Full Circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ LINUX UBUNTU

NUMERO 48 - Aprile 2011

LINUX LABS
SWAP, PERCHÉ - p. 1

BACKUP DEL PC CON REMASTERSYS

CREA IL TUO LIVE CD DI UBUNTU PERSONALE

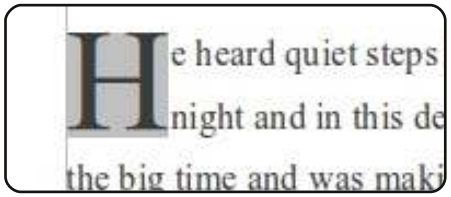
full circle magazine non è affiliata né sostenuta da Canonical Ltd.

Full Circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ UBUNTU

Notizie Linux p.04

Programmare in Python p.22 p.07

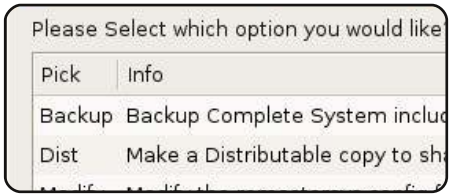


LibreOffice p. 3 p.16

Trovare ebook p.19

Scrivere per Full Circle p.24

Le linee guida per inviare un articolo a Full Circle. Contiamo molto sui vostri articoli, quindi scriveteli e inviateceli!



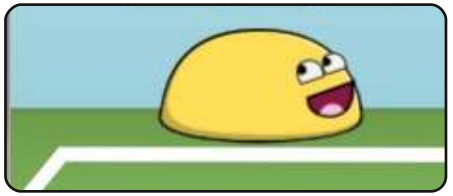
Recensione - Remastersys p.31

Linux Lab p.25

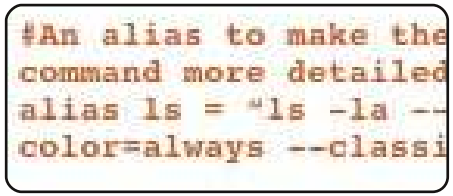
Robin Catling ci fa conoscere i file di swap nel primo di due articoli sulla necessità dello swap.

Lettere p.35

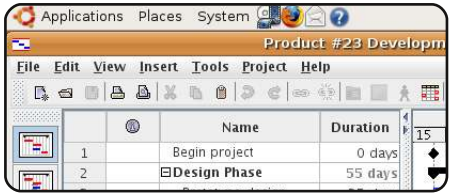
Donne Ubuntu p.37



Giochi Ubuntu p.39



Comanda & Conquista p.05



Top 5 p.44

SOME RIGHTS RESERVED

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

EDITORIALE

Benvenuti ad un altro numero di Full Circle!

Ci sono diverse cose degne di nota in programma questo mese! In primis e sicuramente la più importante, è il fatto che abbiamo raggiunto i 4 anni di età! Ogni numero di Aprile infatti rappresenta un'altra pietra miliare nella storia di FCM e questo è ormai il 4° anno del nostro magazine. Come cerco di fare ogni anno (e si spera, ogni numero), voglio ringraziare tutte le persone che mi aiutano a realizzare questa rivista mese dopo mese. Potete trovare i loro nomi alla fine di questo (e di ogni) numero di FCM. Un'altra cosa importante questo mese è la versione 11.04. sono sicuro che nel momento in cui leggerete queste righe molti di voi saranno già passati a Natty Narwhal. L'ultima fra le cose che meritano particolare attenzione, di cui potrete leggere maggiori dettagli nella pagina delle Notizie Linux, è l'annuncio da parte di Canonical della fine di ShipIt. Ciò significa che la gente non potrà più richiedere un CD Ubuntu gratis. Sono sicuro che la maggior parte del mondo dispone ormai di connessione internet a banda larga, ma so per certo che molti dei nostri lettori ne sono sprovvisti. Spero quindi solamente che la cancellazione di ShipIt non impedisca alla gente di procurarsi Ubuntu.

Visto che è il nostro 4° compleanno, ho deciso di aggiungere un 4° articolo How-To su come realizzare un circuito usando una board della Arduino. La mia speranza è di riuscire a pubblicare, da questo numero in avanti, quattro How-To al mese. **Daniel Holbach** si è gentilmente offerto di scrivere una serie di articoli sullo sviluppo di Ubuntu. Il primo articolo descriverà in particolare il processo di sviluppo di Ubuntu stesso procedendo poi, negli articoli successivi, su come si possa dare il proprio contributo a questo sviluppo segnalando e risolvendo i bug. È un lavoro davvero perspicace e arriverà il prossimo mese. Questo mese, ad ogni modo, abbiamo ancora un articolo su Python, la terza parte su LibreOffice, ed un pezzo su come procurarsi gli ebook gratis. Se invece siete stufi di reinstallare Ubuntu e dover risistemare il vostro desktop ogni volta per averlo di vostro gusto, oltre a dover reinstallare tutte le applicazioni che vi servono, allora forse vorrete dare uno sguardo alla recensione (e all'How-To, entrambi in un unico comodo e pratico articolo) di Art a proposito di Remastersys. Vi metterà in condizione di prendere una nuova versione di Ubuntu e rimasterizzarla per farla diventare il vostro Live CD personalizzato!

Spero che questo numero sia di vostro gradimento e vi aspetto tutti il prossimo mese!

Con i migliori saluti, e restate in contatto!
Ronnie
ronnie@fullcirclemagazine.org

This magazine was created using :

Full Circle Podcast

Released every two weeks, each episode covers all the latest Ubuntu news, opinions, reviews, interviews and listener feedback. The Side-Pod is a new addition, it's an extra (irregular) short-form podcast which is intended to be a branch of the main podcast. It's somewhere to put all the general technology and non-Ubuntu stuff that doesn't fit in the main podcast.

Hosts:
Robin Catling
Ed Hewitt
Dave Wilkins

http://fullcirclemagazine.org

AUDIO MP3 AUDIO OGG

ShipIt giunge alla fine

Canonical ha annunciato la fine del programma ShipIt. Come ha spiegato Gerry Carr sul blog di Canonical:

"È con un certo rammarico che annunciamo la fine del programma ShipIt e del programma di distribuzione dei CD. Quando abbiamo iniziato con ShipIt nel 2005 la banda larga era ancora una promessa di marketing anche nelle parti più connesse delle nazioni più sviluppate. Sapevamo che questo rappresentava un ostacolo significativo per l'adozione di una nuova tecnologia come Ubuntu. Perciò investimmo nella produzione di CD gratuiti e nella spedizione gratuita in ogni parte del mondo [...] ma da Ubuntu 11.04 non si potrà più andare sul nostro sito e richiedere un CD gratuito.

Ci accingiamo a fare un grande numero di CD disponibili nelle Comunità Locali di Ubuntu (LoCos) attraverso un programma shipIt-lite."

Fonte: http://blog.canonical.com

C64 ritorna!

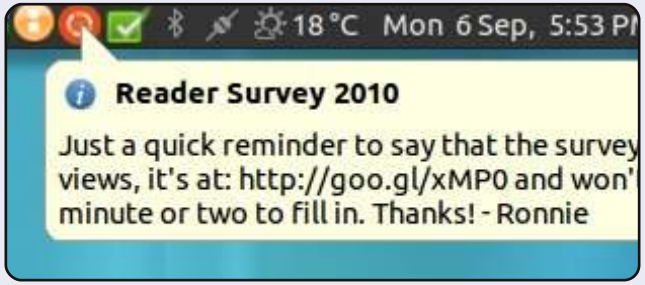
"È tornato... e meglio che mai! Il nuovo Commodore 64 è un moderno PC funzionale il più vicino possibile all'originale nel design quanto umanamente possibile. Esso ospita una moderna scheda madre mini-ITX con un processore Dual Core 525 Atom e l'ultimo chipset grafico nVidia ION2. Si presenta nell'originale colore marrone talpa / beige, con altri colori a seguire.

"Commodore OS 1.0, con funzionalità di emulazione e con un pacchetto di gioco classico, verrà inviato agli acquirenti appena sarà disponibile. Nel frattempo, le unità sono vendute con il sistema operativo Ubuntu 10.04 LTS su un CD pronto per essere installato.

Fonte: commodoreusa.net

Full Circle Notifier

La nostra **Full Circle Notifier** è adesso alla versione 1.0.2. FCN è una piccola applicazione che si sistema nel vostro system tray e vi annuncerà non solo il rilascio di nuovi numeri e podcast, ma può essere impostata anche per scaricarveli direttamente in automatico! Diverse persone hanno creato pacchetti di FCN e sono cominciate le traduzioni. **Per maggiori informazioni date uno sguardo al Google Group di FCN**: http://goo.gl/4Ob4



GNOME 3 rilasciato!

"Gnome 3 è stato rilasciato il 6 aprile 2011. Se si vuole provare, si può lanciare una versione live da CD/DVD o chiavetta USB.

La 'versione live' si presenta in entrambe le versioni OpenSUSE e Fedora. Nessun download di Ubuntu anche se, dalla 11.04, si presenterà con la sua interfaccia Unity.

Fonte: http://gnome3.org/

Il supporto alle lingue asiatiche

Questo mese vorrei condividere con voi qualcosa che ho imparato solo recentemente. L'argomento che tratterò è adatto a quegli utenti che usano iBus/SCIM e che non sono soddisfatti di questi, o che li usano e ne sono soddisfatti ma il cui giapponese/cinese/ecc. non viene visualizzato in un font leggibile in rvxt-unicode. Vorrei anche utilizzare questo spazio per annunciare che per il prossimo mese spero di fare una sessione di domande e risposte per i lettori di C&C. Se avete domande su Linux in generale, la linea di comando o su me come autore, sentitevi liberi di mandare le vostre domande a lswest34@gmail.com prima del 28 aprile. Selezionerò un gruppo di domande a cui rispondere il prossimo mese. Richieste per articoli sono anche benvenute.

Come probabilmente alcuni di voi sapranno, ho scritto un articolo su iBus nell'edizione FCM #43. Non ho più usato iBus da quando ho preso confidenza con SCIM. Ad ogni modo, un aggiornamento ha recentemente disabilitato SCIM, quindi ho provato iBus. Quello che realmente non mi dava pace era il non potere cambiare facilmente hiragana e katakana, quindi ho deciso di cogliere qualche suggerimento di un mio amico e ho provato "uim". Sorprendentemente, uim non blocca i miei tasti non utilizzati in rxvt-unicode, e permette facilmente lo scambio tra hiragana e katakana. Sotto vedrete come l'ho configurato per l'uso.

uim & uim-fep:

Dalla homepage (http://code.google.com/p/uim/):

"l'obiettivo di uim è di fornire una piattaforma di input semplice, facile da estendere e di alta qualità nel codice e di un utile metodo di input per utenti desktop e di piattaforme emedded. Vedi 'what's uim?' per ulteriori informazioni"

Per prima cosa, dovete installarlo:

```
sudo apt-get install uim uimgtk2.0 uim-qt uim-qt3 uim-fep uim-anthy
```

Questo dovrebbe bastare per il supporto di uim per terminali, applicazioni QT e applicazioni GTK che utilizzano anthy. Ci sono molti altri pacchetti che offrono applet, differenti dizionari e utilità, che possono essere interessanti per alcuni.

Una volta installato, avviando uim-toolbar-gtk-systray avrete un'icona nel tray di sistema. Fate clic con il tasto destro del mouse e scegliete "Preferenze". Qui, vorrei modificare la lista dei linguaggi di input abilitati, scegliendo solamente quelli di cui avete bisogno e aggiustare le restrizioni alle chiavi globali secondo le vostre preferenze. Se l'icona di sistema è praticamente invisibile, è perché troppe informazioni sono mostrate nella larghezza della sola "icona". Per modificare ciò, aprite le preferenze e sotto "Barra degli strumenti", deselezionate tutto e impostate il pulsante della barra degli strumenti abilitata per il linguaggio che usate in "Modalità di Input". Ciò la ridurrà ad una icona, rendendola nuovamente leggibile. In oltre, per farlo funzionare, avrete bisogno di aggiungere la seguente linea a /etc/profile (o .bashrc, o .zshrc):

```
export XMODIFIERS=@im=uim

export GTK_IM_MODULE="uim"

export QT_IM_MODULE="uim"
```

Una volta impostate queste variabili, dovreste eseguire la seguente riga in un terminale:

```
gtk-query-immodules-2.0 > /etc/gtk-2.0/gtk.immodules
```

Questo ricreerà il file gtk.immodules, che specifica al programma GTK che metodi di input sono disponibili.

"Uim-fep" è un processore di front-end per emulatori di terminale. In pratica, permette di scrivere in giapponese in un emulatore di terminale (rxvt-unicode nel mio caso), senza aver bisogno di uim-xim (che utilizza un po' troppe risorse). Per farlo funzionare, avrete bisogno di aggiungere uim-fep alla fine del vostro file .bashrc, o al vostro .zshrc,

o a qualunque shell stiate usando. Se ricevete un avvertimento che uim-fep è già in esecuzione, potrete aggiungere "clear" (senza le virgolette) dopo questo, così da nascondere il messaggio. Una volta in esecuzione, avrete una linea del vostro terminale che è simile a questa:

Usando il collegamento globale per uim, avremo un'icona alla fine che serve a cambiare il metodo di inserimento e che permetterà di scrivere in giapponese nella linea del terminale.

Rxvt-unicode:

Nel caso in cui il giapponese sia quasi non leggibile in rxvt-unicode (ciò può accadere in altri emulatori di terminale, ma non l'ho testato), potrete aggiungere le seguenti linee al vostro .Xdefaults:

```
URxvt.preeditType:
OnTheSpot,None

URxvt.imLocale: ja_JP.UTF-8

URxvt.font: xft:Anonymous
Pro:size=11:antialias=true:au
tohint=false,xft:IPAGothic:si
ze=11:antialias=true

URxvt.boldFont: xft:Anonymous
Pro:size=11:weight=Bold:antia
lias=true:autohint=false,xft:
IPAGothic:size=11:weight=Bold
:antialias=true
```

Queste linee praticamente dicono a urxvt di aspettarsi dell'input in giapponese da uim. I font sono in realtà due, come potrete vedere. Anonymous Pro è il font del terminale che uso per tutto, ma se rxvt-unicode non trova il simbolo per qualcosa in quel font, si sposterà automaticamente al prossimo nella lista (o un font di ripiego se non esiste quel simbolo in nessuno dei font elencati). Questo permette di avere un supporto a più linguaggi senza compromettere la leggibilità dei simboli Latin. Inoltre, potrete vedere alcune persone usare urxvt.* invece di URxvt.*, che può essere problematico se impostate il nome del vostro terminale da una scorciatoia (ad esempio urxvt -name ncmpcpp -e ncmpcpp). La prima parte di queste preferenze indica al sistema che la WM_CLASS del programma è ciò che vogliamo modificare e il minuscolo “urxvt” è il primo della lista, che è impostato usando l'argomento "-name", se invece usate “URxvt”, allora non cambierà a seconda dello switch -name. Per capire di cosa parlo, inserite il seguente comando nel terminale, e fate clic su rxvt-unicode.

```
xprop|grep "^WM_CLASS"
```

Che restituisce qualcosa come questo:

```
WM_CLASS(STRING) = "urxvt",
"URxvt"
```

A questo punto dovreste avere un ambiente uim totalmente funzionante e non dovreste nemmeno aver compromesso nessuna funzionalità nel vostro terminale. Se avete suggerimenti o richieste per gli articoli, sentitevi liberi di scrivermi a lswest34@gmail.com. Non dimenticate, inoltre, delle domande! Mi serviranno prima del 28 aprile!

Lucas ha imparato tutto ciò che conosce dall'aver ripetutamente distrutto il suo sistema e dal non aver nessun'altra opzione se non quella di scoprire come sistemarlo. Potrete scrivere a Lucas su: lswest34@gmail.com.

Programmare in Python - Parte 22

Errata Corrige

Il mese scorso, nella parte 21, vi era stato detto di salvare il lavoro come "PlaylistMaker.glade" ma, nel codice, vi si faceva riferimento come "playlistmaker.glade". Sono sicuro che avrete notato che una versione ha le maiuscole e l'altra no. Il codice funzionerà solo usando la stessa versione, con o senza le maiuscole.

Per iniziare col piede giusto dovrete avere playlistmaker.glade e playlistmaker.py del mese scorso. In caso contrario, provvedete di conseguenza. Prima di iniziare, diamo un'occhiata a cos'è un file playlist. Esistono molte versioni di liste d'esecuzione e tutte hanno estensioni differenti. Quella che creeremo noi sarà del tipo *.m3u. Nella sua forma più semplice, è solo un file di testo che inizia con "#EXTM3U" e presenta una riga per ciascuna canzone da ascoltare, incluso l'intero percorso. È possibile aggiungere informazioni ulteriori prima di ciascuna voce come la durata della canzone, il titolo dell'album, il numero di traccia e il titolo. Per il momento ci concentreremo sulla versione base.

Ecco un esempio di playlist M3U...

```
#EXTM3U
Adult Contemporary/Chris Rea/Collection/02 - On The Beach.mp3
Adult Contemporary/Chris Rea/Collection/07 - Fool (If You Think It's Over).mp3
Adult Contemporary/Chris Rea/Collection/11 - Looking For The Summer.mp3
```

Tutti i percorsi sono relativi alla posizione del file playlist.

Ok... iniziamo a scrivere codice. A destra trovate l'inizio del codice sorgente del mese scorso.

Ora dobbiamo creare una funzione per la gestione di ciascun evento già configurato. Notate che on_MainWindow_destroy e on_tbtnQuit_clicked sono già stati realizzati, così ne dobbiamo realizzare solamente altri 10

```
#!/usr/bin/env python
import sys
from mutagen.mp3 import MP3
try:
    import pygtk
    pygtk.require("2.0")
except:
    pass
try:
    import gtk
    import gtk.glade
except:
    sys.exit(1)
```

quindi la definizione della classe

```
class PlayListCreator:
    def __init__(self):
        self.gladefile = "playlistmaker.glade"
        self.wTree = gtk.glade.XML(self.gladefile,"MainWindow")
```

e la routine main

```
if __name__ == "__main__":
      plc = PlayListCreator()
      gtk.main()
```

Quindi abbiamo il dizionario che dovrebbe essere inserito dopo la funzione __init__ .

```
def SetEventDictionary(self):
  dict = {"on_MainWindow_destroy": gtk.main_quit,
    "on_tbtnQuit_clicked": gtk.main_quit,
    "on_tbtnAdd_clicked": self.on_tbtnAdd_clicked,
    "on_tbtnDelete_clicked": self.on_tbtnDelete_clicked,
    "on_tbtnClearAll_clicked": self.on_tbtnClearAll_clicked,
    "on_tbtnMoveToTop_clicked": self.on_tbtnMoveToTop_clicked,
    "on_tbtnMoveUp_clicked": self.on_tbtnMoveUp_clicked,
    "on_tbtnMoveDown_clicked": self.on_tbtnMoveDown_clicked,
    "on_tbtnMoveToBottom_clicked": self.on_tbtnMoveToBottom_clicked,
    "on_tbtnAbout_clicked": self.on_tbtnAbout_clicked,
    "on_btnGetFolder_clicked": self.on_btnGetFolder_clicked,
    "on_btnSavePlaylist_clicked": self.on_btnSavePlaylist_clicked}
  self.wTree.signal_autoconnect(dict)
```

(mostrati in alto a destra). Per ora create solo lo scheletro.

Le modificheremo tra pochi minuti. Per il momento questo dovrebbe essere sufficiente a eseguire l'applicazione e potremo fare delle prove nel corso dello sviluppo. Ma prima di poter eseguire l'applicazione dobbiamo inserire un'ulteriore riga alla funzione __init__. Dopo la riga self.wTree, aggiungete...

```
self.SetEventDictionary()
```

Ora potete eseguire l'applicazione, osservare la finestra e fare clic sul Pulsante Esci della barra strumenti per uscire correttamente dall'applicazione. Salvate il codice come "playlistmaker-1a.py" e provate. Ricordate di salvarlo nella stessa cartella insieme al file glade dell'ultima volta o copiate il file glade nella stessa cartella in cui avete salvato questo codice.

Dobbiamo anche definire alcune variabili per un uso successivo. Inserite le seguenti dopo la chiamata SetEventDictionary nella funzione __init__.

```
self.CurrentPath = ""
self.CurrentRow = 0
self.RowCount = 0
```

Ora creeremo una funzione che ci permette di mostrare una finestra a comparsa ogniqualvolta si debbano dare informazioni all'utente. Ci sono alcune funzioni predefinite che useremo, ma creeremo una routine nostra per semplificarci il lavoro. È la funzione gtk.MessageDialog e la sintassi è la seguente...

```
gtk.MessageDialog(parent,flags,MessageType,Buttons,message)
```

Sono necessari alcuni chiarimenti prima di procedere. Il tipo di messaggio può essere uno dei seguenti...

```
GTK_MESSAGE_INFO - Messaggio informativo
GTK_MESSAGE_WARNING - Messaggio di avviso non fatale
GTK_MESSAGE_QUESTION - Domanda richiedente una scelta
GTK_MESSAGE_ERROR - Messaggio di errore fatale
```

E i tipi di pulsante sono...

```
GTK_BUTTONS_NONE - nessun pulsante
GTK_BUTTONS_OK - un pulsante OK
GTK_BUTTONS_CLOSE - un pulsante Chiudi
GTK_BUTTONS_CANCEL - Un pulsante Annulla
GTK_BUTTONS_YES_NO - pulsanti Sì e No
GTK_BUTTONS_OK_CANCEL - pulsanti Ok e Annulla
```

Normalmente userete il seguente, o simile, codice per creare una finestra di dialogo, mostrarla, attendere la risposta e quindi eliminarla dalla memoria.

```
dlg = gtk.MessageDialog(None,0,gtk.MESSAGE_INFO,gtk.BUTTONS_OK,"This is a test message...")
response = dlg.run()
dlg.destroy()
```

```
    def on_tbtnAdd_clicked(self,widget):
        pass
    def on_tbtnDelete_clicked(self,widget):
        pass
    def on_tbtnClearAll_clicked(self,widget):
        pass
    def on_tbtnMoveToTop_clicked(self,widget):
        pass
    def on_tbtnMoveUp_clicked(self,widget):
        pass
    def on_tbtnMoveDown_clicked(self,widget):
        pass
    def on_tbtnMoveToBottom_clicked(self,widget):
        pass
    def on_tbtnAbout_clicked(self,widget):
        pass
    def on_btnGetFolder_clicked(self,widget):
        pass
    def on_btnSavePlaylist_clicked(self,widget):
        pass
```

Comunque, se volete mostrare un messaggio all'utente più di una o due volte, si tratta di scrivere parecchio. La regola generale è che se scrivete una serie di righe più di una o due volte è certamente meglio creare una funzione e quindi chiamarla. Ragionate in questo modo: se vogliamo mostrare un messaggio all'utente, diciamo dieci volte, equivale a scrivere 10x3 (o 30) righe di codice. Creando una funzione (usando l'esempio appena presentato) avremo 10+3 righe di codice da scrivere. Più volte richiamiamo il messaggio, meno

codice ci tocca scrivere e più leggibile risulterà il nostro codice. La nostra funzione (in alto a destra) ci permetterà di chiamare ciascuno dei quattro tipi di messaggio con solo una funzione e parametri differenti.

Si tratta di una funzione molto semplice che possiamo chiamare in questo modo:

```
self.MessageBox("info","The button QUIT was clicked")
```

Notate che se scegliamo di usare il tipo MESSAGE_QUESTION, la finestra potrà ritornare due possibili risposte , "Si" o "No". Qualunque pulsante l'utente scelga riceveremo l'informazione nel nostro codice. Per usare la finestra di dialogo domanda, la chiamata sarà simile a...

```
response =
self.MessageBox("question","Are you sure you want to do this now?")
if response ==
gtk.RESPONSE_YES:
    print "Yes was clicked"
elif response ==
gtk.RESPONSE_NO:
    print "NO was clicked"
```

Potete vedere come controllare il valore del pulsante scelto. Quindi

```
def MessageBox(self,level,text):
    if level == "info":
        dlg = gtk.MessageDialog(None,0,gtk.MESSAGE_INFO,gtk.BUTTONS_OK,text)
    elif level == "warning":
        dlg = gtk.MessageDialog(None,0,gtk.MESSAGE_WARNING,gtk.BUTTONS_OK,text)
    elif level == "error":
        dlg = gtk.MessageDialog(None,0,gtk.MESSAGE_ERROR,gtk.BUTTONS_OK,text)
    elif level == "question":
        dlg = gtk.MessageDialog(None,0,gtk.MESSAGE_QUESTION,gtk.BUTTONS_YES_NO,text)
    if level == "question":
        resp = dlg.run()
        dlg.destroy()
        return resp
    else:
        resp = dlg.run()
        dlg.destroy()
```

ora sostituiamo la chiamata "pass" in ciascuna delle funzioni di gestione degli eventi con qualcosa simile a quello mostrato in basso a destra.

```
    def on_tbtnAdd_clicked(self,widget):
        self.MessageBox("info","Button Add was clicked...")
    def on_tbtnDelete_clicked(self,widget):
        self.MessageBox("info","Button Delete was clicked...")
    def on_tbtnClearAll_clicked(self,widget):
        self.MessageBox("info","Button ClearAll was clicked...")
    def on_tbtnMoveToTop_clicked(self,widget):
        self.MessageBox("info","Button MoveToTop was clicked...")
    def on_tbtnMoveUp_clicked(self,widget):
        self.MessageBox("info","Button MoveUp was clicked...")
    def on_tbtnMoveDown_clicked(self,widget):
        self.MessageBox("info","Button MoveDown was clicked...")
    def on_tbtnMoveToBottom_clicked(self,widget):
        self.MessageBox("info","Button MoveToBottom was clicked...")
    def on_tbtnAbout_clicked(self,widget):
        self.MessageBox("info","Button About was clicked...")
    def on_btnGetFolder_clicked(self,widget):
        self.MessageBox("info","Button GetFolder was clicked...")
    def on_btnSavePlaylist_clicked(self,widget):
        self.MessageBox("info","Button SavePlaylist was clicked...")
```

Non è la versione definitiva, ma vi darà un'indicazione visiva che i pulsanti funzionano come desiderato. Salvate il codice come "playlistmaker-1b.py" e testate il programma. Ora creeremo una funzione per impostare i riferimenti per i nostri widget. Questa funzione sarà chiamata una sola volta, ma renderà il codice più gestibile e leggibile. In pratica, vogliamo creare variabili locali che referenziano i widget nella finestra di glade, così da poterli richiamare, se necessario, a piacimento.

Inserite questa funzione (pag. precedente, in alto a destra) sotto la funzione SetEventDictionary.

Si prega di notare che c'è una cosa non referenziata nella nostra routine. Si tratta del widget vista albero. Creeremo il riferimento quando imposteremo la vista stessa. Notate anche l'ultima riga della funzione. Per usare la barra di stato dovremo riferirci ad essa attraverso il suo id contestuale. Lo useremo più avanti.

Proseguiamo impostando la funzione che mostra la finestra "informazioni" quando si fa clic sul pulsante "Informazioni" nella barra strumenti. Di nuovo, a tal scopo c'è una funzione predefinita fornita dalla libreria GTK. Inserite il codice in basso a destra dopo la funzione MessageBox.

Salvate e fate una prova. Dovreste vedere una finestra a comparsa, centrata rispetto all'applicazione, che mostra qualunque cosa abbiamo inserito. La finestra Informazioni possiede altri attributi (documentati all'indirizzo http://www.pygtk.org/docs/pygtk/class-gtkaboutdialog.html), ma questi sono quelli che considero di base.

```
    def SetWidgetReferences(self):
        self.txtFilename = self.wTree.get_widget("txtFilename")
        self.txtPath = self.wTree.get_widget("txtPath")
        self.tbtnAdd = self.wTree.get_widget("tbtnAdd")
        self.tbtnDelete = self.wTree.get_widget("tbtnDelete")
        self.tbtnClearAll = self.wTree.get_widget("tbtnClearAll")
        self.tbtnQuit = self.wTree.get_widget("tbtnQuit")
        self.tbtnAbout = self.wTree.get_widget("tbtnAbout")
        self.tbtnMoveToTop = self.wTree.get_widget("tbtnMoveToTop")
        self.tbtnMoveUp = self.wTree.get_widget("tbtnMoveUp")
        self.tbtnMoveDown = self.wTree.get_widget("tbtnMoveDown")
        self.tbtnMoveToBottom = self.wTree.get_widget("tbtnMoveToBottom")
        self.btnGetFolder = self.wTree.get_widget("btnGetFolder")
        self.btnSavePlaylist = self.wTree.get_widget("btnSavePlaylist")
        self.sbar = self.wTree.get_widget("statusbar1")
        self.context_id = self.sbar.get_context_id("Statusbar")
```

e quindi aggiungete una chiamata ad essa giusto dopo la chiamata self.SetEventDictionary() nella funzione __init__.

```
        self.SetWidgetReferences()
```

Prima di proseguire dobbiamo discutere di quello che avverrà esattamente da questo momento. L'idea generale è che l'utente faccia clic sul pulsante "Aggiungi" nella barra strumenti, si apra una finestra per aggiungere file alla playlist e quindi vengano mostrate le informazioni dei file nella vista ad albero. Da qui è possibile aggiungere altri file, cancellare singole voci, cancellare tutto, muovere un elemento in alto, in basso,

```
    def ShowAbout(self):
        about = gtk.AboutDialog()
        about.set_program_name("Playlist Maker")
        about.set_version("1.0")
        about.set_copyright("(c) 2011 by Greg Walters")
        about.set_comments("Written for Full Circle Magazine")
        about.set_website("http://thedesignatedgeek.com")
        about.run()
        about.destroy()
```

Ora, commentate (o rimuovete semplicemente) la chiamata messagebox nella funzione on_tbtnAbout_clicked e sostituitela con una chiamata alla funzione ShowAbout. Fate in modo che somigli a questa.

```
  def on_tbtnAbout_clicked(self,widget):
        #self.MessageBox("info","Button About was clicked...")
        self.ShowAbout()
```

all'inizio o alla fine della vista ad albero. Eventualmente, si potrà definire il percorso dove salvare il file, fornire un nome con estensione "m3u" e fare clic sul pulsante salva file. Anche se questo sembra tutto abbastanza semplice, molto deve avvenire dietro le quinte. Poiché molta della magia riguarda il widget vista ad albero, incominciamo a parlarne. Ci addentreremo abbastanza, quindi leggete con attenzione dato che la corretta comprensione vi eviterà errori futuri.

Una vista ad albero può essere semplice come la rappresentazione di una colonna di dati di un foglio di lavoro o di un database, o può essere più complessa come una lista di file e cartelle con elementi genitori e figli, dove una cartella potrebbe essere il genitore e i file in quella cartella potrebbero essere i figli, o qualcosa di ancora più complesso. Per questo progetto useremo il primo esempio, una lista colonnare. Questa lista conterrà tre colonne. Una per il nome del file musicale, una per l'estensione del file stesso (mp3, ogg, wav, etc) e la colonna finale per il percorso. Combinando il tutto in una stringa (percorso, nome e estensione) otterremo la voce da inserire nella playlist. Potete, se vi dovesse occorrere, aggiungere altre colonne ma per il momento ci fermeremo a queste tre.

Una vista ad albero è un contenitore che conserva e mostra un modello. Il modello è il "dispositivo" attuale che contiene e manipola i nostri dati. Ci sono due modelli predefiniti che possono essere usati con la vista albero, ma ovviamente potete crearne di vostri. Detto questo, nel circa il 98% dei casi uno dei due modelli predefiniti sarà sufficiente ai nostri bisogni. I due tipi sono GTKListStore e GTKTreeStore. Come suggerisce il loro nome il modello ListStore si usa di solito per le liste, TreeStore per gli alberi. Nella nostra applicazione useremo GTKListStore. I passi base sono:

• Creare un riferimento al widget TreeView.
• Aggiungere le colonne.
• Impostare il tipo di visualizzazione da usare.
• Creare una ListStore
• Impostare come modello della vista albero il nostro modello
• Inserire i dati

```
def SetupTreeview(self):
    self.cFName = 0
    self.cFType = 1
    self.cFPath = 2
    self.sFName = "Filename"
    self.sFType = "Type"
    self.sFPath = "Folder"
    self.treeview = self.wTree.get_widget("treeview1")
    self.AddPlaylistColumn(self.sFName,self.cFName)
    self.AddPlaylistColumn(self.sFType,self.cFType)
    self.AddPlaylistColumn(self.sFPath,self.cFPath)
    self.playList = gtk.ListStore(str,str,str)
    self.treeview.set_model(self.playList)
    self.treeview.set_grid_lines(gtk.TREE_VIEW_GRID_LINES_BOTH)
```

Il terzo passo riguarda la scelta del tipo di visualizzazione usato dalla colonna per mostrare i dati. Si tratta di una semplice funzione per disegnare i dati nel modello ad albero. GTK fornisce molti tipi di visualizzazioni differenti ma quelli che userete maggiormente sono GtkCellRenderText e GtkCellRendererToggle.

Allora, creiamo una funzione (mostrata in alto) per configurare il widget vista albero. La chiameremo SetupupTreeview. Prima definiremo alcune variabili per le colonne, quindi la variabile che fa riferimento alla stessa vista albero, aggiungiamo le colonne, impostiamo ListStore e il modello. Inseritela dopo la funzione SetWidgetReferences.

Le variabili cFName, cFType e cFPath definiscono i numeri di colonna. Le variabili sFName, sFType e sFPath conterranno i nomi delle colonne in fase di visualizzazione. La settima riga configura la variabile che fa riferimento al widget vista albero utilizzando lo stesso nome usato nel nostro file glade.

Procediamo chiamando una funzione (pagina seguente, in alto a destra), che creeremo a breve, per ciascuna colonna. Quindi definiamo GTKListStore con tre campi di testo e per finire impostiamo l'attributo modello del widget vista albero con

il nostro GTKListStore. Proseguiamo creando la funzione AddPlaylistColumn. Inseritela dopo SetupTreeview.

Ciascuna colonna viene creata utilizzando questa funzione. Le passiamo il titolo della colonna (quello che viene mostrato in cima a ciascuna colonna) e un identificativo. In questo caso passeremo le variabili create in precedenza (sFName and cFname). Quindi nel widget vista albero creiamo una colonna assegnandole un titolo, il tipo di visualizzazione che userà e, per finire, un identificativo. Quindi rendiamo la colonna ridimensionabile, ordinabile in base all'identificativo e finiamo aggiungendo la colonna alla vista ad albero.

Aggiungete queste due funzioni. Ho deciso di inserirle subito dopo la funzione SetWidgetReferences, ma potete inserirle ovunque nella classe PlayListCreator. Aggiungete la seguente riga dopo la chiamata a SetWidgetReferences() nella funzione __init__ per richiamare la funzione.

```
self.SetupTreeview()
```

Salvate ed eseguite il programma e vedrete che ora il nostro widget vista albero contiene tre colonne con intestazioni.

```
def AddPlaylistColumn(self,title,columnId):
    column = gtk.TreeViewColumn(title,gtk.CellRendererText(),text=columnId)
    column.set_resizable(True)
    column.set_sort_column_id(columnId)
    self.treeview.append_column(column)
```

Ci sono molte cose ancora da fare. Dobbiamo trovare un modo per ricevere dall'utente i nomi dei file audio e inserirli nell'albero come righe di dati. Dobbiamo creare le funzioni di eliminazione, pulizia e spostamento, quella di salvataggio e quella di gestione del percorso dei file, più altre cose "carine" che daranno un aspetto più professionale all'applicazione. Iniziamo con la funzione Aggiungi. Dopo tutto è il primo pulsante della nostra barra strumenti. Quando l'utente fa clic sul pulsante Aggiungi, vogliamo che compaia una finestra standard per i file che ci permetta una selezione multipla. Quando l'utente ha ultimato la selezione, dobbiamo recuperare i dati e inserirli nella lista, come detto sopra. Quindi la prima cosa logica da fare è lavorare sulla finestra di scelta dei file. Ancora, GTK fornisce un sistema per richiamare una finestra "standard". Potremmo inserire il codice direttamente nel gestore evento on_tbtnAdd_clicked ma creiamo una classe a sé per lo scopo. Visto che ci siamo, la realizzeremo in maniera tale che non solo gestisca la finestra APRI ma anche quella SELEZIONA. Come visto prima con la funzione MessageBox, potete raccogliere tutti questi frammenti di codice in un file di funzioni riutilizzabili. Iniziamo definendo una nuova classe chiamata FileDialog che conterrà solo una funzione chiamata ShowDialog. La funzione accetterà due parametri, uno chiamato 'which' ('0' o '1'), che indicherà se creare una finestra per aprire un file o selezionare una cartella, e l'altro,chiamato CurrentPath, è il percorso sui cui la vista si aprirà. Create questa classe subito prima la funzione main in fondo al file sorgente.

```
class FileDialog:
    def
ShowDialog(self,which,Current
Path):
```

La prima parte del codice dovrebbe essere un'istruzione IF

```
if which == 0: # file chooser
    ...
else: # folder chooser
    ...
```

Prima di procedere ulteriormente, esploriamo come la finestra per file/cartelle è chiamata e utilizzata. La sintassi è la seguente

```
gtk.FileChooserDialog(title,p
arent,action,buttons,backend)
```

e ritorna un oggetto di tipo finestra di dialogo. La prima riga (sotto if which == 0) sarà la riga mostrata sotto.

Come potete vedere, il titolo è

```
dialog = gtk.FileChooserDialog("Select files to add...",None,
                    gtk.FILE_CHOOSER_ACTION_OPEN,
                    (gtk.STOCK_CANCEL, gtk.RESPONSE_CANCEL,
                    gtk.STOCK_OPEN, gtk.RESPONSE_OK))
```

"Select files to add...", il genitore è impostato su None. In questo caso l'azione da compiere sarà Apri File e vogliamo i pulsanti Annulla e Apri, entrambi che usano le icone predefinite. Stiamo anche impostando i codici di ritorno per gtk.RESPONSE_CANCEL e gtk.RESPONSE_OK quando l'utente fa la sua scelta. La chiamata per Scelta Cartella sotto la clausola Else è simile.

In pratica, l'unica differenza tra le due definizioni è il titolo (mostrato in alto a destra) e il tipo di azione. Quindi il codice finale per la classe ora dovrebbe essere quello mostrato al centro a destra.

Abbiamo impostato come risposta predefinita il pulsante OK, e quindi attivato la seleziona multipla così che l'utente può selezionare (avete indovinato) più file da aggiungere. Se non lo avessimo fatto, la finestra avrebbe permesso la selezione di un file alla volta dato che set_select_multiple è impostato, di default, a falso. Le righe successive configurano il percorso corrente e quindi viene mostrata la finestra stessa. Prima di inserire il codice, fatemi spiegare perché è importante configurare un percorso. Ogni volta che si apre una finestra di dialogo per i file e NON impostate un percorso, viene scelto quello in cui risiede il programma. Quindi diciamo che i file musicali che cerchiamo sono in /media/music_files/ e sono quindi suddivisi per genere, quindi per artista e quindi per album. Ipotizziamo ancora che l'utente abbia installato l'applicazione in /home/utente2/playlistmaker. Ogni volta che richiamiamo la finestra la cartella iniziale sarebbe /home/utente2/playlistmaker. Ben presto questo stuferebbe l'utente che vorrebbe come cartella iniziale quella aperta per ultima. Ha senso? Ok. Allora, in basso a destra ci sono le prossime righe di codice.

Qui controlliamo le risposte ritornate. Se l'utente ha fatto clic sul pulsante 'Apri' che restituisce gtk.RESPONSE_OK, otteniamo il nome o i nomi dei file selezionati

```
dialog = gtk.FileChooserDialog("Select Save Folder..",None,
                               gtk.FILE_CHOOSER_ACTION_SELECT_FOLDER,
                              (gtk.STOCK_CANCEL, gtk.RESPONSE_CANCEL,
                               gtk.STOCK_OPEN, gtk.RESPONSE_OK))
```

```
class FileDialog:
    def ShowDialog(self,which,CurrentPath):
        if which == 0: #file chooser
            #gtk.FileChooserDialog(title,parent,action,buttons,backend)
            dialog = gtk.FileChooserDialog("Select files to add...",None,

                                   gtk.FILE_CHOOSER_ACTION_OPEN,
                                   (gtk.STOCK_CANCEL, gtk.RESPONSE_CANCEL,
                                    gtk.STOCK_OPEN, gtk.RESPONSE_OK))
        else:           #folder chooser
            dialog = gtk.FileChooserDialog("Select Save Folder..",None,
                                    gtk.FILE_CHOOSER_ACTION_SELECT_FOLDER,
                                   (gtk.STOCK_CANCEL, gtk.RESPONSE_CANCEL,
                                    gtk.STOCK_OPEN, gtk.RESPONSE_OK))
```

Le due righe seguenti saranno (fuori dall'istruzione IF/ELSE)...

```
        dialog.set_default_response(gtk.RESPONSE_OK)
        dialog.set_select_multiple(True)
```

```
        if CurrentPath != "":
            dialog.set_current_folder(CurrentPath)
        response = dialog.run()
```

Quindi dobbiamo gestire la risposta dalla finestra di dialogo.

```
        if response == gtk.RESPONSE_OK:
            fileselection = dialog.get_filenames()
            CurrentPath = dialog.get_current_folder()
            dialog.destroy()
            return (fileselection,CurrentPath)
        elif response == gtk.RESPONSE_CANCEL:
            print 'Closed, no files selected'
            dialog.destroy()
```

dall'utente, si imposta il percorso corrente alla cartella in cui siamo, rimuove la finestra di dialogo dalla memoria e ritorna i dati alla funzione chiamante. Se, d'altra parte, l'utente ha scelto il pulsante 'Annulla', si rimuove semplicemente la finestra dalla memoria. Ho inserito un'istruzione print solo per mostrarvi che la pressione del pulsante ha funzionato. Potete lasciarla o rimuoverla. Notate che selezionando il pulsante Apri saranno restituiti due insiemi di valori:
'fileselection', una lista di file selezionati dall'utente, e CurrentPath.

Affinché la funzione faccia qualcosa aggiungete la seguente riga sotto la routine on_tbtnAdd_click...

```
fd = FileDialog()
selectedfiles,self.CurrentPath =
fd.ShowDialog(0,self.CurrentPath)
```

Qui recuperiamo i due valori di ritorno. Per il momento, aggiungete il codice seguente per vedere l'aspetto dell'informazione ritornata.

```
for f in selectedfiles:
    print "User selected %s" %f
print "Current path is %s" %self.CurrentPath
```

Quando eseguite il programma, fate clic sul pulsante 'Aggiungi'. Vedrete la finestra di dialogo. Ora spostatevi dove tenete i file e selezionateli. Potete tenere premuto il tasto [ctrl] e fare clic su più file per selezionarli individualmente, o il tasto [shift] per selezionare più file contigui. Fate clic sul pulsante 'Apri' e controllate la risposta nel terminale. Si noti che se fate clic sul pulsante 'Annulla' proprio ora, otterrete un messaggio di errore. Questo perché il codice sopra presume che nessun file sia selezionato. Per il momento non preoccupatevene, ce ne occuperemo a breve. Quello che mi preme evidenziare è che vediate cosa otteniamo quando si sceglie il pulsante 'Apri'. Una cosa che dovremmo fare è aggiungere un filtro alla finestra per i file. Dato che ci aspettiamo che l'utente selezioni file musicali, noi dovremmo (1) dare l'opzione per visualizzare solo questi e (2) dare la possibilità per mostrare tutti i file, se necessario. Lo facciamo configurando l'attributo FileFilter della finestra di dialogo. Ecco il codice da inserire nella sezione which == 0 subito dopo la riga che imposta la finestra.

```
filter = gtk.FileFilter()
filter.set_name("Music Files")
filter.add_pattern("*.mp3")
filter.add_pattern("*.ogg")
filter.add_pattern("*.wav")
dialog.add_filter(filter)
filter = gtk.FileFilter()
filter.set_name("All files")
filter.add_pattern("*")
dialog.add_filter(filter)
```

Stiamo configurando due "gruppi", uno per i file audio (filter.set_name("Music Files")) e l'altro per tutti i file. Usiamo uno schema per definire i tipi di file che desideriamo. Ho definito tre schemi, ma potete aggiungerli o rimuoverli a piacere. Ho inserito prima il filtro per la musica, dato che dovrebbe essere quello che più interessa all'utente. Quindi i passi sono...

- Definire la variabile filter.
- Impostare un nome.
- Aggiungere uno schema.
- Aggiungere il filtro alla finestra di dialogo.

Potete avere quanti filtri volete. Notate anche che una volta aggiunto il filtro è possibile riutilizzarlo.

Ritorniamo alla funzione on_tbtnAdd_clicked, commentate le ultime righe inserite e sostituitele con questa

```
line.self.AddFilesToTreeview(selec tedfiles)
```

così ora la nostra funzione appare come il codice mostrato nella pagina seguente.

Così, quando riceviamo la risposta della finestra di dialogo, invieremo la lista contenente i file selezionati a questa funzione. Una volta qui, definiamo una variabile contatore (quanti file stiamo aggiungendo), quindi scorriamo la lista. Ricordate che ciascuna voce contiene il nome completo di percorso ed estensione. Divideremo questa stringa in percorso, nome ed estensione. Prima troviamo l'ultimo 'punto' e assumiamo che questo sia l'inizio dell'estensione e assegniamo la sua posizione alla stringa extStart. Quindi cerchiamo l'ultimo '/' per determinare l'inizio del nome del file. Quindi suddividiamo la stringa in estensione, nome del file e percorso. Inseriamo questi valori in una lista chiamata 'data' e l'aggiungiamo alla playlist ListStore. Poiché abbiamo

```
    def on_tbtnAdd_clicked(self,widget):
        fd = FileDialog()
        selectedfiles,self.CurrentPath =
fd.ShowDialog(0,self.CurrentPath)
        self.AddFilesToTreeview(selectedfiles)
```

Ora dobbiamo creare la funzione che abbiamo appena chiamato. Inserite questa funzione dopo on_btnSavePlaylist_clicked.

```
    def AddFilesToTreeview(self,FileList):
        counter = 0
        for f in FileList:
            extStart = f.rfind(".")
            fnameStart = f.rfind("/")
            extension = f[extStart+1:]
            fname = f[fnameStart+1:extStart]
            fpath = f[:fnameStart]
            data = [fname,extension,fpath]
            self.playList.append(data)
            counter += 1
        self.RowCount += counter
        self.sbar.push(self.context_id,"%s files added
for a total of %d" % (counter,self.RowCount))
```

terminato il lavoro, incrementiamo il contatore. Per finire incrementiamo la variabile RowCount che contiene il numero totale delle righe in ListStore e quindi mostriamo un messaggio nella barra di stato.
Ora potete avviare il programma e vedere i dati nella vista ad albero.

Come sempre, l'intero codice può essere trovato all'indirizzo http://pastebin.com/JtrhuE71.

La prossima volta finalizzeremo l'applicazione, aggiungendo le funzioni mancanti, ecc.

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

GLI SPECIALI
NON PERDETEVELI!

IL SERVER PERFETTO EDIZIONE SPECIALE
Questa è una edizione speciale di Full Circle che è la ristampa diretta degli articoli Il Server Perfetto che sono stati inizialmente pubblicati nei numeri da 31 a 34 di Full Circle Mgazine.

http://fullcirclemagazine.org/special-edition-1-the-perfect-server/

Edizioni speciali di Full Circle distribuite in mondo ignaro*

PYTHON EDIZIONE SPECIALE #01

Questa è una ristampa di Programmare in Python parte 1- 8 di Greg Walters

http://fullcirclemagazine.org/python-special-edition-1/

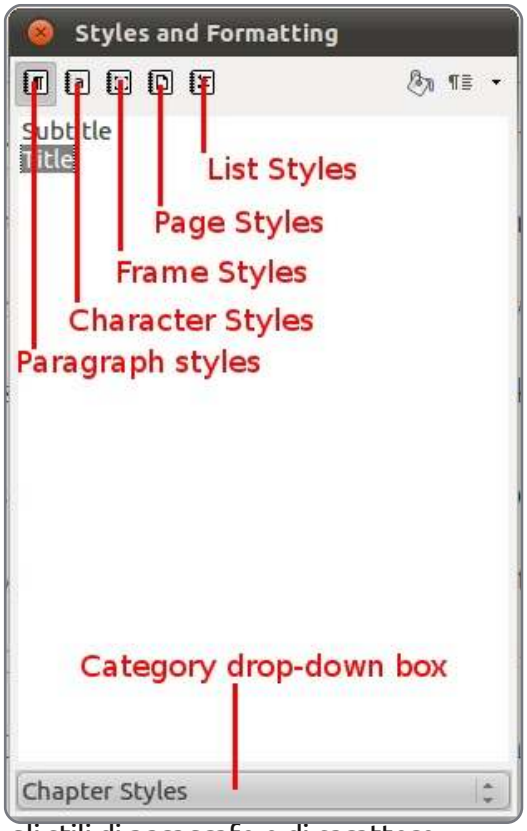
* Né Full Circle magazine, né i suoi creatori, si scusano per eventuali isterie causate dal rilascio delle loro pubblicazioni.

LibreOffice - parte 3

Nel mio ultimo articolo ho scritto come cambiare il layout dei paragrafi per formattare il vostro documento. Se questo approccio è utile con i documenti brevi, esso crea una marea di lavoro qualora doveste decidere di cambiare qualcosa in un documento lungo. Ecco che dunque l'uso degli stili facilita ogni cosa.

LibreOffice Writer ha cinque differenti tipi di stile: paragrafo, carattere, cornice, pagina e lista. Si può accedere a tutti gli stili facendo clic sul pulsante Stili e Formattazione sulla barra degli strumenti di formattazione. Si aprirà così la finestra pop-up di Stili e Formattazione. Si può anche ancorare la finestra Stili e Formattazione sulla sinistra, tenendo premuto il tasto Ctrl e facendo un doppio clic negli spazi vuoti della barra degli strumenti di Stile e Formattazione.

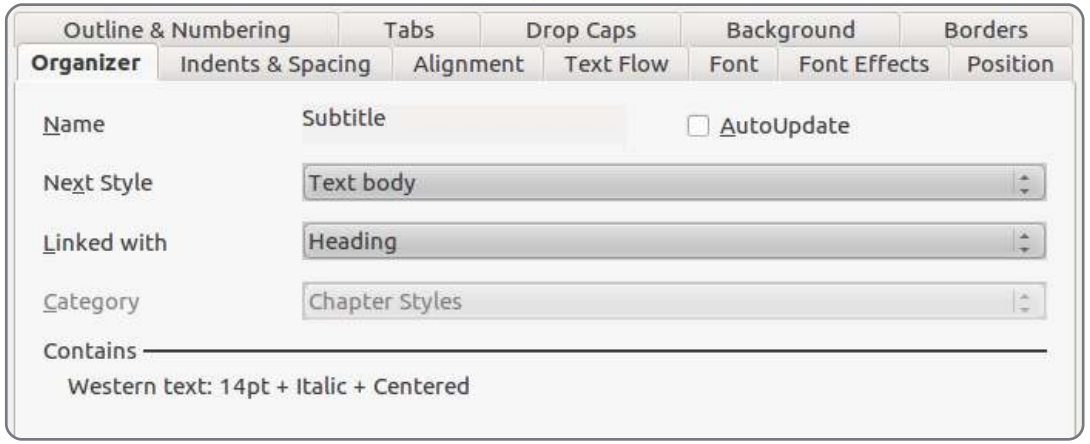
La barra degli strumenti degli stili (sulla destra) visualizza sette icone. Le prime cinque permettono l'accesso a differenti tipi di stile. In ordine a partire da sinistra, riguardano il paragrafo, il carattere, la cornice, la pagina e le liste. Su questo articolo ci concentreremo su

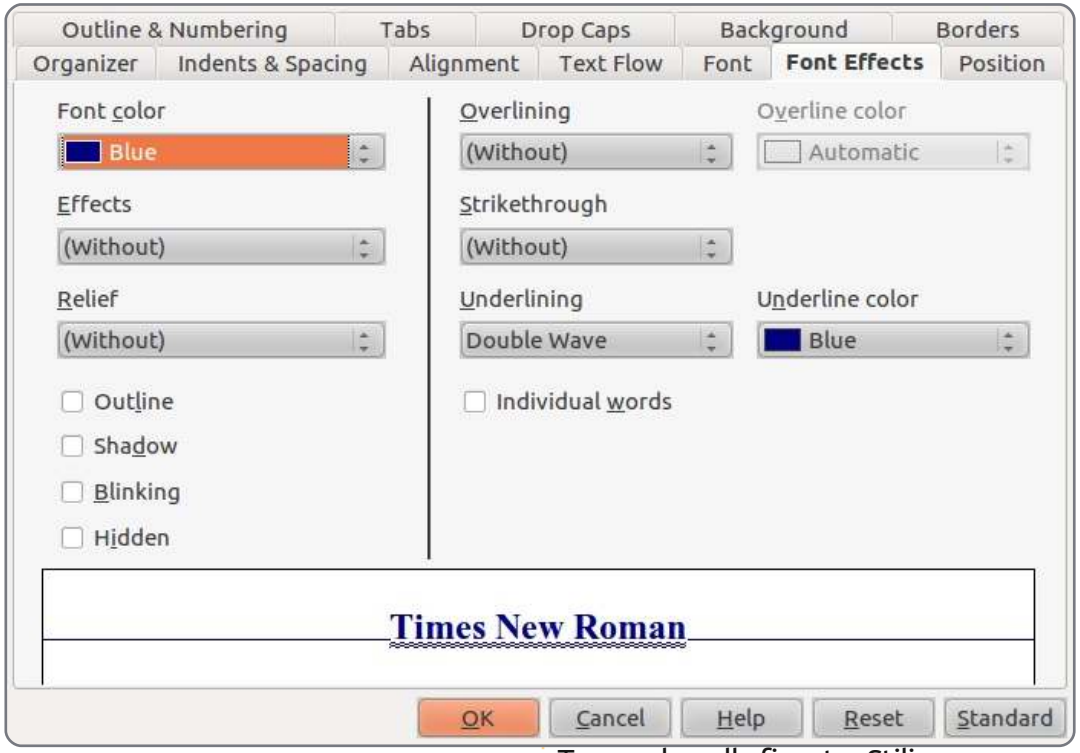


gli stili di paragrafo e di carattere.

Aprite un nuovo documento di testo e scrivete un titolo. Aprite quindi la finestra Stili e Formattazione. L'icona relativa al paragrafo dovrebbe essere selezionata come predefinita. Nella parte in basso della finestra Stili e Formattazione c'è un menù a tendina. Fate clic sul menù e selezionate Stili di Testo. Doppio clic su "titolo". Il vostro titolo quindi verrà centrato, si ingrandirà e diverrà grassetto. Adesso vediamo come cambiare lo stile predefinito per i titoli. Nella finestra Stili e Formattazione, fare clic con il tasto destro del mouse sullo stile del titolo e selezionare "modifica". La finestra che si aprirà somiglia molto a quella già vista nell'articolo precedente, ma ci sono alcune nuove linguette non presenti nella finestra standard relativa ai paragrafi. La prima è la linguetta Gestione. Gestione (sotto) mostra il nome dello stile, lo stile successivo da usare e lo stile collegato. Potrete notare come lo stile successivo sia "sottotitolo", ma non vogliamo usare alcun sottotitolo, per cui lo cambieremo in stile del "Corpo testo". Questo fa sì che quando premiamo Invio per cominciare un nuovo paragrafo, il paragrafo successivo userà lo stile "Corpo Testo". Lo stile del "titolo" è collegato con lo stile "Intestazione". Quando gli stili sono collegati, qualunque cambiamento sullo stile parente ha effetti sugli stili collegati ad esso. Ad esempio, se cambiate il testo dell'Intestazione nel colore blu, tutti gli stili ad esso legati avranno allo stesso modo il testo in blu.

Ora, formattiamo il titolo differentemente dal valore predefinito. Fate clic sulla linguetta "Effetto Carattere". Effetto Carattere (nella pagina seguente, in alto a sinistra) permette di cambiare l'aspetto del carattere, inclusi colore, barrato, sottolineature, ombra e contorno. La finestra di dialogo mostra in tempo reale come gli effetti condizionano l'aspetto del testo. Cambiate il colore in





blu, sottolineandolo con “ondulato doppio” e con colore della sottolineatura blu. Fate quindi clic su OK.

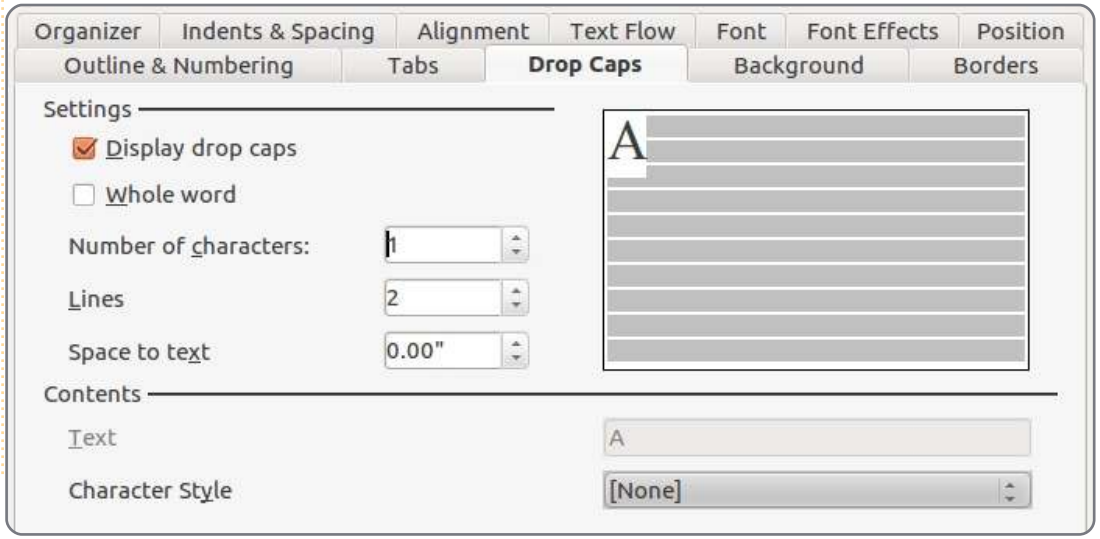
Premete Invio per iniziare un nuovo paragrafo. Notate che lo stile è cambiato in “Corpo Testo” proprio come abbiamo impostato nella linguetta Gestione. Adesso, scrivete tre paragrafi di testo da usare per il nostro documento di esempio.

Quindi, modificheremo lo stile “Corpo Testo” e ne creeremo due nuovi basati sullo stile “Corpo Testo”. Tornando nella finestra Stili e Formattazione, fare clic sul menù a tendina e selezionare la categoria Stili di testo. Clic destro su “Corpo Testo” e selezionate modifica. Sulla linguetta Rientro e Spaziatura, cambiate la spaziatura delle righe ad 1.5 e la Prima riga a 0.50. Fate clic su Ok. Noterete che i nostri cambiamenti hanno influenzato tutti e tre i paragrafi.

Adesso, creiamo un paragrafo per lunghe citazioni. Muovete il cursore in un punto qualunque del secondo paragrafo. Nella finestra degli stili, clic destro su Corpo Testo e selezionate “Nuovo”. Sulla linguetta Gestione, dategli il nome “Blockquote”. Cambiate il successivo stile in “Corpo Testo”, dato che difficilmente avremo lunghi virgolettati in una riga. Noterete che dal momento che abbiamo creato un nuovo stile facendo clic con il destro su Corpo Testo, esso è collegato in automatico al “Corpo Testo”. Per creare un nuovo stile che non sia collegato ad un altro, cambiare il “collegamento” con “nessuno”.

Ora cambiamo la formattazione del nostro nuovo stile. Sulla linguetta "Rientro e spaziatura", cambiamo il valore di “Prima del testo” e “Dopo il testo” in 0.50. Cambiare il valore di Prima riga in 0.00. Sulla linguetta "Carattere", modificare il tipo su corsivo. Clic su OK e potrete notare come un nuovo paragrafo di nome “Blockquote” sia stato aggiunto alla lista. Ancora una volta, muovere il cursore su un punto qualunque del secondo paragrafo e fare doppio clic su “Blockquote”. Vedrete ora che il rientro della prima linea è stato spostato via, il paragrafo è giustificato su entrambi i lati e il testo è in corsivo.

Vogliamo quindi cambiare il primo paragrafo, dandogli qualche capolettera. Visto che vogliamo che il primo paragrafo di ogni capitolo abbia questo aspetto, creeremo un altro stile. Di nuovo, fate clic con il destro del mouse su “Corpo Testo” e selezionate "Nuovo". Rinominate il nuovo stile in “Primo Paragrafo” e cambiate lo stile successivo su "Corpo Testo". Su "Rientro e spaziatura", cambiate il rientro della prima riga su 0.00. Sulla linguetta "Capolettera" (nella figura sotto) selezionate “Mostra capolettera”, impostate il “Numero dei



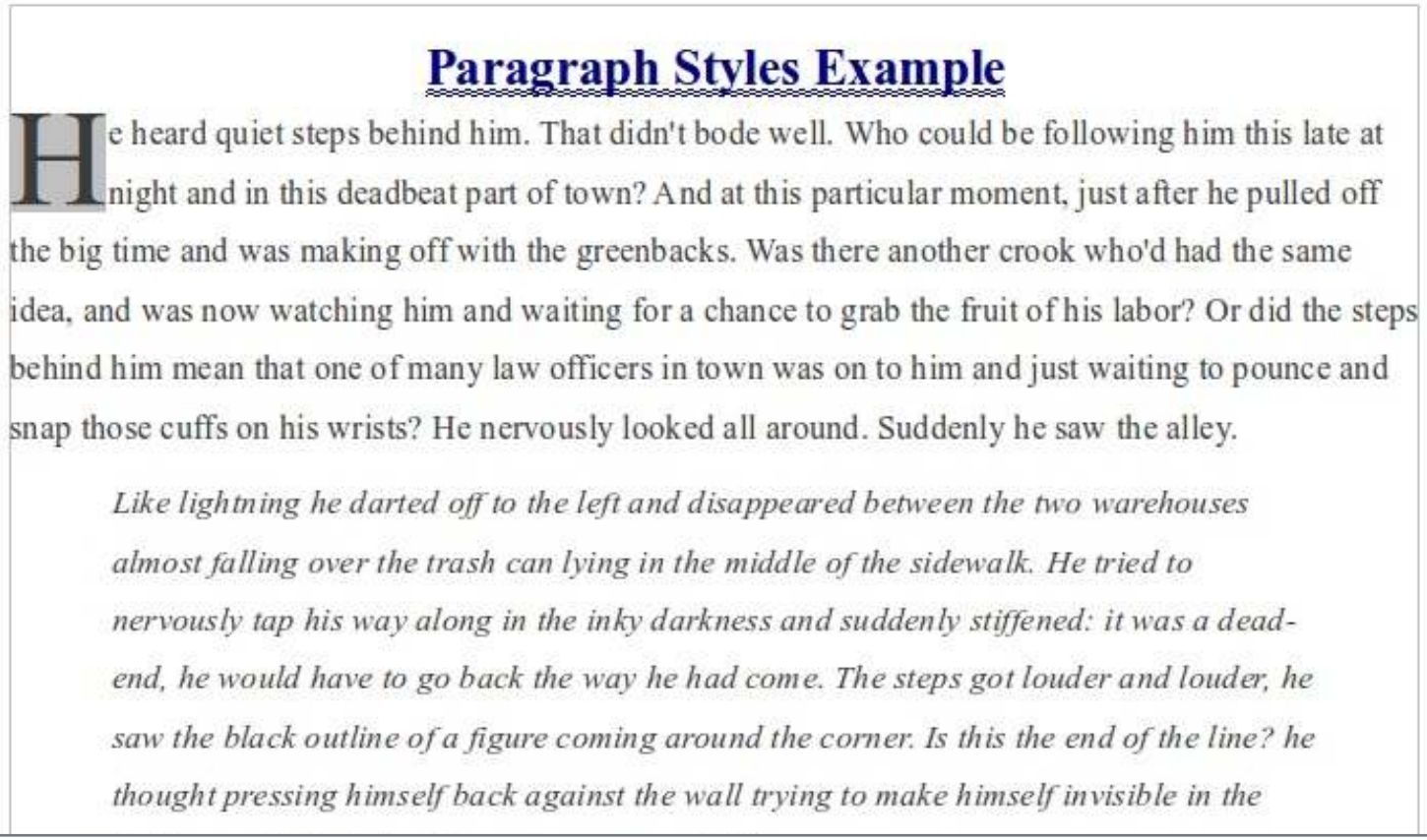
caratteri" su 1 e "Righe" su 2. Fate clic su OK. Ancora una volta, non riusciremo a vedere ancora alcun cambiamento. Muovete il cursore nel primo paragrafo e fate doppio clic sul nuovo stile.

Abbiamo bisogno che questo nuovo stile paragrafo segua ogni titolo di un nuovo paragrafo. Modificate allora lo stile del titolo in modo che lo stile successivo sia "Primo Paragrafo".

Lo stile dei caratteri ha effetto solo sul testo selezionato e non sull'intero paragrafo. Nel terzo paragrafo selezionate del testo. Fate clic sull'icona "Stile di carattere" nella finestra degli stili, poi fate doppio clic su "Enfasi". Questo renderà corsivo il testo selezionato. Si possono modificare gli stili del carattere nello stesso modo in cui modificate gli stili del paragrafo.

Il vantaggio chiave degli stili è rendere la formattazione del testo omogenea in tutto il documento. Nel prossimo articolo parleremo di come aggiungere cornici al proprio documento.

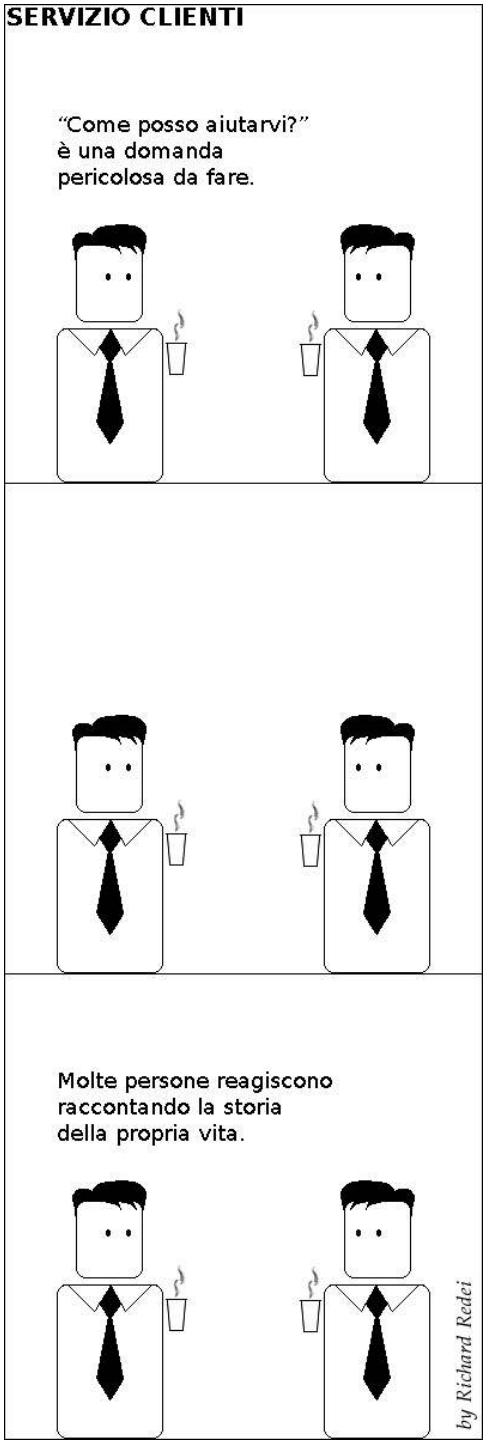
Elmer Perry fa l'educatore di ragazzi ad Asheville, in North Carolina e tra i suoi hobby ci sono il web design, la programmazione e la scrittura.



Paragraph Styles Example

He heard quiet steps behind him. That didn't bode well. Who could be following him this late at night and in this deadbeat part of town? And at this particular moment, just after he pulled off the big time and was making off with the greenbacks. Was there another crook who'd had the same idea, and was now watching him and waiting for a chance to grab the fruit of his labor? Or did the steps behind him mean that one of many law officers in town was on to him and just waiting to pounce and snap those cuffs on his wrists? He nervously looked all around. Suddenly he saw the alley.

Like lightning he darted off to the left and disappeared between the two warehouses almost falling over the trash can lying in the middle of the sidewalk. He tried to nervously tap his way along in the inky darkness and suddenly stiffened: it was a dead-end, he would have to go back the way he had come. The steps got louder and louder, he saw the black outline of a figure coming around the corner. Is this the end of the line? he thought pressing himself back against the wall trying to make himself invisible in the



Trovare ebook

Scritto da Kevin O'Brien

Quando state cercando degli ebook vi è una quantità di fattori che dovreste tener da conto: dispositivo di lettura, formati, DRM e prezzo sono alcuni che intendo trattare in questo articolo.

Lettori

La prima decisione che dovete prendere è su quale dispositivo intendete leggere i vostri ebook. Le tre grandi librerie online negli Stati Uniti, Amazon (Kindle), Barnes & Noble (Nook) e Borders (Kobo) offrono ciascuna un dispositivo dedicato per leggere gli ebook. E le compagnie di elettronica di consumo come Sony (Reader) stanno cominciando ad offrire dispositivi. Tra i vantaggi di questi dispositivi vi è che offrono il fattore aspetto vicino a quello di un vero libro stampato; con l'e-ink spesso sono più facili da leggere; e con l'e-ink offrono una durata della batteria davvero lunga (ben due settimane tra le cariche). Gli svantaggi sono che sono un altro dispositivo da portare in giro; costano tra 100 e 200 dollari ognuno; e sono limitati nei formati che possono gestire.

L'opzione che segue, che sta diventando molto popolare, è utilizzare una applicazione e-reader in esecuzione su un dispositivo tablet come l'iPad o uno dei tanti tablet Android. Tutte e tre le librerie citate sopra, offrono applicazioni gratuite per i tablet. Queste vi consentono di cercare e acquistare libri dal vostro tablet e poi di scaricarveli.

L'ultima opzione e quella che uso, è utilizzare software sul mio telefonino Android. Nel mio precedente articolo ho trattato l'applicazione Aldiko che ha sia versioni gratuite che poco costose. Ho anche installato le tre applicazioni delle librerie. Personalmente trovo questa la migliore opzione per una semplice ragione: ho sempre il telefono con me. Così, in qualunque momento abbia alcuni minuti da ammazzare, posso tirar fuori il mio telefono e leggere un po'.

Formati

Tristemente, quanto ai formati non vi è uniformità negli ebook. Alcuni dei formati sono stati in giro da un po' come il formato PDB usato dal Palm Pilot. Altri sono proprietari, come il formato di Amazon AZW. Nell'articolo precedente vi ho mostrato come convertire libri tra molti formati non protetti utilizzando Calibre. Dato che il mio software e-reader primario preferisce epub, cerco i libri in quel formato o libri che non siano protetti che possa convertire in quel formato. Bisogna che vediate quale formato può essere letto per decidere su un dispositivo o software di lettura.

DRM

Sembra che passeremo attraverso una gran quantità di difficoltà con gli editori di tutti i media per le restrizioni digitali. È cominciato con l'industria musicale che adesso sembra stare cominciando a capire come tenersi i clienti fornendo musica in file comodi che non siano bloccati. Io, tra E-music e Amazon, acquisto tutta la musica che voglio in semplici file mp3 non protetti. Sfortunatamente le case editrici stanno ancora rivaleggiando per vedere chi riesce ad essere il più irritante per i loro clienti. Anche se vi sono vari modi illegali per trovare ebook, non intendo spiegare come farlo. Vi farò notare che queste 'alternative' tendono ad essere di bassa qualità e non molto soddisfacenti. E ho scoperto che posso ottenere del tutto legalmente libri di alta qualità e che siano senza DRM.

Prezzo

Se andate su una libreria online come Amazon e date un'occhiata in giro vedrete che molti libri pubblicati oggigiorno vengono offerti nei formati elettronici nello stesso momento in cui escono le versioni cartacee. L'aspetto negativo è che tendono ad essere offerti a prezzi che sono tanto alti, se non più alti delle edizioni rilegate. Ma vi sono delle eccezioni che sono proprio piacevoli. E vi

sono posti dove potete ottenere libri gratis del tutto legalmente.

Progetto Gutenberg

Se conoscete la storia potreste riconoscere il nome Gutenberg come quello della persona a cui è attribuito lo sviluppo della stampa (in Occidente, credo). Questo progetto online (http://www.gutenberg.org/wiki/Main_Page) ha preso il suo nome per creare una biblioteca di libri gratuiti che sono nel Pubblico Dominio. I libri in Pubblico Dominio non sono più soggetti al copyright e vi sono molti buoni libri, inclusi molti dei classici, che ricadono in questa categoria. Eccovi alcuni libri che potete trovare che sono stati selezionati dalla rivista Wired (ottobre 2010) come i migliori ebook gratuiti che potete trovare qui:

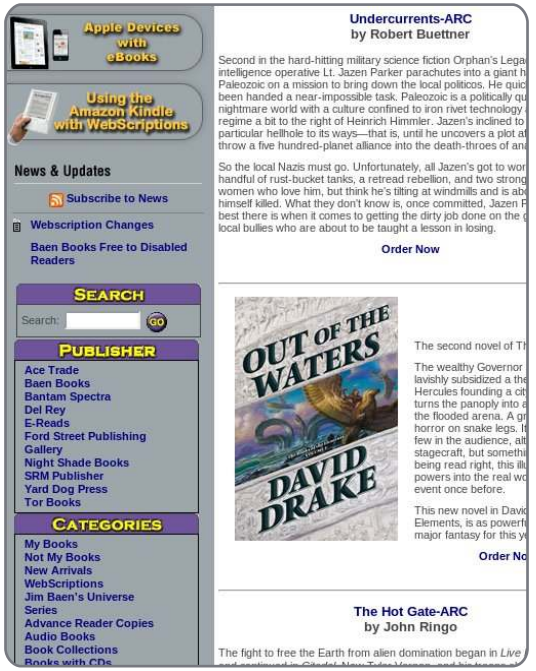
- *Un Americano alla corte di Re Artù, di Mark Twain*
- *Sotto le lune di Marte, di Edgar Rice Burroughs*
- *Frankenstein: o il moderno Prometeo, di Mary Wollstonecraft Shelley*
- *I viaggi di Gulliver, di Jonathan Swift*
- *Le Avventure di Sherlock Holmes, di Arthur Conan Doyle*
- *Le avventure di Alice nel Paese delle Meraviglie, di Lewis Carroll*

Il progetto Gutenberg ha 33.000 libri disponibili così non mancheranno dei buoni libri da leggere. Naturalmente questi libri non sono gli ultimi best-sellers.

Baen Books

La Baen Books (http://www.baen.com/) sta facendo qualcosa di davvero bello e spero per loro che funzioni bene. Hanno creato un qualcosa di nome Baen Free Library in cui offrono per il download libri di alta qualità, assolutamente gratuiti e senza DRM. Se sei un appassionato di fantascienza e fantasy (e credo che molte persone che leggono questo articolo lo siano) questo è un modo fantastico di cominciare a costruire la vostra biblioteca. Offrono anche una varietà dei formati più popolari.

Adesso potreste chiedere quale sia il loro modello di affari. E la risposta è che la Free Library è solo una selezione della loro più vasta collana di libri. Per esempio potete scaricare gratuitamente il primo libro della popolare serie di David Weber su Honor Harrington. 'On Basilisk Station'. Se vi piace, ne hanno almeno più di 9 e sono disponibili solo per 6 dollari ciascuno, in file di alta qualità senza DRM. Ho scaricato un sacco di libri

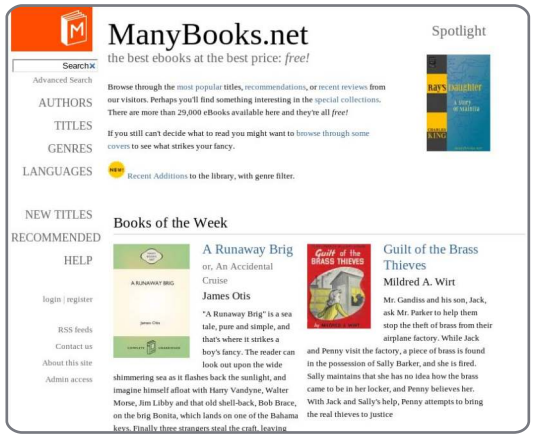


gratuiti ma ho anche acquistato da loro una mezza dozzina di libri. Controllo il loro sito periodicamente per vedere se c'è qualcosa di nuovo. Vale la pena visitare il loro sito anche per altri contenuti gratuiti e per le interviste d'autore.

WebScription

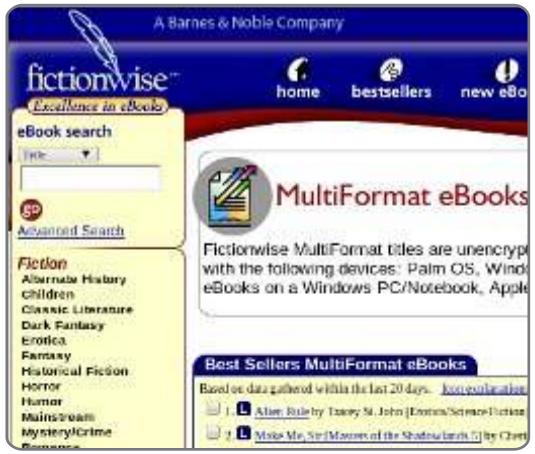
Questo (http://www.webscription.net/) è una ramificazione del sito di ebook della Baen, ma offre anche libri di

una varietà di altri editori. Ace Trade, DelRey e Tor sono tra le più



grandi case editrici che salgono a bordo come la Subterranean Press e Nigthshade Books. Come potreste attendervi dalla connessione Baen, tutta la selezione sembra essere fantascienza o fantasy.

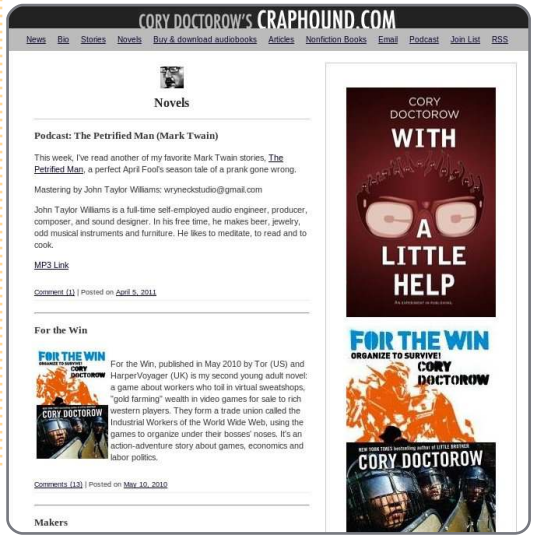
ManyBooks.net



Questo sito trae molto del suo contenuto dal Progetto Gutenberg, ma aggiunge anche alcuni materiali che non sono sul Pubblico Dominio ma che sono stati resi disponibili. Vi ho trovato libri che sono attuali (ad es. 'Accelerando' di Charles Stross) così vale la pena verificare.

Fictionwise

Fictionwise (http://www.fictionwise.com/ebooks/multiformat.htm) offre libri (e alcune riviste) a prezzi molto ragionevoli e senza DRM. La selezione è prevalentemente su fantascienza e fantasy ma va oltre. Sembrano avere molti romanzi rosa, se questo è ciò che vi piace. Valuterei questo sito più in alto eccetto il fatto che sembra abbiano



un loro formato proprietario e vi richiedono di usare il loro lettore. Il lettore è gratis da scaricare ma non hanno una versione per Android e così non li ho provati. Comunque il resto dell'offerta sembra piuttosto buona così se siete interessati provatelo.

Cory Doctorow

Cory Doctorow (http://craphound.com/?cat=5) si merita una menzione tutto da solo a causa della sua presa di posizione sulle libertà. Egli insiste che i suoi libri siano disponibili senza DRM e si oppone ai DRM in tutte le forme. Ha reso disponibili sul suo sito web versioni ebook gratuite dei suoi lavori e a dispetto di ciò, le sue vendite continuano a salire. Il suo punto di vista è che le due cose sono collegate: più persone sono esposte al suo lavoro, più probabilmente compreranno i suoi libri quando ne avranno la possibilità. Proprio adesso potete scaricare dal suo sito versioni di qualità, senza DRM e senza costi e lui non lascia neanche che mettiate del denaro nella boccia delle mance. Dice che, se volete sostenerlo, comprate una copia cartacea e donatela a una biblioteca. Un consiglio piuttosto buono, penso.

Sommario

Questa è solo una istantanea del mercato come è proprio adesso (sto scrivendo questo pezzo all'inizio del 2011). Scommetto che tra un anno le cose saranno migliori. Molti degli autori si rendono conto che costosi ebook con DRM non stanno facendo loro alcun favore e stanno solo restringendo il loro mercato. Proprio come hanno scoperto i musicisti, costituire una base di ammiratori alla lunga è molto meglio. Così credo che cominceremo a vedere editori che proveranno ad offrire libri più convenientemente.

Ma, fino a che quel giorno arrivi, abbiamo alcune opzioni. Gradirei far notare anche, che i siti come Progetto Gutenberg e ManyBooks.co chiedono delle donazioni. Se li state usando per ottenere ebook gratis, offritegli una donazione per aiutare ad espandere le proposte che possono mettere a disposizione. È proprio la cosa giusta da fare.

Semafori con Arduino

Scritto da David W. Mawdsley

Con la compagnia Heathkit scomparsa e con un moderno computer con in uso Ubuntu 10.04 LTS, trovai un sito web che descriveva minuziosamente un micro-controller di nome Arduino a www. arduino.cc (non .com). Per l'alimentazione e la connessione al computer usava un cavo usb. Arduino Uno era accessibile a 30 dollari. Una simulazione di semaforo sembrò proprio l'esperimento divertente da provare.

Per far si che le cose funzionassero richiese solo tre compiti principali: Installare e configurare l'IDE (Integrated Developement Environment) di Arduino, trovare i cavi per la basetta sperimentale e le porte necessarie di Arduino e scrivere un semplice programma in C seguito dal caricamento del codice compilato sul micro-controller Arduino.

Il compito 1 fu semplice, il 2 di routine con qualche studio di aggiornamento e il 3 richiese una piccola curva di apprendimento sulle procedure del C insieme con alcuni comandi nuovi, specifici per le porte di Arduino. Caricare il codice compilato sul micro-controller fu facile. In qualche giorno di affanni il mio sistema funzionò come progettato. Più tardi aggiornai il mio codice per includere sul circuito un cicalino.

Parte 1: Installare l'IDE Arduino

(per dettagli vedere http://arduino.cc/playground/Linux/Ubuntu)

Per la mia installazione usai la sezione della pagina “Ubuntu senza pacchetto 'arduino'”. (la vostra installazione potrebbe variare.)

Scaricate il file .gtz e installatelo con il Gestore di Archivi: arduino-0022.gtz (da http://arduino.cc/en/Main/Software usando il pacchetto Linux a 32-bit)

Installate il compilatore e i pacchetti delle librerie:

```
sudo apt-get install gcc-avr avr-libc
```

Per coloro che per dialogare usano la porta usb, aggiungetevi al gruppo 'dialout' per avere i permessi di scrittura su quella porta con:

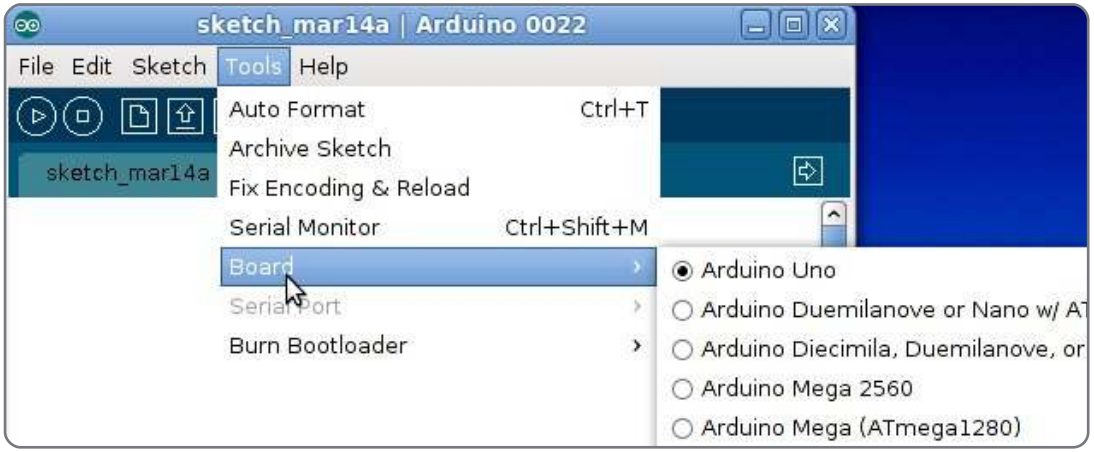
```
sudo usermod -aG dialout <vostro nomeutente>
```

Dopo per eseguire l'applicazione, aprire la cartella “arduino-0022”, fare clic col tasto destro su “arduino” e scegliere “Esegui”. Una volta che l'IDE è in esecuzione selezionate la vostra scheda (la mia era Arduino Uno) da Tools>Board.

Parte 2: cablare la basetta sperimentale e connetterla ad Arduino

Ecco le parti che usai per completare la cablatura (per la maggior parte provenienti da Radio Shack)

- basetta sperimentale e alcune bobine realizzate con filo rigido isolato con sezione 22
- spinotto di alimentazione da 2.1 mm e connettore per batteria da 9 volt (con contatto rosso saldato al centro, contatto nero sulla parte esterna del connettore)
- batteria da 9 volt
- LED: 2 rossi, 2 verdi, 1 giallo (ognuno approssimativamente con un consumo di 2.1 mA. Fate caso all'orientamento dei piedini!)
- interruttore a pulsante per basetta
- 3 Mini Cicalini VDC (Radio Shack 273-0053)
- resistenze da 5-220 Ohm, 2-150 Ohm, 1-10k Ohm (tutte da 1/8 di Watt è accettabile)



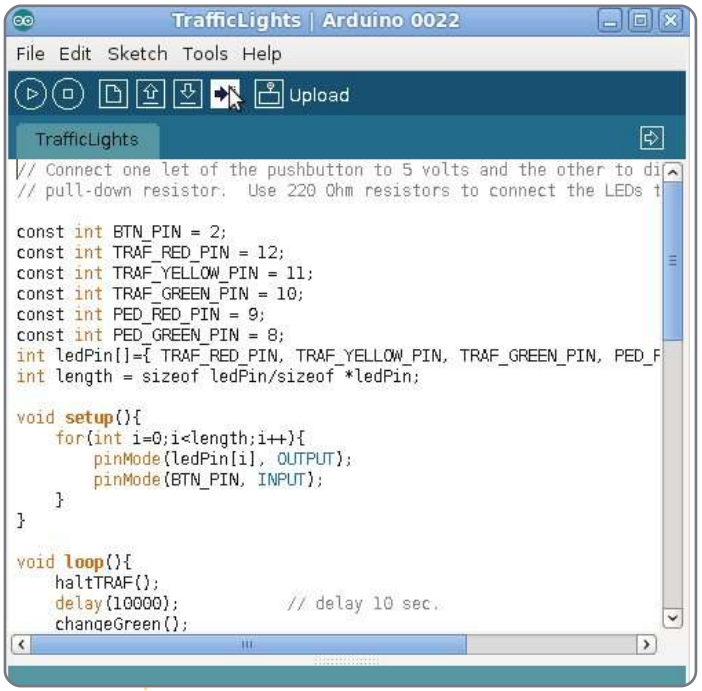
Sotto è mostrato lo schema di cablatura e una panoramica del mio Arduino montato su una cornice di legno con la basetta sperimentale e i fili. (La tavoletta Lego e stata usata per tenere insieme le cose approssimativamente.)

Parte 3: Scrivere il codice usando C e caricare il codice compilato su Arduino Uno

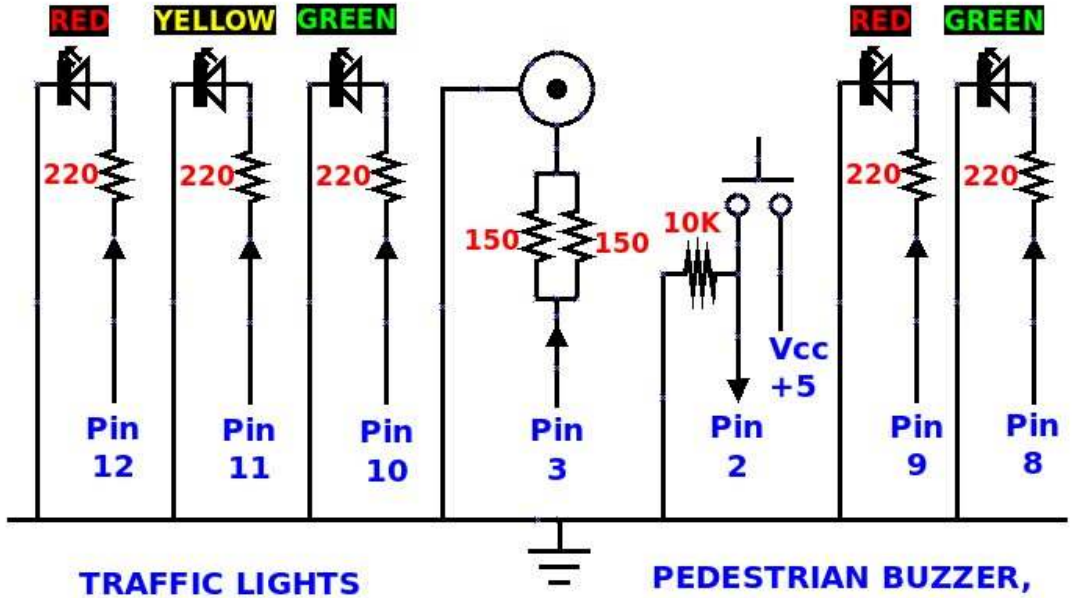
Dopo alcune letture sul sito di Arduino e con del codice preso in prestito, il codice del progetto usando gedit ebbe una pagina di lunghezza. Il file venne poi rinominato 'trafficligthsound.pde' dentro una cartella di nome 'trafficligthsound', il nome dell'estensione e il nome della cartella corrispondente che Arduino sembrava richiedere. Facendo clic sulla freccia d'avvio dell'IDE a sinistra, ci fu una verifica e una compilazione del codice a 1468 byte.

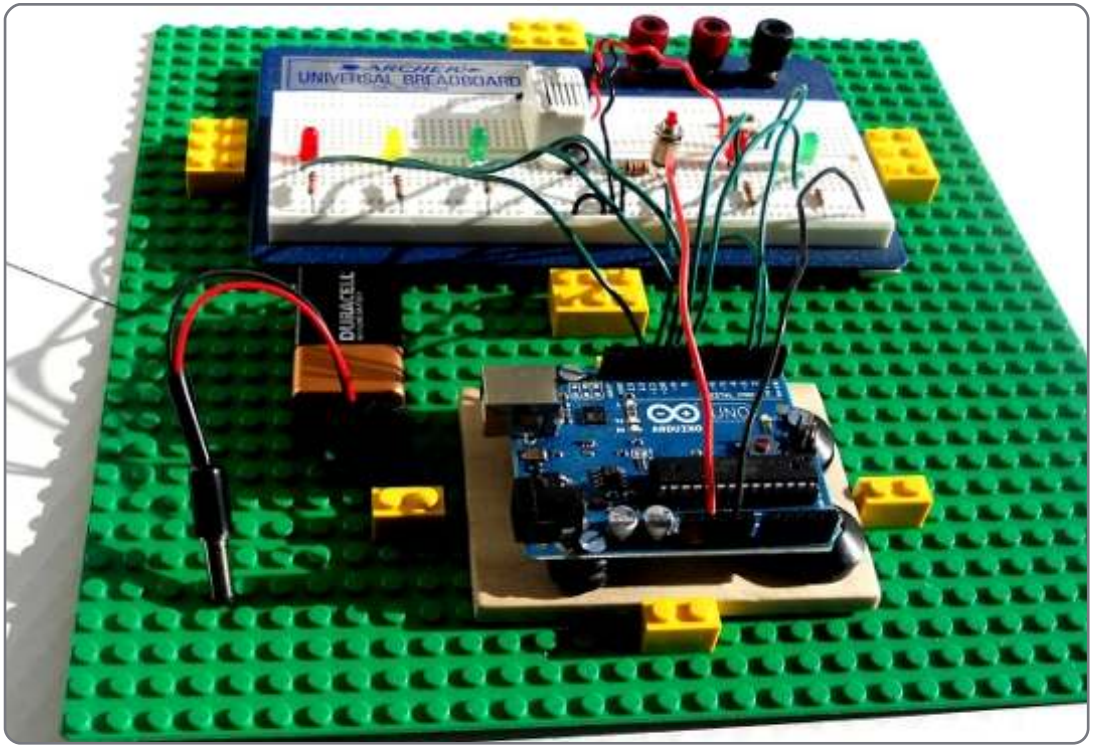
Il codice sorgente per il semaforo con Arduino può essere trovato a: http://pastebin.com/ACk9u937

Dopo la connessione con cavo usb tra computer e micro-controller, un clic sulla freccia destra del secondo quadrato della fila dell'IDE avviò il caricamento del bytecode sul microcontroller. Una volta caricato, l'Arduino Uno eseguì le varie luci e cicalino come progettato.



Dopo aver disconnesso il cavo usb e aver connesso la batteria da 9 volt, il progetto venne eseguito indipendentemente dal computer. Il programma continuerà ad eseguirsi in loop fino a che non viene rimossa l'alimentazione.





Scrivere per Full Circle Magazine

Scritto da Ronnie Tucker

Guide

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

Scrittura

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

Immagini

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

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

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

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

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

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

Scrittori non-inglesi

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

RECENSIONI

Giochi/Applicazioni

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

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

Hardware

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

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

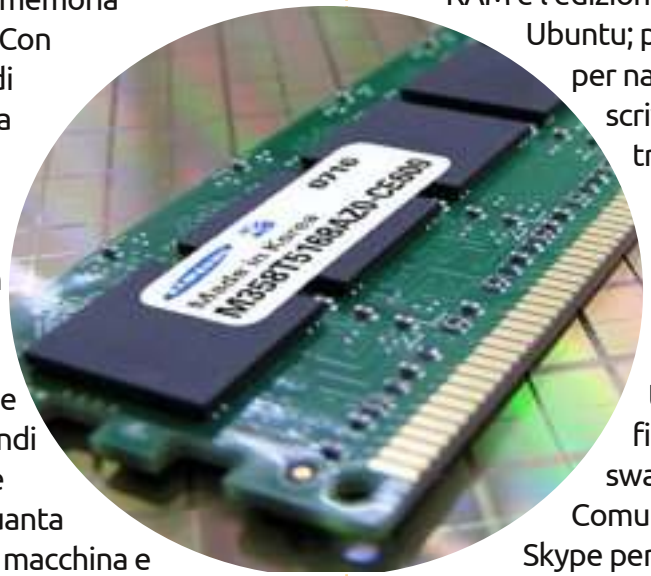
Non bisogna essere esperti per scrivere un articolo: scrivete una recensione che riguarda i giochi, le applicazioni e l'hardware che usate tutti i giorni.

Uso della swap parte 1 - È necessaria?

Sono stato spinto dal mio collega di podcast e compagno opinionista Ed Hewitt a modificare un'affermazione che ho fatto in File System Parte 1, secondo la quale non si porterà a termine una installazione Linux senza definire una partizione di swap. Mentre la maggior parte degli installatori questi giorni ve lo lascerà fare avvisandovi su come ciò sia sconsigliabile, in pochi fermeranno il vostro cammino per questo 'peccato'. Facciamo un passo indietro per un momento.

Perché serve una partizione di SWAP per Linux?

Le partizioni di swap sono necessarie per quei computer che hanno meno memoria fisica (RAM) di quanta ne serva alle applicazioni. Si pensi a una partizione swap come a un dispositivo di memoria temporaneo impiegato quando tutta la memoria fisica è utilizzata, senza ulteriore spazio per i dati e i programmi. Data la complessità dei sistemi operativi attualmente eseguiti, con grafica avanzata, programmi di grandi dimensioni e processi multipli, si fa presto a usare completamente le risorse di memoria fisica. In questo caso il sistema operativo scambierà alcuni dei programmi e dei dati con il dispositivo di memoria temporaneo. Con abbondanza di memoria fisica disponibile, la partizione di swap potrebbe non essere mai utilizzata e lo spazio sarebbe sprecato. Quindi la questione è realmente 'quanta RAM c'è nella macchina e la riempirò mai oltre la capacità?'. Rispondere di si e si potrebbe beneficiare di una partizione swap. Potrebbe non essere necessaria tutte le volte, ma eviterà congelamenti al vostro computer in tempi di sovraccarico.



Come sapere se ne serve una o no?

Scusandomi di rispondere a una domanda con altre domande, ma qual'è il caso d'uso? Qual'è il sistema operativo e il carico di lavoro massimo?

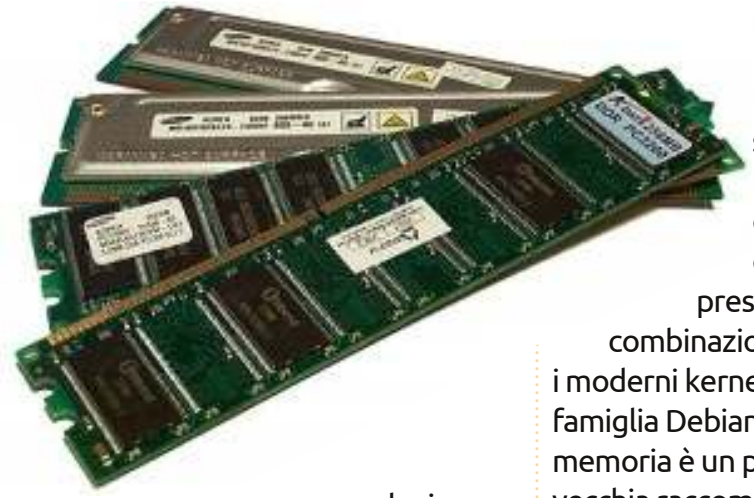
Si prenda un netbook con 1 GB di RAM e l'edizione Netbook di Ubuntu; principalmente per navigare sul web, scrivere e-mail e trattare saltuariamente qualche documento? Si potrebbe non riempire mai tutta la memoria fisica. Partizione swap necessaria? No. Comunque saltando su Skype per una conferenza con 50 schede aperte in Firefox, probabilmente si ruzzolerebbe proprio lì nell'area di swap. A meno che non siate Ed e tutto si blocca. Inserire una faccina sorridente qui. Il mio vecchio Toshiba Satellite ha soltanto 196 MB di RAM. L'esecuzione di un peso leggero di Linux quale Crunchbang o DSL per alcune leggere navigazioni va bene senza swap. Passando a Lubuntu 10.10 con LibreOffice e Firefox avviati, ruzzola nell'area di swap.

Il mio Dell 6400 con 4GB di RAM e Ubuntu 10.10 a pieno carico va bene con Firefox, Chrome e OpenOffice avviati tutti insieme, non utilizzando l'area di swap tutto il periodo dell'intera sessione. Lanciando l'editor di suoni Audacity e l'editor di video OpenShot per alcuni lavori sui podcast e l'alta definizione YouTube, tornerei a utilizzare l'area di swap.

Ogni macchina che esegue un sistema operativo completo e attuale (non un peso leggero) con una piccola quantità di memoria fisica, probabilmente 256MB o meno, necessiterà di una partizione di swap. Con l'aumentare dei carichi di lavoro, con più programmi aperti che lavorano su file di dati più grandi, si spingerà il limite della memoria fisica, che si tratti di 512MB, 1GB, 2GB o più, nell'area di swap.

Perché una intera partizione?

C'è un approccio alternativo a questo 'gestore di memoria virtuale', è chiamato file di paging. Sia in Windows



che in alcune configurazioni di Linux i file di paging risiedono sulle principali partizioni di programmi o di dati, insieme a tutti gli altri file. Questo è spesso considerato, diremo, sub-ottimale, sia per le prestazioni che per la sicurezza dei dati. Il file di paging può essere molto ampio, esigendo, a richiesta, veloci scritture su disco. Può causare colli di bottiglia in Entrata/Uscita e quando si ha avuto un file di paging Windows che straccia un bel pezzo della partizione attiva, perdendo preziosi dati e programmi, si apprezza l'approccio Linux, isolando l'area di swap da tutto il resto.

Quanta dimensione del file di swap serve?

Come si è visto, forse nulla. Quando serve, il trucco è bilanciare l'uso di una più piccola e più veloce RAM contro un più lento e più ampio disco, si può (o meglio il kernel del sistema operativo può) ottenere la migliore prestazione da questa combinazione. La verità è che, con i moderni kernel come li abbiamo nella famiglia Debian 2.6, la gestione della memoria è un pò più intelligente. La vecchia raccomandazione che l'area di swap dovrebbe essere tra uno e mezzo e due volte la memoria fisica è probabilmente fin troppo generosa per una macchina desktop, ma a mala pena sufficiente per un server. Impostare un'area di swap tra la metà e il totale dell'area fisica dovrebbe essere adeguato. Se si ha un portatile e si imposta su 'sospensione' del disco, allora si necessita di un'area di swap uguale o più ampia della RAM fisica. Nel dubbio, scegliere una partizione più vasta, poiché un paio di gigabyte non saranno imperdibili, a meno che non abbiate un disco a stato solido, ma questa è un'altra storia...

Nella seconda parte, Gestione della Memoria Virtuale, Attivazione Swap, Disattivazione Swap.

Full Circle Podcast

Un appello per il podcast party

Come sentirete nella puntata n. 15 del podcast, chiederemo opinioni tematiche per quella parte del podcast.

Piuttosto che aspettare che noi sbraitiamo su qualsiasi cosa ci passi per la testa, perché non indicarci un argomento e prestare poi attenzione al fungo atomico oltre l'orizzonte! È altamente improbabile che siamo tutti e tre d'accordo.

Oppure, un pensiero ancora più radicale: inviateci un'opinione per mezzo di un contributo.

Potete pubblicare commenti e opinioni sulla pagina del podcast presso fullcirclemagazine.org, nella nostra sezione Forum di Ubuntu o scrivere a podcast@fullcirclemagazine.org. Potete inoltre inviarci un commento tramite registrazione di una sequenza audio di non più di 30 secondi e inviarla allo stesso indirizzo. **Commenti e audio potranno essere modificati per la loro lunghezza. Ricordatevi che questo è un podcast per famiglie.**

Sarebbe bello avere collaboratori che intervengono allo spettacolo ed esprimono un parere di persona.

Robin

Ho appena compiuto un anno da quando sono un utente di Ubuntu e mi è stato chiesto di scrivere un articolo riguardo la mia esperienza. L'invito mi ha causato un flashback e mi chiedo, cosa ho fatto quest'anno? Bene, il primo anno ho avuto tre diverse versioni di Ubuntu a partire dalla versione 9.10 alla 10.10.

Quando ho usato per la prima volta Ubuntu, non sapevo molto sul terminale e mi sono concentrato sulla GUI. Appena ho imparato come si installano i temi e si personalizza il desktop di Ubuntu, ho iniziato ad aiutare i nuovi utenti guidandoli in questo processo. Il compito di capire quali pacchetti devono essere estratti, come e dove sono installati è semplice dopo averlo fatto, ma creano grande confusione a un nuovo utente.

Vorrei menzionare un post nella sezione "ambienti desktop" del forum di Ubuntu un bell'elenco di risorse per i nuovi utenti interessati alla personalizzazione dei loro desktop[1]. L'ho menzionato perché molte domande a cui ho risposto sarebbero potute essere evitate usando questa risorsa.

È una bella sensazione aiutare un altro utente di Ubuntu e quando inseriscono con orgoglio una schermata del loro desktop personalizzato o quando inviano i ringraziamenti è anche meglio.

Frogs Hair

[1]: http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=809695

Ho usato Ubuntu per più di 3 anni e sono quasi completamente indipendente da Windows e non posso elogiare abbastanza Ubuntu. Più o meno tutti i computer vengono venduti con Windows preinstallato e se volete usare una distribuzione Linux, dovete installare in boot duale o rimuovere completamente Windows. All'inizio della mia incursione nel mondo Linux ho provato con il boot duale e non è stato così bello a causa di tutti i problemi che sono apparsi. La sola installazione di Ubuntu è definitivamente la via da prendere. Ho usato svariati programmi sotto Windows, che non funzionano in Ubuntu (neanche sotto WINE) ma hanno vinto tutti, ma in pratica ho superato il problema utilizzando software simili presenti in Ubuntu e applicazioni presenti sul web che svolgono il lavoro altrettanto bene e in alcuni casi anche meglio.

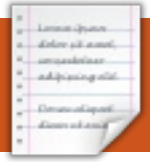
C'è uno stigma legato agli utenti di Ubuntu e di Linux in generale; per usarlo bisogna essere esperti nel computer per farlo funzionare. Se controllate i siti web fornitori di hardware per computer, la maggior parte che usano Linux sono esperti con i computer, ciò implica che Windows è semplice. Non si fa menzione del software aggiuntivo che è necessario installare e pagare per fermare un attacco da Internet.

Lo stigma verso Linux è quindi ingiustificato. Credo di non essere un esperto di computer e ciò è confermato dal fatto che incontro difficoltà nella comprensione di alcuni articoli di FCM. Ciò che si deve accettare e che c'è una diversa curva di apprendimento. Ricordo la mia prima vera installazione di Ubuntu e il messaggio che diceva che dovevo eseguire un comando nel terminale. Al tempo era sconcertante ma adesso non è un problema.

L'articolo riguardante LibreOffice nell'edizione di FCM di Febbraio era stato molto interessante. In realtà lo avevo installato prima di leggere l'articolo. È molto più veloce e ha molte più caratteristiche che OOo non ha. Lo raccomando caldamente. È supportato da Canonical, quindi è la strada da seguire.

Ho provato in molte occasioni a convincere i miei colleghi di lavoro a usare Ubuntu, ma hanno messo la testa nella sabbia e rimangono con XP. In ogni caso mio nipote mi ha mostrato un articolo riguardante Linux che era stato presentato alla sua scuola. Era stato scritto estremamente bene e sono stati elencati i vantaggi di avere Linux in aula. Ero veramente impressionato di leggere un articolo del genere e ho chiesto chi lo avesse scritto. Era stato incredibilmente mio nipote, che era tanto più sorprendente in quanto ha solo nove anni.

Allan Hambidge



LA MIA OPINIONE

Scritto da Allan J. Smithie

Ricordate la scena di Star Trek IV in cui Scotty cerca di far funzionare un PC Mac?

Forse non ricordo esattamente il dialogo ma dovrebbe essere pressapoco così:

McCoy: "*Devi usare il mouse.*"
Scotty (prende in mano il mouse e ci parla dentro): "*Ciao computer.*"
McCoy: "*Usa solo la tastiera.*"

Due cose: uno, mi scuso per il riferimento a Star Trek. Due, evidentemente il Mac non è poi così intuitivo come tutti pensano, persino per un ingegnere di navi spaziali del ventitreesimo secolo.

Annunciata come un grande passo avanti, l'Interfaccia Grafica dell'utente (GUI) che uscì dalla Xerox PARC, Palo Alto negli anni settanta, si quasi quarant'anni fa, introdusse l'uso dei WIMP (Windows, Icons, Mice, Pull-down menus). Anche se si dovrebbe scrivere rigorosamente Mouses, dato che Mice è il plurale di piccoli roditori e non di dispositivi di puntamento.

Si, la GUI fu un enorme miglioramento rispetto a quello che c'era prima. Negli Anni settanta, il Data Processing Department faceva uso di schede perforate e nastri di carta. Negli anni ottanta arrivarono i videoterminali di colore verde e le noiose digitazioni di codice di programmazione. Provate voi ad impaginare una rivista su uno di questi. Non fatelo. Io l'ho fatto. Credo che quello sia il perché ora ho qualche capello grigio in testa. L'avvento dei PC economici (quasi), portarono l'elaborazione informatica alle (relativamente benestanti) masse. La GUI accelerò tale passaggio, non come il catalizzatore, quando queste macchine divennero abbastanza potenti da poter eseguire una GUI con qualche applicazione installata.

La Xerox può aver inventato la GUI come strumento aziendale, ma furono la Macintosh e i Personal Computer che la "liberarono" dall'allora ben fortificato giardino dei sistemi UNIX X-windowing. Qui finalmente arrivarono le macchine che noi tutti potemmo utilizzare, o quasi tutti.

Forse sto mostrando sia la mia età che la mia ignoranza sui fatti della storia dell'informatica, ma questo non mi ha mai fermato in passato. Posso dire con relativa certezza che non c'è niente di intuitivo nelle attuali o precedenti generazioni di GUI. In nessuna di loro. Tutti noi dobbiamo vedere come funzionano. La funzione del mouse e dei menù non è un comportamento innato nell'uomo, non più di una lingua, un altro argomento su cui ho discusso con i miei amici di insegnamento. Un noto presentatore televisivo americano, ha recentemente imparato come si fa a Tweettare. Prima gli si è dovuto insegnare come operare sul sito di Twitter con un mouse, visto che il suo primo tentativo fu quello di toccare lo schermo. È vero. Non necessariamente persone intelligenti c'arrivano subito. Credo che il numero di bottoni del mouse influisca in misura inversamente proporzionale sulla curva di apprendimento. Ho sepolto un precedente amico sotto la mia terrazza per aver solamente posseduto un Super-mouse della Logitech a sette pulsanti con rotellina di scorrimento. Non l'ho fatto veramente, ma lo pensavo ogni volta che andavo a trovarlo nel suo ufficio.

Il problema invece che migliorare (come uno si aspetterebbe) sta peggiorando. La molteplicità di periferiche coperte da Copyright, Licenze e Marchi registrati con il loro relativo software anch'esso protetto da Copyright, Licenze e Marchi Registrati, sta rendendo sempre più difficile l'essere produttivi anziché renderlo più semplice. La consistenza sarebbe una manna dal cielo solo che il commercio non lo consentirebbe. Si, abbiamo standard oltre alle piattaforme individuali, come i-OS, Windows e grazie ad Hewlett-Packard anche il Web-OS. Linux ha Open Desktop.org. No che riuscireste a riconoscerlo fra Gnome, KDE, Xfce, LXDE, Sugar, Linpus, Chrome e molte altre varianti. Android è diviso mentre Meego vacilla e Symbian... fa qualsiasi cosa stia facendo in questi giorni sul mercato. Il doppio colpetto, il pizzico per ingrandire e il colpetto per mettere a fuoco: tutti lavorano in modo quasi simile ma i menù di due smartphone sono raramente gli stessi.

Le icone. Queste sono religiosi lavori d'arte. La lingua universale delle icone nel mondo dei computer non è veramente universale e nemmeno può essere considerata una lingua. Non ci sono standard ed esiste poca coerenza,

dato che le icone o sono degli elementi di interpretazione artistica e creativa o di marketing e di marchio.

Qui termina la lezione.

Minority Report

Si, intendo proprio come faceva Tom Cruise con un guanto digitale, agitando le sue braccia di fronte ad una proiezione olografica di dati. Chiunque abbia usato un guanto digitale e una cuffia di realtà virtuale, sa quanto stupide possano sembrare (hey, ho preso la maglietta del VR-expo di Londra nel 1995). La prenderò se questo significa niente più mouse o labirinti di menù. Nei mesi passati abbiamo avuto i primi segni con la Kinect e il controller Wii-motion. Si sembrate ancora degli stupidi.

User-friendly

Un termine così vago da non aver perso ancora la sua attualità, anzi non ha mai avuto attualità. Faccio riferimento al mio precedente punto riguardo le icone. Il termine "User-Friendly" indica quello che noi tutti vogliamo, nonostante il fatto che non possiamo definirlo ed esso, pure, cambia nel corso del tempo. Propongo che la prossima generazione di Interfacce Grafiche (GUI) debba essere:

- flessibile, che concili tutti i gusti, capacità, handicap e tutte le dissonanze cognitive (i giocatori di bingo possono andare a prendersi da bere ora);
- valido/semplice nell'apprendimento e nelle operatività;
- su più livelli nella sua inevitabile complessità, semplice nelle comuni operazioni quotidiane e complesso quanto serve per eseguire quelle più avanzate;
- orientato ai compiti, ma veramente, non ditelo e basta, fatelo.

Cosa ve ne sembra? Io non ne ho idea. Non è un OS-X, Ice-Yeti o un KDE 4.7. È qualcosa che va al di là degli i-OS, Android e Windows Phone 7. Il fatto che i nostri bambini siano rapidi ad apprenderli non significa che siano buoni. Questi sono tutte evoluzioni del passato e invece deve esserci una rottura con il passato. Deve essere costruito attorno alle persone reali e non attorno agli ostacoli che gli ingegneri software trovano con l'hardware attualmente disponibile. Semplicemente immaginate.

Allan J. Smithie è un giornalista e commentatore con sede a Dubai. Il suo blog è raggiungibile all'indirizzo: http://allanjsmithie.wordpress.com

CD design by Rikulu: http://rikulu.deviantart.com/

UN CD DI UBUNTU GRATUITO PER TUTTI I LETTORI!*

1 – Stampate questa pagina utilizzando una moderna stampante a colori. Questo è un passaggio critico.
2 – Facendo attenzione, utilizzate delle forbici affilate, tagliate attorno al perimetro del CD qui sopra. Se non avete stampato questa pagina, vi risulterà quasi impossibile riuscire a togliere i graffi delle forbici dal vostro monitor.
3 – Stupidamente inserite il vostro nuovo CD di carta nel vostro lettore CD/DVD.
4 – Grattatevi la testa domandandovi perplessi perché il vostro CD non si avvia.
5 – Eventuali reclami sono da inviare all'indirizzo mrmonday@fullcirclemagazine.org dato che probabilmente non saprà nulla di questo.

ATTENZIONE: È NECESSARIA LA SUPERVISIONE DI UN ADULTO MENTRE UTILIZZATE LE FORBICI, SOPRATTUTTO SE SONO AFFILATE!

* Né Full Circle Magazine né tanto meno i suoi creatori, si riterranno responsabili qualora il vostro CD di carta venga mangiato dal vostro lettore CD/DVD.

MORE UBUNTU!

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

DON'T MISS ANOTHER ISSUE!

WWW.UBUNTU-USER.COM/SUBSCRIBE-NOW

Remastersys

Remastersys è uno di quei programmi fantomatici che gli utilizzatori di Ubuntu possono conoscere ma che raramente provano ed è un vero peccato, in quanto è un programma che ha molto da offrire.

Il sito web ufficiale http://geekconnections.org/remastersys/ è l'unica fonte attendibile di informazioni, e consiglio tutti di andarci. Tony Brijeski è lo sviluppatore e afferma che il suo programma è "l'unico strumento per la creazione di un salvataggio su supporto live per Debian e Ubuntu" (dal sito web).

Siate diffidenti di altri siti web che offrono indicazioni e versioni non aggiornate. In questo caso è meglio restare al fianco dello sviluppatore dato che i menù e le varie opzioni sono cambiate nel corso del tempo.

Non commettete l'errore di confonderlo con APTonCD, anch'esso pensato per eseguire salvataggi delle applicazioni ma non del SO. Remastersys salva ogni cosa.

Quali sono i requisiti? Ubuntu o una variante che fa uso del codice di base di Ubuntu.

Tutti i tipi di computer sono invitati alla festa. È veramente semplice.

A meno che abbiate installata una distribuzione completa come openArtist, ci sono buone probabilità che dobbiate installare Remastersys. Potete seguire le istruzioni riportate sul sito citato in precedenza (sarà necessario aggiungere un repository a Synaptic).

Prima di avviare l'applicazione appena installata è necessario svolgere alcune operazioni preliminari. Per cortesia non ignorate questa informazione!

Utilizzate Ubuntu Tweak o Computer Janitor per ripulire il sistema da file inutili, oggetti in cache non più necessari e vecchi kernel. La mia ultima operazione di pulizia ha rimosso più di 1GB.

Ora è giunto il momento di rispolverare alcuni concetti base sulle percentuali.

Remastersys è in grado di creare file fino ad una dimensione massima di 4GB (questo è un limite imposto dal protocollo genisoimage utilizzato da Ubuntu), ma non fatevi ingannare perchè questo limite si riferisce alla dimensione massima del file compresso finale e non alla reale occupazione del vostro disco fisso.

Eseguite il programma "Analizzatore di utilizzo del disco" (DUA) dal menù principale e date un'occhiata ai numeri: il primo numero si riferisce alla dimensione totale del disco fisso mentre la seconda allo spazio occupato. Per esempio si potrebbe avere un disco fisso da 250GB con soli 4GB occupati.

Remastersys considera il secondo dato e lo comprime in un file ancora più piccolo, riducendolo dal 33% al 50% della dimensione originale. Questo è il punto in cui entra in gioco un po' di approssimazione.

Alcuni file sono già compressi e non possono essere ulteriormente ridotti. I file MP3 sono già ridotti alla minima dimensione possibile, di conseguenza si possono rimuovere o pagarne le conseguenze.

E quindi? Se l'occupazione complessiva del disco è di 8GB, di cui 3GB di file musicali, allora è possibile comprimere solo i restanti 5GB. Questo potrebbe portare al superamento del limite massimo dei 4GB di file compresso.

Ve lo dice una persona che ha commesso questo errore. Consiglio di spostate i file multimediali su un disco esterno. Questo in parte spiega il motivo per cui le varie versioni di Ubuntu vengono fornite con pochi file multimediali, o addirittura senza.

In breve, cercate di contenere l'occupazione del vostro disco al di sotto degli 8GB in quanto ogni eccesso vi farebbe superare il limite (il mio record è di 12GB ma si tratta di un caso limite).

Quanto sono grandi 8GB? In media l'installazione di Ubuntu occupa 4GB, c'è quindi spazio in abbondanza per programmi, file, etc. ArtistX con i suoi 2.500 pacchetti e programmi rientra nei 4GB compressi sebbene poi cresca fino a 12GB una volta installata (anche in questo caso viene utilizzato Remastersys per creare il file da scaricare dal sito).

Non abbiamo ancora finito con le pulizie di casa. Fermate le connessioni a Internet e Bluetooth, se presenti. Non riproducete brani musicali e collegate l'alimentatore al vostro portatile. Scollegate dischi esterni, memorie usb e SD card, che di solito

invece si dimenticano. Rimuovete anche ogni eventuale CD o DVD presente nel lettore. Infine disattivate ogni salva schermo che potrebbe avviarsi dopo un periodo di inutilizzo.

Perchè tutte queste precauzioni prima di avviare il programma? DUA è un valido programma ma spesso trascura tutto ciò che non sia il disco fisso. È facile dimenticarsi di dischi esterni e supporti di memorizzazione e di conseguenza sbagliare la stima della dimensione del file compresso.

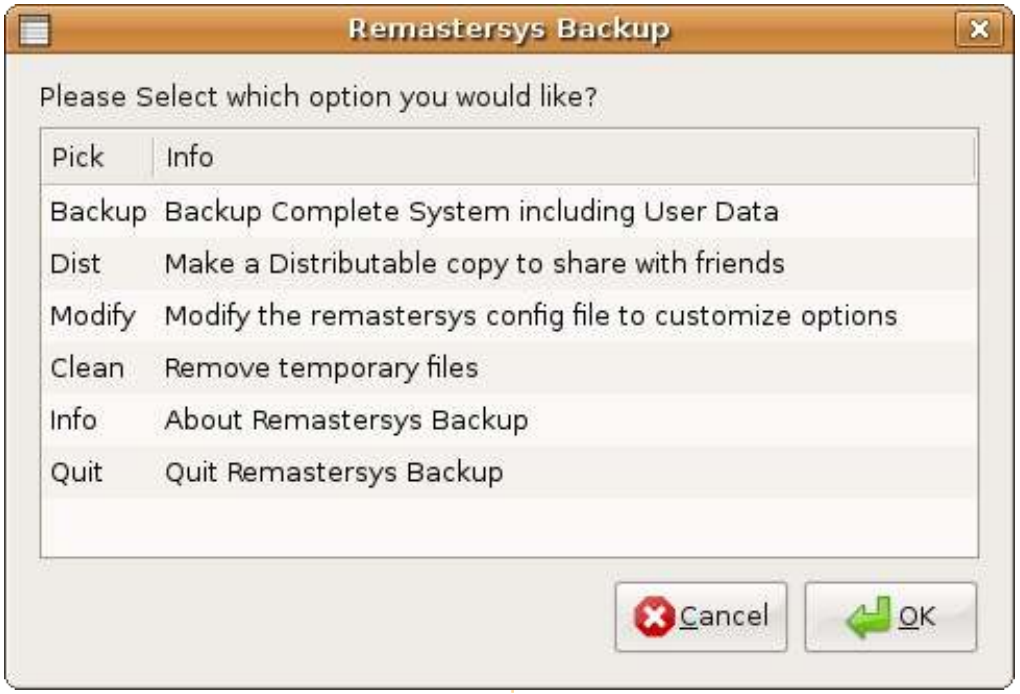
Inoltre Remastersys monopolizzerà il vostro computer per quasi mezzora, quindi pianificate l'attività in un momento di inutilizzo. Qualsiasi cosa in grado di interrompere il lavoro, come ad esempio l'avvio dello screensaver può causarne l'arresto (sebbene accada molto raramente).

È ora il momento di avviare Remastersys.

A video dovrebbe comparire il seguente messaggio di avvertimento:

Durante l'esecuzione di Remastersys è necessario chiudere tutte le altre finestre e smontare ogni condivisione di rete. Si consiglia di farlo ora e quindi fare clic su OK per continuare.

È essenziale assicurarsi di non avere nessun programma in esecuzione in background. Nulla di complicato, e facendo clic su OK verrà mostrato il primo menù.



Non fate clic su nulla nel menù principale prima di aver completato la lettura di quest'articolo.

Il menù principale è abbastanza chiaro ma contiene delle voci che meritano un approfondimento. Sono presenti Backup, Dist, Modify, Clean, Info, Quit più un altro paio di elementi; le relative spiegazioni possono apparire un po' criptiche, di conseguenza di seguito vengono riportate in forma semplificata.

- **Backup** - Clona ogni cosa, nel bene e nel male (inclusi quei file di cui in precedenza si consigliava la cancellazione, ecco rivelato il motivo).
- **Dist** - Esegue una copia da distribuire agli amici, rimuovendo tutte le informazioni personali, in pratica viene eseguito il back-up dei programmi ma non dei dati.
- **Modify** - Permette di modificare le impostazioni ed escludere determinati file. Maggiori dettagli più avanti.
- **Clean** - Rimuove file temporanei lasciati da precedenti esecuzioni di Remastersys. Maggiori dettagli più avanti.
- **Info** - Vengono mostrate informazioni relative al programma, come se già non si sapesse.
- **Quit** - (Chiudi) Si spiega da sè.

Sono state tralasciate di proposito le funzioni Distcdfs e Distiso; queste due voci hanno poco senso essendo disponibile la funzione Dist (se proprio volete saperlo, una crea un file system su CD mentre l'altra crea un'immagine .iso, Dist fa quasi tutto ciò senza dover ricorrere a queste altre funzioni). Le precedenti versioni non rendevano disponibili queste due funzioni, quindi non preoccupatevi se non le trovate nella versione che state utilizzando.

Arrivati a questo punto si potrebbe essere tentati di fare clic su Backup o su Dist! Purtroppo questo farebbe partire immediatamente il processo senza la possibilità di fare alcuna modifica o correzione. Si consiglia di continuare nella lettura prima di intraprendere qualsiasi azione!

Backup è l'impostazione predefinita ma è possibile spostarsi su un'altra voce con il tasto tabulatore, con le frecce o con il mouse. Facendo clic su OK verrà eseguita la funzione evidenziata.

Solo chi ha già eseguito in precedenza il programma dovrebbe utilizzare la funzione Clean in quanto permette di cancellare quanto lasciato nel sistema dai precedenti tentativi, in modo da non ritrovarli nel nuovo clone.

La funzione Clean si concentra sulla rimozione dei file temporanei e potrebbe non rimuovere cloni già esistenti creati in precedenza. In questi casi è necessario rimuoverli manualmente dalla cartella remastersys (spostandoli nel cestino con il tasto destro del mouse).

Il prossimo comando, Modify, è quello su cui andrebbe fatto clic per primo!

Tra tutte le opzioni disponibili, quella più utile è Modify in quanto consente di accedere al sotto-menù contenente le seguenti voci:

• **Username** - Il valore predefinito è "custom", ma si può cambiare facendoci clic sopra.
• **Title** - Come il precedente, il nome predefinito è "Custom Live CD" anche se la dimensione è quella di un DVD.
• **Filename** - Il valore predefinito è "custom.iso". Può essere lasciata visto che ci stiamo occupando di una immagine iso.
• **Working Directory** - Il valore predefinito corrisponde alla cartella Remastersys, ma è possibile cambiare il valore in Desktop per ritrovarla facilmente in seguito.
• **Files to Exclude** - Permette di escludere determinati file dall'insieme. Si raccomanda di leggere il seguito prima di scegliere questa voce.
• **Go back to main menu** - Ritorno al menù principale.

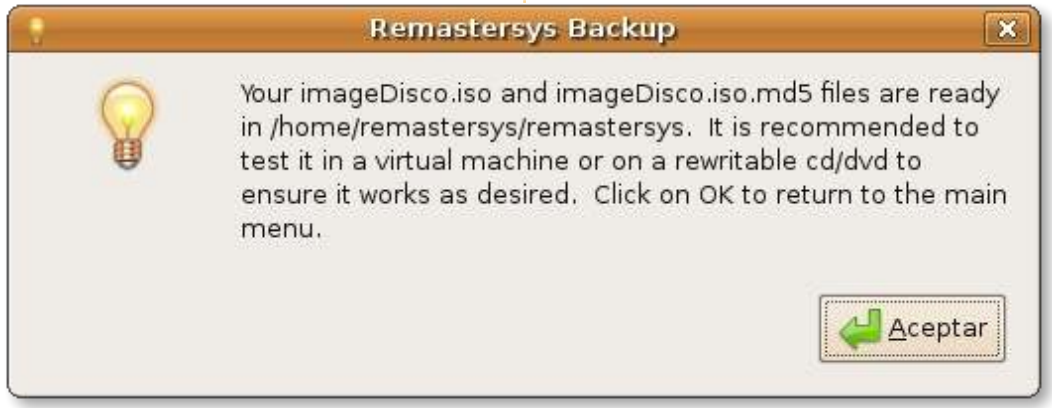
Il menù Modify ha una pecca; la finestra che si apre dopo aver selezionato Files to Exclude non fa riferimento a nessuna cartella e nemmeno offre strumenti per facilitare la compilazione. L'utente è obbligato a inserire manualmente l'elenco dei percorsi completi dei file oppure a fare il copia e incolla (lasciando uno spazio tra ogni voce in elenco). Basta un piccolo errore e si avranno problemi.

Hmmm, forse a questo punto il consiglio di spostare i file su un supporto esterno non sembra poi così male, vero?

Di solito è la funzione Modify che disorienta più di ogni altra. Non spaventatevi pensando di poter combinare qualche pasticcio sul vostro SO. Le modifiche interessano solo il prodotto finale e non il SO attivo.

Una volta che avete finito, fate clic su ok, tornate al menù principale e avviate il processo facendo clic su Backup oppure su Dist. Backup è pensato per uso personale mentre Dist produce una copia priva di dati personali, in questo modo diventa possibile passarla ad amici oppure renderla disponibile online.

Per una questione di gusti, io quasi sempre scelgo Dist. In questo modo se un disco dovesse finire nelle mani sbagliate, i miei nomi utente e password non sarebbero in pericolo.



Quando siete pronti fate clic su ok e rilassatevi per un momento. In base alla dimensione da comprimere dovrete far passare dai 15 ai 30 minuti.

Fate attenzione al contenuto della finestra che verrà visualizzata! In basso vi verrà mostrato un messaggio informativo con la dimensione finale. Se dovesse essere superiore ai 4GB chiudete la finestra e bloccate le operazioni!

Si tratta di una situazione poco piacevole, Remastersys ubbidisce ciecamente ai vostri comandi anche se il risultato finale è un file troppo grande da gestire. Si viene sì informati da un messaggio che il file finale è troppo grande, ma non prima della spiacevole fine.

Si ritorna al punto di partenza ed ecco dove Clean entra in scena. Fate clic su di esso per vedere se per caso è rimasto in giro qualche file temporaneo. Valutate la possibilità di spostare ulteriori file su supporti esterni e cercate eventuali altri programmi da rimuovere.

Quando finalmente il messaggio mostrerà che le dimensioni del file finale sono sotto i 4GB allora sarete fuori pericolo.

Se tutto va per il verso giusto vedrete comparire il messaggio: *I file custom.iso e custom.iso.md5 sono stati creati in /home/remastersys/remastersys. Si raccomanda di eseguire delle prove in un ambiente virtuale o su supporti riscrivibili per assicurarsi che il tutto funzioni come desiderato. Fate clic su OK per tornare al menù principale.*

Se non si sono verificati problemi con la dimensione allora il file .iso sarà disponibile nella cartella Remastersys (oppure nella destinazione scelta). A questo punto si presentano due possibilità:

• Masterizzare l'immagine .iso su CD o DVD. Per quanto scontato possa sembrare, fate attenzione a utilizzare la funzione che masterizza le immagini .iso. Masterizzare file video o file dati è cosa ben diversa.

• Virtualbox - se avete intenzione di utilizzare la copia come SO secondario su un altro computer; in ogni caso sarà necessario masterizzare un disco, utilizzare una memoria flash o trasferire il file via rete.

Un'altra possibilità è utilizzare UNetbootin e una memoria flash (usb), questa modalità però non sempre ha portato al risultato atteso. Non saprei dire se la causa del problema è il file oppure un baco nel programma (UNetbootin o Remastersys) ma non sempre UNetbootin si è rivelato in grado di trovare il file con l'immagine, anche quando il file era parcheggiato sul desktop. A dire il vero qualche volta ha funzionato ma alla fine ho trovato più semplice masterizzare un DVD e andare sul sicuro.

Coloro che muoiono dalla voglia di provare il risultato finale, senza masterizzare o copiare il file, possono avviare Virtualbox e caricare il SO per esaminarlo anche se sembrerà strano avere la copia esatta del vostro SO in funzione contemporaneamente all'originale.

Per avviare il pc dal file immagine presente su CD/DVD o su memoria flash modificate le impostazioni del BIOS in modo che legga dal supporto utilizzato; se tutto funziona, all'avvio dovrebbe comparire un menù con le seguenti opzioni:

• **Start Custom Live CD in Graphical Mode** - altro non è che Ubuntu in modalità live.

• **Start Custom Live CD in Safe Graphical Mode** - pensato principalmente per i pc che non si avviano con la prima modalità.

• **Install Custom Live CD** - Esegue l'installazione completa.

• **Check the CD/DVD for defects** • Controlla eventuali errori presenti sul CD/DVD. Ma se fosse veramente difettoso si arriverebbe fin qui? Forse!

• **Memory Test** - Test della memoria.

• **Boot the First Hard Disk** - Avvio dal primo disco fisso.

Personalmente raccomando di provare la modalità live prima di ogni installazione, per la semplice ragione che non ci sono due computer identici. Potrebbero mancare alcuni driver o codec oppure potrebbe essere il momento in cui vi accorgete che avreste dovuto rimuovere quelle immagini compromettenti da quella cartella.

In ogni caso, il file compresso presente nella cartella remastersys rimane lì dov'è fino al momento in cui lo cancellate, una dimenticanza e ci sono ottime probabilità che la prossima volta che utilizzerete Remastersys il file sarà incluso nella nuova immagine. Oops!

Detto in altre parole, masterizzate il file e una volta soddisfatti cancellatelo subito.

Chiunque abbia mai provato un programma per la clonazione in ambiente Windows può affermare che Remastersys è uno dei programmi più semplici da utilizzare e, una volta imparati i trucchi del mestiere, diventa anche molto veloce.

Giudizio finale

• **Facilità d'utilizzo.** Superate le difficoltà iniziali si rivela un buon programma. Alcune della informazioni disponibili in rete sono decisamente sbagliate se non addirittura pericolose, ma questa non è certo una colpa imputabile al programma. Il sito è molto spartano e ho trovato divertente che il programma sia visivamente più bello del sito.

• **Operazioni.** Ho tolto un voto a causa di un processo di esclusione file da riga comando che giudico inaffidabile, e alla tendenza (del software) a creare file che non esistono se il file finale è troppo grande (dovrebbe invece fermare il processo e avvertire l'utente prima di iniziare).

• **Giudizio finale.** In quest'area d'applicazione non c'è molta scelta per Ubuntu e derivati, questo programma funziona altrettanto bene rispetto ai costosi software disponibili per Windows e OS X. Avrebbe solamente bisogno di qualche piccolo ritocco per essere eccellente.

LETTERE

Siamo lieti di pubblicare ogni mese alcune delle mail che riceviamo. Se volete proporre una lettera per questo spazio, di critiche o complimenti, potete inviarla a: letters@fullcirclemagazine.org. ATTENZIONE: alcune lettere potranno essere tagliate.

Dell senza via d'uscita?

Ho appena controllato il sito della Dell (per D&R nell'edizione #43) e ho scoperto che la Dell non offre più alcun portatile o desktop con Ubuntu Linux (almeno non negli Stati Uniti).

Per questo, Dell per me è senza via d'uscita (fino ai prossimi portatili) a meno che non decidano di cominciare a offrire Ubuntu come opzione.

Patrick

No Copia, No Incolla

Solo per farvi sapere che anch'io ho un problema con il copia e incolla sia su Windows XP e sia Ubuntu 10.10.

Utilizzo una vecchia versione di Foxit Reader (2.3) su XP e il software predefinito su Ubuntu, che è un'installazione standard.

Grant

Amo FCM e lo promuovo pesantemente attraverso la nostra biblioteca pubblica e attraverso gli eventi open source che faccio lì come volontario.

Ho appena letto FCM#47 ed è successo che sul feedback non sono stato in grado di copiare e incollare. Curioso, ho deciso di provare su FCM#47 e non potevo farlo! Sto usando Mint 9 e ho provato a copiare e incollare da Evince e dalla versione dinamica mostrata attraverso Firefox; niente da fare. Ho provato le due edizioni speciali e si, in quelle posso. Allora sono andato indietro progressivamente attraverso le uscite più vecchie e ho scoperto che non posso copiare e incollare dalla #36. Così ho deciso di provare a aprire alcuni numeri usando Okular; stessa cosa, ancora una volta non ho potuto farlo. Ho pensato che potreste trovarlo interessante.

MarkB

Ho appena provato a farlo con Kubuntu 10.04 e Okular. Posso copiare negli appunti e salvare solamente come immagine. La copia come testo negli appunti non funziona. Fino all'edizione 39 potevo e ne ero capace nell'edizione 40 (alcuni diritti riservati) dove il testo non era in colonne. È successo qualcosa con l'edizione 40.

Non mi è mai piaciuto Ubuntu poiché non riuscivo a capire come impostare il refresh del mio monitor CRT e invece era veramente semplice su Kubuntu. Ho cominciato con la 5.10 ma ho cominciato a usarlo a tempo pieno solamente dalla 7.04. Ho smesso con la 8.04 sul mio desktop fino a quando non è uscita la 10.04 ma ho provato la 8.10 e le seguenti versioni sul mio portatile con KDE 4.x e sono stato felice con esso.

So che è una rivista su Ubuntu, ma potrebbe essere utile spiegare qualcosa riguardo a Kubuntu così come a volte ci siano delle differenze tra i due, soprattutto le impostazioni di sistema come la rete.

Neville Friedrich

Ronnie dice: *Un po' di lettori ci hanno scritto per dire che non possono copiare e incollare da FCM. Avendo chiesto assistenza sui forum di Scribus penso (spero!) che sia stato risolto per questa, e per le prossime, uscite.*

***@Neville**: Sebbene noi trattiamo prevalentemente Ubuntu siamo aperti ad articoli riguardanti tutte le derivate *buntu. Anch'io utilizzo Kubuntu e spero di scrivere alcuni articoli su Kubuntu a breve.*

Seguici su:

Non Beta

Oggi ho installato la prima delle due beta, prima del rilascio finale di Ubuntu 11.04 che sarà rilasciato questo mese e devo dire che non è assolutamente pronto per l'utente occasionale. Questa versione è quella per tenere lontani i principianti .

Dopo l'installazione su una macchina pulita ho incontrato una perdita della decorazione delle finestre di Metacity, anche se era presente durante il live test da USB. Dopo aver risolto alcuni problemi sono stato capace di far funzionare

insieme Unity 3D e Compiz. Comunque, ho sperimentato applicazioni che si bloccavano nella maggior parte dei lanci sulla macchina per i test.

So che è solo la prima beta ma con solo poche settimane rimaste per correggere i bug e i blocchi, non credo che il primo rilascio di Ubuntu di quest'anno sia per i deboli di cuore ma più per coloro che amano risolvere problemi. Si, Unity può essere resa funzionante, ma ho paura di dover essere d'accordo con Robin Catling sul fatto che non è pronto.

Non ho sperimentato una versione di Ubuntu, tranne nella beta, che fosse così frustrante dai giorni delle 6.x. Colpa di ciò è, naturalmente, la nuova interfaccia che richiederà tempo per imparare. Ma, messa insieme a questi bug diventa un bel problema che non credo piacerà ai nuovi utenti, o alle persone abituate solo a una GUI. Il mio consiglio? Stare lontani da essa fino alla 11.10, o fanno un service pack per la 11.04. Il suo non sarà rilasciato senza problemi e adatto ai nuovi utenti.

Dougn Redhammer

Linux On Mac

Sarei interessato a leggere riguardo a persone che usano un Mac e hanno un avvio multiplo o triplo del SO Apple con Linux. Qualcuno può scrivere a riguardo?

Personalmente sto pensando di prendere un Mac per la stabilità, ma voglio fare un avvio multiplo per avere la libertà della personalizzazione di Linux e per alcuni software di cui posseggo una licenza proprietaria Linux.

Ludo Beckers

Mail Server

Sono contento che voi ragazzi stiate lavorando così duramente per diffondere informazioni alle persone come noi che vogliono imparare Linux, specialmente Ubuntu. Farete degli articoli su come creare un server di posta? Poiché voglio imparare a crearne uno usando Ubuntu Server Edition.

Leo Marloe Dicang

Ronnie dice: *Qualcuno al di fuori di noi vuol scrivere un articolo, o una serie su come creare un server di posta? Se è così, per favore inviatemi per email un breve abbozzo del vostro articolo e aiutate Leo (e altri) a mettere su e a far funzionare un server di posta.*

DONNE UBUNTU

Scritto da Elizabeth Krumbach

Elizabeth Krumbach: Per favore dicci qualcosa di te.

Jessica Ledbetter: Ciao a tutti, mi chiamo Jessica Ledbetter (https://wiki.ubuntu.com/jledbetter). Sono stata sviluppatore web per un laboratorio del Dipartimento dell'Energia della Virginia per circa 10 anni, e programmavo prevalentemente in Java e ColdFusion, oltre che in PHP come free-lance. Sono stata la prima in famiglia a frequentare il college e, fino a ora, l'unica a finirlo. Già lavoravo mentre prendevo la laurea triennale in Informatica e, dopo, ho conseguito un Master in Information Technology.

EK: Cosa ti ha ispirato a partecipare alla Comunità di Ubuntu?

JL: Ho usato *nix per oltre 15 anni e, sebbene io sia una persona visiva, amo davvero tanto la riga di comando per compilare, cercare documenti e cose simili. Mi sono concentrata sulle distribuzioni Linux per l'ambiente di programmazione migliore, anche se per i lavoro progettuali preferisco il mio Mac. Il mio partner era un grande fan di Ubuntu e una volta mi portò ad un Linux Fest dove ho conosciuto tanta gente della Comunità. Sono stata catturata all'istante. Ci sono un sacco di distribuzioni in circolazione, ma penso che Ubuntu abbia una delle più sorprendenti comunità esistenti. È difficile non farsi coinvolgere.

EK: Qual è il tuo ruolo nella Comunità di Ubuntu e che piani hai per il futuro?

JL: Adesso sono una dei leader della Comunità locale della Virginia negli Stati Uniti, sono anche membro di Ubuntu Women e membro di Ubuntu Beginner Team. Ho anche co-diretto una sessione di Ubuntu Open Week Maverick.

Recentemente ho avuto l'onore di essere nella lista delle nomination per il Consiglio del Beginner Team. Come attuale Master nel Beginner Team, spero di far confluire nuovi sviluppatori nel progetto Ubuntu. Da quella posizione, così come gli screencast futuri che ho riunito sul mio desktop, voglio essere capace di aiutare a rispondere a una delle domande più frequenti che ho visto fare e che mi sono fatta: "Sono un programmatore [inserisci qui il linguaggio di programmazione]. Come posso contribuire ad Ubuntu?". Oltre a tutto questo, sto lavorando anche su una piccola sessione alla Peer2Peer University (http://p2pu.org) su come contribuire al codice di un progetto Open Source.

EK: Hai incontrato difficoltà nel partecipare alla comunità? Cosa puoi consigliare ai nuovi arrivati?

JL: Ci sono così tante informazioni che a volte è difficile capire da dove iniziare, quali domande fare e dove farle. Ho iniziato frequentando silenziosamente i canali IRC di Ubuntu Women e della LoCo della Florida, poi facendo domande a chi mi sembrava più disponibile. Da qui mi sono avventurata fuori, prendendo come base persone e progetti che ho conosciuto grazie a quei canali. Il mio consiglio è di chiedere se non siete sicuri di cosa qualcosa significhi o di come partecipare. Tutti possono partecipare, non bisogna essere programmatori! Sebbene, se volete imparare a programmare o partecipare come programmatore, esistono un sacco di modi per fare anche questo! Una nuova opportunità per cominciare per gli sviluppatori è quella di incontrarsi su http://developer.ubuntu.com/, e su https://wiki.ubuntu.com/BeginnersTeam. C'è anche un Team apposito che aiuta i principianti a partecipare.

EK: Pensi che il progetto possa

migliorare in qualcosa con l'arrivo di nuovi partecipanti?

JL: A volte sembra che ci siano troppe informazioni, ma altre volte sembra non siano mai abbastanza! Mi ricordo che cercavo di capire come contribuire allo sviluppo, ma vagavo fra tanti strani vocaboli come "MOTU", "packaging", "blueprints" e "triage". Venivo dal mondo del web, quindi tante applicazioni desktop non solo erano scritte in un linguaggio nuovo per me, ma rappresentavano anche un nuovo modo di programmare. Tenendo a mente questo, penso che possiamo migliorare ricordando che siamo una comunità molto diversificata quando comunichiamo, creiamo documentazione e facciamo formazione. Alcuni miglioramenti sono ancora in corso. Per ciò che riguarda gli ultimi arrivati, dovremmo fornirgli più indicazioni così che possano capire dove contribuire, e quindi confluire nelle rispettive aree di competenza. Dovremmo definire i nostri termini tecnici e rendere più facile chiedere assistenza, nel caso in cui qualche nuovo utente dovesse sentirsi a disagio.

EK: Cos'altro ti interessa oltre l'Open Source e Ubuntu?

JL: Molto del mio tempo libero lo passo felicemente programmando o progettando. Di recente ho preso in gestione alcuni corsi attraverso il progetto Open-learning della Peer2Peer University (p2pu.org). È un'ottima piattaforma per aiutare le persone ad imparare dagli altri utenti. Di pari passo con l'istruzione accessibile a tutti, sono responsabile delle pubbliche relazioni del Consiglio di amministrazione della biblioteca della mia città. Sono anche una grande amante degli animali, vegetariana, e faccio parte della direzione di un'organizzazione di "public speaking" chiamata Toastmasters (toastmasters.org).

QUICK TIP - Niente internet con 10.x (IPv6)

Ho Ubuntu 9.04 come mio sistema principale e, preferendo fare una nuova installazione e saltare tutte le versioni intermedie, ho scaricato Ubuntu 10.04.1 LTS e l'ho masterizzata su CD. L'installazione di base è andata molto bene, come le mie precedenti versioni ma, orrore degli orrori, ho scoperto di non poter andare su Internet con indirizzi web. L'FTP sembrava funzionare e potevo anche "pingare" qualsiasi indirizzo sia con l'IP che con l'URL (quindi direi che il DNS funzionava), ma usando Firefox (FF) e provando un qualsiasi sito web, niente da fare. Ho anche aggiornato FF, ma ancora nessun successo.

Ho pasticciato per un sacco di tempo con le connessioni di rete. Non funzionava nulla. Alla fine ho provato il mio Live CD 9.04, ottenendo immediatamente l'accesso al web.

Da dove cominciare? È così frustrante. Ho fatto ricorso al forum di Ubuntu, con una ricerca approfondita. Niente. E' impossibile che sia successo solo a me. Ho quindi scritto un post nella sezione "Absolute Beginner Talk" e ho aspettato. Tanta gente ha letto il post, ma non ho avuto una sola risposta. Allora ho provato ancora in "Networking & Wireless". Bingo! Una risposta di wojox ha risolto il problema che consisteva nelle impostazioni dell'IPv6.

Soluzione:
Da Firefox
1. Digitate aboutconfig nella barra dell'indirizzo e premete invio.
2. Trovate la voce network.dns.disableIPv6 nella lista.
3. Fate click col tasto destro del mouse e spuntate la casella Vero (cioè disabilitate IPv6).
4. Riavviate Firefox e riprovate.

Questa soluzione è menzionata sul sito del tutorial di Firefox:-
http://firefox-tutorials.blogspot.com/2010/05/common-issues-solutions.html
ma dovete sapere che le impostazioni di FF sono il problema prima di cercare la soluzione a questo tipo di problemi, e con una 10.x non funzionante non c'è molto da fare.

Nel mio caso la perseveranza mi ha premiato, altri utenti meno appassionati avrebbero mollato molto prima.

Non ho ancora capito come mai l'impostazione dell'IPv6 sia cambiata da Vero a Falso nella nuova versione di FF o come abbia indotto il mio sistema in errore. Ci doveva essere sicuramente qualcosa di più serio se non riuscivo ad ottenere una connessione di rete funzionante nemmeno manualmente, ma almeno adesso ho una 10.04 funzionante.

Laidback

Volley Brawl

News

• **Uplink & Darwina ora in USC** – Lo sviluppatore Indie UK Introversion, ha pubblicato due dei suoi titoli popolari, Uplink e Darwina, in Ubuntu Software Center.

Volley Brawl è stato recentemente rilasciato in esclusiva per Ubuntu dall'editore Ohso. È un semplice gioco di pallavolo tra due giocatori che tentano di colpire la palla oltre la rete. Per segnare un punto, la palla deve colpire il terreno dal lato opposto.

Ci sono due modalità in Volley Brawl. Giocatore singolo permette di giocare una partita veloce contro il computer, sia con limite di punteggio che con limite di tempo, entrambi con opzioni illimitate. Multi giocatore offre abbondanza di opzioni che comprendono multi giocatore in locale, che possono utilizzare sia lo stesso computer che un altro sulla LAN. C'è un supporto decente per il multi giocatore online, sebbene sembra esserci scarsità di giocatori al momento. Ci sono diverse squadre che possono essere selezionate per giocarci, ma offrono soltanto differenze estetiche. A parte tali modalità, non ci sono altre caratteristiche di Volley Brawl da menzionare. È gravemente carente di contenuti, il che non aiuta il suo valore di rigiocabilità. Classifiche online/locali, modalità sfida o anche risultati conseguiti, potrebbero aiutarlo in questa area.

Volley Brawl è un gioco molto veloce e facile da imparare e iniziare a giocare. I controlli sono semplici e la giocabilità ha alcune divertenti fluidità. Segnerete punti e vincerete partite molto rapidamente. La CPU dell'Intelligenza Artificiale fa un lavoro decente, ma può essere ancora facile da battere. Sarebbe bello avere diversi livelli di difficoltà, per aiutare ancora una volta il valore di rigiocabilità.

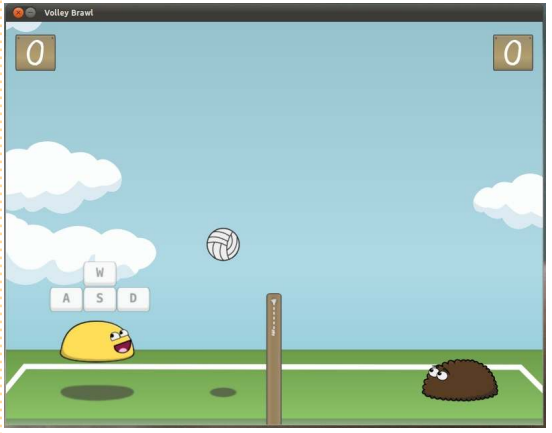
La grafica e l'aspetto del gioco sono frizzanti e piacevoli per lo stile del gioco, ma nulla di innovativo. Comunque lo stesso non si può dire per il suono. La musica di sottofondo è terribile e subito diventa fastidiosa, anche se gli effetti sonori del gioco non sono troppo male. Volley Brawl funziona molto bene ed è certamente un buon candidato per giochi su Netbook. Sostenendo rapidi tempi di caricamento, è certamente un gioco che si può iniziare a giocare velocemente. Per quanto la modalità a schermo intero non è raccomandabile su schermi grandi, Volley Brawl sembra supportare basse risoluzioni.

È un gioco facile da iniziare a giocare e sarete maestri in poco tempo. Sebbene il gioco è disponibile al basso prezzo di 2,99$, gli manca ancora il valore di rigiocabilità a causa della mancanza di modalità di gioco e dell'Intelligenza Artificiale troppo facile. Volley Brawl supporta alcune opzioni multi giocatore, anche se il principale punto di vendita di questo gioco è il multi giocatore online, che al momento è privo di qualsiasi giocatore. Con la promessa di futuri aggiornamenti dei contenuti, il gioco è probabilmente migliorabile ma al momento Volley Brawl è un titolo abbastanza debole. Può essere acquistato esclusivamente dall'Ubuntu Software Center a 2,99$.

Punteggio: 5/10

Pro:
• Solida giocabilità
• Multi giocatore in linea
• Promessa di futuri aggiornamenti dei contenuti

Contro:
• Gioco molto semplice
• Nessuna longevità reale
• Scarse modalità di gioco
• Il suono è terribile



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

D&R

Compilato da Gord Campbell

Se avete domande su Ubuntu, scrivete a: questions@fullcirclemagazine.org, e Gord vi risponderà nelle prossime edizioni. Per favore inserite più informazioni che potete riguardo il problema.

D Uso e gestisco 6-8 computer per me, la famiglia, gli amici e per le attività. Sono un misto tra Windows XP e 7 e Ubuntu Lucid e Maverick. Il mio computer personale e il portatile sono macchine con il dual-boot. Nel miscuglio ci sono computer con solo Ubuntu e altri con solo Windows. Ho almeno mezza dozzina di dispositivi rigidi per il trasferimento e il salvataggio dati. La mia domanda è come poter formattare i dispositivi per la massima compatibilità con tutti i sistemi. È obbligatorio che operino il più possibile attraverso sistemi operativi e attraverso i confini del file di sistema. Ci sono un misto di file di documenti, d'immagini e musicali. La capacità dei dispositivi è da 10GB fino a 1.5TB.

R L'opinione è che è meglio usare FAT32 per i dispositivi inferiori a 255 GB inclusi i dispositivi flash e usare NTFS per i dispositivi di maggiore capienza. Comunque, se ci sono file singoli più grandi di 2 GB, usa NTFS.

D Quando provo ad accedere alle risorse sulla mia rete domestica, ottengo "Impossibile recuperare l'elenco di condivisione dal server".

R Molte persone hanno trovato la soluzione in questo thread di messaggi: http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=1169149

D C'è qualche modo di creare l'immagine disco dal mio computer? La vorrei usare in Virtualbox.

R (Grazie a Rob_H nel forum di Ubuntu) Anche se potessi creare l'immagine, potresti riscontrare problemi con i dispositivi hardware. VirtualBox emula un piccolo set di dispositivi, che probabilmente non sono simili agli hardware attuali che hai nel sistema.

Il mio consiglio è quello di fare una nuova installazione in VirtualBox e di copiare i dati di cui hai bisogno. Probabilmente risparmierai tempo durante una lunga esecuzione.

D Quando eseguo un gioco della ID Software come Quake 4, il suono arriva in grande ritardo.

R Usa il wrapper ALSA per OSS seguendo le istruzioni trovate in questo messaggio: http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=1705760

D Come posso copiare i Video CD?

R Esegui Suoni & Video/Brasero e seleziona "copia Disco".

D Utilizzo Ubuntu 10.04 e voglio installare Netgen, ma non c'è nei repository.

R È nel repository Universe nella 9.10 e nella 10.10, ma chissà perché non è nella 10.04. In ogni caso la sorgente è disponibile. Potresti trovare un bug e probabilmente ti apparirà. https://help.ubuntu.com/community/ReportingBugs

---

D Sto provando a condividere un disco rigido USB esterno ai miei sistemi Windows (Win 7 e un Win XP) per la mia installazione di Ubuntu. Il dispositivo è formattato come NTFS. Ma non posso navigarci.

R Apri Accessori/Terminale e inserisci questo comando:

```
gksudo gedit
/etc/samba/smb.conf
```

Scendi giù fino alla linea:

```
guest ok = yes
```

e successivamente inserisci questa riga:

```
force user = (your ubuntu
user name)
```

Salva il file, esci e inserisci questo comando:

```
sudo service smbd restart
```

D Ho un disco rigido Hitachi da 3 TB che utilizzo in un contenitore esterno ICY DOCK così posso effettuare il backup di tutti i miei file video, ecc. Quando collego l'HDD al mio computer, lo riconosce come un disco rigido da 802 GB.

R Alcuni dispositivi esterni hanno un limite di 32 bit, ciò significa che non funzioneranno come devono con un disco rigido più grande di 2 TB. Il dispositivo ha uno spazio di 2.5 TB quando è montato come disco rigido interno, partizionato e formattato con Gparted.

D Come posso vedere i video WebGL su Firefox 4 con una scheda video vecchia?

R Dopo aver installato Firefox 4, leggi qui il primo messaggio: http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=1713184&highlight=libOSMesa.so

D Mi chiedo se è bene scaricare e installare sempre gli aggiornamenti disponibili da "gestore aggiornamenti", o questo provoca il rallentamento del computer?

R Andrei avanti e installerei tutti gli aggiornamenti disponibili nel Gestore Aggiornamenti. Questi conterranno correzioni dei bug e non capisco come rallenta il sistema se lo si aggiorna continuamente. Ubuntu non ha un registro, che è la causa di molti rallentamenti in Windows.

D Non posso vedere i DVD.

R Installa ubuntu-restricted-extras e libdvdread4 ed esegui:

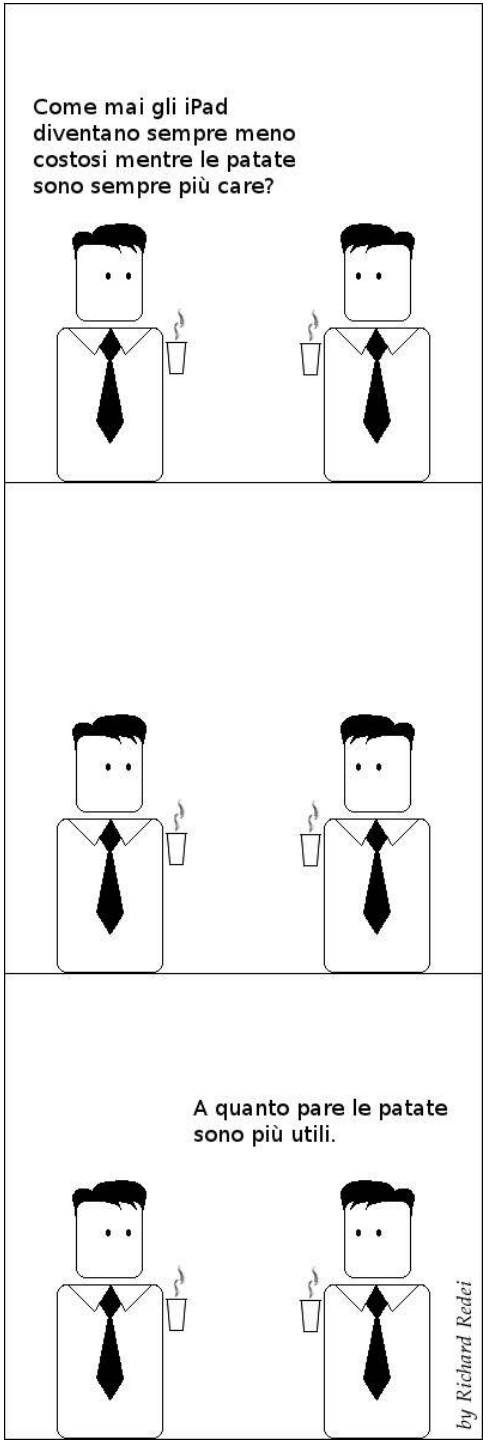
```
sudo /usr/share/doc/libdvdread4/install-css.sh.
```

D Uso Xubuntu 10.04. Quando eseguo Impostazioni > Aspetto, la maggior parte dei temi che sono disponibili in /usr/share/themes & ~.themes non sono visibili.

R Per cambiare la decorazione delle finestre per XFCE, hai bisogno di andare nel gestore delle impostazioni di XFCE (si chiama Gestore Impostazioni e probabilmente sarà in Sistema > Impostazioni, sotto XCFE). Da lì puoi selezionare Gestore Finestre e poi cambiare lo stile della decorazione.

D Ho appena installato Ubuntu sul mio nuovissimo computer che ho montato. Ho inserito il CD per la mia scheda video HD 5770, ma non riesco a farci nulla.

R Quel disco contiene il software per Windows che è inutile per Ubuntu. Anzi, dovresti eseguire Amministrazione > Driver aggiuntivi.



IL MIO DESKTOP

Questa è la tua occasione per mostrare al mondo il tuo desktop estroso o il tuo PC. Manda le tue schermate e foto a: misc@fullcirclemagazine.org . Includi una breve descrizione del tuo desktop, le caratteristiche del tuo PC e altre curiosità sulla tua configurazione.

Questo è il mio desktop sul portatile Dell INSPIRON 1501. Per il design del mio desktop ho usato il tema predefinito di Ubuntu 10.10 (Ambiance), un set di widgets Screenlets, il pannello Docky e lo sfondo "Ubuntu SpotLite3". Mi piace molto la semplicità e la logicità del mio desktop.

Антон Киселев

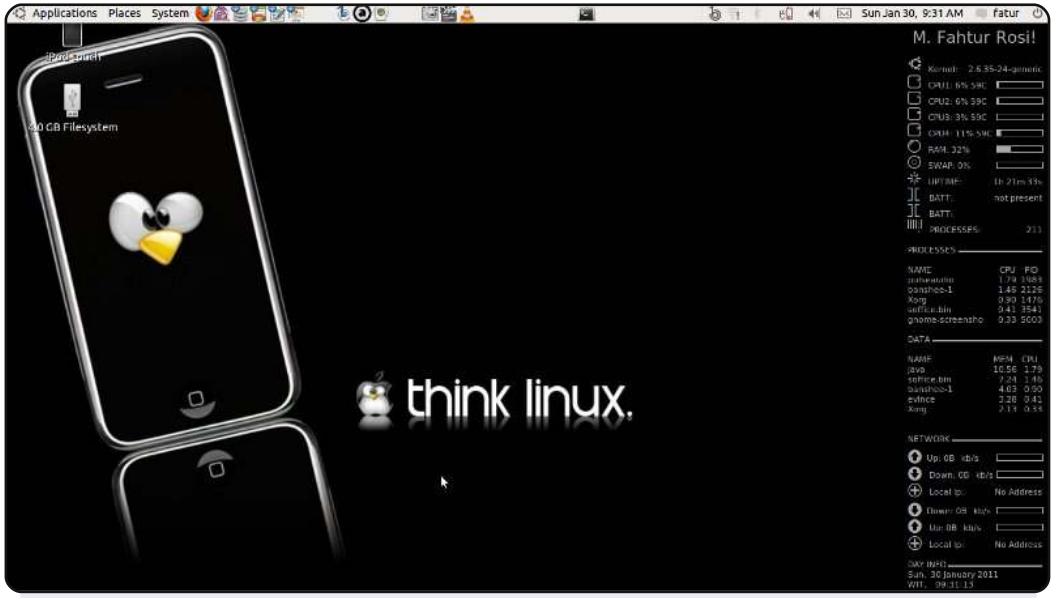
Uso gli screenlets, che ho conosciuto grazie a FCM. Lo sfondo del pannello l'ho dipinto io stesso con GIMP. Per risparmiare spazio sul pannello ho messo il pacchetto finestra-selettore-applet, che mostra la lista delle finestre in una griglia. Uso un menù di Linux Mint. Il tema di icone è "Tango-Blue-Materia".

Configurazione PC:
processore 4-core Intel (R) Core (TM) 2 Quad CPU Q8200@2.33Ghz
4 GB RAM
Scheda grafica Nvidia GeForce gt 230 1.5 GB
Hard disk 360 GB
Ubuntu 10.04 LTS Lucid

Носов Артём

Sono uno studente della Kiev Theological Seminary. Il mio computer: portatile Lenovo G550c, Pentium (R) Dual-Core CPU T4400@2.20GHz, RAM da 2 GB, HDD da 320 GB. Il sistema operativo è Ubuntu 10.04 Lucid. Due mesi prima il SO era Windows 7. Ho cambiato a Ubuntu per varie ragioni. Stavo cercando un'alternativa a Windows non costosa, o ancor meglio gratuita. Per me è una sorpresa che in Ucraina qualche persona usa Linux.

Victor Potocki



Uso Linux dal 1999 e ho provato varie distribuzioni come Redhat (ora Fedora), Mandrake (ora Mandrivia), Slackware e OpenSUSE. Ora uso Ubuntu come mio SO giornaliero.

Specifiche del portatile Asus A42J:
Ubuntu 10.10 Maverick Meerkat
CPU Intel Core I5-460 2.53
2GB DDR3 RAM
NVIDIA Geforce 310 Cuda 1GB; e 500GB HD.

Uso un tema personalizzato con look semplice, i bordi delle finestre "evil_mac", per le icone "humanity" e come sfondo "Think Linux". Uso Conky per monitorare i processi in corso, Compiz per gli effetti. Inoltre uso GNU/Linux nel mio ufficio come server proxy, server Samba, server per un sito locale e per altre applicazioni. Mando un saluto a tutte le persone del mondo dall'Indonesia.

Muhammad Fahtur Rosi

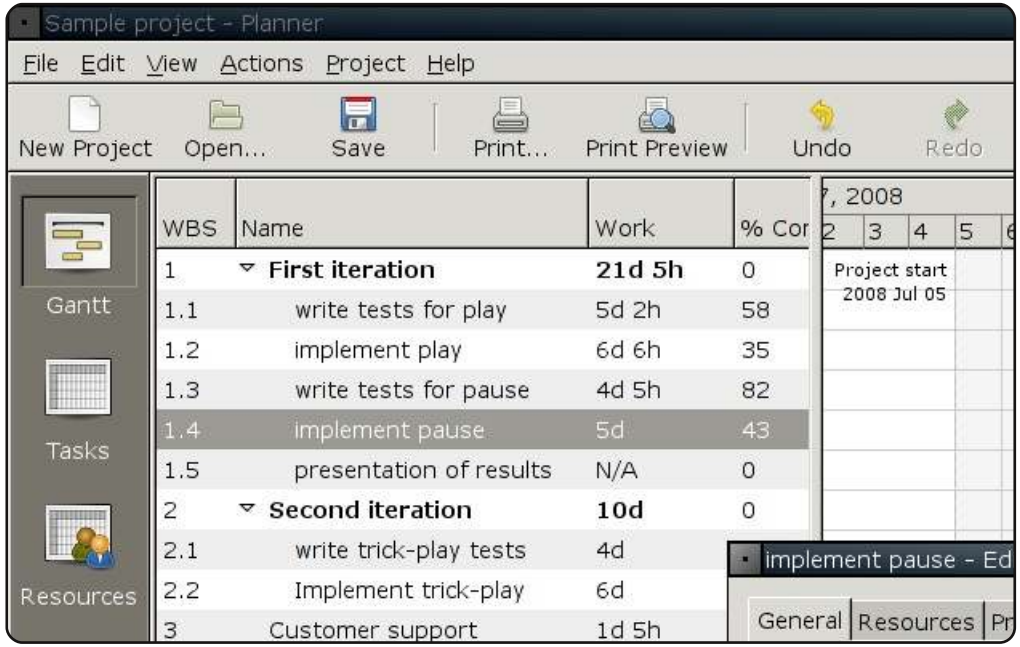
Strumenti di gestione progetti

Planner

Homepage: http://live.gnome.org/Planner

Planner è un potente gestore di progetti scritto per gli utenti di Gnome. Si possono creare attività e sottoattività, creare risorse e assegnarle alle diverse attività (oltre a specificare il costo della risorsa), aggiungere obiettivi, creare priorità e inserire la percentuale di completamento. Le visualizzazioni sono molto comode, quella di default è un diagramma Gantt che visualizza una panoramica dell'intero progetto, includendo le relazioni tra le varie attività e le risorse a esse assegnate. Infine potete importare file Microsoft Project, ed esportare in entrambi i formati HTML e Planner.

Per installare Planner, usate il pacchetto ***planner*** dal repository universe.

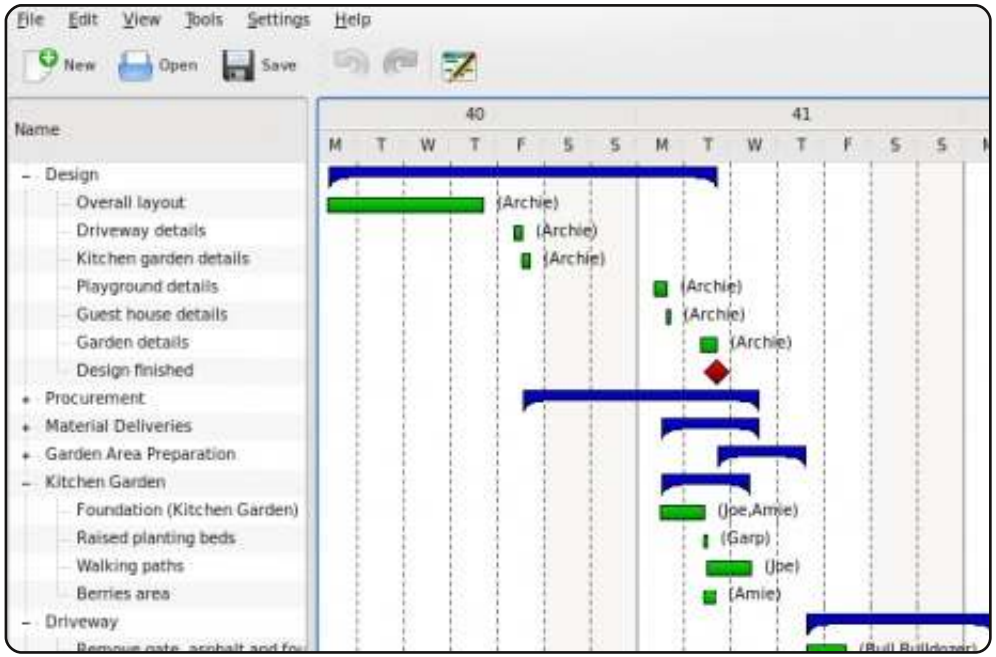


KPlato

Homepage: http://www.koffice.org/kplato/

Se siete utenti KDE, potreste preferire KPlato. Il suo set di funzioni è molto simile a Planner, potete scegliere la durata del progetto, allocare risorse, programmare e riprogrammare attività. C'è anche un pratico rapporto di completamento che riporta lo stato di avanzamento di un progetto. Tutto questo è possibile grazie ad un diagramma di Gantt ben progettato, scritto in una bella interfaccia Qt creata per integrarsi bene con il resto di KOffice.

Per installare KPlato, usate il pacchetto ***kplato***.

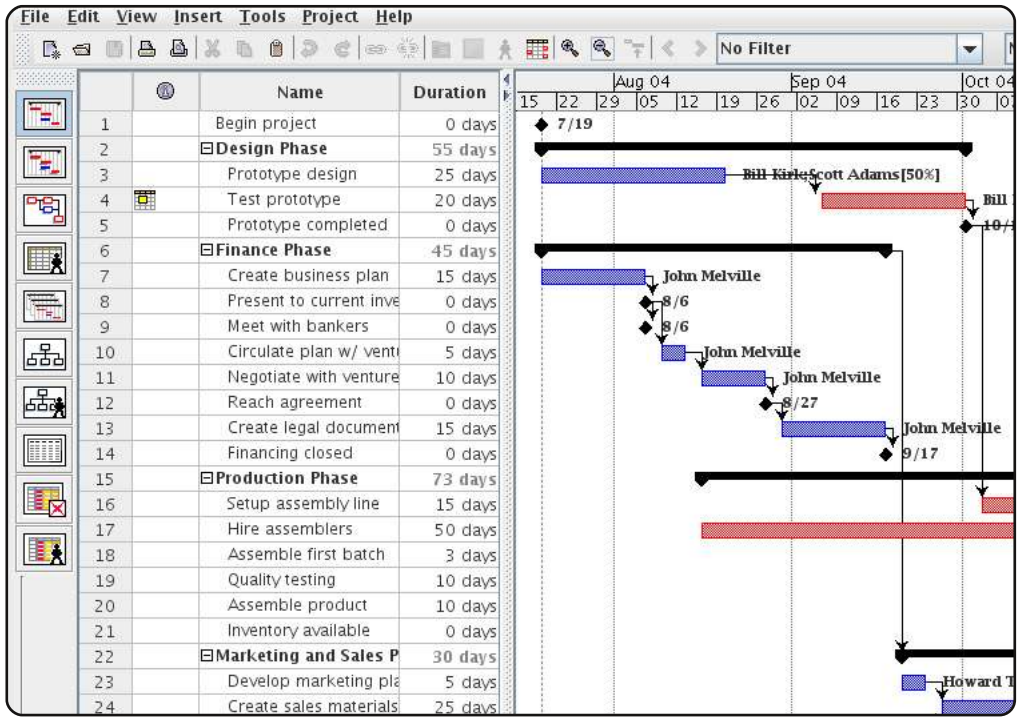


OpenProj

Homepage: http://openproj.org/

È uno degli antenati dei software di gestione dei progetti open source. Questo clone libero di Microsoft Project vanta oltre un milione di download per buone ragioni. Prima di tutto è Java, un enorme vantaggio se la vostra azienda usa più di un sistema operativo. Supporta anche tutte le funzioni di qualsiasi altro software analogo (risorse, diagrammi di Gantt, relazioni fra attività, linee temporali e rapporti). Infine, supporta la lettura di entrambi i formati di Microsoft Project e Planner, esportando inoltre Progetti e PDF.

Per installare OpenProj, usate il binario .deb disponibile sul sito.

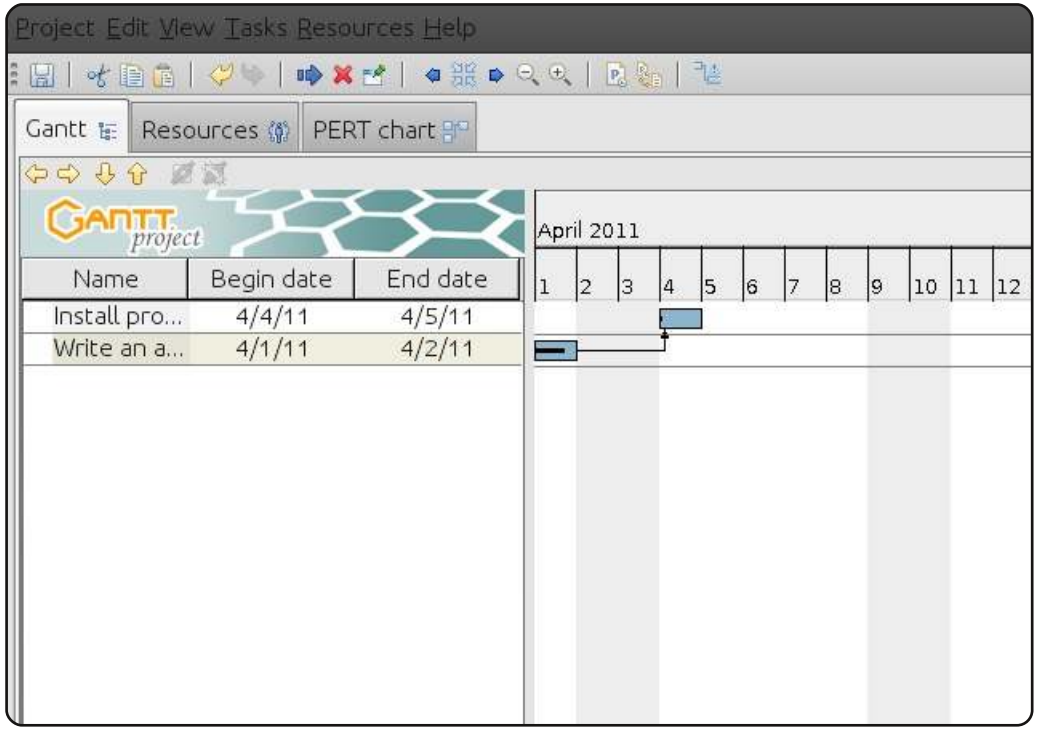


GanttProject

Homepage: http://www.ganttproject.biz/

Se state cercando un'alternativa leggera e semplice, provate GanttProject. È un altro gestore di progetti che usa l'interfaccia di Gantt. Come gli altri software, supporta le attività correlate, lo stato del progetto, le date, gli obiettivi, le priorità e le risorse, tutto attraverso un'interfaccia più semplice. Un'altra caratteristica chiave che lo distingue è la sua compatibilità. GanttProject infatti non gira solo sulle tre piattaforme principali, ma è anche disponibile una applicazione Java Web Start che consente agli utenti di poterlo usare da qualsiasi altro computer con Java.

Per installare GanttProject, seguite le istruzioni sulla pagina di download del sito.

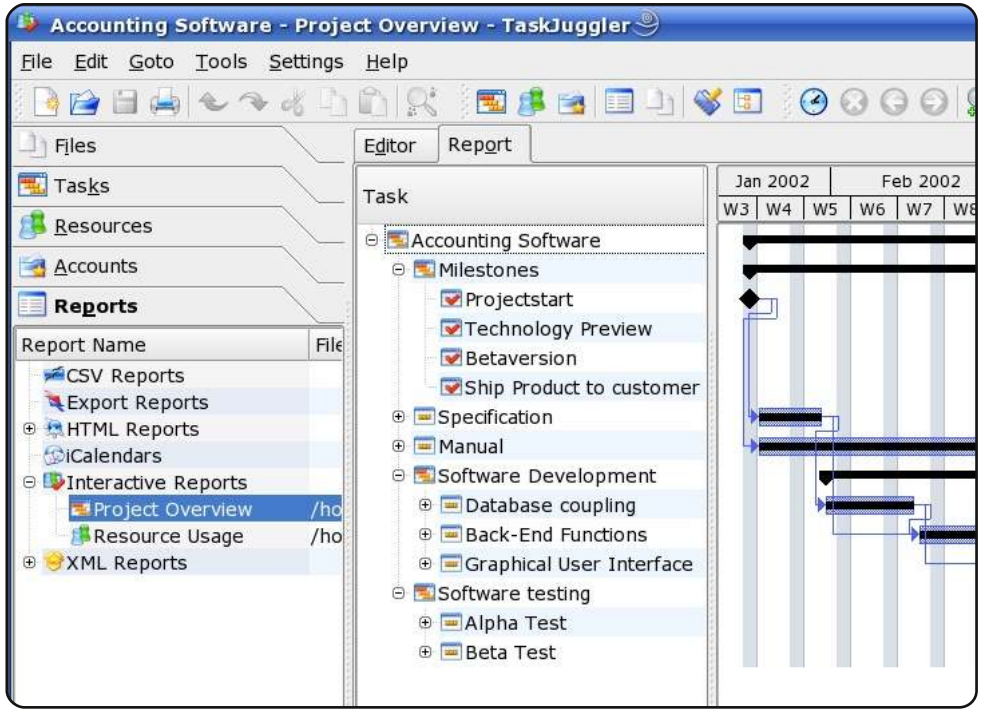


Taskjuggler

Homepage: http://www.taskjuggler.org/

Se fate parte della vecchia scuola e preferite gli script alle GUI, provate Taskjuggler. È una potente applicazione KDE che converte script in dati utilizzabili. Dal momento che non è limitato alle funzionalità che la GUI offre, Taskjuggler supporta funzioni estremamente avanzate, dai giorni di vacanza delle risorse al conto per il calcolo dei rientri. Può anche produrre una vasta varietà di rapporti, tra cui tabelle HTML, file iCalendar e diagrammi di Gantt.

Per installare Taskjuggler, usate il pacchetto ***taskjuggler*** del repository universe oppure scaricatelo dalla homepage ufficiale.



ubuntu-uk
local community support team

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

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

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

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

ubuntu uk podcast

Download

Disponibile in formato MP3/OGG in Miro, iTunes o ascoltatelo direttamente dal sito.

COME CONTRIBUIRE

Siamo sempre in attesa di vostri nuovi articoli da pubblicare nella rivista Full Circle. Per articoli, guide, idee e per le traduzioni della rivista , date un'occhiata al nostro wiki: http://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine
Inviateci i vostri articoli a: articles@fullcirclemagazine.org

Se desiderate inviarci delle **notizie**, scrivete a: news@fullcirclemagazine.org

Inviate i vostri **commenti** o esperienze Linux a: letters@fullcirclemagazine.org

Le **revisioni** Hardware/software vanno inviate a: reviews@fullcirclemagazine.org

Le **domande** sulle interviste future vanno inviate a: questions@fullcirclemagazine.org

Le schermate dei **Desktop** vanno inviate a: misc@fullcirclemagazine.org

... oppure visitate il nostro **forum** a: www.fullcirclemagazine.org

FULL CIRCLE HA BISOGNO DI VOI!

Una rivista non è una rivista senza degli articoli e Full Circle non è un'eccezione. Abbiamo bisogno delle vostre Opinioni, Desktop e Storie. Desideriamo anche le vostre Recensioni (giochi, applicazioni & hardware), articoli How-To (su ogni soggetto K/X/Ubuntu) e qualsiasi domande, o suggerimenti, che possiate avere.
Inviateli a: articles@fullcirclemagazine.org

Gruppo Full Circle

Capo redattore - Ronnie Tucker
ronnie@fullcirclemagazine.org
Webmaster - Rob Kerfia
admin@fullcirclemagazine.org
Manager comunicazioni - Robert Clipsham
mrmonday@fullcirclemagazine.org
Podcast - Robin Catling
podcast@fullcirclemagazine.org

Editing e correttori di bozze
Mike Kennedy
David Haas
Gord Campbell
Robert Orsino

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

Termine per il n. 49:
Domenica 07 maggio 2011.

Pubblicazione del n. 49:
Venerdì 27 maggio 2011.

IL GRUPPO FCM ITALIANO

full circle magazine
ubuntu-it
traduzione italiana

ENTRA ANCHE TU NEL GRUPPO FCM!

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

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

Se conosci l'inglese e il Software Libero è la tua passione, puoi collaborare:
• scrivendo articoli in inglese;
• traducendo in italiano i testi;
• revisionando i testi;
• impaginandoli con Scribus.

Se vuoi saperne di più, **visita la pagina** Partecipare del nostro wiki.

Oggi partecipare e' ancora piu' facile!

Coordinatore del gruppo: Cristiano Luinetti

Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero:

Traduttori:
Alessandro Losavio
Bianca Kwey
Fabrizio Nicastro
Francesco Cargiuli
Gianluca Santoro
Giuseppe Calà
Giuseppe D'Andrea
Irene Bontà
Luigi Di Gaetano
Marco Letizia
Roald De Tino

Revisori:
Alessandro Losavio
Dario Cavedon
Davide Miceli
Giulio Tani
Marco Buono

Impaginatori:
Aldo Latino
Davide Miceli
Fabrizio Nicastro
Marco Buono
Paolo Garbin

Edizione audio/video:
Paolo Rotolo

Edizione eBook:
Aldo Latino
Davide Miceli

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.