Full Circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ UBUNTU

NUMERO #78 - Ottobre 2013

MIR

COS'È E PERCHÈ DOVREMMO AVERNE BISOGNO?

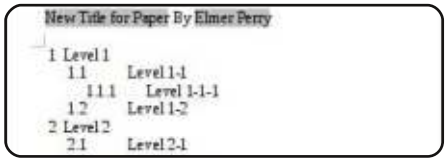
Full Circle Magazine non è affiliata né sostenuta da Canonical Ltd.

Full Circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ UBUNTU

HowTo

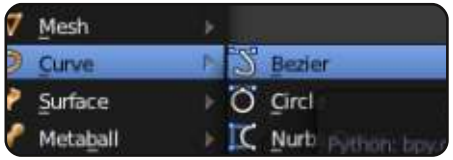
Python p.09



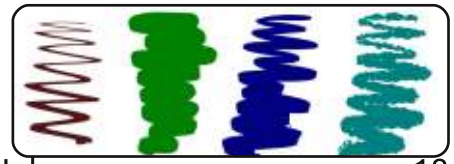
LibreOffice p.11

Installare Linux via PXE p.14

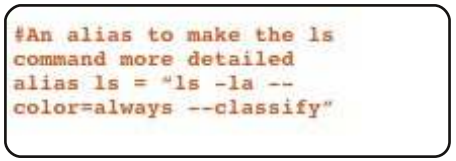
Grafica



Blender p.16


Inkscape p.18

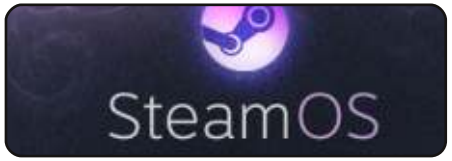
Rubriche



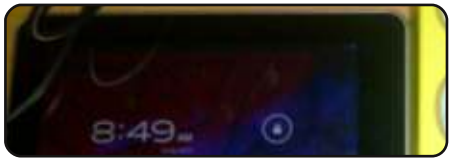
Comanda & Conquista p.06

Ubuntu News p.04

Chiedi al nuovo arrivato p.24



Giochi Ubuntu p.43



Linux Lab p.27

D&R p.41

Il mio desktop p.49

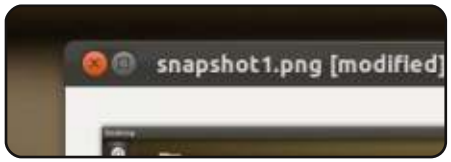
TORNA IL ROSSIMO MESE
Donne Ubuntu p.XX

Opinioni

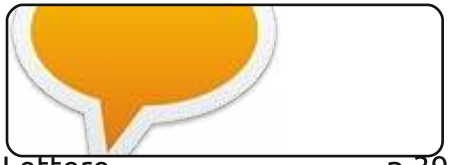
La mia storia p.29

TORNA IL ROSSIMO MESE
La mia opinione p.XX

Recensione p.32



Resoconto Software p.36


Lettere p.39

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.

Full Circle è completamente indipendente da Canonical, lo sponsor dei progetti di Ubuntu, e i punti di vista e le opinioni espresse nella rivista non sono in alcun modo da attribuire o approvati da Canonical.

EDITORIALE

BENVENUTI AD UN ALTRO NUMERO DI FULL CIRCLE!

Un'edizione piena – con gli HowTo su Python, LibreOffice, Blender e Inkscape. Il tutto accompagnato da un eccellente articolo su come installare Linux utilizzando PXE. Non è una cosa che ho fatto, ma posso immaginare quanto sia utile – specialmente per il vostro hardware datato.

Questo mese ricorre il quarto anniversario della serie di articoli su Python di Greg. Quattro anni! Quarantotto articoli e ancora vanno forte! Se amate Python, assicuratevi di inviare a Greg una mail di congratulazioni e incoraggiamento.

Mir. Oltre ad essere ua stazione spaziale russa, cosa significa per Ubuntu (e per i suoi confratelli)? Copil ha fatto del suo meglio per spiegarlo nella colonna del suo "Chiedi al nuovo arrivato" di questo mese. Avevo intenzione di mettere in copertina il diagramma del server grafico, ma poi ci ho ripensato perché avrebbe soltanto spaventato le persone con la sua complessità. Da qui, la mia scelta di inserire una bella foto dello spazio che mostra invece la detta stazione spaziale russa.

La recensione, questo mese, è una cosa un po' diversa: Google Music. E cosa c'entra questo con Ubuntu? A essere onesti, davvero nulla. Ma è un bel servizio che funziona anche su Linux; ha un client per l'upload per Linux e anche l'app per Android. Se amate la vostra musica, allora posso altamente raccomandarvi Google All Acces: io lo uso sul mio PC (mentre lavoro a Full Circle) e sul mio cellulare. Con una connessione dati illimitata sul mio telefono, non ho bisogno di un lettore MP3.

Con i migliori auguri, e restate in contatto!

Ronnie
ronnie@fullcirclemagazine.org

Questa edizione è stata creata usando:

Full Circle Podcast

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

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

http://fullcirclemagazine.org

AUDIO MP3 AUDIO OGG

Download

Aggiornamento per XMir per Ubuntu 13.10

Oliver Ries annuncia che il team Mir anche se è nei tempi previsti per aggiungere il supporto nativo per Mir + Unity 8 nelle immagini di Ubuntu Touch, non saranno in grado di portare il supporto di Mir + Xmir + Unity 7 di default sul desktop di Ubuntu 13.10. Oliver dice che: *"Mir ha fatto tremendi progressi, infatti è già disponibile negli archivi di Ubuntu per poterlo usare, ma ci sono ancora alcuni problemi di qualità in sospeso che prima vorremmo risolvere, per renderlo più usabile ed impostarlo di default"*.
Per altre informazioni, visitare il seguente link per delle D&R: https://lists.ubuntu.com/archives/ubuntu-devel/2013-October/037695.html

Parecchi blog e siti di news hanno parlato di questo argomento. I seguenti sono una selezione di questi fatta dalla nostra redazione.

• Xmir non sarà di default in Ubuntu 13.10. Causa "Difficoltà Tecniche" http://www.omgubuntu.co.uk/2013/10/xmir-longer-default-supported-cards-13-10

• Alta qualità e uno standard di non compromessi rimangono di prima classe in Ubuntu, Mir /XMir non saranno disponibile di default in Ubuntu 13.10 http://iloveubuntu.net/highquality-and-no-compromisestandards-remain-first-classcitizens-ubuntu-mirxmir-will-notship

• Ubuntu 13.10 non userà Xmir di default http://www.webupd8.org/2013/10/ubuntu-1310-will-not-use-xmir-bydefault.html

• Ubuntu 13.10 Desktop non userà Xmir di default http://www.phoronix.com/scan.php?page=news_item&px=MTQ3NDQ

• Ubuntu 13.10 molla Mir "l'assassino di X.org" facendo inversione di marcia http://www.theregister.co.uk/2013/10/02/ubuntu_delays_mir/

• Ubuntu si trattiene dal rilasciare Mir di default a causa di problemi di qualità http://www.zdnet.com/ubuntuholds-back-on-defaulting-mir-dueto-quality-issues-7000021435/

I vincitori dell'Ubuntu App Showdown 2013

Michael Hall ha annunciato che: "Il giudizio è stato raggiunto e i punteggi sono stati pubblicati, adesso abbiamo i vincitori di quest'anno dell'Ubuntu App Showdown!". Michael ha nominato le app vincitrici, si è congratulato con i vincitori e ha detto: *"Un grande ringraziamento a tutti quelli che hanno partecipato o aiutato i partecipanti, e a tutti gli ingegneri che hanno lavorato alla creazione dell'Ubuntu SDK, del tool Click e dell'app store"*.
http://developer.ubuntu.com/2013/10/winners-of-the-2013-ubuntuapp-showdown/

Il prossimo UDS. 19-21 Novembre 2013

Jono Bacon ha annunciato che il prossimo Ubuntu Developer Summit online si terrà da martedì 19 a giovedì 21 Novembre 2013 e come sempre l'evento sarà libero e aperto a tutti, e accessibile da: http://uds.ubuntu.com.

Jono ha descritto alcune migliorie volte a semplificare il processo di registrazione all'evento e ha aggiunto una traccia-guida per le sessioni improvvisate e ha chiesto che tutte le sessioni siano proposte entro il 1° Novembre 2013.
https://lists.ubuntu.com/archives/community-announce/2013-October/000014.html

Mir adesso gira su Ubuntu Touch

Jono Bacon ha condiviso la novità che con l'aggiornamento 90 dell'immagine di Ubuntu Touch, Mir è stato attivato di default. Jono ha detto che ci sono alcuni bug ma nulla di grave, e si è congratulato con i team di Mir e di integrazione di Ubuntu.
http://www.jonobacon.org/2013/10/10/mir-running-now-on-ubuntuon-phones/

Rilasciata Ubuntu 13.10 (Saucy Salamander)

Adam Conrad, membro del team Ubuntu Release, ha annunciato il rilascio di Ubuntu 13.10 Saucy Salamander che introduce il primo rilascio di Ubuntu Touch e Ubuntu Core per per sistemi ARM a 64 bit (l'architettura "arm64", conosciuta

anche come Aarch64 o ARMv8) e migliorato un AppArmor. Oltre a queste importanti funzionalità ci sono grandi aggiornamenti un po' ovunque.

Scoprite le novità di questa release con una recensione grafica:
http://www.ubuntu.com/desktop
http://www.ubuntu.com/desktop/features

In questa email alla mailing list ubuntu-announce, Conrad ha anche scritto che le nuove Kubuntu 13.10, Edubuntu 13.10, Xubuntu 13.10, Lubuntu 13.10, Ubuntu GNOME 13.10, Ubuntu Kylin 13.10 e Ubuntu Studio 13.10 sono state anche rilasciate. Altri dettagli sono disponibili nei relativi annunci di rilascio:

• Kubuntu
http://www.kubuntu.org/news/kubuntu-13.10

• Xubuntu
http://xubuntu.org/news/saucysalamander-final

• Ubuntu Studio
http://ubuntustudio.org/2013/10/ubuntu-studio-13-10-released
https://lists.ubuntu.com/archives/ubuntu-announce/2013-October/000177.html

C'è stato una grande copertura mediatica per il rilascio della versione 13.10! Guardate le seguenti recensioni selezionate dalla nostra redazione:

• Dentro al desktop Linux Ubuntu 13.10 "Saucy Salamander"
http://www.eweek.com/enterprise-apps/slideshows/inside-theubuntu-13.10-linux-saucy-salamander-linux-desktop.html

• Ubuntu 13.10: semplicemente funziona
http://www.techrepublic.com/blog/linux-and-open-source/ubuntu-1310-it-just-works/

• Ubuntu 13.10 disponibile per il download
http://www.webupd8.org/2013/10/ubuntu-1310-available-for-download.html

• Recenzione di Ubuntu 13.10 (Saucy Salamander): Smart Scope ok, Mir fuori.
http://www.zdnet.com/ubuntu-13-10-saucy-salamander-review-smart-scopes-in-mir-out-7000022022/

• Ubuntu 13.10 atterra su desktop, server e (ehm, alcuni) telefoni
http://www.theregister.co.uk/2013/10/17/ubuntu_1310_ships/

Recensione di Ubuntu 13.10: il sistema operativo Linux del futuro resta ad un anno di distanza
http://arstechnica.com/information-technology/2013/10/ubuntu-13-10-review-the-linux-os-of-the-future-remains-a-year-away/

Il rilascio della versione 13.10 per i cellulari è stata anche pesantemente trattata da un numero di siti che non siamo abituati a vedere inclusi in questa newsletter:

• I telefoni con Ubuntu un passo più vicino al mercato con il rilascio 13.10 di Ubuntu
http://gadgets.ndtv.com/mobiles/news/ubuntu-phones-one-stepcloser-to-the-market-with-ubuntu-1310-release-433651

• Ubuntu OS lanciato per smartphone e PC.
http://www.telecoms.com/188922/ubuntu-os-launched-forsmartphones-and-pcs/

• Ubuntu Touch OS rilasciato per Galaxy Nexus e Nexus 4
http://www.technobuffalo.com/2013/10/17/ubuntu-touch-oslaunches-on-galaxy-nexus-andnexus-4-devices/

• Ubuntu lancia l'OS per smartphone touch
http://www.gadgetreview.com/2013/10/ubuntu-launches-os-touchsmartphones.html

Quantal, Raring, Saucy...

Mark Shuttleworth riflette sul rilascio 13.10 e guarda ad alcune caratteristiche che faranno parte della versione 14.04 LTS. Mark chiede: "Ma...come la chiameremo?" e annuncia: "Io ti nomino, come vuole Seuss, con clamore, il temperato e parsimonioso, il talentuoso e pieno di tatto, ma alla fine, e significativamente, Trusty Tahr".
http://www.markshuttleworth.com/archives/1295

Molte grazie al team Ubuntu News per il loro contributo in questo mese.

Le novità di questo mese provengono da:
https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue336
https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue337
https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue338
https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue339

Clonare ed aggiustare hard disc

Scritto da Lucas Westermann

Verso la fine di Settembre ho finito per sostituire il mio vecchio disco fisso SATA 150 da 500 GB con un Western Digital Blue da 1 TB. Per fare questo ho clonato il vecchio hard disk con Clonezilla e l'ho ridimensionato con GParted. Qualche giorno fa invece ho finito di aggiustare un disco fisso esterno che al mio amico non veniva riconosciuto utilizzando TestDisk e Photorec. Dato che quasi sempre uno di questi scenari era richiesto in alcuni moduli del questionario, ho deciso di dedicare questo mese a questi strumenti.

Clonare e Ridimensionare dischi

Gli strumenti che vi servono sono:

• Clonezilla: http://clonezilla.org/clonezilla-live.php

• Gparted (live CD disponibile qui: http://gparted.sourceforge.net/ oppure qualunque cd live che contenga GParted come quello di Ubuntu).

Passaggi:

• Connettete entrambi i dischi al vostro computer (per i fissi internamente, per i portatili il secondario può essere lasciato all'esterno).

• Assicuratevi di identificare correttamente i dischi (se ne avete due della stessa dimensione, prendete nota del numero di serie). Si può procedere con un:

```
sudo hdparm -I /dev/sda
```

Sostituite /dev/sda con il dispositivo che volete controllare. Sarebbe meglio scrivere il numero di serie per un controllo successivo.

• Dopo che avrete le informazioni dei dispositivi, è tempo di inserire il CD di Clonezilla e riavviare.

• Avviando Clonezilla (scegliendo ogni opzione dalla lista, benchè consigli quella della RAM) dovete fare esattamente quanto segue:

1. Lingua, potete scegliere quella che volete
2. Layout Tastiera. Predefinito è Inglese (Americano), se usate qualcosa di diverso potete sceglierlo dalla lista delle impostazioni (ad esempio tastiera tedesca: Arch List -> QWERTZ -> Tedesco (Latino)). Se avete una tastiera francese: dovete sceglierla dalla lista completa piuttosto che dall'arch list. Questo è un bug e non funziona che in questo modo.
3. Avviate Clonezilla
4. Ora potete scegliere tra due opzioni: da Dispositivo a Dispositivo o da Dispositivo a Immagine. Se state salvando/ripristinando un disco fisso allora probabilmente dovrete scegliere Dispositivo-Immagine. A ogni modo, per clonare un disco fisso in un altro dovreste scegliere da Dispositivo a Dispositivo.
5. La scelta del principiante è sicuramente la più facile. Se volete che clonezilla ridimensioni il disco fisso di destinazione potete scegliere la modalità esperto e l'opzione -k1. Raccomando di eseguire questa operazione in seguito con GParted.
6. A ogni modo, dovrete scegliere tra disk_to_local_disk o part_to_local_part, a seconda se volete clonare l'intero disco o semplicemente spostare una singola partizione in un dispositivo più grande.
7. Scegliete il disco sorgente, in questo caso dovete cercare il disco con il numero di serie che corrisponde all'originale. Nel mio caso è quello da 500 GB.
8. Scegliete la destinazione, questo è il momento di trovare il numero di serie che corrisponde al nuovo disco.
9. Scegliete se volete che venga verificato il file system della sorgente, se state copiando una partizione Linux e sapete che necessita di essere riparata potreste avviare la verifica. Comunque potete anche saltare questo passaggio e accorciare i tempi. Se è un disco NTFS, FAT o HFS, vi raccomando di non affettuare la verifica poichè non è sicuro che sia supportata.
10. Ora apparira una schermata a riga di comando, in cui vi sarà richiesto:

10.1 Se siete sicuri di voler procedere, digitate "y" (senza gli apici) e dopo premete Invio.

10.2 Se siete sicuri di voler creare una nuova partizione nel disco di destinazione, digitate "y" (senza gli apici) e premete Invio.

10.3 Se volete clonare il settore d'avvio (se è un disco principale), digitate "y" (senza gli apici) e dopo Invio.

10.4 Per ultimo vi sarà richiesta la conferma per continuare, digitate "y" (senza gli apici) e dopo Invio.
11. Ora tornerete a una schermata con la piacevole interfaccia Ncurses con tutte le informazioni sullo stato del processo di clonazione.
12. Dopo che la clonazione è finita vi sarà richiesto se volete restare nel terminale (opzione 1) oppure uscire (opzione 2). Probabilmente vorrete uscire quindi premete 2 e scegliete un'opzione (spegnimento o riavvio).
13. Vi suggerisco di spegnere e rimuovere il vecchio disco, se dovete sbarazzarvene. Altrimenti proseguite con GParted e formattate il disco se volete continuare a utilizzarlo.
14. Se avete un nuovo hard disk più grande avviate GParted adesso. Dopo che il sistema si è avviato dovete aprire il programma. Quindi fate quanto segue:
14.1 Scegliete il disco corretto dal menu a tendina in alto a destra.
14.2 Trovate la partizione che volete ridimensionare, selezionatela e scegliete ridimensiona.
14.3 Modificate la dimensione della partizione finchè non rimane più spazio libero (basta spostare la barra del diagramma alla fine dello spazio libero).
14.4 Premete Invio e aspettate che il processo giunga a termine.
14.5 Infine, prendete nota del percorso del dispositivo (ad esempio /dev/sda1) e se avete bisogno dell'UUID, aprite il terminale dalla scrivania di GParted e digitate:
sudo blkid
Appuntate l'UUID che corrisponde al vostro disco.
14.6 Dovrete modificare il file /etc/fstab se volete usare gli UUID. Gli indirizzi del dispositivo dovrebbero continuare a funzionare, altrimenti tornate a questo punto. Per la modifica date dal terminale i seguenti comandi:
sudo mount/dev/sda1 /mnt
sudo nano /mnt/etc/fstab
Rimpiazzate gli UUID con quelli corretti seguendo le istruzioni di blkid. Quando avrete finito premete Ctrl+X e scegliete di salvare il file prima di uscire:
sudo umount /mnt
14.7 Riavviate fino a ritrovarvi al vostro GRUB.
15. Ora siete pronti per avviare il vostro vecchio sistema sul nuovo disco. A ogni modo, dovrete modificare manualmente GRUB per riuscire a farlo puntare al nuovo disco, specialmente se avete usato gli UUIDs. Quindi selezionate la voce GRUB e premete la lettera e. Dopo spostatevi con le frecce per selezionare quella correta nel menu e aggiornate le informazioni. Se avete GRUB legacy (ci sarà GRUB 0.9.X in cima), dovete premerere la lettera b per riavviare una volta che avrete fatto le modifiche. In GRUB2 invece F10. In entrambi i casi le istruzioni sono riportate in basso nel menu di modifica.
16. Se avete fatto l'ultimo passo correttamente, il sistema dovrebbe avviarsi correttamente. A questo punto dovrete scrivere permanentemente le modifiche alle voci di GRUB.
16.1 Con GRUB legacy date questi comandi:
sudo nano /boot/grub/menu.lst
Dopo trovate la voce desiderata e modificatela come nel punto 15.
16.2 Per GRUB2, potete utilizzare grub-customizer, manualmente:
16.2.1 Per Ubuntu (e derivate):
sudo update-grub
16.2.2 Per ogni altro sistema:
sudo grub-mkconfig -o /boot/grub/grub.cfg
17. Ora tutto dovrebbe essere a posto!

TestDisk & Photorec

Cosa vi serve: installare TestDisk (o avviare un liveCD che contiene TestDisk). In Ubuntu il pacchetto si chiama testdisk ed è tra i repository universe.

Quando usare TestDisk: se il vostro disco non viene riconosciuto come formattato (viene riportato come RAW o NON FORMATTATO in GParted) ma non avete eliminato le partizioni. O le partizioni logiche sono svanite.

Cosa fare prima di avviare testdisk: se avete in programma di più che ricreare la tabella delle partizioni, dovete dare i comandi sulla copia dell'immagine del disco (guardate il passo 4 della sezione Clonezilla sopra e scegliete Dispositivo-Immagine). Dato che la tabella delle partizioni è l'indice dei contenuti sul vostro disco (in termini semplici), potete riscriverla come volete senza impattare i dati presenti. Così farlo su un dispositivo fisico dovrebbe essere indolore, anche se sono necessari diversi tentativi.

1. Avviate testdisk dal terminale
2. Vi sarà chiesto se volete creare il log, scegliete crea.
3. Ora dovete scegliere il disco corretto dalla lista.
4. Testdisk automaticamente identifica il tipo di tabella di partizione. Non scegliete nulla eccetto le opzioni predefinite, a meno che non sappiate esattamente cosa state facendo.

5. Scegliete analizza, che scansiona la tabella delle partizioni e dopo cerca per le intestazioni delle partizioni perse.
6. Dopo vi mostrerà la struttura delle partizioni, controllate che la partizione cercata sia tra quelle mancanti. Se è elencata questo processo non vi aiuterà e potrete uscire. Se è realmente mancante continuate scegliendo la ricerca rapida.
7. TestDisk vi chiederà alcune cose in base alle analisi fatte, così rispondete come meglio potete (TestDisk vi suggerirà i valori più corretti se non siete sicuri).
8. Dopo che la scansione è completa, vi sarà mostrata una lista di partizioni trovate (in verde). Selezionate la partizione che volete ripristinare (se volete ripristinarne di più, sceglietene una con cui iniziare e completate con il passo 9 anche con le altre partizioni).
9. Premete il tasto p per vedere i file contenuti nella partizione (dovrebbe funzionare per la maggior parte dei formati, benchè non riuscirà a mostrarne in partizioni HFS+, dicendo che doveva essere compilata con quel supporto sebbene non abbia trovato alcuna indicazione in merito).
10. Se queste sono le partizioni desiderate e le directory/file sono elencati correttamente, date Invio.
11. Testdisk allora vi mostrerà la nuova tabella, che potrete scegliere di scrivere sul disco. Se per caso manca ancora qualcosa, potete scegliere la ricerca approfondita (che funziona sia sul passo 9 e 10). Per file e partizioni danneggiati, dovete seguire dei consigli specifici che potete trovare nel wiki di TestDisk nella sezione Avanzata.
12. Una volta scritta la tabella (questo dovrebbe funzionare per i dischi HFS+ così come per tutto il resto), potreste avere bisogno di riavviare prima che vengano mostrate le modifiche, benchè nel mio caso la nuova tabella è comparsa al momento della scrittura.

Se questa procedura non porta alla soluzione e cercate di ripristinare dei file (cancellati, persi, ecc.) potete provare le opzioni avanzate invece dell'analisi al passo 5. Ci sono istruzioni specifiche nel wiki a seconda del tipo di partizione.

Se il vostro disco è danneggiato o è stato completamente formattato, potete cercare di recuperare gli oggetti attraverso Photorec. Comunque i nomi dei file non saranno mostrati correttamente (Photorec è in grado di rispristinare alcuni nomi, è meglio comunque prepararsi al peggio).

1. Avviate photorec dal terminale
2. Selezionate il vostro disco e scegliete di andare avanti (se avete la possibilità scegliete l'opzione raw mostrata come /dev/rdisk che è più veloce).
3. Evidenziate la partizione che volete analizzare (o l'intero disco), dopo:
3.1 Aprite File Opt per scegliere quali file ripristinare (per evitare di ripristinare diversi file a cui non siete interessati). Ci sono altre opzioni nel menu ma le predefinite sono per lo più le migliori.
3.2 Scegliete "search" (cerca - N.d.T.)
4. Selezionate il tipo di file system
5. Se è corrotto, potete scegliere Intero per cercare file in ogni dove. A ogni modo, se avete soltanto cancellato i file e volete ripristinarli (e TestDisk ha fallito) dovrebbe andare bene l'opzione libera.
6. Scegliete il percorso in cui saranno ripristinati i file
7. Pazienza. Photorec crea le cartelle recup_dir.1, recup_dir.2, dentro la cartella scelta. Quando la scansione è avviata e i file sono stati ripristinati, potete aprirli anche se il processo è in esecuzione. Se per caso finite per interrompere la scansione potete riprendere la volta successiva che avviate photorec.

Spero che questo articolo aiuterà alcuni lettori a recuperare dati persi o ad aggiustare dischi danneggiati. Se avete problemi specifici (che non sono affrontati nella sezione Avanzate), sentitevi liberi di mandarmi una email e farò del mio meglio per aiutarvi. Se avete domande, suggerimenti o richieste di articoli potete scrivermi anche di questo. Il mio indirizzo email è: lswest34+fcm@gmail.com.

Approfondimenti:

TestDisk: http://www.cgsecurity.org/wiki/TestDisk_Step_By_Step

Clonezilla: http://clonezilla.org/

Photorec: http://www.cgsecurity.org/wiki/PhotoRec_Step_By_Step

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

Programmare in Python - Parte 48

Scritto da Greg Walters

Ben tornati. È difficile immaginare che sono passati 4 anni da quando ho iniziato questa serie. Stavo pensando di mettere da parte per un po' il progetto di gestione dei media e di ritornare ad alcune basi della programmazione in Python.

Questo mese, rivisiterò il comando print. È uno delle funzioni più usate (almeno nella mia programmazione) che sembra non ottenere la descrizione che merita. Ci sono molte cose che si possono fare con esso oltre ai soliti '%s %d'.

Poiché la sintassi di print è differente tra Python 2.x e 3.x, gli daremo un'occhiata separatamente. Ricordatevi, comunque, che potete usare la sintassi del 3.x in Python 2.7. La maggior parte di ciò che presento questo mese sarà fatto dalla shell interattiva. Potete seguire passo passo. Il codice sarà come il seguente:

```
>>> a = "Hello Python"

>>> print("String a is %s"
%a)
```

e l'output sarà in grassetto, come questo:

```
String a is Hello Python
```

Python 2.x

Certamente vi ricordate della semplice sintassi della funzione print nella 2.x che utilizza la sostituzione di variabile %s o %d per le stringhe semplici o i decimali. Ma sono disponibili molte altre opzioni. Per esempio, se dovete formattare un numero con gli zeri iniziali, lo dovete fare in questo modo:

```
>>> print("Your value is
%03d" % 4)
Your value is 004
```

In questo caso, usiamo il comando di formattazione '%03d' per dire "mostra il numero con una estensione di tre caratteri e, se necessario, con gli zero davanti".

```
>>> pi = 3.14159
>>> print('PI = %5.3f.' % pi)
PI = 3.142.
```

Qui ho usato l'opzione per formattare il tipo float. Con '%5.3f' gli si dice di produrre un output con un totale di cinque caratteri e tre posti decimali. Notate che il punto del decimale si prende uno dei posti del totale dei caratteri.

Un'altra cosa che potreste non capire è che potete usare le chiavi di un dizionario come parte del comando di formattazione.

```
>>> info =
{"FName":"Fred","LName":"Fark
el","City":"Denver"}

>>> print('Greetings
%(FName)s %(LName)s of
%(City)s!' % info)

Greetings Fred Farkel of
Denver!
```

La tabella seguente mostra le varie chiavi di sostituzione possibili e il loro significato.

Conversion	Meaning
'd'	Signed integer decimal
'i'	Signed integer decimal
'u'	Obsolete - identical to 'd'
'o'	Signed octal value
'x'	Signed hexadecimal - lowercase
'X'	Signed hexadecimal - uppercase
'f'	Floating point decimal
'e'	Floating point exponential - lowercase
'E'	Floating point exponential - uppercase
'g'	Floating point format - uses lowercase exponential format if exponent is less than -4 or not less than precision, decimal format otherwise
'G'	Floating point format - uses uppercase exponential format if exponent is less than -4 or not less than precision, decimal format otherwise
'c'	Single character
'r'	String (converts valid Python object using repr())
's'	String (converts valid Python object using str())
'%'	No argument is converted, results in a '%' character

PYTHON 3.X

Con Python 3.x, abbiamo molte altre opzioni quando si tratta della funzione print (ricordatevi che potete usarle con Python 2.7).

Per rinfrescarvi la memoria, ecco un semplice esempio della funzione print con la 3.x.

```
>>> print('{0}
{1}'.format("Hello","Python")
)
Hello Python

>>> print("Python is {0}
cool!".format("WAY"))
Python is WAY cool!
```

I campi di sostituzione sono racchiusi nelle parentesi graffe "{" "}". Ogni cosa al di fuori di queste viene considerata un'espressione letterale e sarà stampata come tale. Nel primo esempio, abbiamo numerato i campi di sostituzione 0 e 1. Questo dice a Python di prendere il primo valore (0) e metterlo nel campo {0} e così via. Comunque, non dovete affatto usare tutti i numeri. Usando questa opzione si causa il posizionamento del primo valore nel primo insieme di parentesi e così via.

```
>>> print("This version of {}
is
{}".format("Python","3.3.2"))
This version of Python is
3.2.2
```

Come dicono nelle pubblicità in TV, "MA ASPETTATE... C'È DELL'ALTRO". Se vogliamo fare alcune formattazioni in linea, abbiamo le seguenti opzioni.

```
:<x Left align with a width
of x
:>x Right align with a width
of x
:^x Center align with a width
of x
```

Ecco un esempio:

```
>>>
print("|{:<20}|".format("Left
"))
|Left                |
>>>
print("|{:>20}|".format("Righ
"))
|               Right|
>>>
print("|{:^20}|".format("Cent
er"))
|       Center       |
```

Potete anche specificare un carattere di riempimento insieme al giustificato/ampiezza.

```
>>>
print("{:*>10}".format(321.40
))
*****321.4
```

Se dovete formattare un output di data/orario, potete fare qualcosa di simile a questo:

```
>>> d =
datetime.datetime(2013,10,9,1
0,45,1)

>>>
print("{:%m/%d/%y}".format(d)
)
10/09/13

>>>
print("{:%H:%M:%S}".format(d)
)
10:45:01
```

Stampare il separatore di migliaia usando la virgola (o qualsiasi altro carattere) è facile.

```
>>> print("This is a big
number
{:,}".format(7219219281))
This is a big number
7,219,219,281
```

Bene, questo dovrebbe darvi abbastanza cibo per la mente per questo mese. Ci vedremo all'inizio del quinto anno.

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

ubuntu uk podcast

Il Podcast Ubuntu copre tutte le ultime notizie e novità che si presentano agli utenti di Ubuntu Linux e ai fan del software libero in generale. La rassegna è rivolta tanto all'utente più fresco quanto al programmatore più esperto. Le nostre discussioni riguardano lo sviluppo di Ubuntu ma non sono eccessivamente tecniche. Siamo abbastanza fortunati da avere qualche gradito ospite nello show a passarci novità di prima mano sugli ultimi eccitanti sviluppi a cui stanno lavorando, in modo comprensibile a tutti! Parliamo inoltre della comunità Ubuntu e di cosa le interessa.

Lo show è offerto dai membri della comunità Ubuntu Linux del Regno Unito. Ed essendo coperta dal Codice di condotta di Ubuntu è adatta a tutti.

Lo show è trasmesso live ogni due settimane il martedì sera (ora inglese) ed è disponibile per il download il giorno seguente.

podcast.ubuntu-uk.org

LibreOffice Parte 31: Template

Scritto da Elmer Perry

Se lavorate spesso con LibreOffice, vi ritroverete spesso a usare la stessa formattazione più e più volte. Sia che lo usiate per scrivere lettere o per creare il nuovo best-seller, trascorrete molto tempo a impostare lo stesso stile di nuovo più e più volte. I template sono la risposta a questo problema. Un template è un modello di documento usato per creare altri documenti. Tutte le applicazioni di LibreOffice possono usare i template. Di fatto, ogni volta che si crea un nuovo documento, LibreOffice usa un template predefinito.

Gli Stili sono la chiave per creare i template. Gli Stili sono un modo preimpostato di visualizzare informazioni. Inizialmente, nella parte 3 di questa serie, ho parlato dell'importanza di usare gli stili lungo tutto il tragitto, discutendo di come possono aiutare a creare un aspetto uniforme nei propri documenti e a risparmiare tempo. In questo spirito, possiamo aggiungere un ulteriore uso degli stili, la creazione di template.

Impostare un Template

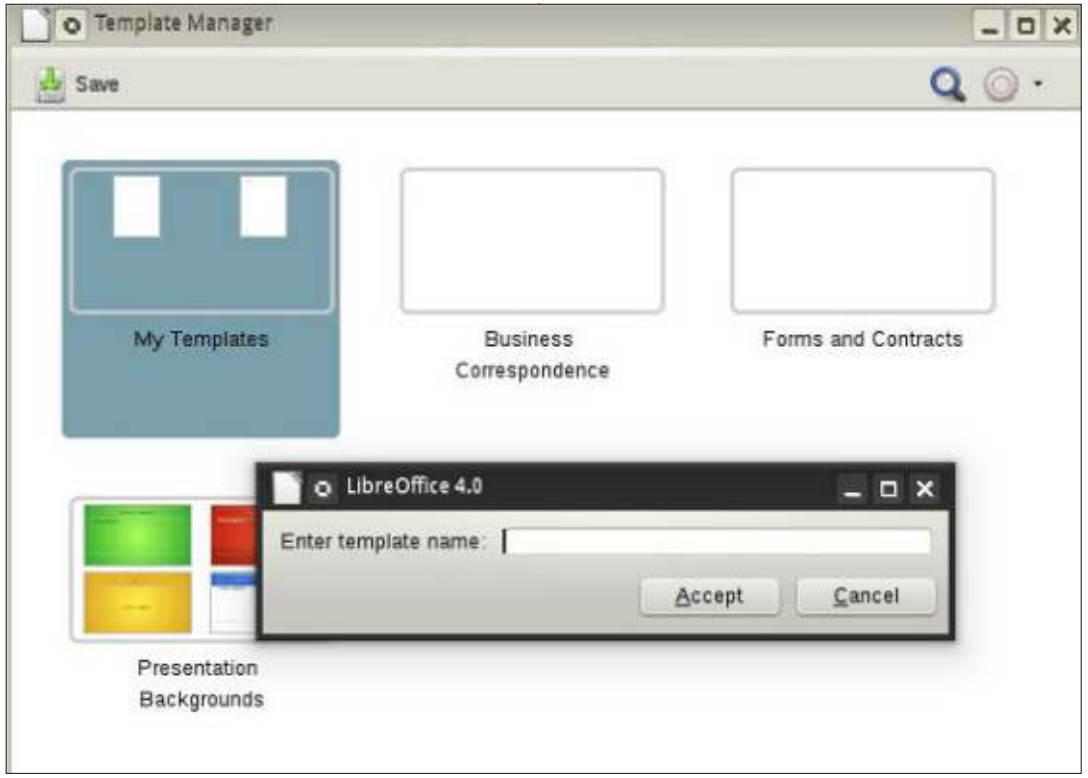
Ogni cosa, da una lettera commerciale a una ricerca scientifica, richiede uno specifico aspetto e formato. Diciamo che stiamo scrivendo un documento che richiede una formattazione a struttura numerata con dei sotto livelli. Un'altra esigenza è che il titolo e l'autore appaiano in cima a ogni pagina e il numero della pagina, nel formato 'Pagina # di #', appaia in basso.

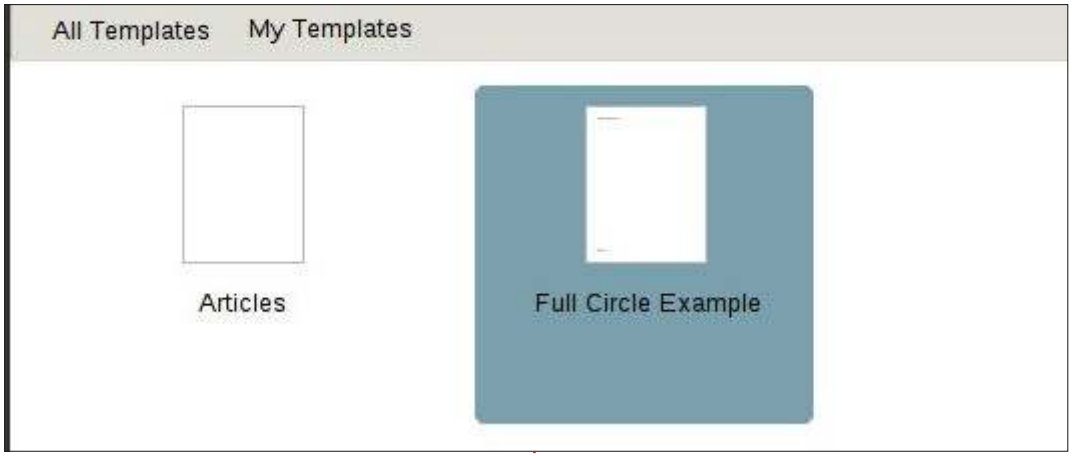
Affronteremo prima lo stile della numerazione. In un nuovo documento di Writer, apriamo la finestra 'Stili e formattazione'. Facciamo clic sull'icona 'Stili di elenchi' (l'ultima sulla barra degli stili). Selezioniamo 'Numerazione 1'. Facciamo clic con il tasto destro e scegliamo Modifica. Sulla scheda 'Struttura' scegliamo lo stile etichettato 'Numerico con tutti i sottolivelli' (appare al passaggio del mouse sopra di essi). Facciamo clic su Applica e poi su OK.

Ora occupiamoci dell'intestazione e del piè di pagina. Apriamo la finestra 'Stili e formattazione' e facciamo clic sull'icona 'Stili di pagina' (la penultima sulla barra degli stili). Facciamo clic con il tasto destro su 'Stile predefinito' e selezioniamo Modifica. Sulla scheda 'Riga d'intestazione' spuntiamo 'Attiva riga d'intestazione', poi passiamo alla scheda 'Piè di pagina' e spuntiamo 'Attiva piè di pagina'. Premiamo su OK per salvare i cambiamenti. Facciamo clic sull'area dell'intestazione della prima pagina e quindi su Inserisci > Comando di campo > Titolo. Digitiamo uno spazio e "by", quindi Inserisci > Comando di campo > Autore. Spostiamo il cursore in fondo sul piè di pagina. Digitiamo: 'Pagina', uno spazio, quindi Inserisci > Comando di campo > Numero di pagina, spazio, 'di', spazio e infine Inserisci > Comando di campo > Numero di pagine.

Salvare il Template

Siamo ora pronti per salvare il nostro template. File > Salva come modello... aprirà il 'Gestore dei modelli'. Selezioniamo la cartella dei template dove vogliamo archiviare il nostro modello. Facciamo clic su Salva. Una finestra di dialogo ci chiederà di dare un nome al template. Inseriamo il nome che vogliamo dargli e premiamo OK. Chiudiamo il Gestore dei modelli.

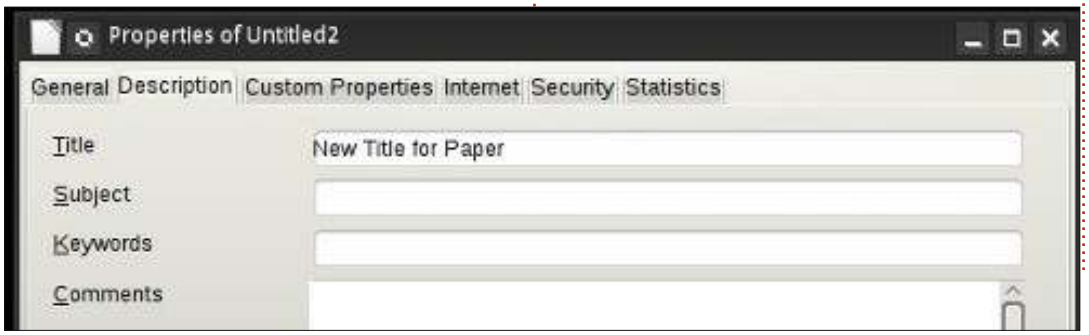


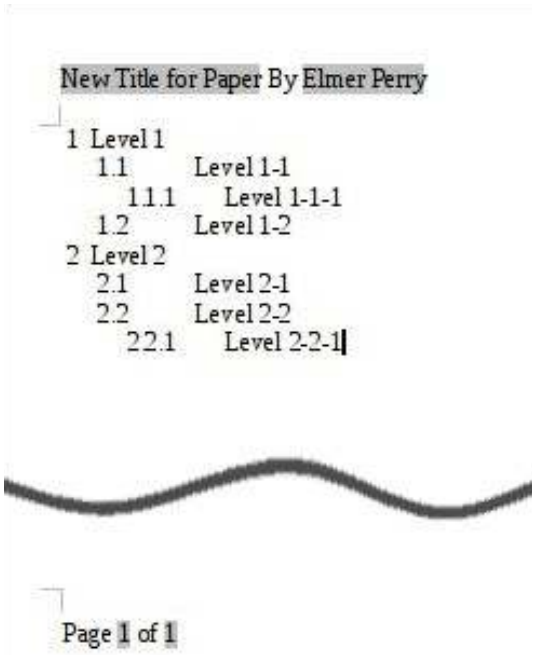


Usare il template

Usiamo il nostro template appena creato. File > Nuovo > Modelli. Apriamo la cartella dove abbiamo salvato il modello e facciamo doppio clic sul nostro template. Il titolo mostrato è quello che gli abbiamo dato. Cambiamolo. File > Proprietà, selezioniamo la scheda 'Descrizione' e cambiamo il titolo in qualcos'altro. Premiamo OK. Il titolo nell'intestazione cambierà in qualsiasi cosa abbiamo digitato lì.

Proviamo il sistema di numerazione. Apriamo la scheda 'Stili e formattazione', facciamo clic sull'icona 'Stili di elenchi' e doppio clic su 'Numerazione 1'. Il nostro input cambierà nello stile della lista definito per 'Numerazione 1' durante la creazione del modello. Aggiungiamo del testo e assicuriamoci di aggiungere diversi livelli per constatare che tutto funzioni. Ora possiamo salvare il documento come faremo normalmente. Ciò non lo salva come template ma come file sul nostro computer.





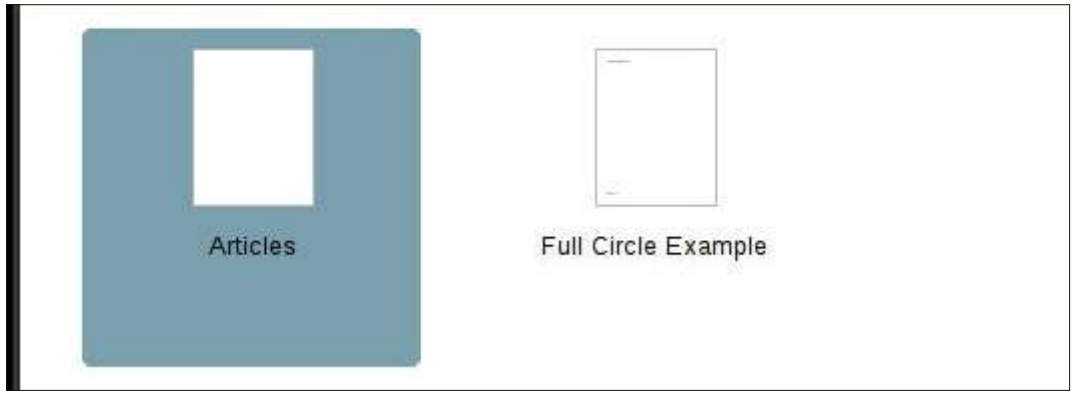
Impostiamo un nuovo template predefinito

Se ci occorre utilizzare il nostro nuovo template molto spesso, perché non renderlo il template predefinito? È facile con LibreOffice. File > Nuovo > Modelli, navighiamo nella cartella del template e selezioniamolo. Facciamo clic sul pulsante 'Imposta come predefinito'. Ora, ogni volta che apriamo un nuovo documento di questo tipo, LibreOffice userà il nostro template al posto di quello che viene fornito come predefinito.

Differenti sorgenti per i template

Creare un proprio template è magnifico, ma non è sempre necessario fare tutto questo lavoro. Il repository ufficiale di template presso http://templates.libreoffice.org ha centinaia di modelli per noi da provare e usare. Per usarne uno specifico, importarlo nel Gestore dei modelli.

Alcuni template sono raccolte. Hanno una estensione .OXT. Per importarli, usiamo lo strumento



'Gestione estensioni'. Strumenti > Gestione estensioni, premiamo 'Aggiungi' e navighiamo fino al file OXT scaricato. Selezioniamolo e facciamo clic su Apri. Il gestore di estensioni processerà il file e aggiungerà la raccolta nel nostro Gestore di modelli.

Conclusioni

I template sono un modo per ripetere la formattazione di un documento a tutti gli altri. La creazione e il salvataggio di un modello si basa principalmente sull'uso degli stili. Anche se vi ho dimostrato la creazione di un template con Writer, li potete anche creare negli altri moduli di LibreOffice. Potete perfino impostare il vostro modello come predefinito per tipologia di documento. I template sono solo un altro degli strumenti salva-tempo della suite LibreOffice.

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

Edizioni Speciali di Python:

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

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

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

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

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

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

Installa Linux via PXE

PXE può essere considerato come una delle possibili vie per poter caricare un sistema operativo in un computer.

Il Preboot eXecution Environment (PXE, conosciuto anche come Pre-execution Environment; talvolta pronunciato “pixie”) è un ambiente che permette di avviare il computer utilizzando un'interfaccia di rete indipendentemente dal dispositivo di memoria (come l'hard disk) o dal sistema operativo installato.

Quando un computer è compatibile con il PXE, il BIOS permette all'utente di scegliere uno tra i vari dispositivi disponibili per caricare il sistema operativo, in modo da avviarlo dalla rete.

Se questa opzione è selezionata, il firmware PXE utilizza il DHCP per assegnare un indirizzo IP al dispositivo di rete e individuare un server (il “boot server”) via TFTP per il download di un file o per salvarlo nella sua memoria RAM.

Poi questo file viene eseguito in modo da avviare il sistema operativo.

Nella modalità standard, il server DHCP non fornisce direttamente il boot server, ma si comporta come un “servizio di reindirizzamento di PXE”, che reindirizza il client verso un server PXE disponibile.

Il server PXE è un server DHCP modificato, che usa la porta UDP 4011 che fornisce il client con l'indirizzo IP del boot server e il nome del programma di bootstrap di rete (NBP) da scaricare.

In pratica, solitamente il firmware PXE è in grado di riceve direttamente i parametri necessari dal server DHCP per identificare il boot server e il file per il boot da scaricare. Si può configurare un server DHCP standard per fornire i parametri necessari ad avviare un computer via PXE.

```
sudo apt-get install tftpd-hpa
dhcp3-server netkit-inetd lftp
```

```
RUN_DEAMON="yes" TFTP_USERNAME="tftp"
TFTP_DIRECTORY="/var/lib/tftpboot"
TFTP_ADDRESS="0.0.0.0:69"
TFTP_OPTIONS="-l -v -v --secure"
```

Modifichiamo il file /etc/default/tftpd-hpa come mostrato nel riquadro in alto a destra.

L'ultima riga fornirà un abbondante log.

Adesso lavoriamo sul file riguardante il servizio DHCP:

```
vim /etc/dhcp3/dhcpd.conf
```

e digitiamo il testo riportato di seguito.

Chiaramente, gli indirizzi IP sono totalmente inventati, dovete inserire il corretto indirizzo.

Il parametro per filename è, solitamente, pxelinux.0, ma può essere modificato per essere posto dove meglio crediate.

Non è ancora finita con il DHCP...

```
vim /etc/default/dhcp3-server
```

e specificate l'interfaccia da utilizzare con la direttiva INTERFACES.

Mettete in /var/lib/tftpboot una

```
option domain-name-servers 8.8.8.8;
default-lease-time 86400;
max-lease-time 604800;
authoritative;
subnet 113.112.117.0 netmask 255.255.255.0 {range
113.112.117.118
113.112.117.250;
filename "pxelinux.0";
option subnet-mask 255.255.255.0;
option broadcast-address 113.112.117.255;
option routers 113.112.117.1;
next-server 113.112.117.118; }
```

distribuzione Ubuntu versione netboot, che è possibile scaricare da qui:

```
lftp -c "open
http://archive.ubuntu.com/ubu
ntu/dists/lucid/main/installe
r-i386/current/images/;

mirror netboot/"
```

Quindi avviamo il servizio:

```
sudo /etc/init.d/tftpd-hpa
start
sudo /etc/init.d/dhcp3-server
start
```

e passiamo alla configurazione del terminale in cui sarà installato il sistema operativo.

Solitamente i moderni BIOS hanno il tasto F12 impostato quale scorciatoia per le opzioni di boot , ma raccomando il classico manuale utente.. per chiarire qualsiasi dubbio.

Il computer che sarà utilizzato come terminale cercherà l'indirizzo IP dal server DHCP e, ottenuto ciò, avrà accesso alla cartella del server tftp per mostrare la tipica installazione GRUB.

Solitamente lavoro con la versione server di Ubuntu, ma può anche accadere che la versione desktop, utilizzando l'installer grafico, non permetta la corretta visualizzazione delle opzioni, specialmente se la macchina su cui si vuole procedere è un po' datata e non ha una adeguata scheda video. In questo caso, modificate il file:

```
/var/lib/tftpboot/ubuntu-
installer/i386/boot-screens
```

e scrivete

```
wget
http://archive.ubuntu.com/ubun
tu/dists/hardy/main/installer-
i386/current/images/netboot/ub
untu-installer/i386/boot-
screens/boot.txt

wget
http://archive.ubuntu.com/ubun
tu/dists/hardy/main/installer-
i386/current/images/netboot/ub
untu-installer/i386/boot-
screens/splash.rle
```

Ciò vi permetterà di far partire anche i computer vecchi.

Calogero (aka 'Kalos') è un entusiasta dell'open source e la sua GUI preferita è il terminale. È specializzato in DevOps, scrittura tecnica, mappe mentali e Open Knowledge.

Edizioni Speciali di LibreOffice:

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

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

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

Edizioni Speciali di Inkscape:

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

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

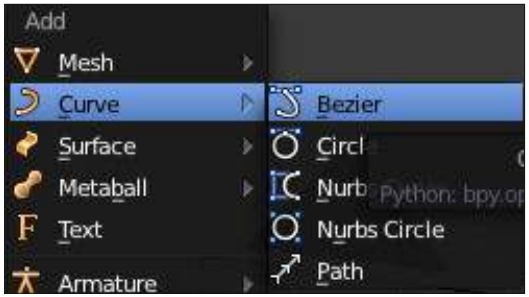
Blender: Parte 9a

Come vi avevo promesso, questo mese introdurremo le Curve di Bezier.

Le Curve di Bezier (chiamate così in onore dell'ingegnere francese Pierre Bezier) sono usate nella computer grafica per impostare le coordinate di una curva uniforme in maniera molto semplice.

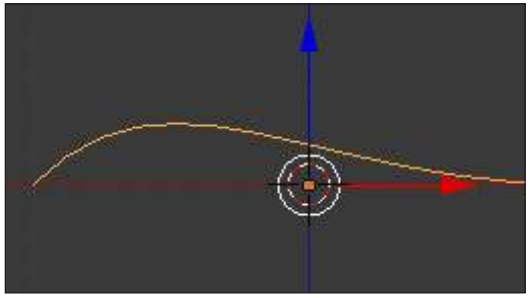
Vediamo di cosa stiamo parlando. Iniziamo un nuovo progetto in Blender e sbarazziamoci del cubo (selezionare il cubo, premere X per eliminare e confermare).

Adesso premiamo Ctrl-A per avere il menù Add --> Curve --> Bezier.



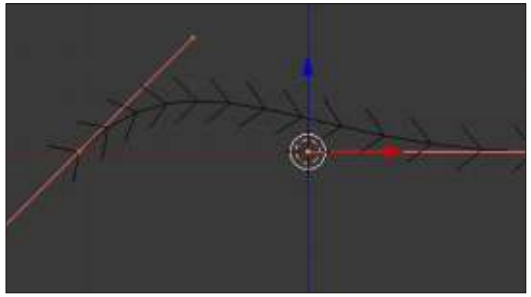
Premere R per ruotare, X per selezionare l'asse X e 90 per l'angolo di rotazione. Quindi premiamo sul Tastierino Numerico 1 per la vista frontale e 5 per la vista ortogonale.

Dovremmo ottenere qualcosa di simile all'immagine sotto:



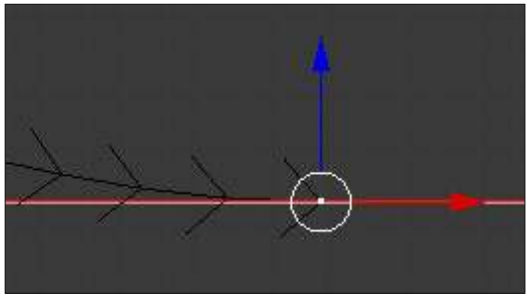
Premiamo il tasto TAB per entrare in modalità Edit. Potete osservare una figura piuttosto strana, che somiglia a una spina di pesce o a una serie di frecce direzionali, comunque vogliate chiamarla.

Le cose interessanti sono le due



linee rosa che rappresentano gli spigoli della figura (tale "figura" è il vero e proprio segmento della curva). Concentriamoci sulla linea rosa a destra. Premiamo il tasto A per deselezionare tutto.

Selezioniamo il vertice al centro (chiamato punto di controllo) come mostrato sotto:



Notate che gli altri due vertici (detti maniglie) vengono selezionati automaticamente. Premere il tasto G per muovere il punto di controllo. Il lato destro della curva si muoverà. Premere il TDM (tasto destro del mouse) per cancellare o il TSM (tasto sinistro del mouse) per confermare il movimento. Ora, selezioniamo il vertice più a destra (che per il momento coincide con la maniglia). Muoviamolo come fatto in precedenza col punto di controllo.

Il punto di controllo rimarrà in posizione, mentre le maniglie si sposteranno. Inoltre, la curvatura della curva si modifica! Anche muovendo le altre maniglie la curva cambia. Muovendo le maniglie verso il punto di controllo cambia la concavità delle rispettive curve.

Con il punto di controllo destro selezionato, premiamo CTRL+TSM. Stiamo creando un altro punto di controllo e modificando a tutti gli effetti la curva. Il punto di controllo appena creato è ora l'ultimo e l'ultimo rappresenta il punto in cui la curva finisce. Se vogliamo estendere la curva dal lato di partenza, selezioniamo il lato iniziale e premiamo CTRL+TSM per aggiungere un nuovo punto di controllo come spigolo di partenza. Se vogliamo chiudere la curva, selezioniamo i due spigoli e premiamo F per aggiungervi un segmento che li chiuda. Questo è tutto quello di cui abbiamo bisogno per creare il nostro Logo con le curve di Bezier.

Per maggiori dettagli sulle curve di Bezier andate su http://wiki.blender.org/index.php/Doc:2.6/Manual/Modeling/Curves

Il nostro obiettivo è creare un logo tridimensionale partendo da un'immagine bidimensionale; cominceremo da qualcosa di semplice. La mia squadra del cuore in

Grecia è il Panathinaikos, quindi cerchiamo su Google il logo del club.

Ho trovato un logo che fa assolutamente al caso nostro.

Non mi interessa particolarmente la scritta, per cui volendo si potrebbe rimuovere con Gimp. Ma va bene per le mie intenzioni, quindi la lascerò così com'è. La cosa buona è che dobbiamo modellare solo un trifoglio. Compito semplice per una curva di Bezier.

Quindi, cominciamo un nuovo progetto, rimuoviamo il cubo e posizioniamoci in una vista Ortogonale frontale nella finestra 3D View.

Uno strumento potente che ci conferisce Blender è la possibilità di usare un'immagine come piantina sullo sfondo per semplificare la modellazione.

Premiamo il tasto N per visualizzare/nascondere il pannello sulla destra della finestra 3D View (pannello Properties). Rendiamolo visibile, scorriamo verso il basso e spuntiamo l'opzione Background Images.

Premiamo il tasto Open e navighiamo verso la cartella in cui abbiamo scaricato l'immagine. Selezioniamola e apriamola.

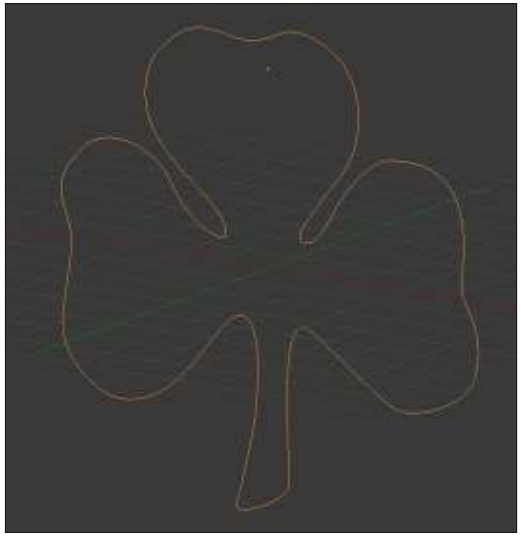
L'immagine apparirà sullo sfondo. Dal pannello che appare proprio sotto al pulsante Open usato prima, possiamo alterare alcune sue proprietà (la trasparenza o la posizione, ad esempio).

Suggerimento: Le immagini sullo sfondo sono visibili solo con la vista Ortogonale e con precise angolazioni (frontale, da sinistra, da destra, dall'alto, ecc.). In seguito, vi mostrerò le tecniche per manipolare le immagini come oggetti 3D visibili da ogni angolo e ogni direzione.

Ora aggiungiamo una Curva --> Bezier. Premiamo il tasto TAB per andare in modalità Edit e usiamo CTRL+TSM per aggiungere i punti di controllo necessari. Creiamo una linea che copra il perimetro del trifoglio come illustrato in basso. Usiamo i manipolatori per creare le curve di cui abbiamo bisogno:

Fatto ciò, non avremo più bisogno dell'immagine sullo sfondo. Deselezioniamo l'opzione corrispondente sul pannello proprietà o premiamo la X subito sotto a destra del pulsante Add.

A questo punto, abbiamo una figura bidimensionale e avremo un po' di lavoro da fare per renderla tridimensionale.



Continua...

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

Inkscape - Parte 18

L'altra volta scorsa ho ricalcato uno schizzo del personaggio della mia striscia a fumetti, "Frankie", utilizzando lo strumento Bézier. Per primo ho usato il tratto SVG standard che crea un contorno regolare di ampiezza costante. Poi ho convertito il tratto in un tracciato per variare manualmente l'ampiezza della sagoma. Infine ho usato l'opzione di Inkscape "Shape" per creare sagome di ampiezza variabile.

In aggiunta allo strumento Bézier, Inkscape offre un paio di altri metodi per disegnare sagome di ampiezza variabile. Li ho divisi in articoli a se stanti perché entrambi, nella mia esperienza, avvantaggiano particolarmente gli utilizzatori di tavolette grafiche e possono essere difficili da usare efficacemente con un mouse. Il primo è denominato in vari modi, come strumento "Pencil" o come "Freehand". Le scorciatoie da tastiera, almeno nella versione inglese di Inkscape, sono F6 o "P", più mnemonica per "Pencil Tool".

Lo strumento "Pencil" (sinistra) è meglio conosciuto come la versione a mano libera dello strumento Bézier. Con quest'ultimo sistemate i nodi in posizioni specifiche e

Inkscape disegna un tracciato che li connette. Con lo strumento "Pencil", invece, disegnate un tracciato e Inkscape sistema i nodi per voi. Le poche voci sulla barra di controllo dello strumento "Pencil" sono molto simili a quelle dello strumento Bézier: avete sempre il pop-up "Shape" con il suo limitato elenco di opzioni, se volete qualche variabilità nell'ampiezza del tracciato ma, inoltre, avete un controllo "Smoothing" che è specifico di questo strumento.

Quando disegnate una linea utilizzando lo strumento "Pencil", il valore di "Smoothing" determina quanto accuratamente il tracciato finale seguirà i vostri scarabocchi. Impostarlo a un valore basso creerà un tracciato con un sacco di nodi che registreranno accuratamente ogni protuberanza e inciampo che fate mentre disegnate la vostra linea. Al contrario, impostarlo tutto fino a 100 darà come risultato un tracciato che rispetterà solo i punti iniziali e finali della vostra linea, con una curva che corrisponde vagamente alla direzione dei vostri movimenti.

Questo esempio mostra i miei sforzi di ricalcare il naso di Frankie usando un mouse, con "Smoothing" impostato a 1, 25, 50, 75 e 100. I tracciati diventano chiaramente più regolari a ogni aumento di valore, ma così facendo, il dettaglio più fine della forma viene perduto. Controllando la barra di stato quando è selezionato ciascun tracciato, la ragione diventa chiara: un accresciuto smussamento dà come risultato un minor numero di nodi sul tracciato. In questo caso i tracciati hanno rispettivamente 548, 70, 8, 4 e 2 nodi.

Trovo che, di solito, è più facile produrre una linea regolare con una tavoletta grafica che con un mouse, così gli utilizzatori di una stilo potranno essere in grado di cavarsela con valori di smussamento più bassi e produrre ancora risultati accettabili. Ricordate che potete sempre semplificare il tracciato usando Ctrl-L, così, spesso, è meglio mantenere il valore di smussamento un po' dalla parte bassa e mettere ordine nei risultati successivamente.

Un uso molto soddisfacente di questo strumento, almeno per quelli di noi che non sanno disegnare particolarmente bene, è impostare lo smussamento piuttosto alto e la forma a "ellisse", poi abbozzare rapidamente con una stilo o un mouse. Lo smussamento trasforma i tracciati agitati in tratteggi scattanti e la forma a ellisse dà all'immagine la sensazione di una sorta di pennellata. Probabilmente non venderete i risultati a una galleria, ma è un modo rapido e semplice di creare uno schizzo grezzo che poi potete rifinire utilizzando altri strumenti. Qui potete vedere i risultati di due minuti passati a giocare con una tavoletta grafica; sono sicuro che molti lettori saranno in grado di fare molto meglio.

Mentre tutte le opzioni per lo strumento "Pencil" possono essere usate con un mouse, lo strumento

"Calligraphy" (Ctrl-F6 o "C") ha opzioni che sono disponibili solo se utilizzate una tavoletta grafica. Per essere in grado di utilizzare tutte le sue funzioni serve una tavoletta e una stilo che misurino sia la pressione che l'angolo d'inclinazione, limitando effettivamente lo strumento per chiunque non abbia una costosa tavoletta Wacom. Lo strumento può sempre essere usato con una tavoletta più economica o anche con un mouse, ma non tutte le funzionalità saranno disponibili.

Lo strumento "Calligraphy" (sinistra) non produce curve Bézier semplici e chiare. Produce invece complessi

tracciati pieni che spesso hanno centinaia di nodi. Fare un cambiamento a un tracciato disegnato con questo strumento non fa per i deboli di cuore. La barra di controllo (sopra) ha un sacco di pulsanti, cursori e opzioni, riflettendo la complessità di questo strumento e la gamma di effetti che può produrre.

Un buon punto d'inizio è la selezione degli effetti programmati o preset. Questi possono essere trovati nel menù a pop-up sulla sinistra, che offre preset di nome "Dip Pen", "Marker", "Brush", "Wiggly", "Splotchy" e "Tracing". L'ultima opzione "Save..." vi permette di aggiungere le vostre scelte di impostazione come un preset predefinito. Come potete vedere da questa immagine, i primi quattro preset danno degli effetti piuttosto diversi. Questi sono stati scarabocchiati utilizzando una tavoletta grafica economica che monitora la pressione ma non l'angolo di inclinazione. Potete vedere che l'aumentare della pressione, mentre la linea si sposta dalla cima al fondo, dà come risultato linee più spesse per tre dei preset; "Marker" non bada alla pressione.

Ho omesso l'effetto "Splotchy" da quella collezione perché penso che sia piuttosto inutile con le sue impostazioni predefinite. In particolare, il cursore dell'ampiezza è impostato fino a 100, che si produce in linee estremamente spesse alle estremità che sono troppo grosse per un uso pratico. Trascinare giù l'ampiezza a un valore più basso produce un risultato di gran lunga più usabile, ma poi non sarebbe più "Splotchy" e tanto vale salvare il vostro effetto con un nome diverso. In questa immagine di prova, la linea nera usa la larghezza standard di "Splotchy" 100, mentre la linea rossa è impostata a 25. Una cosa da notare è che questo preset non usa la pressione della tavoletta, l'assottigliarsi delle linee è dettato dalla velocità con cui disegnate.

Il preset finale, "Tracing", fa qualcosa

di un po' diverso dagli altri. Lo spessore della linea anziché dipendere puramente da come disegnate, dipende anche da cos'altro vi è sullo sfondo quando disegnate. Mentre disegnate sugli oggetti più scuri, la linea diverrà più spessa e sugli oggetti più chiari essa sarà più sottile. Sfortunatamente, non cala mai del tutto a zero, così avrete sempre linee sottili anche sul più bianco degli sfondi. Ecco un esempio in cui ho solo scarabocchiato sulla scansione di Frankie. Mentre i miei scarabocchi sono sopra lo sfondo bianco, la larghezza della linea è al suo minimo, ma non appena raggiungo parte del personaggio la larghezza della linea si ispessisce, producendo una grumosa approssimazione dell'immagine al di sotto.

Sebbene i preset diano una buona

idea della gamma di effetti che possono essere prodotti con lo strumento "Calligraphy" potete, naturalmente, modificare i controlli per creare i vostri propri pennelli e penne individuali, poi salvare i vostri preferiti come preset. Sfortunatamente, non c'è modo di cancellare un preset all'interno di Inkscape, ma se davvero avete bisogno di rimuoverne uno, potete modificare il file delle preferenze di Inkscape in un editor di testo per cancellare la sezione rilevante dei dati XML. Su un sistema Linux, il file è ~/.config/inkscape/preferences.xml e se cercate il nome del vostro preset troverete una sezione che ha un aspetto simile a questo:

```
<group
      id="dcc7"
      width="44"
      mass="0"
      wiggle="0"
      angle="30"
      thinning="30"
      tremor="10"
      flatness="0"
      cap_rounding="1"
      usepressure="0"
      tracebackground="0"
      usetilt="1"
      name="Medium Splotchy"
/>
```

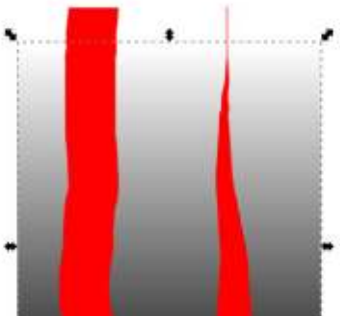
Con tutte le istanze di Inkscape chiuse, fate prima un backup del file, per ogni eventualità. Poi rimuovete tutto dalla stringa di apertura "<group" a quella di chiusura "/>". Assicuratevi di non cancellare parti delle altre sezioni "group" attorno ad esso. Quando in seguito avviate Inkscape dovreste scoprire che il preset è scomparso.

Dopo il pop-up dei preset, l'oggetto successivo sulla barra di controllo dello strumento è un cursore per alterare la larghezza nominale della linea. Come con altri cursori in Inkscape, c'è un menù contestuale del tasto destro con alcuni preset, ma di solito è più facile trascinare il cursore approssimativamente all'ampiezza che desiderate. La ragione per cui questo è un valore nominale è che lo spessore della linea può essere cambiato da qualcuno o da tutti i successivi tre controlli sulla barra.

Il primo pulsante attiva la sensibilità alla pressione, che è utile solo se avete una tavoletta che segnala la pressione. Con questo abilitato, una leggera pressione sulla stilo produrrà linee più sottili, ma solo fino al valore impostato dal cursore della larghezza.

Il secondo attiva la funzionalità che abbiamo visto con il preset "Tracing" per cui lo spessore della linea cambia a seconda dell'oscurità degli oggetti su cui state disegnando. Ricalcare sopra oggetti chiari creerà una linea più sottile, mentre ricalcare su oggetti scuri creerà linee più spesse. Ricalcare su un oggetto nero darà come risultato la linea più spessa, la dimensione impostata del cursore della larghezza. Questa immagine mostra una linea con una larghezza di 50 disegnata sopra un gradiente da bianco a nero con l'opzione ricalco prima disabilitata e poi abilitata.

Il controllo "Thinning" poteva essere stato chiamato egualmente "Fattening", dato che produce l'uno o l'altro effetto.



Per qualunque valore diverso da zero, lo spessore della linea viene cambiato a seconda di quanto rapidamente state disegnando. Valori positivi ridurranno lo spessore, valori negativi lo aumenteranno. Inoltre c'è un menù contestuale con alcuni valori sensibili. Questa funzionalità è usata più comunemente con valori positivi per simulare un pennello o una penna stilografica, dove tratti veloci tendono a produrre linee più sottili dato che meno vernice o inchiostro viene depositato sulla pagina.

I prossimi tre controlli sulla barra degli strumenti debbono essere considerati tutti insieme. Essi alterano l'angolo del pennino calligrafico simulato che è il cuore di questo strumento. Pensate alla forma piatta, ampia, di una larga penna stilografica e all'effetto che ha sulla linea che disegnate. Cambiando l'angolo della penna, influenzate la forma della linea e questi controlli tentano di mimare quell'effetto.

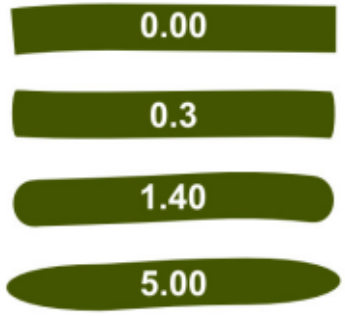
Il primo imposta direttamente l'angolo del pennino tra -90° e +90°. Se avete una tavoletta professionale adatta, potete abilitare il pulsante alla destra del controllo "Angle" per consentire che l'angolo del pennino venga impostato dall'inclinazione della stilo. Ma è il terzo controllo, "Fixation", che influenza di più la linea. Con questo impostato a zero, l'angolo viene costantemente cambiato per corrispondere alla direzione in cui state disegnando, dando come risultato uno spessore fisso della linea. Con "Fixation" a 100 l'angolo viene interamente impostato dalla casella di selezione "Angle" e dal pulsante "Tilt", dando come risultato una linea che è spessa quando è disegnata perpendicolare all'angolo del pennino e sottile quando disegnata parallela a esso. Impostando questo controllo su valori centrali si influisce su quanto dell'anglo è governato dalla direzione del tratto e quanto dai controlli "Angle" e "Tilt".

Il modo migliore di avere un'idea sui controlli "Angle" e "Fixations" è semplicemente sperimentare con essi.

Come al solito hanno menù contestuali, e selezionando il valore predefinito del menù di angolo a 30° e 90 per l'incidenza si produce uno stile penna stilografica passabile per firme o svolazzi calligrafici.

Il controllo "Caps" vi permette di definire quanto sembreranno arrotondate le estremità delle vostre linee. Un valore di zero produrrà un'estremità della linea quadrata, con valori crescenti che renderanno le estremità rigonfie in fuori come semicerchi e, infine, come lunghe ellissi. Come al solito, il menù contestuale ha alcuni valori sensibili predefiniti etichettati, i cui effetti potete vedere in questo esempio.

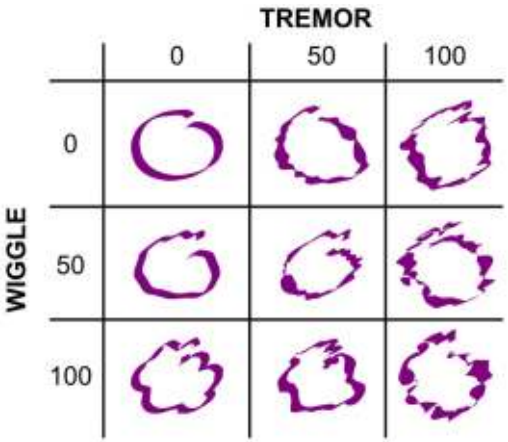
Infine siamo arrivati ai controlli "Tremor", "Wiggle" e "Mass". Togliamoci rapidamente di torno "Mass", dato che è



il meno utile dei tre. Essenzialmente cerca di simulare dell'inerzia nella penna calligrafica, facendo ritardare un po' i movimenti del vostro mouse o stilo dietro la linea che disegnate. Può aiutare ad appianare i movimenti erratici della mano, più o meno come il controllo "Smoothing" dello strumento "Pencil". Sfortunatamente, la gamma di valori eccede di gran lunga qualunque cosa sia probabile essere utile. Sebbene possiate trascinare questo controllo fino a 100, qualunque cosa che è all'incirca sopra 10 dà come risultato così tanto ritardo che è quasi impossibile produrre la forma che volete, rendendo il 90% della scala essenzialmente inutile!

I controlli di gran lunga più utili sono "Tremor" e "Wiggle". In superficie producono entrambi risultati simili, aggiungendo un qualche grado di casualità alla vostra linea. Ma dove "Tremor" introduce casualità nello spessore della vostra linea, "Wiggle" rende un po' casuale la posizione, deformando la linea su e giù. I due sono entrambi drammaticamente influenzati dalla velocità con cui disegnate e possono, naturalmente, essere combinati per introdurre una grossa quantità di casualità.

Lo strumento "Calligraphy" può produrre alcuni interessanti effetti artistici, specialmente quando è usato



con una tavoletta grafica, ma i risultati possono essere difficili da modificare. Considerate qualcosa di semplice come un piccolo svolazzo, disegnato con una stilo:

La versione sulla sinistra è un semplice tracciato Bézier con un tratto, disegnato usando lo strumento "Pencil". Quello sulla destra è stato disegnato con

lo strumento "Calligraphy" ed è un tracciato ripieno. La differenza diventa chiara se guardate la barra di stato o passate alla modalità modifica nodi; mentre lo strumento "Pencil" ha prodotto un tracciato semplice con soltanto quattro nodi, lo strumento "Calligraphy" ha come risultato 42!

Gli strumenti "Pencil" e "Calligraphy" aggiungono entrambi più opzioni al vostro arsenale, quando usate Inkscape per ricalcare manualmente un'immagine. Naturalmente, possono anche essere usati da soli come strumenti creativi, specialmente se avete una tavoletta grafica e del talento artistico. Comunque, per quelli di noi con pochissimo talento artistico, approfondirò gli strumenti di Inkscape per ricalcare automaticamente immagini bitmap nella prossima puntata.

Il fumetto web creato da Mark con Inkscape, 'Mosters, Inked', è adesso disponibile per l'acquisto come libro da http://www.peppertop.com/shop/

HOW-TO

Scritto da Ronnie Tucker

Scrivere per Full Circle Magazine

Linee guida

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

Regole

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

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

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

• Nell'articolo, indicate dove vorreste che fosse collocata una data immagine, scrivendo il nome dell'immagine in un nuovo paragrafo o includendo la stessa nel documento ODT (Open Office)..

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

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

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

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

Traduzioni

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

RECENSIONI

Giochi/Applicazioni

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

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

Hardware

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

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

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

Online BACKUP | Secure SYNC | Easy SHARING

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

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

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

Download mobile clients for iOS & Android

JOIN SPIDEROAK NOW
Get 2 Free GBs

https://spideroak.com

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

CHIEDI AL NUOVO ARRIVATO

Scritto da Copil Yáñez

Ciao a tutti! Bentornati a Chiedi al nuovo arrivato!

Se avete una semplice domanda e Linux è così confuso per voi che credete che "cartella Home" si riferisca a un appassionato di origami recluso, contattatemi presso copil.yanez@gmail.com.

La domanda di oggi

D: Tanta gente sembra essere infelice di questa cosa che si chiama MIR. Cos'è e qual è il problema?

R: Lo so! Che probleeemaaa, comincia ad assomigliare a un episodio di *Glee* da queste parti. Mi aspettavo quasi che Mark Shuttleworth attaccasse a cantare "Work It" di Missy Elliott con una reinterpretazione alla Mariachi.

Is it worth it?
(Ne vale la pena?)

Let me work it.
(Lasciamici lavorare)

I put my thing down, flip it, and reverse it.
(La metto giù, la giro, e la rigiro)

A dire il vero, riferendomi alla domanda di oggi, il testo di questa canzone è stranamente accurato. Lasciami spiegare.

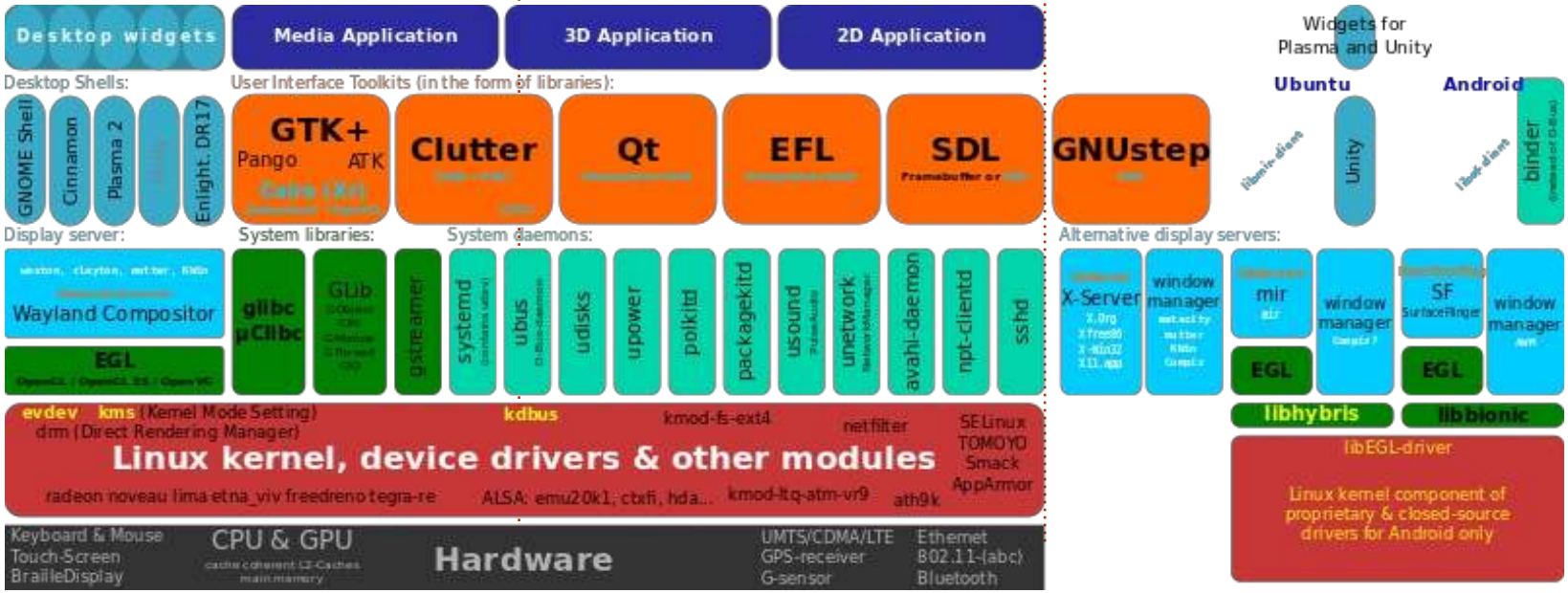
Mir è un server display, un programma che si trova tra te e il Kernel Linux in Ubuntu. Recepisce i tuoi comandi, li dirige nei posti giusti e ti mostra il risultato. Se sei sposato, Mir è come tua moglie, che porta un invito a cena ai tuoi vicini di casa, dei quali non ricordi mai il nome, e che ritorna con un rifiuto a causa della tua tendenza a ubriacarti e comportarti come King Kong nella scena dell'Empire State Building.

Se non è abbastanza chiaro, sotto c'è un diagramma estremamente semplice che, trovo, aiuti a spiegare cosa fa un server display.

Visto? Semplice.

Ok, allora questo è quello che fa Mir. Però, ancora non spiega come mai tutti lo stanno trattando come fosse il nuovo ragazzino della scuola che si taglia i capelli da solo e che odora sempre di salume (noi lo chiamavamo Ricky Bacon).

Bene, Mir è stato scelto per rimpiazzare X window server, il server display che Ubuntu sta usando al momento. Canonical, lo sviluppatore principale di Ubuntu e la compagnia che prende tutte le decisioni finali riguardo a quali programmi appariranno di default in Ubuntu, ha preso la decisione di allontanarsi da X. Perché? X ha soddisfatto i bisogni degli utenti Linux per quasi tre decadi. Se non è rotto, non aggiustarlo, giusto?



Il problema è che X non era in grado di fornire un sistema operativo su tutte le apparecchiature che un utente possa avere. In realtà, ciò non è interamente vero. X era in grado di fornirlo anche al tuo tostapane abilitato ad andare su internet, solo, non era in grado di farlo nel modo che ti è più familiare.

Il fatto è: molti di noi sanno come un sistema operativo dovrebbe apparire su uno schermo piccolo. Usiamo i pollici per navigare tra una schermata e l'altra, pizzicando e zoomando tanto velocemente quanto la nostra mente riesce a gestire. Ed è questo il vero problema con X. Gli utenti dei telefoni moderni sono stati condizionati ad aspettarsi una esperienza che è stata soprannominata "V&F" veloce e fluida. Se il tuo SO preferito appare sul tuo telefono, vuoi che sembri abbastanza simile al tuo desktop, il che è come baciare il gemello del tuo ragazzo: differente, eppure simile. Ma, decisamente, vuoi che si comporti come tutti gli altri SO mobili che hai visto: veloce e fluido.

Ok, dunque X non stava diventando V&F, quindi, con cosa sostituirlo? Le persone intelligenti di Canonical si sono messe d'accordo. E hanno scelto Mir, giusto?

No.

Scelsero un programma chiamato Wayland. In realtà Wayland è un "protocollo", una serie di istruzioni che definiscono come dovrebbero essere gestiti gli input e gli output. A questo punto mi son seduto e ho pianto perché avevo praticamente perso il controllo rispetto a cinque minuti fa.

Dopo un'ulteriore valutazione, Canonical decise che anche Wayland non avrebbe funzionato. Quindi, fecero quello che fa ogni falegname dilettante quando sua moglie gli dice che ha bisogno di un nuovo tavolo da picnic per il cortile: se lo sono costruiti da soli.

È questo il punto coi mobili fatti in casa. Nessuno sa effettivamente quanto sia difficile costruire mobili, a parte le persone che costruiscono mobili per vivere. Ma tutti usiamo i mobili, così pensiamo tutti di avere abbastanza conoscenze per giudicare e criticare. Oh, questo tavolo è troppo grezzo, avresti dovuto levigare di più i bordi. Oh, questo tavolo non è lungo abbastanza, non ci sarà abbastanza spazio per la famiglia intera a cena. Oh, questo tavolo non è veramente un tavolo, è un pezzo di compensato poggiato su mattoni di cemento e mia madre aveva ragione, dovevo sposare Derrick!

Canonical ha deciso di progettare la nuova generazione di server display, nome in codice Mir, facendo così arrabbiare un sacco di persone, non ultimi i fan del vecchio hardware spaziale Sovietico, un gruppo piuttosto difficile, nel caso non lo sapessi.

Mir intende offrire la famigliare esperienza Ubuntu usando un window server che possa gestire le richieste V&F degli utenti moderni.

Quindi, cosa c'è che non va?

Beh, se credi che Canonical metta troppa enfasi su questa idea di convergenza, che le persone vogliano lo stesso SO da un dispositivo all'altro, o se dubiti che gli utenti abbandoneranno computer fissi e notebook in favore di smartphone e tablet, potresti non essere troppo felice.

Ma credo che la frustrazione con Mir sia semplicemente una manifestazione di una preoccupazione differente.

Quando Ubuntu apparve sulla scena, il cielo si aprì e angeli annunciarono il suo arrivo. C'era un sistema operativo open source che finalmente aveva le risorse per spingersi su più fronti contemporaneamente. L'adozione salì alle stelle e improvvisamente Linux su desktop sembrava più fattibile che mai.

Gli appassionati di Linux duri e puri, quelli che hanno tatuato Tux sui bicipiti, continuarono ad usare la riga di comando e a far girare le loro distro. Per quel che mi riguarda, fui entusiasta di usare un SO che faceva tutto quello di cui avevo bisogno, gratis, che non mi tormentava come una ex psicopatica per aggiornare programmi bloatware che in primo luogo mai avrei voluto installati.

Ubuntu funzionava e basta, e lo faceva con stile. Era così bello, molti di noi volevano ignorare che, ehi, Canonical è un'azienda non un ente di beneficenza. Offre servizi B-to-B per compagnie che vogliono un SO stabile, potente e scalabile. Incorporano gli sforzi degli sviluppatori che lavorano gratuitamente in un prodotto per supportare il quale fanno pagare gli utenti aziendali. Hanno anche (brivido) registrato come marchio il nome Ubuntu.

Poi venne Unity, le lens scopes e lo "scandalo" Amazon.com, e la gente cominciò a realizzare quello che doveva essere chiaro sin dall'inizio: non si può gestire una società per sempre senza ricavo.

Quando Canonical cominciò a discutere in dettaglio di Mir, mise in chiaro che i contributi a Mir da parte della comunità avrebbero potuto essere ri-patentati da Canonical come fossero propri.

Ed ecco quando tutto divenne "Il Trono di Spade".

Persone più sveglie di me hanno serie preoccupazioni, e io ascolterò e imparerò e proverò a capire i problemi per quanto può fare il mio piccolo cervello dalla capacità di un gerbillo.

Ma non sono preoccupato. Ed ecco il perché.

Non ho mai frainteso la mia relazione con Canonical o Ubuntu. Riconosco che ci sono delle preoccupazioni finanziarie che guideranno le decisioni sullo sviluppo di Ubuntu. E finché Ubuntu sarà un prodotto gratuito di un'entità aziendale, mi ricorderò l'avvertimento che dice: se io non sono il cliente, io sono il prodotto. È simile alla relazione con Google, e riconosco i potenziali tranelli. Il costo reale di usare un prodotto gratuito fornito da un'entità commerciale è la vigilanza eterna.

Voglio supportare Ubuntu, comprese le magagne, per la stessa ragione per la quale uso un Kindle e compro prodotti Amazon, nonostante abbia visto cosa è successo alle mie amate librerie indipendenti: stanno spingendo verso quel tipo di futuro che voglio vedere.

Penso che la convergenza sia un dispositivo che si comporta come desktop o "pockettop". Credo che Ubuntu abbia il potenziale per sfidare Android e iOS, non solo offrendo più competizione nel mercato, ma spingendo gli altri SO a fare cose che non avrebbero mai neanche cercato di fare senza il fiato sul collo di Ubuntu. Credo che avere Ubuntu che ottiene un vero credito nel mondo mobile potrebbe significare la fine di questa oligarchia di mercato, una rivoluzione che potrebbe eventualmente funzionare anche nel senso opposto, accrescendo la fetta degli utilizzatori di Linux su desktop.

E credo che Mir sia un componente chiave nel rendere possibile tutto questo.

Ma il più grande motivo per il quale non sono preoccupato di Mir, o di Ubuntu, o dell'idea che Canonical stia metodicamente cooptando la comunità Linux, è perché non puoi semplicemente dis-annusare una scoreggia. Credimi, ci ho provato.

Non puoi introdurre milioni di persone a Linux e al FOSS e contemporaneamente rendere poi tutti ignari della loro esistenza.

In altre parole, grazie al mio interesse per Ubuntu so molto di più su Linux. E se un giorno Ubuntu smettesse di innovare, smettesse di superare i limiti, smettesse di provare a fare grandi cose e creare quella audacia critica che genera, farei quello che Ubuntu mi ha insegnato, una nuova installazione.

Alla fine, diffido da ogni discussione contro Ubuntu che suoni come un discorso hipster, tipo: "Ero molto interessato a Ubuntu prima della sua fase auto-tune, Euro-trance, psichedelica". E non mi farò spaventare da questo dramma. Credi che sia un dramma? Al liceo io stavo nella banda di Jazz. Non conosci il dramma, figliolo.

Quindi, per rispondere alla domanda, cos'è Mir? Mir è un test di Rorschach. Le persone vedranno più di quello che c'è in realtà. Magari rinforzerà le loro credenze già esistenti finché verrà messo a fuoco meglio e potremo testarlo liberamente. Fino ad allora, darò a Ubuntu e a Canonical il beneficio del dubbio, questo, e la vigilanza, sono il prezzo che pago per il loro magnifico prodotto.

Oh, cosa dicevi del testo della canzone di Missy Elliott?

Is it worth it?
Let me work it.
I put my thing down, flip it, and reverse it.

Traduzione

Is Mir worth it?
(Mir ne vale la pena?)
Let me work with it.
(Lasciatemici lavorare)
I'll tweak it, fork it, or reverse it.
(Lo modificherò, forkerò, o lo rifarò)

Lo sapevo che Missy era una grande fan di Ubuntu! Una sua vecchia canzone "Linus Torvalds is a Pimp!" dovrebbe essere un omaggio assoluto.

Buona fortuna e felice Ubuntu!

Copil è un nome Azteco che significa "per quanto ancora desideri il mio cuore?" Il suo amore per le scarpe da donna e raccontato su yaconfidential.blogspot.com. Potete anche vedere il suo imbarazzo su Twitter (@copil).

Acer Iconia B1 Tablet

Lo scorso mese ho deciso di comprarmi un nuovo tablet. Il mio primo impulso fu di acquistare un Google Nexus 7, ma, dopo aver guardato in giro, ho risolto con l'Acer Iconia B1-710 tab. Non dovrei proprio dire "risolto" poiché sono felice con il B1 sebbene mi aspetto che chiunque stia cercando un super tablet non lo sarà. Ho trovato il B1 nuovo a 100$ in meno del Nexus 7. Il prezzo tende a variare da Nazione a Nazione e in Inghilterra sembra essere più alto che in altri posti. Se state considerando un Nexus 7 e un Iconia B1, ed essi sono vicini di prezzo, non ci sono dubbi: dovete acquistare il Google Nexus 7; quest'ultimo spazza via il B1 in quasi ogni singolo aspetto.

Oltre ad aver risparmiato 100$, la cosa che più mi piace del B1 sono le prestazioni. Non intende giocare con giochi OpenGL di fascia alta perché non possiede lo stesso tipo di GPU del Nexus 7, ma il suo processore Dual Core a 1,2 Ghz è molto più che adatto per riprodurre la maggior parte dei video in streaming e giochi come Fast Racing 3D.

Sembra che esistano diverse varianti dell'Acer Iconia B1. Il mio monta 1 GB di RAM, ma ho anche visto una versione con 512 MB di RAM in parecchi siti inglesi. Anche l'aspetto è leggermente differente. Il mio è nero con una banda argentata e bianco dietro, mentre gli altri sono neri con una sfumatura blu (inserire battuta sul Nexus 7 che lo picchia, nero e blu). Dentro la scatola c'è il tablet, il cavo USB e il carica batteria. Il tablet utilizza un cavo USB di tipo micro-B, così se si perde il cavo non si deve pagare un un ulteriore cifra per ottenerne un altro brevettato.

Una grande caratteristica del tablet, che non si trova su molti tablet economici, sta nello slot di espansione microSD; aggiungere una memoria micro SD ci farà ottenere fino a 32 GB di spazio per conservare i nostri dati. Sfortunatamente, lo slot è dietro un pezzo piuttosto economico di plastica, sul retro. Ciò non vuol dire che la qualità costruttiva sia terribile, l'Iconia B1 sta davvero bene nelle mie mani, ma non si può dire che la qualità costruttiva sia la migliore in circolazione. Certamente è leggermente migliore rispetto a molti tablet economici là fuori, ma non è buono come altri tablet di fascia alta.

Se potessi fare una domanda alla Acer sull'Iconia B1, sarebbe questa: “Fratello, perché ti sei preso la briga di incorporare una fotocamera frontale?”. Con 0,3mp, scatta delle foto estremamente scarse, peggiori di molte webcam. Non c'è alcuna fotocamera posteriore. Suppongo sia stata inclusa per applicazioni come Skype, ma proprio 0,3Mp? Io non stavo cercando una macchina fotografica, quindi per me la fotocamera scadente non è un affare fallito.

Molte altre recensioni criticano l'Iconia B1 per lo schermo, ma io

l'ho trovato accettabile a 1024x600. Almeno è abbastanza per poter ragionevolmente vedere un video in streaming dal nostro sistema di intrattenimento. Un'importante caratteristica assente è la porta HDMI.

Sul mio Acer Iconia B1 gira Android 4.1.2, una delle vecchie versioni di Jelly Bean, ma nuova abbastanza da far funzionare le varie applicazioni. Il set di applicazioni di fabbrica è molto buono; Acer non ha caricato il B1 con un sacco di applicazioni spazzatura. E, poiché uso molte applicazioni Google, amo tanto le applicazioni incluse per la gestione dei servizi Google, in modo particolare l'app dei contatti che mostra anche le attività recenti dei social media.

L'Acer Iconia B1 non è la Lamborghini del mondo dei tablet 7". Assomiglia più a una Chevrolette Chevelle; ha alcuni cavalli sotto al cofano, ma non è veloce come il cugino Google. Se tutto ciò che vi serve è un tablet di base, l'Acer Iconia B1 non è niente male. Ha il corpo abbastanza resistente, prestazioni decenti della CPU e la memoria si può estendere inserendo una memoria micro SD. Ma se vi serve qualcosa di più impegnativo, ci sono molti altri tablet migliori sul mercato. Per quanto riguarda i tablet economici, è uno dei migliori, ma bisogna sapere che nel mercato sono disponibili due modelli diversi (uno con 512MB e l'altro con 1GB), e il prezzo non è sempre così lontano da tablet più potenti.

Charles McColm è l'autore di Instant XBMC ed il manager del progetto non-profit di riuso dei computer. Quando non monta computer, rimuove malware, incoraggia le persone ad utilizzare Linux e ospita i locali delle ore di Ubuntu.
Il blog di Charles:
http://www.charlesmccolm.com/

Full Circle Podcast Episodio 34, Raspberry Jamboree 2013

I vostri ospiti:
- Les Pounder
- Tony Hughes
- Jon Chamberlain
- Oliver Clark

e Freaky Clown

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

Benvenuti alla prima delle due parti di una conferenza speciale. In questo episodio i presentatori rifletteranno sul primo **Raspberry Jamboree** tenuto al Manchester Central centre Conference il 9 di marzo 201 3.

Download

LA MIA STORIA

Scritto da Gabriele Tettamanzi

Ho quasi 50 anni e il mio curriculum professionale è composto esclusivamente da catena di fornitura e direttore di produzione. Attualmente, sono direttore di stabilimento per una società alimentare. Non sono né un tecnico professionista né un astuto giovane nativo digitale. La mia esperienza potrebbe essere interessante per chi, non più giovanissimo, è interessato alla natura e a Linux, ma potrebbe aver paura di tentare qualcosa di nuovo.

Ho preso familiarità con Linux per la prima volta circa 30 anni fa. A quel tempo, ero uno studente universitario. Il mio primo accesso a un computer fu su un microcomputer con Unix; in sola modalità testo, naturalmente. Contando il mio mandato di università (5 anni) e i miei 15 mesi di servizio come ufficiale per la Marina Militare (anche loro stavano usando Unix), ho utilizzato PC Windows o AS400.

All'inizio del 2000 mi sono imbattuto in un problema sul mio PC, sul quale girava lo sfortunato Windows Millenium, che non ero in grado di risolvere. La suite per ufficio MS Works ha smesso di funzionare e non riuscivo a trovare una soluzione. Alla ricerca di un'alternativa a MS Works, ho scoperto il software open source scaricando la suite OpenOffice. Sono stato fortemente colpito da questa suite per ufficio. Era molto meglio di Works ed era gratis.

Più o meno allo stesso tempo, un consulente IT che lavorava per la mia azienda mi ha dato un CD live di Knoppix. Era molto bello e ricco di funzionalità. Tuttavia non ero in grado di risolvere i problemi che avevo nell'impostare una connessione internet via winmodem.

Ho continuato a scoprire e utilizzare software open source e strumenti come Gimp, Firefox, Thunderbird, OpenOffice, Hugin divennero i miei strumenti standard sul computer di casa, ma ero ancora un utente Windows.

Pochi mesi fa, dopo l'ultimo aggiornamento antivirus e l'ultima conseguente riduzione di prestazioni del mio notebook, un Lenovo Thinkpad T43 Pentium M 2.13 GHz 2 GB di RAM con sistema operativo Windows XP, ho deciso di provare alcune distribuzioni Linux, perché ho letto su internet che la maggior parte di loro funzionano bene sui notebook e sono state in grado di migliorare le prestazioni degli hardware più vecchi.

Ho scaricato una guida libera da Makeuseof.com che indica Ubuntu quale buona soluzione per rinnovare il vecchio hardware. Ho iniziato da quel resoconto interessante dove ho trovato il mio primo elemento di informazione. Un'altra buona fonte era Distrowatch (www.distrowatch.com) dove ho studiato le recensioni delle distribuzioni che sono state provate.

Ho avuto il tempo di usare Unetbootin e provare distribuzioni live con boot da una pendrive usb, tra cui: tutti le 4 derivate della famiglia Ubuntu (Gnome non era ancora ufficiale), Mint 14 Cinnamon e Mate, Fedora 18 Xfce, Debian 6 Gnome, Mageia 2, Fuduntu, Bodhi Linux. Le mie prove sono state:

- L'esecuzione live con pieno riconoscimento hardware.
- La prontezza nell'impostare una connessione mobile in banda larga, l'unico modo che ho per connettermi al web.
- Le prestazioni del mio notebook.
- Il fascino del desktop.

Dopo questa prima selezione, ho scelto Xubuntu 12.10, Bodhi 2.3, Mint 14 Mate e Ubuntu 12.04. Non ero convinto di Lubuntu, anche se era molto leggero e quindi veloce sul mio PC, perché non esiste una versione LTS e non ho trovato una spiegazione convincente di questa differenza con gli altri tre *buntu. Bodhi è una distribuzione rolling, non certo la migliore per un principiante, ma sul sito della distro è presente una buona documentazione e questo mi ha convinto.

Ho preso Parted Magic, a mio parere davvero un fantastica distribuzione, e ho fatto spazio sul mio hard disk per provare le quattro distribuzioni, installandole insieme a Windows XP. Ho ridimensionato la partizione di Windows XP, impostato una nuova per lo swap e una nuova, vuota, per il nuovo sistema.

La prima prova è stata con Ubuntu

12.04. Aveva un processo di installazione molto semplice, ma il consumo di risorse ha un po' rallentato il mio PC. Il software fornito con l'installazione standard era più vecchio rispetto alle versioni che stavo usando su Windows XP. Dopo alcuni aggiornamenti da ppa, ho deciso che preferivo alcuni problemi di stabilità del sistema in cambio della disponibilità di nuove versioni del software. Ho provato VirtualBox e ho creato una macchina virtuale Windows XP. Tra l'altro, dopo l'inevitabile confusione iniziale nell'essere un utente a lungo termine di Windows, mi piaceva Unity DE.

La seconda è stata Mint 14 Mate. Aveva la stessa facile installazione di Ubuntu, un aspetto molto bello, molto facile da usare per un utente di Windows di lunga data come me, ma ancora un po' pesante per il mio hardware lento. Ho utilizzato questa distro per una settimana e non ho mai riavviato su XP. Invece, ho installato Virtual Box e usato la VM che avevo creato durante le prove con Ubuntu 12.04.

La terza è stata Bodhi Linux. Qualcosa è andato storto durante l'installazione. Il mio sistema si è fermato dopo la parte interattiva dell'installazione e non sono stato in grado di completare il processo. Ho abbandonato questa distro. Era veloce e piacevole. Appena sarò più esperto tenterò di nuovo.

La quarta è stata Xubuntu 12.10. Ha lo stesso facile processo di installazione di Ubuntu 12.04. Comoda da usare per un novizio come me e va veloce sul mio notebook. A mio parere, non è molto bello da vedere, ma ha un aspetto elegante. Ci sono solo un paio di pacchetti software con l'installazione standard, ma la collezione software di Ubuntu è la più grande nel mondo Linux.

Conclusione: Xubuntu 12.10 è la mia scelta.

Dopo l'installazione e l'aggiornamento, ho installato, dai repository software di Ubuntu o dai ppa ufficiali o dal web e poi da GDebi, ubuntu-restricted-extras, Calibre e FBReader (lettore e gestore di ebook), Gimp 2.8, LibreOffice 4.0, Hugin (compositore di foto panoramiche) e Luminance HDR (strumento per foto HDRI), VirtualBox, VLC (media player), Vuze (client bit-torrent), Wammu (strumento di gestione per modem mobili a banda larga), Wine. Ho aggiornato il gestore di file Thunar alla versione 1.6 a causa della funzione di tabulazione mancante nella versione precedente, installata di serie. Ho fatto alcune modifiche estetiche alle icone, ai font e alla barra di sistema.

Ci sono solo due problemi minori che non sono stato in grado di superare in maniera Linux pura con la mia installazione Xubuntu. A causa del mio iPad e del Kobo, ho creato una macchina virtuale VirtualBox per eseguire Windows XP.

Kobo: Calibre, un efficiente gestore di ebook, funziona senza problemi con il mio Kobo, ma se voglio aggiornare il firmware, ho bisogno del software specifico Kobosetup, e non sono stato in grado sia di impostare la sua versione non ufficiale per Linux, ne di eseguire la versione per Windows sotto Wine. Al momento, ho installato la versione Windows del Kobosetup nella macchina virtuale XP. Un altro modo per ottenere una soluzione è quella di trovare un punto wifi e aggiornare il firmware via wifi, ma la mia scheda wifi del mio PC non supporta l'access point wifi.

iPad: non ho alcun problema se voglio accedere ai repository delle app; Gigolo fa un ottimo lavoro e vedo le mie cartelle iPad in Thunar. Ma, se voglio accedere ai repository standard per la musica, i video e le immagini su iPad, li vedo come se i titoli siano stati criptati e se voglio aggiornare il sistema operativo iPad ho bisogno di iTunes, che funziona decentemente solo sotto Windows o Mac OSX. Al momento non ho idea su come avere il controllo completo del mio iPad senza iTunes, quindi iTunes è installato nella macchina virtuale XP. Soluzioni alternative: per l'aggiornamento del sistema operativo, dovrei trovare un hot spot wi-fi, per l'accesso ai repository standard devo provare gli strumenti disponibili per l'iPod.

Il mio PC sembra nuovo. Si avvia velocemente, va veloce ed è a buon mercato. Dopo più di una settimana di prove, il sistema è stabile e mi sento a mio agio nel quotidiano lavoro casalingo.

Per me questo è l'inizio di una nuova era per imparare e sperimentare. Ho un sacco di cose da imparare su Linux. Ho intenzione di provare Lubuntu, perché, durante le prove di cui sopra, mi sono reso conto che il mio modo di usare un PC e il software non ha bisogno di 'supporto a lungo termine' (per il mio uso ho solo bisogno del backup dei dati) e presto proverò di nuovo Bodhi.

LA MIA STORIA

Scritto da Roland Hunt

La mia migrazione da Windows verso Linux ebbe inizio a metà di marzo dopo che dovetti reinstallare Windows8 Pro sul mio notebook Toshiba C660-15R e mi scordai di attivare la copia. Avrei potuto scegliere la strada di scaricare un attivatore di licenze, ma siccome avevo il CD di Ubuntu 12.10, e il CD del Development Release Daily Build di Ubuntu 13.04 - insieme ad un DVD di OpenSuse 12.3 lì in giro, decisi di dare a loro un'opportunità. Ero leggermente indeciso, dato che la mia stampante wireless Kodak ESP 1.2 AIO possedeva solo i driver per Windows e Mac OSX.

Per primo provai Ubuntu 12.10 per 30 minuti. Poi Ubuntu 13.04 Development Release per lo stesso stempo. Successivamente, testai OpenSuse 12.3 per circa 3 minuti e decisi di reinstallare Ubuntu 13.04 Development Release. I motivi che mi spinsero ad usare Ubuntu erano dovuti al fatto che OpenSuse 12.3 non riconosceva nè la connesione cablata, nè quella senza fili della mia rete e quindi, non avevo la connessione a internet out of the box.

Sia Ubuntu 12.10 che 13.04 riconoscevano la mia connessione wireless e cablata. Con l'aiuto del forum di Ubuntu fui capace di far funzionare la mia stampante Kodak ESP 1.2 Wireless AIO (ma dovetti utilizzare i driver della Kodak Hero 3.1 AIO per farla funzionare, poichè quello che mi era stato suggerito non funzionò per me).

Potreste chiedervi il perchè ho scelto il potenzialmente instabile Ubuntu 13.04 Development Release rispetto il più stabile Ubuntu 12.10. La semplice ragione della mia scelta fu che probabilmente avrei completato l'aggiornamento alla 13.04 una volta rilasciata. Mi è parso più sensato percorrere la mia strada dalla Development Release alla Beta release e poi alla Final Releas usando il Software Updater rispetto a scaricare e masterizzare la Beta Release sul disco, poi fare il backup dei miei dati per installare la Beta della 13.04, e fare la stessa cosa una volta uscita la versione finale.

Il forum di ubuntu mi aiutò anche a ripristinare la funzione di Ibernazione che non è attivata di default.

L'unico software che mi sarebbe piaciuto usare - e che non riuscii ad usare finchè non fu possibile eseguirlo in WINE - era Microsoft Office 365 Home Premium. Non fui capace di avviarlo con PlayOnLinux, e Crossover Office non era disponibile per la 13.04 quando effettuai il passaggio ad essa. Non ebbi l'occasione di provare Crossover Office (al momento della stesura di questo articolo ho scoperto che è stato reso disponibile per la 13.04), dunque ho dovuto usare la versione web di Office 365 Home Premium combinato con LibreOffice. Ora, l'unico software che uso attraverso WINE, grazie a PlayOnLinux, è l'eccellente pacchetto di sceneggiature e romanzi, Celtx. Sono sicuro che diventando più abile con Linux, sarò in grado di installare una versione di Celtx nativa per Linux.

Dovrò verificare quanti dei miei giochi nativi per Windows funzioneranno attraverso PlayOnLinux, ma ho già comprato un paio di giochi da quando uso Ubuntu 13.04. Il mio primo gioco fu Bastion, che acquistai all'interno dell'Humble Bundle Weekly Sale. Il secondo fu il coinvolgente Kerbal Space Programme che acquistai direttamente dal sito web del gioco, dato che era meno costoso che comprarlo su Steam.

Nel tempo che ho usato Ubuntu 13.04 Development Release, e poi la beta, sono rimasto molto impressionato da quanto il mio netbook era diventato veloce, e da quanto spazio libero avevo sull'hard disk dopo l'installazione insieme a quanto ero diventato più produttivo rispetto a quando usavo Windows.

Non vedo l'ora di trovare versioni gratis e Open Source di tutte le applicazioni che ero solito usare su Windows, imparando a programmare in uno o più dei vari linguaggi di programmazione che sono disponibili su Linux.

RECENSIONE

Scritto da Kevin O'Brien

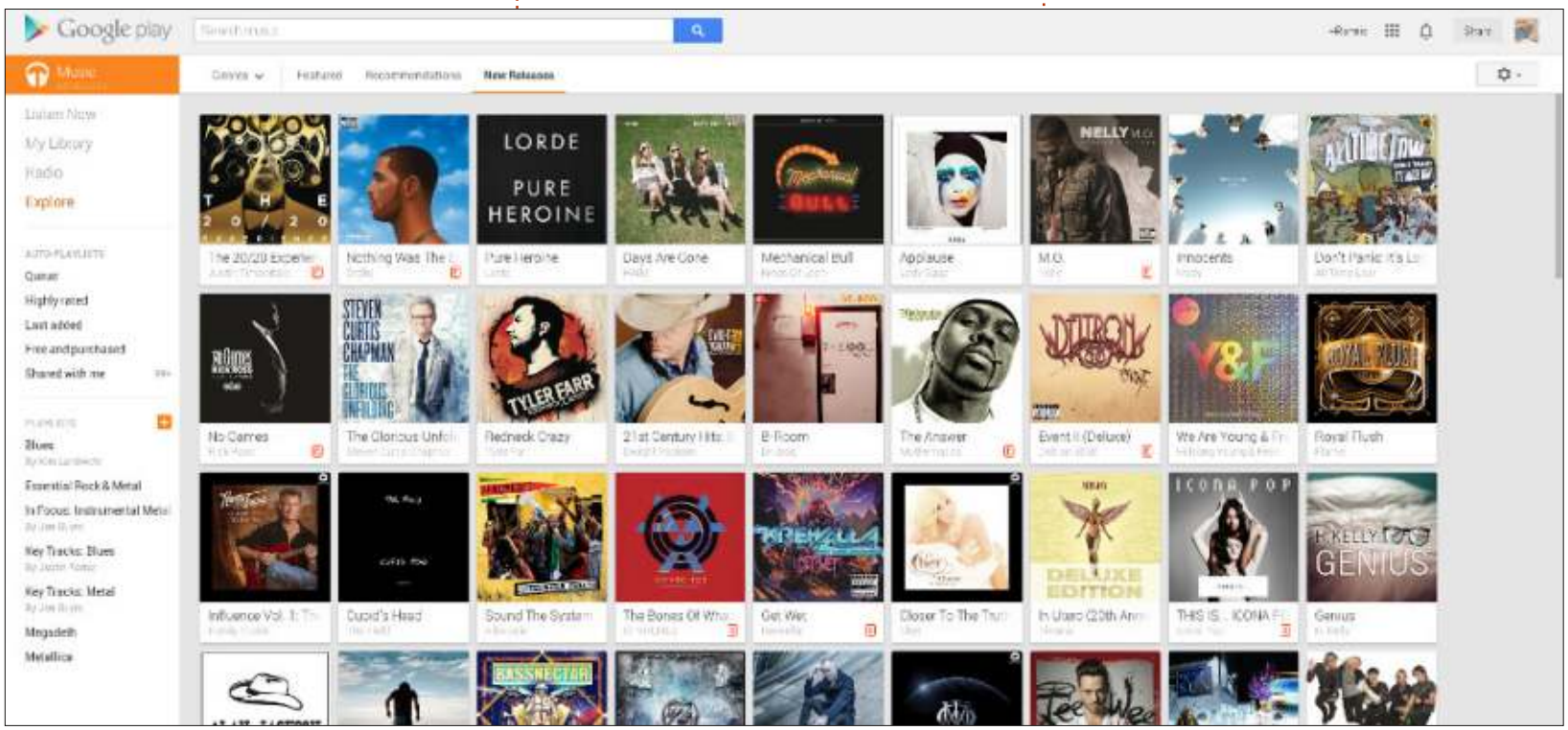
Google Play Music All Access

Come a molte persone, mi piace ascoltare la musica e averla con me ovunque è importante -- ho una vasta collezione da cui attingere. Avere tutto con me, sempre, è un po' un problema considerata la quantità di musica che ho. Al momento ho diversi lettori MP3, due di questi sono completamente pieni di musica che porto sempre con me. Tuttavia le mie tasche possono riempirsi facilmente e, anche se mi piace scoltare i brani che possiedo già, che dire su come trovare nuova roba? I miei lettori MP3 non mi hanno mai suggerito nulla. Qui è dove i servizi cloud entrano in scena.

Il mio primo servizio cloud fu Pandora. Potevo ascoltarci la musica dal computer, usando Pithos, o sul mio telefono usando l'applicazione per Android.

Pandora è come una stazione radio che riproduce il genere di musica che vi piace. Basta fornire al sistema il nome di un artista e lui vi costruirà un canale musicale apposta per voi, in base al genere musicale. Trova altri artisti considerati "simili" a quello che avete indicato e crea una playlist specifica. Ho notato che più o meno ogni 5-8 canzoni ripropone qualcosa dell'artista che avete indicato e i restanti pezzi sono degli artisti "simili". Non è male. Se non vi dispiace un po' di pubblicità potete usarlo gratis per 40 ore al mese. Io ho deciso di abbonarmi alla versione Unlimited pagando 36$ all'anno (disponibile anche per 3.99$ al mese). Generalmente pago per le applicazioni sulle quali faccio affidamento per supportarle.

Pandora andava bene, ma non si può controllare con precisione. A volte so già esattamente cosa voglio ascoltare, altre volte voglio solo provare ad ascoltare un artista che ho appena scoperto. Quindi ho fatto un account Spotify. Spotify è un servizio che dispone di una grande quantità di musica da ascoltare e consente di creare playlist. Un acconut a pagamento costa 10$ al mese. È fantastico per operazioni come creare playlist di tutte le canzoni che un determinato cantante ha inciso, oppure fare playlist che corrispondono ad un particolare bisogno o umore. Ha una grandissima libreria, ma non c'è tutto. Diversi artisti molto famosi si sono rifiutati di concedere la loro musica per Spotify, come i Beatles. Io sono un grande fan dei Beatles,



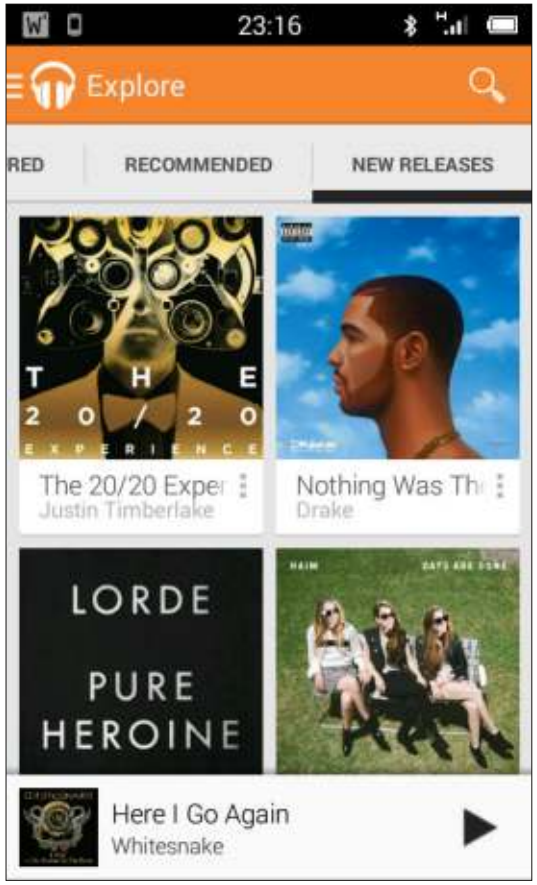
ho i loro album su CD e li ho rippati in Ogg e MP3. Ciò non aiuta Spotify.

Quindi, due anni fa, Google è entrata nella competizione. La loro offerta iniziale era basata su uno store musicale come iTunes o Ubuntu One, ma aveva l'interessante caratteristica di lasciarti caricare le tue canzoni sui loro server, consentendoti successivamente di ascoltarle in streaming da tutti i tuoi dispositivi. Così ho potuto caricare tutta la mia collezione dei Beatles sui server per ascoltarla quanto volevo. Era perfetto e potevo anche caricare quelle rarità che altrimenti non avrebbero potuto essere disponibili (traccie bootleg, per esempio, o canzoni vendute direttamente dai cantanti come i Phish che vendono le registrazoni dei concerti direttamente ai fans). Questa era una grande caratteristica e così registrai un account Google Music. In più, comprando canzoni da Google Music, queste venivano automaticamente aggiunte al mio account e si potevano anche caricare facilmente pezzi comprati da Amazon o eMusic.

Quindi avevo tre differenti servizi cloud, ognuno con caratteristiche differenti. Mi piacevono tutti e tre e insieme coprivano tutte le mie esigenze. Ma Google decise di alzare l'asticella. Creò un nuovo servizio, Google Music All Access, che combinava tutte le funzionalità in un unico servizio per 10$ al mese. Il nuovo Google Play Music All Access è stato rilasciato recentemente e pagando si ha accesso ad una vasta libreria musicale da poter ascoltare insieme alle canzoni caricate. Si può fare creando delle playlist nelle quali le canzoni possono provenire dalla libreria Google o dalla tua. Si possono creare anche stazioni radio simili a Pandora. Dopo averlo provato per una settimana ho cancellato il miei account Pandora e Spotify, adesso ho tutto con una spesa minore. E per qualche motivo ho scoperto di ascoltare più musica adesso con Google Play Music All Access. Quindi, come funziona?

Google Play All Access e il tuo smartphone Android

Google Play è il nome del negozio online di Google. Offre musica, film, programmi televisivi, libri e anche device marchiati Google come i Nexus e Chrome. Quindi combina in unico posto tutto quello che vorresti comprare da Google. Per questa recensione, ci occuperemo solo della parte musicale ma è probabile che, se avete già un telefono Android, abbiate già visitato Google play sia tramite telefono che via browser web. L'applicazione Play Music ha come icona un paio di cuffie.



All Access è quello che ottenete quando vi iscrivete al piano mensile di 10$. Vi garantisce tutti i servizi visti prima. Aprite l'app sul vostro telefono e vedrete le seguenti sezioni:

• Listen Now (Ascolta ora):Qui potete cercare le canzoni nella libreria di Google, più tutte le canzoni che avete caricato, i brani consigliati basati sulle vostre canzoni e anche i suggerimenti basati sulle playlist che avete creato.

• My Library (La mia libreria): potete cominciare con le canzoni che avete caricato, ma potete anche aggiungere alla vostra libreria tutte le canzoni che trovate nella librera di Google. Tuttavia ricordate che questo non significa che possiate scaricarle, è possibile ascoltarle solamente in streaming da Google.

• Playlist: qui potete accedere a tutte le playlist che avete creato. Assomiglia molto a Spotify, ad esempio.

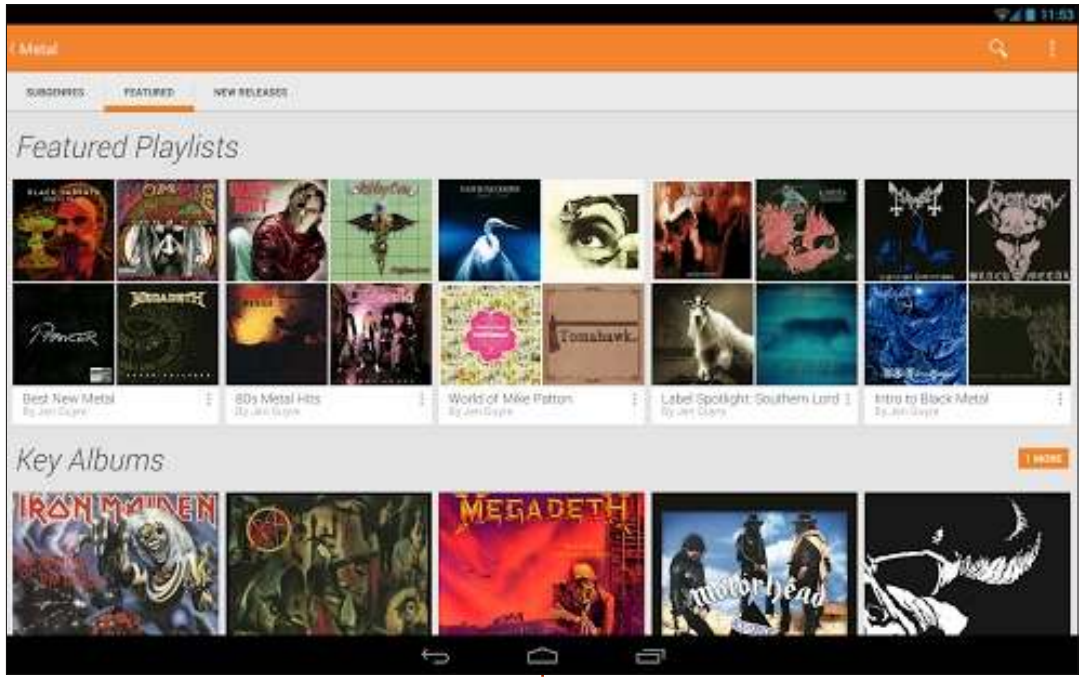
• Radio: qui potete creare "stazioni radio" indicando un artista o una canzone e dicendo a Google di creare una playlist dinamica con canzoni "simili". Questa funzione è molto simile a Pandora.

• Explore (Esplora): qui puoi cercare tra le nuove uscite, generi

particolari o provare le playlist proposte da Google.

Ora, siccome stiamo parlando di streaming, dovreste ricordare che questo servizo usa il vostro piano dati telefonico. Visto che non voglio superare nessun limite del piano dati o essere privato della musica in un'area con poco campo, carico sempre un paio di GB di canzoni sul mio telefono tra le canzoni che ho acquistato. Una buona cosa da fare se avete paura di superare il limite del vostro paino dati è impostare la funzione di streaming solo tramite connessione wi-fi.

Potete ance "segnare" alcune canzoni nel vostro device per ascoltare off-line. Aprite una canzone che vorreste poter ascoltare in qualunque caso e cercate l'icona che assomiglia ad uno spillo. Se ha un angolo, significa che può essere scaricata sul vostro telefono. Se è verticale, significa che è stata già scaricata. Ma ricordate che potete scaricare una canzone solo due volte. È stato concepito come servizio streaming. Ricordate anche che nelle impostazioni potete specificare di scaricare le canzoni solo sotto copertura wi-fi.



Full Access sul vostro computer

Questa è la mia parte preferita. Ho delle casse decenti connesse al mio computer multimediale e con Google Chrome aperto sulla app di Play Music, ho accesso completo. Forse, poiché sono un po' più grande della maggior parte dei lettori, trovo che controllare tutto tramite il mio telefono non sia molto comodo. Quindi creo le mie playlist tramite browser dal computer. Certo, dovete essere connessi a Google per farlo, ma tutte le impostazioni sono sincronizzate con il vostro account. Per aprirlo, accedete a Google usando Gmail, Google+ o qualunque altra applicazione Google. Quando lo fate, Google fa apparire una barra del menù nera di tutte le applicazioni in alto nella vostra finestra. Selezionate "Play" nella barra nera e quindi "Musica" nella barra del menù sulla sinistra.

Questo passaggio aprirà il Play Store, dove potrete comprare le canzoni. Se selezionate "La mia raccolta", otterrete una lista di opzioni simile a quella dell'app Android:

• Ascolta ora: una combinazione delle canzoni che avete caricato, canzoni che avete messo nelle playlist, stazioni radio che avete creato ecc...
• La mia raccolta: tutte le canzoni che avete caricato.
• Radio: le stazioni radio che avete creato.
• Esplora: nuovi album popolari e playlist di altri che Google ha selezionato.
• Mix istantanei: playlist generate tramite algoritmi in base alle vostre azioni.
• Playlist: le playlist che avete creato.

Una bella funzione è la possibilità di fare drag-and-drop di ogni canzone all'interno di una playlist. Un esempio di ciò può essere l'ascolto di nuove canzoni tramite la funzione radio. Se vi capita una canzone che vi piace potete semplicemente trascinarla su una playlist per aggiungerla.

Supporto Browser

Normalmente uso Play Music tramite il mio computer con Kubuntu e Google Chrome, ho usato tuttavia anche Firefox e a lavoro uso anche Internet Explorer (anche se Google mi segnala che è

troppo vecchio e alcune funzioni potrebbero non funzionare). Visto che il servizio è completamente ideato per funzionare via browser, è completamente multi-piattafoma, penso che ogni utente Linux dovrebbe avere una buona esperienza.

Condivisione

Ovviamente, Google punta molto sul social in questo periodo, quindi è anche possibile condividere musica con Google Play Music. Potete condividere playlist (guardate https://support.google.com/googleplay/answer/3140173?hl=en) con i vostri amici o pubblicamente. Basta aprire la playlist che volete condividere e noterete il pulsante Condividi Playlist. Cliccateci e vedrete le opzioni di condivisione.

Le playlist sono private per impostazione predefinita ma, se lo desiderate, potete renderle pubbliche. Se le rendete pubbliche apparirà un pulsante di Google+ che vi permetterà di selezionare gli utenti con cui volete condividerla. Potete condividere con "pubblico", che in partica significa tutti quelli che vi seguono su G+, oppure potete selezionare persone specifiche. Per poterle condividere con loro devono tuttavia essere su Google+. Se qualcuno condivide una playlist con voi, potrete iscrivervi e così le canzoni aggiunte compariranno anche sulla vostra copia.

Disponibilità

Google Play Music All Access dipende dagli accordi di licenza con le case discografiche e quindi, come potete immaginare, non è ancora disponibile ovunque. Ecco cosa Google afferma su questo argomento:

"All Access è disponibile per gli utenti Google Play Music su Android 2.2 e successivi. All Access non è ancora disponibile ovuonque, ma stiamo cercando di espandere l'offerta a più paesi nel mondo".

In pratica significa che è stato prima reso disponibile negli Stati Uniti. Poi è stato offerto In Australia e Nuova Zelanda. E dal 9 Agosto è stato annunciato come disonibile in 9 nazioni europee (Austria, Belgio, Francia, Irlanda, Italia, Lussemburg, Portogallo, Spagna e Inghilterra). Immagino che Google voglia raggiungre la dominazione globale, quindi dovrebbe diventare disponibile anche in altri paesi nei prossimi mesi. Tuttavia, se non potete proprio aspettare, ho sentito dire che il controllo sulla disponibilità dipende molto dall'indirizzo della carta di credito e che, finché la carta risulta attiva, nessuno indagherà a fondo sulla validità dell'indirizzo.

Spero che questo articolo abbia aumentato il vostro interesse verso questo servizio musicale che io ho trovato davvero molto interessante. Se vorrete cercarmi, io sono **+Kevin O'Brien** su Google+.

Congelato nel tempo

Con i nostri computer portali di nuovi universi, desideriamo spesso fotografare una schermata; uno 'screenshot'. Molti utenti Linux contano sul pulsante 'Print screen' o su software basilare quale gnome-screenshot o KSnapshot (rispettivamente i predefiniti in GNOME e KDE), invece altri realizzano questo compito attraverso il fidato GIMP usando File->Nuovo. Mentre scrivevo questi articoli, sono incappato in un'altra alternativa, Shutter.

La visione

Mario Kemper, il creatore di Shutter, spiega le ragioni della creazione di un nuovo strumento per lo screenshot:

"*Beh, sono uno studente di informatica che lavora al controllo della qualità nel proprio tempo libero. Quando ho iniziato a farlo, stavo cercando un'applicazione pulita per lo screenshot poiché dovevamo anche produrre la documentazione per gli sviluppatori.*

C'erano alcune applicazioni quali KSnapshot, gnome-screenshot, ecc, ma si concentravano tutti su un singolo screenshot; nessuna caratteristica di editing, nessuna sessione, nessun effetto grazioso, ecc. Quindi ho iniziato a sviluppare Shutter (già gscrot) con in mente queste caratteristiche e questi obiettivi.

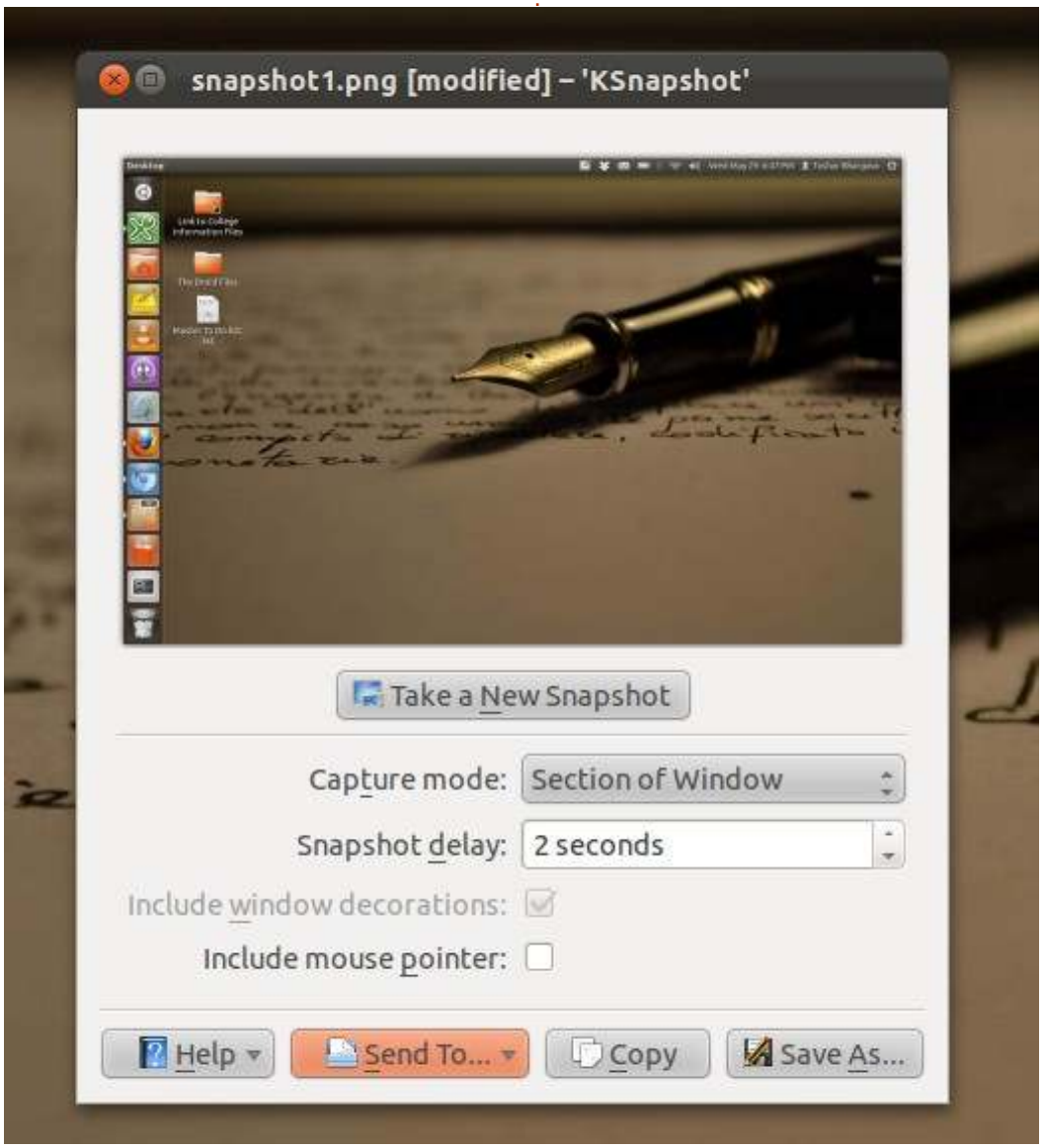
C'è un altro grosso punto, tuttavia: tutti noi trascorriamo molto tempo su forum, wiki, chat, ecc. Di tanto in tanto ci serve fare alcuni screenshot e caricarli così da poterli condividere con altri, quindi volevo una funzione nativa per l'upload con una bella formattazione di link così da poter pubblicare direttamente nei forum, wiki, ecc. i link generati".

(ripubblicato dal blog di Launchpad blog.launchpad.net/projects/shutter da Canonical Ltd; sotto licenza Creative Commons)

Obiettivo ambizioso, ma Shutter mantiene questa promessa? È tempo di testare le affermazioni.

Interfaccia utente

KSnapshot ha un'interfaccia utente (UI) ingannevolmente semplice. C'è una finestra anteprima con un pulsane sotto per fare un nuovo screenshot se il precedente non ci ha soddisfatti, un menù a tendina per selezionare la



modalità di cattura e un timer di ritardo. In fondo ci sono quattro pulsanti: 'Aiuto', 'Invia a...', 'Copia' e 'Salva come...'.

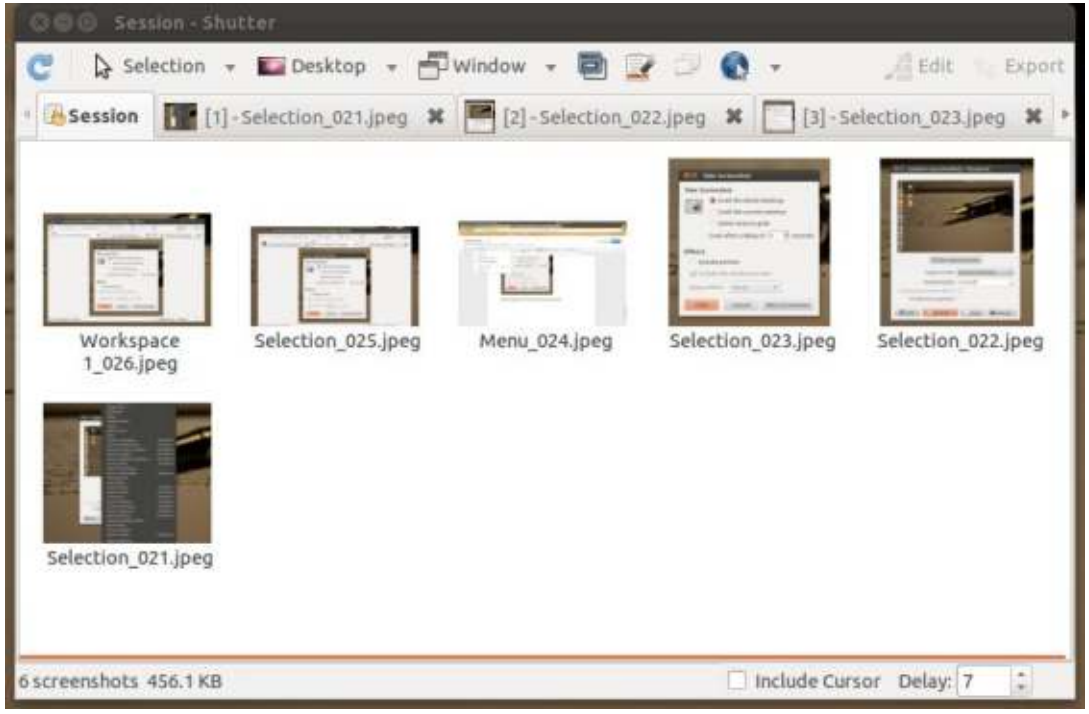
Gnome-screenshot ha una UI ancora più semplice. Ci sono tre pulsanti opzione che consentono di scegliere se 'catturare' l'intero desktop, la finestra attuale o una specifica area. Si può inoltre specificare il ritardo e se includere o meno il puntatore. Ci sono inoltre sul fondo i pulsanti 'Aiuto', 'Cancella' e 'Cattura schermata'.

Shutter ha una UI più grande, ma è ancora abbastanza intuitiva e ben progettata. Ci sono le familiari opzioni per catturare una schermata di una selezione, dell'intero desktop o di una finestra. Offre inoltre la capacità di fare screenshot di menù, tooltip e perfino di siti web! Non si può fare a meno di restarne colpiti. C'è un editor nativo, un pulsante per esportare e un timer di ritardo. Per tutte le caratteristiche incorporate, la UI di Shutter resta ancora bella e comoda alla vista.

SALVARE, EDITARE ED ESPORTARE

KSnapshot può salvare gli screenshot in una varietà di formati, inclusi .png, .jpeg e .bmp. Non ha un editor nativo, ma può inviare gli screenshot a GIMP. Le sue opzioni di esportazione sono le più esaurienti; infatti sono stato costretto a includere uno screenshot poiché elencarle a mano avrebbe richiesto troppo tempo.

Gnome-screenshot ricade sull'altra parte della gamma. Non offre nessuna opzione di editing e permette di salvare gli screenshot solamente nel formato .png. Manca completamente



di opzioni di esportazione. Certo, doveva servire come semplice strumento di screenshot, ma qualche ulteriore formato file sarebbe stato apprezzato.

Shutter consente di salvare le immagini in .png, .jpeg o .bmp. Comunque, il formato deve essere deciso in anticipo nella finestra 'Preferenze'. Shutter consente inoltre di esportare le immagini come PDF, una caratteristica estremamente utile. L'editor nativo è progettato elegantemente e sarà più che sufficiente per la maggior parte degli utenti. È uno dei migliori editor nativi che abbia visto, con una UI perfettamente comprensibile e una pletora di caratteristiche. Aggiungete a ciò una serie di plugin come 'Seppia' e 'Scala di grigi' e ci si rende conto che raramente è necessario lasciare Shutter. Se solo la fotocamera avesse tale software! Se, comunque, uno screenshot necessita di altre ulteriori modifiche, Shutter può consegnare le redini a GIMP. Shutter può rendere perfetti i vostri screenshot, ma se li volete mostrare a tutto il mondo, dovrete mettercela tutta. Le opzioni di esportazione della mia versione erano limitate a 'imagebanana', 'imageshack' e Ubuntu One.

Conclusioni

L'insieme delle caratteristiche avanzate di Shutter e la UI pulita lo separano dal resto del branco. Mantiene veramente la promessa. Se vi occorrono ulteriori opzioni di esportazione, non potete sbagliare con KSnapshot. E se non volete scorrere attraverso interminabili menù o modificare le impostazioni sotto al cofano, potreste apprezzare il semplice e chiaro gnome-screenshot.

Sommario

KSnapshot

Pro:
• capacità di salvare in molti formati immagine
• le migliori opzioni di esportazione

Contro:
• UI non semplice o bella come le altre due

Sito web: http://www.kde.org/applications/graphics/ksnapshot/

gnome-screenshot

Pro:
• lineare e semplice, funziona

Contro:
• scarsa capacità di salvare in differenti formati (potete salvare solo in .png)
• nessuna opzione di esportazione
• nessun editor di immagini nativo o opzioni per invocare GIMP

Sito web: https://git.gnome.org/browse/gnome-screenshot/

Shutter

Pro:
• capacità di salvare nei tre formati più comuni
• incredibile editor nativo di screenshot, UI chiara, semplice e lineare

Contro:
• opzioni di esportazione limitate

Sito web: http://shutter-project.org/

Il vincitore di questo resoconto software è

Shutter

Tushar è un indiano di 17 anni che ama Ubuntu/FOSS. Programma in Java e C++, talvolta usando, e recentemente, creando apps Android. Se ti è piaciuto questo articolo, trovi il suo blog a tusharbhargava.wordpress.com per altri articoli.

LETTERE

Se volete inviare una lettera per questo spazio, di critiche o complimenti, per favore inviatela a: letters@fullcirclemagazine.org. ATTENZIONE: Alcune lettere potranno essere modificate per ragioni di spazio.

```
#!/bin/bash
#by GrouchyGaijin
echo "This script is for getting the current exchange rate "
echo "I called it exrate."
read -p "Enter the symbol of the currency you want to go from: " var1
read -p "Enter the symbol of the currency you want to go to: " var2
read -p "Enter the amount you want to convert: " var3

wget -q -O - "http://www.google.com/finance/converter?a=$var3&from=$var1&to=$var2"|grep
"<div id=currency_converter_result>"|sed 's/<[^>]*>//g'
until false; do
    echo "Press R to run the script again or Q to quit. "
    read x
    if [ "$x" = "R" ]; then
    exrate
    elif [ "$x" = "Q" ]; then
        echo "Going down"
        killall exrate              break   fi     done
```

SCRIPT

Stavo pensando che sarebbe carino avere una sezione in Full Circle dedicata agli script scritti dai lettori. Che ne pensate?

Partirò con uno script (sopra) che utilizzo per controllare il tasso di scambio per diverse valute. Richiamo lo script da una Quicklist in quella specie di barra rapida di Ubuntu che è sulla sinistra.

John Niendorf

PRECISAZIONE

Ho visto la mia lettera intitolata *Debian* pubblicata sull'ultimo numero di FCM, nella sezione Lettere; vi ringrazio per lo spazio concessomi, ma ho una piccola domanda sulla redazione.

Capisco che i requisiti editoriali sorpassino quello che scrivono i lettori, per cui le lettere vengono modificate e tagliate, ma l'editore ha tagliato troppo: una frase aveva, nella versione modificata, un significato completamente diverso dalla mia intenzione.

Leggo su FCM#77 "Ma, grande ma, mi trovo un po' confuso quando vedo quell'ambiente desktop Unity." ma io ho scritto "Ma, grande ma, mi trovo un po' confuso quando vedo che l'ambiente desktop Unity si trova solo su Ubuntu mentre ho testato Gnome 3 su Ubuntu, Debian, Fedora e Opensuse".

Il mio accento era sul fatto che Unity si trova solamente su Ubuntu e Gnome o XFCE vengono usati da molte distribuzioni. Non ho voluto in alcun modo svalutare Unity o esprimere la mia confusione nell'utilizzarlo.

Gabriele Tettamanzi

Seguici su:

goo.gl/FRTMI

facebook.com/fullcirclemagazine

twitter.com/#!/fullcirclemag

linkedin.com/company/full-circle-magazine

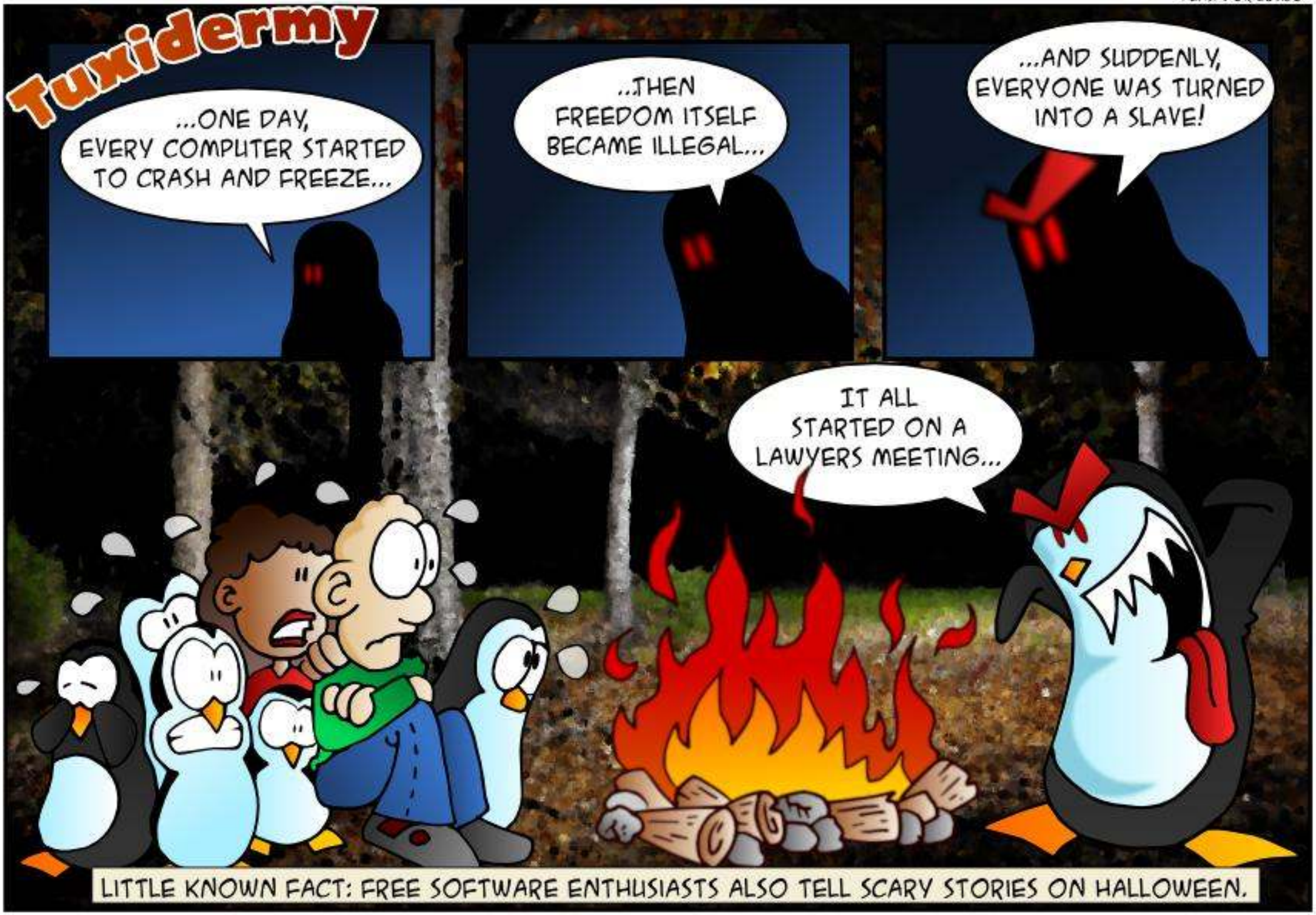
ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270

FULL CIRCLE HA BISOGNO DI TE!

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

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

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


Tuxidermy
...ONE DAY, EVERY COMPUTER STARTED TO CRASH AND FREEZE...
..THEN FREEDOM ITSELF BECAME ILLEGAL...
...AND SUDDENLY, EVERYONE WAS TURNED INTO A SLAVE!
IT ALL STARTED ON A LAWYERS MEETING...
LITTLE KNOWN FACT: FREE SOFTWARE ENTHUSIASTS ALSO TELL SCARY STORIES ON HALLOWEEN.

D&R

Compilato da Gord Campbell

Se avete delle domande su Ubuntu, scrivetecele a questions@fullcirclemagazine.org e Gordon vi risponderà in un prossimo numero Si prega di inserire il maggior numero di informazioni che possano servire a risolvere il vostro problema.

D Non sono un programmatore, come potrei partecipare a promuovere Linux?

R Partecipa a StartUbuntu! Far passare le persone da Windows XP a Lubuntu sembra essere un passaggio naturale.

D Come posso ridimensionare il pannello superiore?

R (Grazie a **CatKiller** nel Forum di Ubuntu) Alt-Shift destro-click.

D Avrò la possibilità estremamente rara di usare Internet ad alta velocità per un weekend. Il mio telefono possiede l'accesso a Internet, perciò posso usare Google, ma non può gestire download massicci. Voglio usare Ubuntu per lo sviluppo di applicazioni e per manipolare file audio. Quali programmi dovrei installare?

R Qui c'è una lista di Gord per te: installa Ubuntu 12.04, fai tutti gli aggiornamenti, poi aggiungi: Restricted Extras, build-essential, GIMP, Audacity, VLC Media Player, ffmpeg. Non sono sicuro se Python sia preinstallato, se così non fosse, scaricalo. Questo dovrebbe garantirti abbastanza materiale con cui divertirti e tenerti occupato per molti mesi.

D Ho installato VirtualBox dai repository di Ubuntu e sto riscontrando un problema…

R Virtualbox è una delle poche eccezioni che confermano la regola. Installalo da www.virtualbox.org

Migliori nuove domande su AskUbuntu

* Come faccio a sapere quali file vengono eseguiti quando apro un'applicazione?
http://goo.gl/Bl1gd9

* Come faccio ad installare Ubuntu Server 13.04 (passo-passo)
http://goo.gl/wf2Z5J

* Rimpiazzo per mplayer?
http://goo.gl/lXWu1b

* Perché Steam non parte?
http://goo.gl/rOst5l

* In che modo posso estrarre immagini dai sorgenti di una email?
http://goo.gl/FqB71o

* Scrivere "|" (barra verso l'alto) con una scorciatoia da tastiera
http://goo.gl/bGuEKT

* Il mio Macbook Pro Ubuntu si surriscalda, come posso risolvere?
http://goo.gl/jwyGIE

* Installare Ubuntu in dual boot con Windows 8 rallenterà Windows?
http://goo.gl/JvDKN0

* Alternativa più vicina a Times New Roman
http://goo.gl/g5Wlis

* Gli aggiornamenti vengono rilasciati tutti in una sola volta o ad hoc?
http://goo.gl/zfpVrx

* Come cambiare le applicazioni da lanciare come predefinite nella sessione ospite?
http://goo.gl/rsPvZZ

* Quali sono i file .exe che vengono scaricati quando viene chiesto di installare `ubunturestricted-extras`
http://goo.gl/SfZDi9

* Unity può essere usata come interfaccia indipendente in un SO personalizzato non basato su Ubuntu?
http://goo.gl/Cto25Y

* Come posso prevenire che i programmi passino da uno spazio di lavoro all'altro?
http://goo.gl/FGOKvt

* Cattura colore per l'intero schermo
http://goo.gl/gzBYMC

Trucchi e Tecniche

Selezione della distribuzione

Nella mia mente, le differenze tra le diverse versioni di Linux si riducono a quattro fattori:

• il desktop (aspetto e come funziona),
• il gestore dei file,
• quanto lavoro c'è da fare dopo l'installazione (installare i programmi che si utilizzano e settare le impostazioni preferite),
• il fattore politico: se si approva il comportamento dell'organizzazione.

Io sento che ci sono solo due stili di desktop significativamente diversi: Unity/Gnome e KDE/Cinnamon/LXDE/XFCE. Nei due gruppi, le differenze sono minime. Io installo sempre il mio sfondo personale, perciò non c'è dibattito su marrone vs blu vs verde sul mio sistema.

Trovo che lo stile dell'interfaccia utente di Windows XP/7 sia più produttiva per me, perciò non c'è motivo per cui vorrei usare Unity o Gnome come sistema di tutti i giorni. (Ho la LTS e le versioni più recenti di Ubuntu installate su Virtualbox così da poter rispondere alle domande.)

Molti utenti di Kubuntu sono entusiasti del suo gestore dei file, ma a me fa impazzire; non riesco a capire come si fa quello che voglio fare. Trovo il gestore dei file di Lubuntu (LXDE) troppo spoglio, ma quello di Xubuntu fa il suo lavoro. Comunque, per l'uso di tutti i giorni preferisco Nemo (Mint) o Nautilus (Ubuntu).

Mint con Cinnamon richiede meno lavoro dopo l'installazione, sicché posso fare quello che voglio non appena terminato. La maggior parte delle distribuzioni leggere non includono Libreoffice e io non posso vivere senza di questo. Inoltre voglio vedere i video su Youtube e ascoltare gli MP3.

Sono un grande fan di Canonical e di Mark Shuttleworth, anche se recentemente hanno fatto alcuni passi falsi nei rapporti con la comunità. Linux Desktop non ci sarebbe senza Canonical e io sono riconoscente di ciò. Inoltre, ho l'impressione che essi abbiano una visione a lungo termine per il futuro. Ma trovo ancora che Unity sia controproducente.

Sono anche un grande fan del team di Mint. Ripetutamente, sembra che essi rispondano alla domanda "cosa vogliono gli utenti" e vengano fuori con la giusta risposta. Gli utenti non si preoccupano del futuro, essi vogliono soltanto avere cose pronte oggi. Questo sono io in poche parole.

Dopo una lunga carriera nell'industria di computer, anche come redattore della Computing Canada and Computer Dealer News, ora **Gord** è più o meno in pensione.

Poiché si tratta di un grande annuncio per i giochi su PC, vorrei condividere questa notizia con tutti voi lettori e speculare su questa notizia fresca e su cosa se ne può trarre.

Se avete poca dimestichezza con Steam, pensate a esso come a un servizio tipo iTunes, ma per i videogiochi, con una lista amici, una chat e la possibilità di partecipare alle partite dei vostri amici. È iniziato su Windows, ma ora si dirama in diversi sistemi operativi. Linux sta per giocare un ruolo importante con la nuova Steam Box e il nuovo sistema operativo OS Steam.

Valve ha preso il suo tempo declamando i tre annunci, ciascuno collegato con Steam Box, che era stata confermata fin dal marzo 2012, ma Valve ha tentennato fino a ora sull'esistenza del presunto hardware.

Steam OS

Steam OS è stato annunciato **Lunedì 23 Settembre**.

Steam OS è un sistema operativo basato su Linux creato per lo streaming di giochi Windows e Mac, di musica, TV e film da un computer al grande schermo, insieme al supporto per giochi per Linux. Steam OS consentirà anche agli utenti lo streaming sulle loro reti domestiche e sui loro televisori. Per finire, Steam OS sarà presto disponibile gratuitamente.

Valve scrive *"In Steam OS, abbiamo raggiunto un notevole incremento dell'elaborazione grafica e ora siamo rivolti a raggiungere prestazioni audio e riduzioni di latenza di input a livello di sistema operativo."*

"Gli sviluppatori di giochi stanno già approfittando di questi guadagni come obiettivo Steam OS per le loro nuove uscite." Valve parla di lavorare con servizi di media ben noti per la musica, TV e film su Steam OS. Il nuovo servizio integra Steam Family Sharing, che consente agli utenti di condividere le loro librerie di giochi con amici e parenti e comprenderà un robusto controllo parentale.

Steam Box

Mercoledì 25 Settembre è stata annunciata Steam Box.

Valve ha rivelato la Steam Box sotto il nome di "Steam Machine".

Queste scatole arriveranno sotto molteplici forme e da diversi produttori nei primi mesi del 2014, ma tutte le Steam Machine saranno dotate di Steam OS.

Valve sta prototipizzando le Steam Machine inviando gratuitamente 300 prototipi di box agli utenti di Steam per essere provate. Steam ha creato un regime di ammissibilità in modo che si può essere in gara per ottenere una Steam Box da provare (l'ho fatto personalmente). Quindi, se volete essere in gara per una Steam Box e disponete di un account su Steam, accedetevi e

aderite a "Steam Universe community group" e vedrete se avete i requisiti, o come ottenerli, ma questo deve essere fatto prima del 25 ottobre.

"Il divertimento non è uguale per tutti", scrive Valve. "Noi vogliamo che tu sia in grado di scegliere l'hardware che ha senso per te, quindi stiamo lavorando con partner multipli per portare una varietà di macchine da gioco Steam sul mercato nel corso del 2014, tutti con Steam OS."

Steam Controller

Venerdì 27 Settembre l'audace Steam Controller.

Valve ha svelato un nuovo controller ottimizzato per Steam e per le prossime Steam Machine concludendo la serie di annunci volti a colmare il divario tra PC gaming e il soggiorno. Il controller sosterrà l'intero catalogo di giochi Steam rilasciati fino a oggi e includerà il supporto legacy per i titoli più vecchi che non hanno il supporto del controller.

Invece di utilizzare un metodo ben noto per un controller, le periferiche di Valve utilizzano due pattini anziché le levette e un pad direzionale. Bilanciando la mancanza delle levette fisiche, il controller utilizza un feedback tattile, "permettendo un controllo preciso sulla frequenza, ampiezza e direzione del movimento."

Il controller ha caratteristiche aggiuntive, come a esempio una superficie sensibile al tocco con uno schermo ad alta risoluzione. Lo schermo può anche essere premuto come un pulsante. Quando un giocatore tocca il touch screen, si visualizza una sovrapposizione sulla parte superiore del gioco stesso, quindi non ci sarà alcun bisogno di guardare in basso il controller durante il gioco. Valve aggiunge, "Lo schermo permette un numero infinito di azioni separate rese disponibili al giocatore, senza richiedere un numero infinito di pulsanti fisici."

Con tutti gli annunci fatti, ci sono ancora tante domande senza risposta su Steam Box, OS e il controller, su quanto costerà, ecc. Vi terrò aggiornati su tutte le notizie di Valve e "se sarò un fortunato tester" della Steam Box. Se qualcuno di voi lettori ha la fortuna di mettere le mani su una macchina, vi prego di scrivere e farci sapere la vostra esperienza su un sistema di gioco Linux.

Fonti:

http://www.bbc.co.uk/news/technology-21677119 (video)

http://www.theverge.com/2013/9/25/4762374/steam-box-hardware-spec

David è relativamente nuovo alla scena di Ubuntu e si è davvero divertito finora. Ama i giochi e sta perseguendo una carriera come Game Designer. Potete seguirlo su: rhysforward.carbonmade.com

Game Dev Tycoon

Game Dev Tycoon è un gioco di simulazione dove si gioca interpretando il proprietario di un'azienda software di giochi. Si comincia come programmatore nel proprio garage. Con fortuna e perseveranza si potrà "col tempo" finire con una legione di sostenitori e un eccellente gruppo di programmatori che ci aiuteranno a realizzare giochi di alto livello.

Installazione

L'installazione non potrebbe essere più semplice. Dopo aver comprato il gioco direttamente da Greenhart Games (greanhartgames.com), riceverete una email con un link a un archivio tar. Dopo aver scaricato e scompattato l'archivio, potrete scegliere tra un gioco a 32 o a 64 bit. Una volta fatta la propria scelta, si aprirà l'Ubuntu Software Center che ci aiuterà a completare l'installazione.

Il gioco

Game Dev è un po' autoreferenziale perché si fa un gioco nel gioco. Il gioco ci porta attraverso i tempi della storia dei giochi, partendo approssimativamente nel 1984 e percorrendo tutta la strada fino al 2015. E quando dico "approssimativamente" intendo questo, perché il tempo non si basa sul calendario Gregoriano. Il tempo viene misurato in anni da quando il proprio avatar comincia a programmare giochi.

Questo gioco mi ha appassionato per alcune cose. Innanzitutto, ho sempre avuto un debole per i giochi di simulazione e doppiamente per i giochi manageriali. Secondo, ho una

storia come programmatore e faccio una vita al di fuori di ciò, quando non scrivo recensioni.

Con quello che è stato detto, questo gioco non è come saltellare in un letto di papaveri per arrivare a Oz. Anzi, la cosa più grande che può uccidere i propri piani di carriera è un gioco estremamente di successo, per cui, quando questo accade, ognuno ci giudicherà più severamente. Ci si può anche fregare da soli licenziando troppi subalterni, o dipendenti che ci chiedono un salario che non possiamo sostenere. Infine, il nostro motore di gioco potrebbe essere sorpassato. Come risultato, tutti i propri giochi saranno antiquati.

Un problema con il gioco è come esso segua rigorosamente la storia dei giochi. Anche se i nomi sono diversi, non è difficile indovinare che un'azienda giapponese, che irruppe nel mercato americano con il suo sistema TES, sta per realizzare un nuovo sistema chiamato Super TES. Le piattaforme di gioco sono troppo semplici da predire e indovinare.

Game Dev Tycoon è stata un'esperienza che mi ha permesso di spacciarmi per il capo maligno di un'azienda di giochi. È molto impegnativo e mi ha costretto a essere sicuro che il gioco successivo non andasse a superare il budget e che avessi abbastanza persone per il lavoro. Con quello che è stato detto, il gioco si snoda attraverso molti giri imprevedibili che possono avere eventi "invisibili" che possono essere evitati senza alcun problema. È un buon gioco, ma dopo che avrete completato un'azienda o due, vi stancherà.

Uno dei giochi di maggior successo di Valve fino ad oggi, “Portal”, è stato reso disponibile per Ubuntu appena questa estate. Sebbene originariamente rilasciato per Windows e Mac nel 2007 come parte di “The Orange Box”, “Portal” non è stato portato su Ubuntu da Valve fino al Luglio 2013 attraverso il suo motore di gioco Steam. Noi siamo felicissimi di poter giocare al gioco risolvi-puzzle, sparatutto in prima persona, singolo-giocatore di più grande successo su Ubuntu.

Installare Portal

Tutto quello che occorre per giocare è il motore di gioco Steam, che può essere installato dall’Ubuntu Software Center. Una volta creato un account Steam e installato il motore di gioco Steam, si può allora cercare “Portal” e comprarlo al prezzo attuale di soli $9.99. Se non si possiede già Steam, lasciate che vi rassicuri sul fatto che sarà una delle applicazioni più usate; se avete intenzione di giocare a qualcosa su Linux, non ve ne pentirete.

Giocare a “Portal”

“Portal” non è il classico sparatutto in prima persona. Per coloro che non hanno mai giocato a “Portal”, potrebbe essere sorprendente il fatto che non ci sono nemici da uccidere, né sangue, né fughe per nascondersi, né ricariche delle pistole, né granate, ecc. Invece quando si ottiene la prima arma da fuoco, che sembra e somiglia a una pistola di un normale videogioco, sparerete dei buchi nei muri, questi buchi sono chiamati portali. Comunque, non siete solo limitati a sparare nei muri; potete anche sparare al soffitto, o al pavimento. Potete creare portali su quasi qualsiasi cosa e imparare come usarli per andare dal punto A al punto B è il vero scopo del gioco.

Il gioco inizia negli Aperture Laboratories, dove siamo uno dei molti soggetti di test, o “cavie da laboratorio”. “Cavie da laboratorio” è il nome di un fumetto online che racconta la storia di “Portal” e può essere trovato sul sito di “Portal”. Quando si comincia a giocare per la prima volta, nei primi livelli, i portali sono già stati creati per noi. Come molti giochi, i primi livelli sono una sorta di tutorial che ci mostrano come funziona il concetto dei portali. Mi ci è voluto un po’ per capire cosa stava facendo la primissima volta che ho giocato a questo gioco. La premessa di base è che si passa attraverso un portale blu di una stanza e che si esce da un portale arancione in un’altra stanza. Dopo solo un paio di livelli, si acquisisce la propria prima arma da fuoco, la pistola del portale blu. Da questo punto in poi, i portali arancioni sono stazionari e di solito si trovano nei pressi delle uscite (o portano a un'uscita) e sta a voi capire dove creare un portale blu e come passare con successo attraverso di esso così da poter uscire attraverso il portale arancione. Questi sono i meccanismi di base del gioco. Si entra in un portale blu e si esce da un portale arancione, o viceversa.

La figura mostra io che guardo me stesso attraverso il portale arancione che ho creato.

Alcuni livelli dopo, si acquisisce la pistola del portale arancione. Adesso il nostro equipaggiamento è

completo, si possono creare portali blu o arancioni usando i tasti sinistro o destro del mouse. Da questo punto in poi si basa tutto sulla fisica. Se si cammina in un portale arancione si arriverà ovunque è stato piazzato il portale blu. Comunque, se si salta dall'alto e si passa attraverso un portale arancione sul pavimento, si ha la possibilità di ottenere un sacco di velocità e di uscire volando attraverso il portale blu che, se posizionato nel punto giusto, ci aiuterà a raggiungere posti che altrimenti sarebbero stati irraggiungibili. Alcuni di questi livelli sono difficili da risolvere, ma è ciò che rende questo gioco così avvincente. "Portal" è adesso disponibile tramite Steam e so che non sono l'unico che aspetta il rilascio da parte di Valve di "Portal 2" su Ubuntu.

La mia configurazione di gioco

Ho giocato a "Portal" con il mio PC desktop fatto su misura che consiste di una CPU AMD FX-6100 3.3GHz, una scheda madre Asus M5A97-EVO, una scheda grafica Sapphire Radeon HD 5770, 8GB di RAM Kingston Hyper X e un disco rigido da 1TB Seagate Barracuda. Il software usato è stato Ubuntu 12.04.1 LTS con desktop Unity e driver grafici proprietari AMD 13.1. La giocabilità è abbastanza regolare e la grafica è fenomenale. Senza difetti e senza problemi di sorta. Nel complesso, è certamente un piacere giocare a "Portal" su Ubuntu.

Conclusioni

Steam sta facendo miracoli per i giocatori Linux, per cui non ci dovrebbero essere sorprese sul fatto che uno dei più grandi successi di Valve, "Portal", sia adesso uno dei migliori giochi disponibili per Ubuntu.

Pro

• La grafica è buona per quello che si può ottenere da un gioco di sei anni fa.
• Il dialogo del computer degli "Aperture Laboratories" durante il gioco è molto simpatico da ascoltare e talvolta può fornire suggerimenti per risolvere i rompicapo.
• La tastiera e il mouse funzionano molto bene con questo gioco. La latenza, se c'è, è accettabile.
• Il concetto del gioco è unico e diventa avvincente quando si capisce cos'è quello che si dovrebbe fare.
• La facilità di installazione non potrebbe essere migliore. Senza risultare troppo ripetitivo, Steam rende finalmente i giochi "semplicemente funzionanti" con Ubuntu.
• "Portal" ha un alta rigiocabilità.

Contro

• Per giocare a "Portal", si raccomanda di usare i driver grafici proprietari AMD, cosa che per alcuni puristi FLOSS potrebbe non essere etica.
• Steam ha pubblicato i requisiti minimi di sistema di "Portal" per Windows e Mac, ma non per Linux, anche se il logo del Pinguino Tux di Linux si trova sulla pagina di "Portal" su Steam a indicare che il gioco è supportato su Linux. Questo lascia l'utente medio di Linux al buio riguardo a quelli che sono i requisiti minimi/suggeriti, così che debba indovinare o fare una stima basandosi sui requisiti per Windows e Mac.

Oscar si è laureato alla CSUN, è Direttore Musicale/Insegnante, beta tester, editore di Wikipedia e contributore del Forum di Ubuntu. Potete contattarlo via: www.gplus.to/7bluehand o via email: www.7bluehand@gmail.com

Left 4 Dead 2

Si, si, lo so: questo gioco è uscito nel 2009, ma, poiché ci sono voci su una prossima uscita di Left 4 Dead 3 (si spera non nei tempi di Valve) e poiché tutti i giochi rilasciati da Valve sono recentemente diventati nativi per Linux (o in Beta), ho deciso di fare questa recensione.

Sommario

Se non vi piacciono i giochi di zombie… dovreste probabilmente saltare questa recensione. Questo gioco mi ha catturato da quando ho visto la meravigliosa prima scena tagliata che porta al menu. Left 4 Dead 2 è unico nel mio libro perché non solo ha numerose eccezionali campagne, ma per il fatto che ogni singola campagna può essere giocata fino a 4 amici, o, se si è stanchi di fare campagne con amici (o semplicemente si vuole giocare da soli), c'è anche una modalità di campagna singolo-giocatore. Ma quella non è l'unica cosa che c'è: Left 4 Dead 2 ha anche: Versus, nel quale due squadre giocano alternativamente tra esseri infetti e sopravvissuti; Survival è una modalità dove, come implica il titolo, il sopravvissuto deve rimanere vivo il più possibile; la modalità Realism rinforza lo spirito di squadra per il quale Left 4 Dead 2 è stato disegnato, eliminando gli aloni (profili) intorno ai compagni di squadra in modo che non si possa vedere dove essi siano a meno che non siano nella propria visuale; Realtà Versus è una combinazione delle modalità di gioco Realtà e Versus, e Scavenger è una modalità di gioco dove bisogna raccogliere più lattine di gas possibili per riempire un generatore (o una macchina); di nuovo gli Infetti e i Sopravvissuti si alternano i ruoli.

Il buono

Il fatto che questo gioco sia cooperativo praticamente mi ha venduto subito, ma l'idea di ciò essendo un gioco di zombie mi ha spento. Ma dopo un paio d'ore, non potevo smettere di giocarci. La comunità è molto ben integrata; partecipare a un gioco è veloce e indolore e, se veramente non vi piace giocare o anche se vi piace ma volete aggiungere un tocco di voi stessi, potete creare un pezzo di abito o un arma e aggiungerlo allo Steam Workshop e, se diventa popolare, potete fare soldi in questo modo. Inoltre, questo gioco non ha una giocabilità intensa per un computer moderno, per cui quasi chiunque può giocare. E poi ho menzionato le aggiunte? Esse possono aumentare il tempo di gioco di un centinaio di ore.

Il cattivo

La comunità è una delle cose peggiori… un po' di campagne a cui ho partecipato erano molto pericolose per il principiante così che, se non si conosce la mappa, gli altri potrebbero lasciarvi morti senza battere ciglio. Perciò, vorrei vivamente consigliarvi di fare campagne con gli amici o soli prima di avventurarvi in un gioco random.

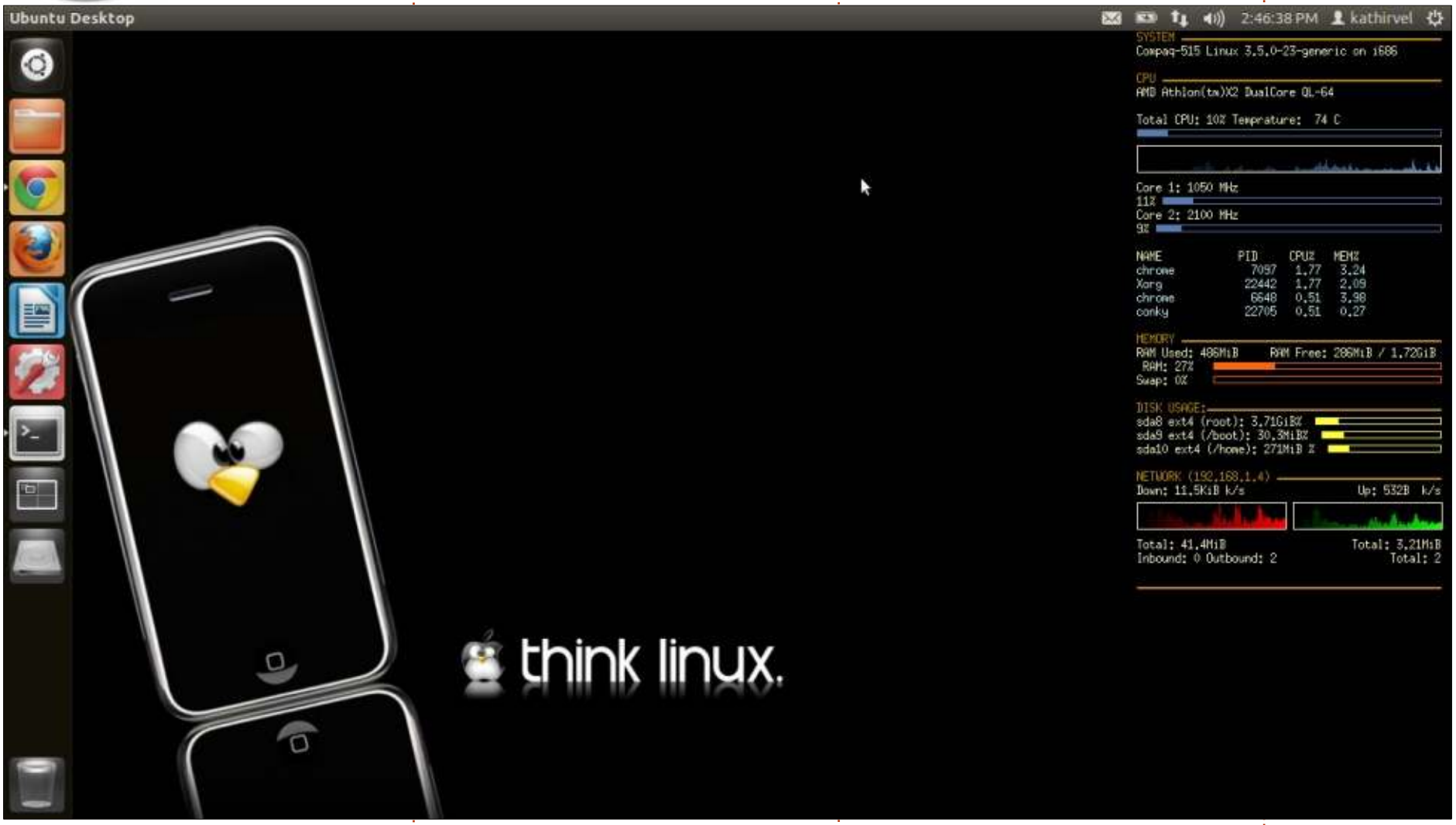
Il Verdetto

Ho davvero apprezzato questo gioco con gli amici, giocare a Versus in un gioco random è molto divertente. Un Infetto e ho giocato per più di 20 ore in totale (per quanto riguarda questo editoriale) e ho completato tre campagne cooperative, e non sto mostrando segni di cedimento. Potete avere questo gioco su Steam per $19.99, ma viene scontato frequentemente.

Gabriel è un appassionato di video giochi canadese. Ha cominciato a usare Ubuntu quest'anno, lo adora e apprezza veramente la comunità internazionale cercando sempre di fornire aiuto. Sentitevi liberi di scrivergli un tweet: @bestindawork

IL MIO DESKTOP

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



<u>La mia configurazione di sistema:</u>
Modello del portatile: Compaq 515
Sistemi operativi: Windows 7 e Ubuntu 12.04.2 LTS
Ambiente Desktop: Unity
Processore: AMD Athlon X2 Dual Core QL-64
Grafica : ATI Radeon 3200
Memoria : 2 GB
Hard Disk: 160 GB

R.KATHIRVEL

IL MIO DESKTOP

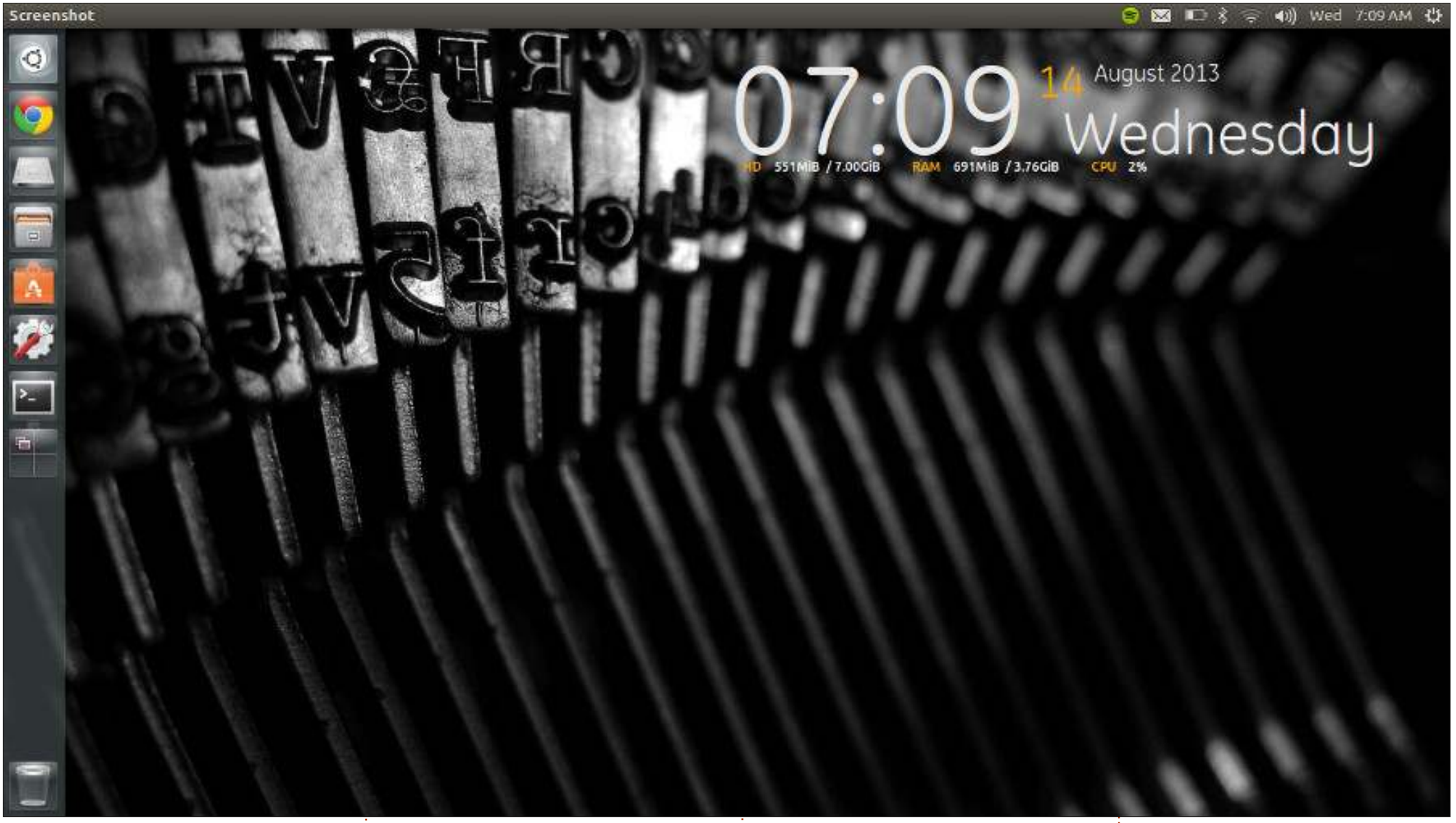
Ho iniziato a leggere FCM dal numero 67 e sono un suo grande fan.

È passato un anno da quando ho cominciato ad usare Linux. Sono partito con Ubuntu 12.04 e poi sono passato a Linux Mint 13 Maya Mate Edition. Attualmente, sto utilizzando Linux Mint 15 Mate (Olivia). Amo la semplicità di Linux.

Il mio hardware:
Processore: Intel Pentium 4, 2.4GHz
Memoria: 1 GB RAM
Hard disk: 80 GB
Monitor: 15" crt (1024x768)

Uso il tema green laguna con il menu di gnome in alto. In basso uso dockbarx faciilta il passaggio tra le finestre aperte.

Laksh



Sul mio Toshiba Satellite Z830 Ultrabook gira Ubuntu 13.04. Core i5, 4 GB ram, 128 GB SSD.

Attualmente lo utilizzo in dual boot con Win 7 per motivi di lavoro, ma ho l'intenzione di tornare all'avvio singolo quando non avrò più bisogno di Windows.

Robbie Huxley

IL MIO DESKTOP

Utilizzo Linux Mint 12 “Lisa” su un HP Pavilion DV6700 di 5 anni fa con 500 GB di disco rigido e 4 GB di RAM. Il processore è un AMD 64 Athlon X2.

Il desktop mostra una Ferrari GTO “Novotec Rossi” (un’azienda tedesca di tuning). Il logo e l’applicazione di Mint sono stati aggiunti usando GIMP. Amo il design pulito, ordinato di questo desktop.

Charlie

COME CONTRIBUIRE

FULL CIRCLE HA BISOGNO DI TE!

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

FCM #78
Scadenza:
Domenica 06 Ott. 2013
Rilascio:
Venerdì 25 Ott. 2013

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

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

Full Circle Team

Editor - Ronnie Tucker
ronnie@fullcirclemagazine.org
Webmaster - Rob Kerfia
admin@fullcirclemagazine.org
Podcast - Les Pounder & Co.
podcast@fullcirclemagazine.org

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

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

Ottenere Full Circle Magazine:

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

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

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

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

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

IL GRUPPO FCM ITALIANO

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 è ancora più facile!

Coordinatori del gruppo: Fabrizio Nicastro - Marco Buono - Mattia Rizzolo

Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero:

Traduttori:
Andrea Lodi
Bianca Kwey
Emanuel Di Vita
Emanuele Boncimino
Fabrizio Nicastro
Francesca De Luca
Ilenia Romeo
Irene Bontà
Marco Letizia

Revisori:
Antonio Allegretti
Bianca Kwey
Fabrizio Nicastro
Giuseppe D'Andrea
Ilenia Romeo
Marco Letizia
Paolo Foletto
Roald De Tino
Valerio Salvucci

Impaginatori:
Fabrizio Nicastro
Francesco Costa
Mattia Rizzolo
Paolo Garbin

Edizione eBook:
Diego Prioretti
Francesca De Luca

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.