

HAX

Hax Are eXperience



NOO

MAGGIO 2007



11-12-13 MAGGIO - AULA MAGNA UNICAL

SICUREZZA

- Introduzione alla sicurezza informatica

TUTORIAL

- Guida pratica all'uso di Mplayer da riga di comando e di AcidRip con interfaccia Grafica

PERSONAGGIO

- Richard Stallman

Platinum Sponsor:



Sun
microsystems



DELL & LINUX

Finalmente la possibilità di scegliere al momento dell'acquisto del nostro Pc il sistema operativo preinstallato. Dell offre possibilità di scegliere tra Linux e Windows una bella novità che aspettavamo da tempo.



HLCS

HLCS, Hacklab Cosenza, centro di ricerca su tecnologia e innovazione, nato nel 2004 e che ormai è diventato una realtà ed un punto di riferimento per tutti gli amanti dell'informatica, all'interno tutta la storia dalla nascita ad oggi.



WIKIPEDIA

Un bizzarro neologismo, nove lettere che hanno rivoluzionato il concetto di sapere e contribuito a ridisegnare il modo di usare la rete. Su Hax la storia di questo fantastico strumento di informazione.



<http://hacklab.cosenzainrete.it/hax>



HAX HAX ARE EXPERIENCE

FAUSTO NAPOLETANO
(REDAZIONE, ARTICOLISTA)

VINCENZO BRUNO
(REDAZIONE, ARTICOLISTA)

FRANCESCO MUSCIMARRO
"CICCIORAPTOR"
(GRAFICA, IMPAGINAZIONE)

ENZO AGGAZIO
"JETPAC"
(ARTICOLISTA)

GIUSEPPE GUERRASIO
"LOBOTOMIA"
(REDAZIONE, ARTICOLISTA)

PIETRO LAUNI
(ARTICOLISTA)

UMIT UYGUR
(REDAZIONE, ARTICOLISTA)

DANIELE DI VITO
(ARTICOLISTA)

MARIO LAGADARI
(ARTICOLISTA)

ROCCO SPANÒ
(ARTICOLISTA)

ROCCO FOLINO
"LORD ZEN"
(ARTICOLISTA)

ANTONIO GENTILE
"ANTOFRAGE"
(ARTICOLISTA)

ONO-SENDAI
(ARTICOLISTA)

IDREAMER
(ARTICOLISTA)

PUFFON
(REDAZIONE)

ALEXAIN
(ARTICOLISTA)

NUMERO 0

- "Allora io sono lo zero, Woz puoi essere il numero uno!"

Una frase famosa di Steve Jobs per aprire il nostro numero zero. Una frase di un uomo che è stato un hacker (anche se non eccellente) prima di essere un industriale, che è stato un genio prima di diventare ricco. Un uomo scelto non a caso, anche se personalmente non lo amo è tra le persone che hanno contribuito tantissimo alla diffusione dell'informatica e all'utilizzo dei Personal Computer per come è inteso oggi. Una sua frase emblematica per un numero che ha del difficile, un numero che significa Niente, che significa vuoto, che sta lì solo senza compagni. Un numero la cui vita è difficile. Ma un numero pieno di significato, specie per gli informatici, il numero da cui iniziamo a contare, il numero da cui iniziamo a scrivere.

Il numero con cui noi ci affacciamo al mondo in questa impresa, nuova e ardua per noi, ma di stimolo, per far veder che noi ci siamo, che valiamo.

Seneca scriveva: "Se un uomo non sa verso quale porto è diretto, nessun vento gli è favorevole." Ma noi la nostra rotta la conosciamo, sappiamo cosa vogliamo, sappiamo dove stiamo andando. Mesi e mesi di lavorare per progettare questa rivista, per arrivare al nostro primo porto, per arrivare al nostro primo traguardo. Tanto vento alle nostre spalle e un buon equipaggio ci ha portato oggi ad essere qui.

Il nostro primo porto è oggi la Conferenza Italiana sul Software Libero, organizzata in pochi mesi ma con tutto lo sforzo di veri Hacker, gente che vuol divulgare le proprie conoscenze, che vuole promuovere ciò in cui crede, gente che ha lavorato duro affinché ancora una volta si dimostri che esiste qualcosa di diverso, di discreto e di funzionale.

HAX - Hackers Are eXperience

Un nome che cerca di identificarci, che cerca di identificare un movimento in continua crescita, che identifica persone che vogliono essere fuori dagli schemi

Cito come già visto in mille altri posti il Jargon File:

HACKER: [originally, someone who makes furniture with an axe] n. 1. A person who enjoys learning the details of programming systems and how to stretch their capabilities, as opposed to most users who prefer to learn only the minimum necessary. 2. One who programs enthusiastically, or who enjoys programming rather than just theorizing about programming. 3. A person capable of appreciating hack value (q.v.). 4. A person who is good at programming quickly. Not everything a hacker produces is a hack. 5. An expert at a particular program, or one who frequently does work using it or on it; example: "A SAIL hacker". (Definitions 1 to 5 are correlated, and people who fit them congregate.) 6. A malicious or inquisitive meddler who tries to discover information by poking around. Hence "password hacker", "network hacker".

Questo siamo noi.

Esperti. Esperti della conoscenza. Sempre Seneca diceva: "Non è mai esistito ingegno senza un poco di pazzia." Noi siamo anche quello, geni colmi di pazzia. Uomini che credono nell'impossibile. Persone che vogliono riuscire. Carne e sangue che crede che dentro tanti altri pupazzi viventi ci sia qualcosa che può essere tirato fuori. Dissidenti in una società che troppo spesso non vuole uscire dagli schemi un cui è stata abituata.

Chiudo questo PRIMO numero ZERO con un'altra frase di Steve Jobs: "Non accontentatevi. Siate affamati. Siate folli."

Con l'augurio di sentirvi presenti, di spronarvi, di avervi dalla nostra parte. Con l'augurio che questo numero zero sia il numero di una nascita felice e propositiva.

Ci vediamo nella rete Giovani Ribelli.



Giuseppe Guerrasio



SOMMARIO

HAX
HAX ARE EXPERIENCE



ANNO I
NUMERO 0
MAGGIO 2007



PUBBLICAZIONE
APERIODICA

RIVISTA IMPAGINATA
CON OPENOFFICE.ORG

È GARANTITO IL PERMES-
SO DI COPIARE, DISTRIBU-
IRE E/O MODIFICARE QUE-
STO DOCUMENTO SE-
CONDO I TERMINI DELLA
LICENZA PER DOCUMEN-
TAZIONE LIBERA GNU
VERSIONE 1.1 O SUCCESSI-
VE PUBBLICATA DALLA
FREE SOFTWARE FONDA-
TION

 
Hax Are eXperience

NEWS

- Dell adotta GNU/Linux.....pag.4
- Rilasciata la nuova Ubuntu Feisty Fawn.....pag.5

FAQ

- Le domande più frequenti.....pag.6

PERSONAGGIO

- Richard Stallman.....pag.7-8

HACKLAB

- Hacklab Cosenza.....pag.9-10

COMMUNITY

- Wikipedia.....pag. 11-12

SPECIALE

- Confsl 11,12,13 Unical.....pag. 13-14

TUTORIAL

- Mplayer ed Acidrip.....pag. 15-16

SICUREZZA

- Introduzione alla sicurezza informatica.....pag. 17-18-19

DELL ADOTTERA' GNU/Linux

Dell è un colosso dell'informatica che ha recentemente deciso di adottare una politica finalmente distinta dalla massa: offrire nel proprio catalogo pc (desktop e notebook) con un sistema operativo di tipo GNU/Linux preinstallato al posto dell'onnipresente Ms Windows.

Attraverso l'iniziativa ideastorm, DELL ha chiesto agli utenti che cosa questi si aspettassero dalla casa Texana e le proposte non si sono fatte attendere: una grossa fetta delle richieste sono relative alla preinstallazione di software libero sui PC destinati all'utenza consumer (sui server DELL offre già tale opportunità potendo scegliere tra Red Hat o Suse).

Le richieste non si sono limitate al sistema operativo ma si sono estese anche al supporto per openoffice quale applicazione per l'ufficio e l'installazione di bios opensource.

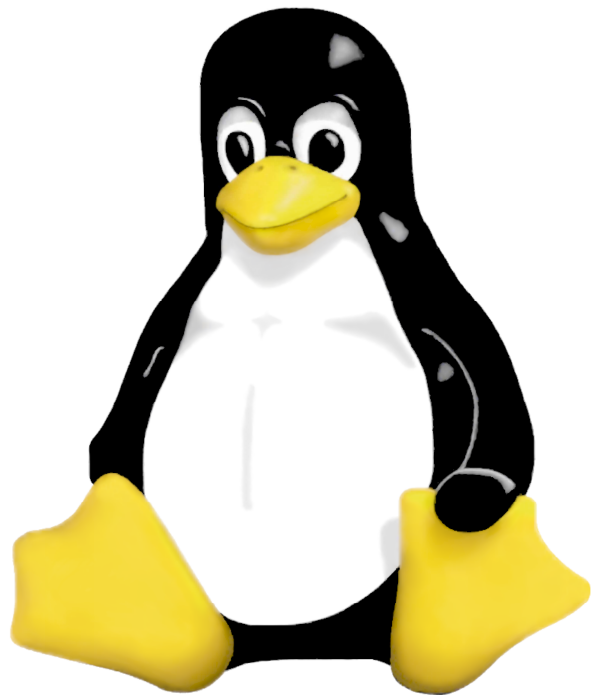
Forse la storica decisione è maturata dal fatto che nel primo trimestre dell'anno in corso la società ha perso quote di mercato ed è risultata seconda ad HP per quel che riguarda le vendite a livello globale.

L'adozione del sistema operativo del pinguino tuttavia non sarà indolore: il maggiore scoglio da superare è quello relativo all'utilizzo di driver liberi che in alcuni casi, come quelli delle schede video, offrono funzionalità limitate (solo 2D) oppure che sono del tutto assenti per via del mancato supporto dalle case produttrici (un esempio su tutti i softmodem).

Il fatto che DELL si muova in questa direzione potrebbe smuovere le acque e dare l'input allo sviluppo di driver liberi anche per quelle periferiche che oggi ne sono sprovviste.

La scelta della distribuzione è caduta su Ubuntu in versione 7.04 che sta riscuotendo sempre maggiore successo tra gli utenti consumer. Il supporto sarà fornito direttamente dalla società di Mark Shuttleworth.

L'iniziativa sarà per ora esclusiva del territorio americano: non sono stati ancora annunciati i modelli interessati che si presume possano essere i desktop della e-series "Essential" Dimension desktop e i portatili della serie inspiron.



Tux mascotte di Linux



RILASCIATA LA NUOVA UBUNTU

È stata rilasciata la nuova versione della famosa distribuzione Linux Ubuntu. La release della versione 7.04 incorpora il kernel Linux 2.6.20 e si può trovare in due edizioni: desktop e server con le rispettive varianti. Le novità sono visibili fin dal processo di installazione, dove il partizionatore del disco **Gparted** è stato sostituito da Ubiquity e dove è possibile avvalersi del **Migration Assistant**, tool che permette di importare automaticamente da Windows i segnalibri di Internet Explorer o di Firefox, gli sfondi del Desktop e i contatti di alcuni diffusi instant messenger.



Questo tool è utile soprattutto per chi desidera installare Ubuntu in dual-boot con Windows. In fase di installazione, inoltre, è stato migliorato il riconoscimento dell'hardware principalmente per quanto riguarda i notebook.



Tra le novità segnaliamo:

l'Easy-to-install codec wizard, un tool che semplifica l'installazione di codec multimediali aggiuntivi suggerendo automaticamente il download del codec più adatto.

Il tool **Restricted Drivers manager** permette, invece, di installare driver grafici o WiFi proprietari. Tra i nuovi programmi c'è anche il **Gnome Control Center**, ereditato da SUSE che contiene delle applet di configurazione per l'accessibilità, i font, la tastiera e il mouse, il tema del desktop, lo sfondo, il sonoro, l'interfaccia utente, la risoluzione dello schermo e altri parametri.

Ntfs-config, grazie ai driver open source *ntfs-3g*, consente di configurare l'accesso in lettura/scrittura ai dischi con il file-system NTFS di Windows (in precedenza, l'accesso per default era consentito solo in lettura).

Avahi è una implementazione open source di Zero-Conf che permette di rilevare automaticamente una rete wireless e di condividere con altri sistemi della stessa rete: musica, file, stampanti e altre risorse.

Dal punto di vista grafico, "Feisty Fawn" include un tema ampiamente rivisitato e, per di più, permette di attivare effetti 3D per il desktop. In Ubuntu 7.04, infine, è stato incluso il modulo Kernel Virtual Machine (KVM). Il modulo permette di far girare più sistemi operativi sullo stesso PC, e fornisce il supporto alle estensioni hardware Intel VT o

AMD-V e a VMI che ottimizza le performance di VMware.

Come noto, Ubuntu è una distribuzione GNU/Linux basata su Debian; la distribuzione è nata nell'ottobre 2004 con il rilascio della versione 4.10 "Warty Warthog" (i numeri di versione usano la cifra intera per indicare l'anno e quella decimale per indicare il mese di rilascio). Tra le varie edizioni Ubuntu segnaliamo:

Kubuntu include più di 1.000 programmi coprendo ogni applicazione di base sia in versione desktop che server. Questi programmi ricoprono una vasta gamma che va dalle applicazioni di scrittura ai fogli di calcolo, all'accesso ad internet, al software per il web server, al software di posta, agli strumenti e linguaggi di programmazione e, naturalmente, include svariati giochi. Il progetto Kubuntu offre agli utenti di Ubuntu un'alternativa all'ambiente grafico GNOME. Grazie allo sforzo del team di Kubuntu, gli utenti Ubuntu hanno la possibilità di installare e utilizzare facilmente KDE. Per avere una versione funzionante di Kubuntu, su una versione di Ubuntu, basta installare il pacchetto *kubuntu-desktop*. Una volta installato, è possibile scegliere se usare GNOME o KDE.

Xubuntu, è un completo Sistema Operativo GNU/Linux basato anch'esso su Ubuntu. I requisiti minimi di sistema sono nettamente inferiori alle versioni GNOME o KDE; Xubuntu usa, infatti, Xfce 4.4, un Desktop Manager ideale per macchine poco potenti o per chi vuole rendere ancora più performante il proprio computer. Comprende, oltre alla suite di ufficio, il web browser [firefox](#), il client di posta [thunderbird](#), il rapido e completo programma di videoscrittura [abiword](#), [il programma di messaggistica istantanea gaim](#) e molto altro ancora...

Edubuntu è una distribuzione GNU/Linux adatta agli ambienti scolastici ed educativi. È un sistema operativo completo che comprende una suite per l'ufficio, browser web e numerose applicazioni educative quali **Explore the stars** (Simulatore astronomico), **Plot mathematical equations** (disegnatore di funzioni), **Tux Paint** (programma di grafica per bambini), **GCompris** (suite di oltre 80 giochi e attività educative per i bambini) e altro ancora! **Edubuntu** è stata progettata per un insegnante, o un amministratore di sistema, che desideri configurare una classe con dei computer in maniera facile e veloce.



Daniele Di Vito e Mario Lagadari

Che cos'è Linux?

Linux è una implementazione gratuita di UNIX per personal computer (386-Pentium PRO), Digital Ipha, PowerPC, Sun SPARC, Apple Macintosh, Atari ST/TT, Amiga, MIPS, che supporta pieno multitasking, multi-user, multi-threading, X Windows, TCP/IP, ottima capacità di comunicazione con altri sistemi operativi (quali quelli della Microsoft, Apple, Novell) e molto altro ancora. Le sue radici sono profondamente radicate in Internet. Le prime versioni del programma sono state sviluppate interamente da Linus Torvalds (presso l'Università di Helsinki in Finlandia, ma ciò che rende Linux così diverso è il fatto di essere cresciuto grazie all'aiuto di moltissimi ed eterogenei gruppi di programmatori UNIX ed esperti di Sistemi Operativi che hanno messo a disposizione il codice da loro prodotto, gratuitamente. Questa eterogeneità si riferisce sia alle competenze tecniche e al settore di provenienza che alla dislocazione geografica. Affinché queste comunità di programmatori potessero lavorare insieme era necessario un efficiente strumento di comunicazione. Lo strumento fu Internet ed essendo Linux il sistema operativo scelto da queste persone, significa che gli strumenti e le utility necessarie ad utilizzare la Rete furono tra le prime a comparire.

In 8 anni Linux è diventato il sistema operativo più evoluto tecnicamente dell'intera categoria e, a causa della disponibilità dei sorgenti, è diventato il punto di riferimento per lo sviluppo del kernel da parte di Microsoft e SCO. Inoltre molti degli sviluppatori di Solaris/QNX/AIX/SCO e NT, quando vanno a casa la sera, riscrivono e aggiungono le loro uniche e talvolta proprietarie tecnologie nel codice pubblico di Linux in modo che tutti gli altri possano utilizzarle.

Che cosa rende Linux differente?

Una prima grossa differenza tra Linux e gli altri sistemi operativi è il prezzo: è gratuito.

Ciò significa che può essere copiato e ridistribuito senza dover pagare nessuna royalty.

Comunque Linux ha molti altri vantaggi oltre all'essere gratuito. Il codice sorgente di Linux è a disposizione di chiunque (intendo i sorgenti dell'intero sistema operativo: dal kernel alla più piccola utility!).

Gli ultimi 5 anni nella storia dello sviluppo di Linux hanno dimostrato l'importanza di questa libertà. Ciò ha comportato uno straordinario livello di coinvolgimento di migliaia, addirittura centinaia di migliaia, di persone in tutto il mondo.



Questa libertà ha consentito ai produttori di hardware di sviluppare i driver per i loro particolari dispositivi senza dover ottenere una costosa licenza per il codice sorgente o firmare un vincolante accordo di non-disclosure.

E ciò ha reso possibile agli studenti di informatica di tutto il mondo (ma non solo) di dare un'occhiata dall'interno ad un vero sistema operativo la cui qualità non è seconda a nessun prodotto commerciale. Per le sue caratteristiche Linux è oggi il sistema preferito dai programmatori UNIX e dagli hackers; oltre ai GURU anche molte aziende e ISP iniziano a prenderlo in seria considerazione e a sviluppare potenti server utilizzando proprio questo Sistema Operativo.

Cos'è GNU?

GNU è un acronimo ricorsivo e significa *GNU is Not Unix* (ovvero "GNU non è Unix") e si pronuncia "gh-nu" (con la g dura).

Il Progetto GNU, lanciato nel 1983 da Richard Stallman, si basa su una gestione particolare dei diritti d'autore sul software, secondo la definizione di software libero (contrapposta a software proprietario).

Scopo ultimo del Progetto GNU è la creazione di un sistema operativo completamente libero, chiamato Sistema GNU; per arrivare a questo risultato, all'interno del progetto vengono creati programmi per coprire ogni necessità informatica: compilatori, lettori multimediali, programmi di crittografia.. Nel 2007 il sistema non è ancora stato sviluppato completamente (il kernel HURD non è ancora pronto per poter essere utilizzato), ma grazie al lavoro di Linus Torvalds è possibile usare il *Sistema GNU con il Kernel Linux*, ovvero il sistema GNU/Linux. Attualmente esistono delle alternative al Kernel Linux, fra cui Darwin che è anche alla base di Mac OS X, ma nessuna è diffusa come il kernel Linux. Fulcro di tutta l'attività del Progetto GNU è la licenza chiamata GNU General Public License (GNU GPL), che sancisce e protegge le libertà fondamentali che, secondo Stallman, permettono l'uso e lo sviluppo collettivo e naturale del software. Un'altra licenza, la GNU Free Documentation License (GNU FDL), è stata scritta per coprire la documentazione, ed è usata anche dal progetto Wikipedia. Per poter gestire alcuni casi, ad esempio lo sviluppo di librerie, il Progetto GNU ha creato anche la GNU Lesser General Public License (GNU LGPL), che permette di integrare software libero all'interno di software proprietario, specialmente per ragioni di compatibilità e portabilità.

RICHARD STALLMAN

Su Richard M. Stallman sono stati scritti fiumi di parole e chi segue anche marginalmente il fenomeno del Software Libero sicuramente ne conosce vita, morte e miracoli. Iniziare questa rubrica, intitolata "Il personaggio", parlando di questa figura quasi mitologica può sembrare scontato e magari un po' banale, ma averlo avuto ospite in casa mia per alcuni giorni mi ha fatto capire che non c'è "personaggio" più personaggio di lui, quindi non potevamo iniziare che parlando un po' del fondatore del progetto GNU, l'iniziatore di tutto.

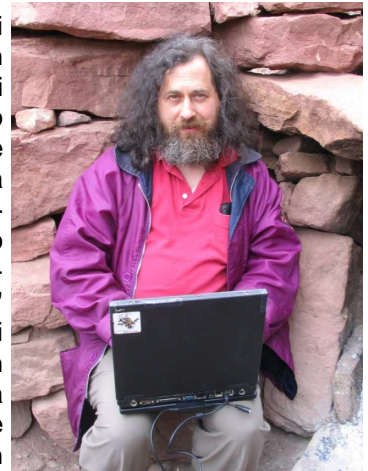
Stare a contatto con la persona al quale ci si è ispirati nell'affrontare un intero percorso di vita è decisamente emozionante. L'abbiamo aspettato all'aeroporto sapendo che da un momento all'altro avremmo chiacchierato a tu per tu con chi per primo venticinque anni fa si è ribellato al software proprietario. E poi all'improvviso eccolo lì, identico alla foto che avevamo messo sul manifesto del suo seminario, stessi capelli, stessa barba lunga, panciotto rotondo, stessa espressione sognante stessa maglietta!

Il personaggio si manifesta subito in tutta la sua stravaganza: appena salito in macchina tira fuori qualche decina di CD di musica e propone di ascoltarla. E' tutta musica etnica raccolta in giro per il mondo durante i suoi viaggi. Sceglie un disco ed inizia ad ascoltarlo in silenzio, talvolta con gli occhi chiusi, sarà la stanchezza del viaggio. In realtà capiamo quasi subito che non è proprio un gran chiacchierone e quando non è intento a scrivere sul suo portatile passa lunghi attimi assorto, pensieroso.

Passiamo le prime ore con lui tra spostamenti, cena e problemi logistici. Fa difficoltà a dare la sua carta di identità all'albergo che avevamo prenotato per lui e per questo finisce a dormire a casa mia sul divano del salotto. Lui fa una intensa battaglia per la difesa della privacy, contro l'obbligo di rivelare la propria identità quando non necessario. Già da questo capiamo quanto sia radicale nelle sue battaglie, anche quelle più piccole e quotidiane. Oltre alla grande impresa per l'affermazione del software libero, Stallman si impegna in battaglie politiche che non tralascia mai di perseguire, come quando rifiuta dei Baci Perugina perché prodotti da Nestlé.

Stando a contatto con lui abbiamo occasioni per dialogare, fargli domande e conoscerlo un po'. Gli presentiamo i nostri progetti e gli raccontiamo come siamo impegnati per affermare il Software Libero e Open Source. Già qui parte la sua prima critica: "Why Open Source?" non fa che ripetere. Su questo aspetto è particolarmente radicale, non vuole sentire parlare di Open Source, o meglio, vuole che questo termine sia sempre usato nel contesto giusto, che è sempre quello prettamente tecnico dello sviluppo

software. Quando si parla di software in generale o di sistemi operativi questi devono essere rigorosamente "Liberi". Anzi ci invita ad usare sempre il termine Software Libero (pronunciandolo in italiano, lingua che un po' capisce) al posto di Free Software, in quanto nella nostra lingua non esiste l'ambiguità che c'è in inglese sul termine Free, che vuol dire sia "libero" che "gratis".



Richard Stallman

Quando lo sollecitiamo su questi argomenti parla molto volentieri e spiega il suo pensiero. Ci dà consigli su come proporre il Software Libero nella nostra comunità, suggerendoci di rivolgerci il più possibile a chi ha potere decisionale: professori universitari, docenti, amministratori locali e rappresentanti in parlamento. Ci sprona in più occasioni a dialogare con i nostri rappresentanti per informarli di quanto sta accadendo nel mondo del software e soprattutto delle quattro libertà fondamentali fornite dal Software Libero:

- Libertà Zero: è la libertà di eseguire il programma per qualunque scopo.
- Libertà Uno: è la libertà di studiare il codice sorgente del programma e di modificarlo secondo le proprie esigenze.
- Libertà Due: è la possibilità di ridistribuire copie del programma, quando lo desideri. Questo include ripubblicazioni del programma.
- Libertà Tre: è la libertà di distribuire copie da te modificate agli altri, quando lo desideri e questo fa in modo che le tue modifiche siano rese pubbliche indipendentemente dai tuoi desideri.

Stallman tiene nella nostra Università due conferenze in due giorni, dal titolo "Copyright vs Community in the Age of Computer Networks" e "The Free Software Movement and the GNU/Linux Operating System". In questi due seminari parla a diverse centinaia di persone, tra cui molti docenti, il rettore e diversi politici. Alla fine del secondo, fa anche la nota scena del travestimento da S.I-GNU-tius,

>

con tanto di aureola fatta con un antico Hard Disk e benedizione dei "fedeli" tra l'ilarità generale.

A sottolineare l'unicità del "personaggio" ci sono aspetti particolari come il levarsi le scarpe per star comodo e poi correre scalzo precipitosamente a fare pipì alla fine del seminario.

Riscuote, come era prevedibile, un grande successo e viene letteralmente assalito alla fine dei suoi interventi da ragazzi che gli fanno domande o gli chiedono autografi.

Nota curiosa: alla fine del primo seminario si avvicina anche un tipo in giacca e cravatta che si presenta come un rappresentante di Microsoft; Richard lo guarda e gli dice più o meno "ma che brutto lavoro che fai!", senza dargli ulteriore confidenza. Questo testimonia quanto Stallman sia temuto e seguito da vicino da parte dei suoi "avversari".

Finite le conferenze abbiamo l'occasione di portarlo un po' in giro per visitare il posto. Lui ama molto viaggiare ed ha sempre la sua compatta digitale a portata di mano immortalando i posti che visita. Sul suo sito www.stallman.org si trovano migliaia di foto, anche quelle fatte in Sila con noi. Infatti lo abbiamo portato proprio sul lago Cecita, dopo avergli fatto visitare un po' qualche centro storico.

Dopo un paio di giorni di intensa convivenza Stallman è ripartito, lasciandoci un segno profondo, una maggiore convinzione nella difesa delle libertà personali e nella diffusione del Software Libero. Abbiamo conosciuto anche i suoi aspetti più umani, il suo isolarsi lavorando al portatile, le sue manie, le strane abitudini metodiche quotidiane, i gusti musicali stravaganti. Cose che ci hanno fatto sembrare la sua partenza come una vera e propria liberazione.

Chi è Richard M. Stallman

Nato a Manhattan, New York il 16 marzo 1953, è un noto informatico statunitense e uno dei padri del concetto del copyleft e un pioniere nel concetto di software libero.

Figlio di un veterano della seconda guerra mondiale, Daniel Stallman, e di un'insegnante, Alice Lippman, si laureò a Harvard nel 1974 con un Bachelor of Arts in fisica.

Durante gli anni dell'Università ha lavorato nel laboratorio di intelligenza artificiale del MIT, operando sullo sviluppo di sistemi operativi. È in questo contesto che, nel 1975, ha scritto Emacs, il suo editor di testi estensibile.

Nel 1983 Stallman iniziò a lavorare al progetto GNU per dedicarsi a tempo pieno ed evitare influenze da parte del MIT, che abbandonò definitivamente nel gennaio del 1984, elaborando il Manifesto GNU e fondando nel 1985 la Free Software Foundation. Nel 1989 ideò il concetto di copyleft. Da oltre 20 anni è impegnato nella difesa della libertà del software libe-

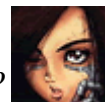
ro girando il mondo per tenere seminari e conferenze.



Richard Stallman



LOGO GNU



HACKLAB COSENZA



Nome : Hacklab Cosenza

Categoria : Centro di Ricerca su Tecnologia e Innovazione

Forma giuridica : Associazione culturale non a scopo di lucro

Web : <http://hacklab.cosenzainrete.it>

Email : hacklab@cosenzainrete.it
hacklabcs@gmail.com

Sede : Università della Calabria

Hacklab Cosenza informalmente è nato nel Marzo 2004 grazie all'iniziativa di 2 soggetti (hacker) che hanno deciso di realizzare una struttura/spazio per condividere i saperi. I due soggetti già presenti nell'ambito della telematica underground, pionieri dell'utilizzo antagonista delle nuove tecnologie di comunicazione, dopo circa 5 mesi di incontri e discussioni, decidono di organizzare un incontro locale con delle persone che condividono una certa visione del mondo, l'attitudine a comprendere come funzionano le cose e ad appropriarsi dei mezzi per modificare meccanismi intrinseci di tutta la realtà, l'attitudine hacker. L'incontro si dimostra un successo e si decide di formare il gruppo che fonderà ufficialmente l'Hacklab Cosenza. In tanto la scena cresce e la voglia di dare continuità all'incontro di soggettività molteplici in grado di usare in maniera diversa le nuove tecnologie in aumento. Inizia a germogliare l'idea di una struttura che raccoglie queste sensibilità e crea un nuovo ambito in cui politica e tecnica si potessero incontrare, in cui hacking delle tecnologie informatiche e hacking della realtà convergono su obiettivi comuni.

Lo spirito di riferimento è la volontà di comprendere i meccanismi di funzionamento di un dato oggetto (materiale, tecnologico, sociale e mentale che esso sia) al fine di poterli volgere a proprio vantaggio, la volontà di condivisione delle risorse e dei saperi, una consapevolezza del portato politico di queste attitudini.

Nel mese di novembre con l'adesione informale dell'Hacklab Cosenza (non fondata ancora) al LinuxDay 2004 tenutosi al Monitore Bruzio del Comune di Cosenza, i 7 membri nonché fondatori dichiarano ufficialmente e pubblicamente la fondazione di una realtà di nome Hacklab.

I primi incontri venivano tenuti al Filorosso (D.A.M.) con dei workshop, dei seminari e dimostrazioni sul sistema operativo GNU/Linux, presso il Polifunziona-

le dell'Università della Calabria. Seminari erano accessibili al pubblico, riguardanti esclusivamente al Software Libero e al valore fondamentale ed etico rappresentato da essa. Il Software Libero perché i fondatori dell'Hacklab sono dei sostenitori nonché promotori del Software Libero. In data 29/11/2004 l'Hacklab ha promosso la sua prima Campagna a favore del Software Libero e raccolta di firme contro la direttiva europea proposta sulla brevettabilità del software, di conseguenza, in data 22/02/2005 ha organizzato una manifestazione contro i brevetti all'Università della Calabria perché nel parlamento europeo erano in corso le votazioni per la brevettabilità.

In data 11/05/2005 l'Hacklab, in collaborazione del Cosenza Linux User Group, Verde Binario e Ingegneri Senza Frontiere dell'Unical ha organizzato la Conferenza e dibattito sulla direttiva europea sui brevetti software con i Prof. Riccardo Barberi, Prof. Domenico Talia e Avv. Cono Cantelmi, presso Aula Magna dell'Università della Calabria.

Dopo la partecipazione all'Hackmeeting Nazionale tenutasi al Centro Sociale Terra Terra a Napoli, l'Hacklab è stata invitata da parte del Segretario Generale della CGIL di Cosenza per un incontro di dialogo e scambio di informazioni inerenti al Software Libero. L'esito dell'incontro ha portato a migrare l'intera struttura della CGIL di Cosenza e provincia dalle piattaforme proprietarie a quelle libere. L'operazione è stato eseguito con successo da parte dell'Hacklab Cosenza e tutt'ora la CGIL di Cosenza usufruisce dei benefici e servizi del Software Libero. Fino al mese di settembre 2005 l'Hacklab Cosenza ha fatto moltissime iniziative presso l'Università della Calabria ed ha partecipato a molte iniziative al livello nazionale/internazionale. Dico settembre 2005 perché è la data nella quale l'Hacklab Cosenza è stato costituito ufficialmente come "Hacklab Cosenza (Cosenza Hacking Laboratory) *Centro di Ricerca su Tecnologia e Innovazione*.

Hacklab ha continuato senza fermarsi neanche un minuto alle iniziative perché aveva tantissimi progetti in cantiere. Uno di questi progetti è stato quello di realizzare vari tipi di Can-tenne per reti wireless ad ampio raggio, la realizzazione di tale strumento è avvenuto in data 02/10/2005 presso l'Aula Zenith - *Università della Calabria*.

In data 12/11/2005 è stato organizzato il primo HackSUD (www.hacksud.org), Meeting degli hacker del Sud Italia, iniziativa organizzata a scopo di unire tutti gli hacker del Sud d'Italia e di creare una rete centralizzata di questa unione. l'HackSUD si è tenuta presso l'Aula Zenith. Successivamente, 9 dicembre 2005

>

Hacklab ha partecipato alla nascita del progetto *Forum Politiche Giovanili della Città di Cosenza in collaborazione con altre associazioni e con il Comune di Cosenza, abbiamo realizzato un sito web del Forum per le Politiche Giovanili - Città di Cosenza, www.giovanics.org.*

Nel mese di gennaio 2006 è stata costituita il *Comitato Scientifico Unical per il Free Software, di cui fanno parte:*

- *Prof. R.Barberi*, docente di Fisica presso Unical e delegato del Rettore al Trasferimento Tecnologico
- *Prof. D.Talia*, Docente di Informatica presso l'Unical e partner dello Spin Off Exeura
- *Prof. V.Carbone*, docente di Fisica presso Unical e Presidente dello Spin Off UniClust S.r.l.
- *Prof. P.Veltri*, Direttore del Dip. di Fisica e vicepresidente dell'HPCC
- *Prof. N.Leone*, Presidente Corso di Laurea in Informatica
- *Dott. V.Bruno*, contrattista presso Fisica, Direttore Tecnico di UniClust e fondatore dell'Hacklab Cosenza
- *Ing. A.Tarasio*, responsabile Ricerca e Sviluppo di UniClust
- *Dott. U.Uygur*, Presidente dell'Hacklab Cosenza, economista e laureando in Informatica

Il comitato scientifico appena citato è stato costituito per il secondo HackSUD che si è tenuto il 21-22 Marzo 2006, evento HackSUD "**Condividi la Conoscenza**" ha avuto la partecipazione di **Richard M.Stallman**, Rettore Unical Prof.Giovanni Latorre, Prof.Riccardo Barberi, Seg.Gen.Cgil Cosenza Massimo Covello e On.Sandro Principe.

Dopo il successo dell'HackSUD, nel maggio 2006 l'Hacklab è stato chiamato in causa da parte degli esponenti della Città dei Ragazzi di Cosenza per la migrazione dei sistemi della loro struttura alle piattaforme GNU/Linux.

Verso la fine dell'anno 2006 l'Hacklab ha avuto il modo di incontrare un professore dell'Università di Catanzaro il quale era nello stesso momento professore di Cisco Regional Academy. Di conseguenza i fondatori hanno deciso di diventare Local Academy Cisco per rilasciare dei certificati Cisco System dando un'opportunità ai giovani calabresi. Nel mese di novembre del 2006 l'Hacklab è stata accreditata Cisco Local Academy e quindi ha avviato dei corsi Cisco CCNA per il rilascio delle certificazioni. Di recente abbiamo rilasciato i primi certificati ai primi corsisti del Corso Cisco CCNA. Nello stesso tempo Hacklab stiamo facendo un corso di informatica di base presso la Casa Famiglia "Le Cappucinelle" del centro storico di Cosenza.

Attualmente siamo in fase di organizzazione della Conferenza Italiana sul Software Libero che si terrà l'11-12-13 maggio 2007 presso l'Aula Magna dell'Università della Calabria. Si tratta della prima Conferenza Scientifica sul Software Libero. Per ulteriori info sulla conferenza potete visitare il sito www.confsl.org.

Ci sono moltissimi altri progetti dell'Hacklab in cantiere. Uno degli obiettivi dell'Hacklab è quello di diventare un distretto tecnologico presso l'Università della Calabria per dare opportunità a delle menti giovani (laureati e non) calabresi ed evitare la fuga dei cervelli nel meridione.

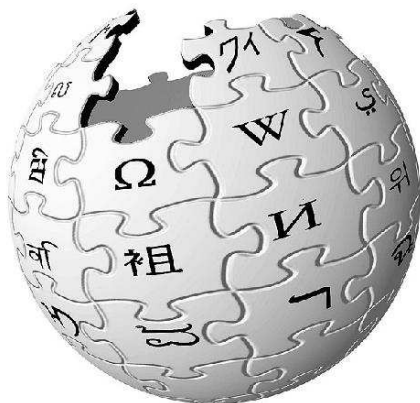
L'Hacklab riconosce nell'informatica, gli elementi di divulgazione essenziali per lo sviluppo culturale, economico e sociale di una società moderna. Ritenendo che la conoscenza non resti sapere di pochi ma diventi patrimonio dell'intera collettività, l'Hacklab promuove e diffonde la conoscenza e l'uso dei moderni strumenti informatici, con particolare attenzione al "Software Libero" (a solo scopo esemplificativo GNU/Linux, OpenOffice, Apache, MySQL, etc.), tramite corsi, conferenze, convegni, congressi, pubblicazioni ed ogni altra iniziativa che verrà ritenuta adatta allo scopo.

WIKIPEDIA L'ENCICLOPEDIA A PORTATA DI TUTTI

Un bizzarro neologismo, nove lettere che hanno rivoluzionato il concetto di sapere e contribuito a ridisegnare il modo di usare la Rete

D'Alembert e Diderot non avrebbero mai immaginato che un'opera simile a quella che li rese famosi, un'enciclopedia, sarebbe stata un giorno un fenomeno di costume, quasi una "moda". Scritta in decine e decine di lingue e contenente milioni di voci, ma senza utilizzare un solo centimetro quadrato di carta. L'enciclopedia è da sempre l'opera letteraria per eccellenza, con cui l'uomo ha raccolto il suo sapere o almeno la parte di esso che riteneva più rilevante, da tramandare ai posteri. E questi la raccoglievano, in polverosi volumoni venduti spesso porta a porta e che hanno sempre occupato il posto d'onore in tutte le librerie (di chi poteva permetterseli, chiaramente).

Logo Wikipedia



Fino al gennaio 2001, quando l'intuizione di due illustri... sconosciuti ha portato alla creazione di un'enciclopedia online, creata e sviluppata su Internet in modo collettivo. Dal progetto originario, Nupedia, che prevedeva la pubblicazione di voci (redatte da esperti qualificati e in possesso di titoli accademici) solo dopo diverse revisioni si è approdati a Wikipedia; nata come semplice strumento di supporto a Nupedia, grazie al software Wiki su cui è basata e ad un approccio più collaborativo, ha presto soppiantato la "creatura" di Jimbo Wales e Larry Sanger (con la benedizione di Mr. Stallman, che spinse per l'adozione della GFDL con cui distribuire il materiale creato) ed ha iniziato un percorso autonomo che l'ha portata ad essere oggi la più grande enciclopedia del mondo, a contenuto libero, scritta in 250 lingue e contenente finora un totale di oltre 7 milioni di voci (di cui 1,7 solo nella versione in inglese, la più grande).

Il "sottotitolo" di Wikipedia è l'enciclopedia libera, e l'aggettivo ha una notevole ricchezza semantica, in quanto riassume da solo le caratteristiche principali e

innovative dell'opera, che sono, non in ordine di importanza, la gratuità (non si paga per leggerla né per la semplice registrazione al sito) e la possibilità per chiunque di ampliarla (scrivendo voci e/o modificando quelle già esistenti) e di riutilizzarne liberamente i contenuti purché si citi la fonte e si mantenga la stessa libertà, dal momento che i testi sono licenziati sotto GFDL e le immagini utilizzano generalmente questa o altre licenze libere. Curiosamente, nonostante il sito sia uno dei più popolari del web (nelle prime 15 posizioni secondo Alexa.com), esso è libero anche dalla pubblicità; non tedia il lettore con banner, ads o altro.

I 5 pilastri su cui si regge il progetto sono i seguenti:

- 1) Wikipedia è un'enciclopedia (o comunque una raccolta di informazioni "tipiche" di enciclopedie generaliste o specialistiche, ma non di natura diversa);
- 2) Wikipedia persegue il fine della neutralità delle voci, che quindi non devono esprimere un singolo punto di vista;
- 3) Wikipedia è libera in quanto tutti i contributi testuali in essa contenuti sono rilasciati sotto la GNU Free Documentation License;
- 4) Wikipedia auspica un comportamento civile fra i suoi utenti, rispettoso delle regole e della Netiquette e non lesivo in alcun modo delle voci;
- 5) Wikipedia non ha altri principi fissi oltre a questi; gli utenti sono invitati a modificare senza timori, a prendere iniziative, ad essere propositivi per la crescita del progetto.

Wikipedia è reperibile all'indirizzo <http://www.wikipedia.org>; da qui si arriva all'edizione nella lingua che ci interessa, consultabile attraverso un indice o una ricerca libera nel sito. Il termine hawaiano wiki significa veloce ed è stato scelto per designare un particolare tipo di software (utilizzato non solo dall'enciclopedia) caratterizzato appunto dalla facilità e dall'immediatezza con cui è possibile per tutti modificare le pagine con esso realizzate; può essere talora inteso anche come abbreviazione di "Wikipedia" o riferirsi alla "filosofia" collaborativa alla base del progetto.

>

La versione in italiano è nata a maggio 2001 (circa tre anni dopo sarebbero comparse le prime Wikipedia nei dialetti regionali del nostro Paese); agli inizi di aprile 2007 si contavano 280.000 voci (il ritmo di crescita è mediamente di 11.000 voci al mese) e 160.000 utenti registrati.

Si può contribuire al progetto anche restando anonimi (in questo caso nella cronologia di una pagina rimarrà visibile non il nome utente ma il proprio indirizzo IP); gli unici requisiti richiesti infatti, come detto sopra, sono il rispetto della neutralità dei contenuti, del diritto d'autore, degli altri utenti e del loro operato.

Non esiste dunque una redazione, né un responsabile dell'opera (ognuno risponde personalmente dei propri contributi); inoltre, nel General Disclaimer linkato in tutte le sue pagine, Wikipedia ricorda che non è garantita alcuna forma di controllo sui propri contenuti. Il sistema aperto dell'enciclopedia, editabile da chiunque, può renderla vulnerabile a modifiche distruttive da parte di persone che inseriscano parole ingiuriose, testi che violano il copyright o dati errati; per fortuna la maggior parte degli utenti si dedica invece alla crescita dell'opera, scrivendo o ampliando voci in base a competenze personali acquisite per studio, lavoro o hobby, oppure contribuendo a mantenerla "ordinata" e a combattere vandalismi di ogni natura. Sistema audace, innovativo, eppure vincente; uno studio della rivista Nature, che ha messo a confronto voci d'ambito scientifico della prestigiosa Encyclopædia Britannica con quelle di Wikipedia, ha rilevato che l'affidabilità di quest'ultima è inferiore solo di poco. Risultato lusinghiero se si pensa alla "giovane età" dell'enciclopedia! Non solo le voci, ma anche le "regole" di Wikipedia sono sempre un "work in progress": le policy (linee guida) sono decise da tutta la comunità dei "Wikipediani".

Alcuni utenti ricoprono ruoli particolari (amministratore, burocrate, check-user, steward, sempre su base volontaria non retribuita), ma si tratta di funzioni esclusivamente tecniche, non "politiche".

Per raggiungere un numero sempre più ampio di persone sono state realizzate alcune edizioni in DVD (quella in italiano è in preparazione).

Ma chi c'è dietro un progetto così vasto? Un ente senza fini di lucro, la Wikimedia Foundation (con sede negli USA) che sostiene economicamente le spese relative a server, domini ecc., grazie soprattutto a libere donazioni. La WMF cura anche altri progetti, anch'essi multilingue e a contenuto libero, che raccolgono notizie, citazioni, testi didattici, risorse multimediali, testi e fonti edite che ora siano nel pubblico dominio o licenziati sotto GFDL, ed un dizionario. La controparte italiana della WMF è Wiki-

media Italia, un'associazione nata nel 2005 che si occupa della promozione di Wikipedia e dei progetti fratelli sul territorio italiano. Milioni di persone nel mondo arricchiscono con la propria cultura i progetti della WMF. Chiunque può mettere a disposizione le proprie conoscenze nei campi più vari ed essere protagonista di una sfida che, sfruttando le caratteristiche del Web 2.0, ha già posto le basi per un nuovo concetto di sapere, affermando che tutti possono esserne depositari e quindi tramandarlo.

Tutti, quindi... anche tu!

CONFSL

11 12 13 MAGGIO UNICAL



L' 11 il 12 e il 13 maggio all'università della Calabria, nell'aula magna si terrà la prima conferenza italiana sul software libero.

Sono previsti 3 giorni di lavori, divisi in sessioni tematiche: Tecnica, Comunicazione, Modelli di Business, LUG Conference e Meeting della Free Software Foundation Europe/Italy.

L'obiettivo primario della Conferenza Italiana sul Software Libero è quello di fare il punto sullo stato dell'arte del Software Libero in Italia.

La Conferenza inoltre vuole essere il punto di incontro di tutti i soggetti che sono coinvolti nella diffusione e nell'uso del Software Libero in Italia, ovvero imprese, enti pubblici, università, sviluppatori, ricercatori ed appassionati, per conoscersi e avviare collaborazioni e progetti.

Per questo motivo il livello tecnico della conferenza vuole essere di alto profilo, dai contenuti fortemente innovativi, ed a questo scopo è stato costituito un Comitato Scientifico composto da personalità di rilievo nel mondo della ricerca italiana.

Questa Conferenza si prefigge di essere la prima Conferenza sul Software Libero di carattere Scientifico che coinvolga tutte le anime del Software Libero italiano ed il primo di una serie di incontri annuali che favoriscano la diffusione del Software Libero in Italia incrementando la consapevolezza sia sui suoi risvolti economici e tecnici, che su quelli etici, sociali e filosofici.



All'interno della conferenza si svolgeranno altri importanti eventi come la LUG Conference.

Che cos'è la LUG Conference?

La LUG Conference è la conferenza nazionale italia-

na che riunisce LUG, gruppi e associazioni che in Italia promuovono il software libero. La LUG Conference è una *conferenza*, non un'assemblea: l'evento non vuole avere alcun valore rappresentativo. Non si tratta quindi di fare gli "stati generali dei LUG", ma di un momento per incontrarsi e confrontarsi, condividendo idee e trovandone di nuove.

Perché la LUG Conference?

Lo scopo della LUG Conference è riunire la comunità italiana dei LUG, gruppi e associazioni che promuovono il software libero per confrontarsi, scambiare esperienze, discutere di progetti in corso, farne nascere di nuovi.

Fare questo tramite le mailing list non è sempre il massimo. Il mezzo telematico, soprattutto le mailing list attraverso le quali i LUG spesso interagiscono, è un ottimo strumento di lavoro con cui scambiarsi velocemente informazioni, ma diventa molto limitante quando è l'unico strumento di comunicazione e di contatto. La LUG Conference vuole superare queste limitazioni mettendo insieme le persone e permettendo loro di conoscersi e discutere faccia a faccia, che è ben diverso dal discutere su una mailing list. La LUG Conference è un momento di incontro, discussione e confronto che vuole creare un rapporto diretto tra le persone, il che è di grande aiuto anche per facilitare la collaborazione per via telematica.

Perché la LUG Conference è abbinata alla Conferenza Italiana sul Software Libero?

La LUG Conference è l'incontro dei LUG, gruppi e associazioni che promuovono il software libero, e non viene annullata o sostituita dalla Conferenza Italiana sul Software Libero: la LUG Conference mantiene la propria specificità, e avrà proprie sessioni dedicate. Tuttavia, la comunità che si ritrova nella LUG Conference è solo una parte del "mondo" che in Italia ha a che fare con il software libero: per questo pensiamo che, pur mantenendo la specificità della LUG Conference, sia utile favorire anche un confronto più ampio, che possa comprendere anche realtà diverse da quelle associazionistiche. >

Da questa considerazione nasce l'idea di abbinare la LUG Conference alla Conferenza Italiana sul Software Libero, che si propone come punto di incontro anche per altri soggetti interessati al software libero, come per esempio imprese, enti pubblici, università eccetera.

Come si svolgerà la LUG Conference?

La LUG Conference si articolerà in tre momenti "istituzionali": interventi, gruppi di lavoro, sessione conclusiva. Oltre a questi, comunque, costituiscono parte fondamentale dell'evento anche le parti "non istituzionali".

Chi può partecipare?

La partecipazione è aperta a tutti i membri della comunità dei LUG, gruppi e associazioni che promuovono il software libero in Italia. Non ci formalizzeremo sulla natura del vostro gruppo: che siate un gruppo locale o nazionale, un LUG o un Hacklab, costituiti in associazione oppure gruppo informale, se il vostro scopo è promuovere il software libero sarete i benvenuti. Non poniamo un limite al numero di partecipanti per ogni gruppo perché vogliamo favorire la massima partecipazione, e come già detto questa è una conferenza e non un'assemblea, e quindi non ci saranno delegati o rappresentanti. Fermo restando quanto già detto su chi può proporre interventi e gruppi di lavoro e sulle relative tematiche, per permettere un confronto più ampio nell'ambito della Conferenza Italiana sul Software Libero l'accesso alla sessione dedicata agli interventi sarà comunque libero per tutti i partecipanti alla Conferenza.

Un altro evento sarà L'open Curriculum vediamo di capire meglio di cosa si tratta. Open Curriculum è un evento nell'evento, una raccolta di curriculum personali da distribuire alle aziende partecipanti interessate ad espandere il loro organico con menti esperti ed allenate.

I curriculum pervenuti saranno raccolti in un fascicolo distribuito a tutte le aziende e le organizzazioni partecipanti alla ConfSL e all'IRC. Le aziende che ne faranno richiesta potranno tenere dei colloqui con gli interessati, creando una occasione di dialogo e una opportunità di collaborazione lavorativa.

Per partecipare a Open Curriculum e' quindi sufficiente inviare il proprio curriculum vitae agli organizzatori della conferenza (info[chiocciol@]confsl.org) che provvederanno a distribuirli a tutte le aziende partecipanti. Le aziende selezioneranno i profili e verranno organizzati dei colloqui durante la conferenza. Il tutto, ovviamente, gratuitamente.

Il curriculum deve essere di max 2 pagine A4 (per facilitare le fotocopie) in un formato aperto (Odt, Latex, etc).

I colloqui si terranno nella seconda giornata di lavori della conferenza e saranno comunicati al front desk durante la conferenza.

Fellowship di FSFE

Dopo il successo del primo meeting internazionale della Fellowship di FSFE tenutosi a Bolzano lo scorso 11 novembre, la FSFE invita tutti i Fellow italiani (e gli aspiranti Fellow) a una nuova riunione che si terrà nella mattinata di domenica 13 maggio.

Sarà un'eccellente opportunità per incontrare di persona altri Fellow, raccogliere idee e gettare le basi per le prossime iniziative riguardanti il Software Libero e la libertà digitale, entrare in contatto con il gruppo italiano di FSFE e naturalmente unirsi alla Fellowship della FSFE.

Ci vediamo alla Conferenza vi aspettiamo.

Per ulteriori news e per conoscere il programma visita il sito:

www.confsl.org



Lo staff organizzatore

di CONFSL

GUIDA ALL'USO ACIDRIP ED MPLAYER

Codifica di un DVD sotto GNU Linux con mplayer da riga di comando ed Acidrip con interfaccia grafica.

Al giorno d'oggi i contenuti multimediali (siano essi i nostri mp3 preferiti o il DVD appena noleggiato con l'ultimo film nelle sale) hanno invaso pacificamente le nostre vite.

In ogni casa troviamo un lettore *DVD/Divx* capace di regalarci un paio d'ore liete assieme a tutta la famiglia a vedere "quel bel film..." che magari ci ha consigliato un amico.

Un lettore *DVD/Divx* permette infatti di riprodurre gli *mp3*, sequenze di immagini i *DVD Video* (i film presi da Blockbuster per intenderci) e ... i *divx*.

Questi particolari tipi di files sono i cosiddetti *avi* , *mpeg* ed *mp4*, cioè particolari codifiche dei flussi audio/video.

Esistono moltissimi software che permettono di trasformare in *avi* i film contenuti in DVD e persino i cosiddetti "*network video stream*", cioè i filmati trasmessi liberamente via Internet.

Linux non poteva certo mancare di un'ampia scelta di programmi in questo settore ed infatti le applicazioni che ci permettono di *riappare* e *codificare* in *avi* sono moltissime, ma in questo articolo ci soffermeremo su quella principale, *mplayer* e su un suo *frontend* grafico, *Acidrip*.

A proposito, il termine "riappare" significa copiare il contenuto di un DVD Video sul proprio Hard Disk, togliendo quindi le protezioni che ne impediscono la copia. Deriva pari pari dal verbo inglese "to rip", che ha il significato di rompere, strappare.

Ricordatevi che è legale convertire i DVD in *divx* soltanto se si tratta di una copia di backup personale di un DVD in proprio possesso.

Utilizzo di *mplayer* con la codifica a tre passaggi, uno per l'audio e due per il video.

- 1) Per riappare il DVD, supponendo che sia opposto da 25 capitoli e di voler riappare il primo title Per ricavare il valore esatto per l'opzione '-alang' è necessario usare mplayer con le opzioni:**

```
mplayer -dvd 1 -v )
```

basta usare mencoder nel seguente modo:

```
mencoder -dvd 1 -chapter 1-25 -alang 128 -oac copy -ovc copy -o out.avi
```

- 2) Per codificare l'audio occorre usare il tool**

lame:

```
mencoder -ovc frameno -o frameno.avi
-oac mp3lame -lameopts
vbr=3:br=128:q=0:vol=8 out.avi
```

- 3) Per determinare i parametri di cropping si fa:**

```
mplayer -vop rectangle=720:425:0:75
out.avi
```

I valori del bitrate da inserire dopo *vbitrate* per fare in modo che il file totale possa essere masterizzato in un CD-R da 650, 700, 800 MB viene fornito da *mplayer* proprio in questa fase.

- 4) Passiamo adesso alla prima fase di codifica.**

```
mencoder -o /dev/null -oac copy -ovc
lavc -lavcopts \vco-
dec=mpeg4:vbitrate=1427:vhq:vpas=1:k
eyint=50 \-vop
scale=576:328,crop=693:425:20:75
raw.avi
```

```
mencoder -o test.avi -oac copy -ovc
lavc -lavcopts \vco-
dec=mpeg4:vbitrate=1427:vhq:vpas=2:k
eyint=50 \
-vop scale=576:328,crop=693:425:20:75
raw.avi
```

- 5) Utilizzeremo come codec video lavc (libavcodec o ffmpeg). La righe di comando per la prima e la seconda passata sono le stesse alle precedenti, abbiamo aggiunto solo l'opzione 'mc 1' che specifica di utilizzare un keyframe ogni secondo per sincronizzare audio e video.**

```
mencoder -o /dev/null -oac copy -ovc
lavc -lavcopts \vco-
dec=mpeg4:vbitrate=1427:vhq:vpas=1:k
eyint=50 \
-vop scale=576:328,crop=693:425:20:75
-mc 1 raw.avi
```

- 6) Secondo passaggio di codifica:**

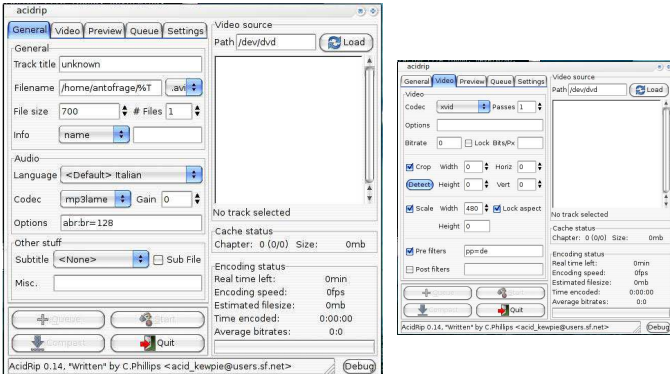
```
mencoder -o film.avi -oac copy -ovc
lavc -lavcopts \vco-
dec=mpeg4:vbitrate=1427:vhq:vpas=2:k
eyint=50 \-vop sca-
le=576:328,crop=693:425:20:75 -mc 1
raw.avi
```

>

7) A questo punto il file video è pronto.

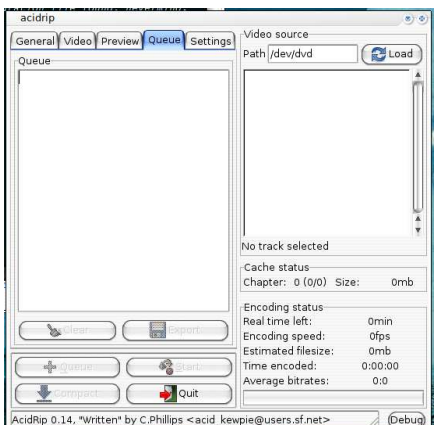
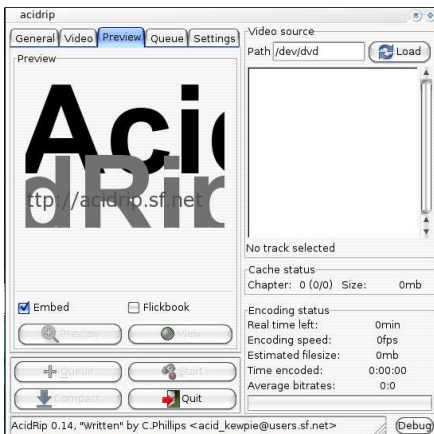
UTILIZZO DI ACIDIRIP

Acidrip è un magnifico tool grafico pensato per GNOME per convertire i DVD direttamente in avi (senza far uso di copie temporanee sull'HD del DVD).

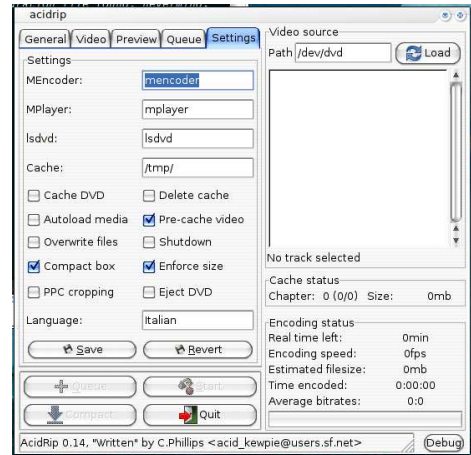


Di solito creare un file che va dai 700 MB ad 1 GB per ogni ora di riproduzione porta ad avere copie di backup di buona qualità.

È possibile indicare anche di usare più files avi come target della riproduzione, e in questo caso Acidrip provvederà a suddividere il DVD in capitoli. Sarà comunque possibile "riunire" tali capitoli mediante l'uso di avimerge o suddividerli ulteriormente con avisplit.



In ogni momento è possibile rendersi conto dello stato delle operazioni cliccando sul tab Queue del programma, osservando così l'output del comando mencoder in esecuzione.



In breve:

1-Una volta avviato Acidrip ed inserito il DVD nel drive, basta selezionare la traccia più lunga (quella che di solito contiene il film e non ad esempio i contenuti speciali), a questo punto basta attendere pochi secondi affinché il programma acquisisca i dati sul contenuto del DVD. Una barra di stato nella parte inferiore indica costantemente lo stato di avanzamento;

2-Inserire al posto di Track title il titolo del film (questo sarà il nome del file avi generato alla fine, contenuto nella variabile %T);

3-Scegliere la dimensione File size ed il numero di capitoli # Files;

4-Selezionare se si desidera un sottotitolo Subtitle;

5-Nel tab Video, cliccare sul tasto Detect per effettuare il cropping (cioè dimensionare il formato finale del file avi, tipici valori sono 800x600, 640x480);

6-Sempre nel tab Video tab, controllare che l'opzione Scale option sia settata ad off in modo da mantenere le dimensioni originali;

7-Nella tab Preview è possibile vedere parte del file avi risultante per vedere se il risultato ci soddisfa;

8-Una volta pronti, cliccando sul pulsante Start il nostro file avi sarà pronto entro un'ora o due.

INTRODUZIONE ALLA SICUREZZA INFORMATICA

... un computer SICURO è un computer SPENTO ...

Sicurezza informatica è quella branca dell'informatica che si occupa della salvaguardia dei sistemi informatici da potenziali rischi e/o violazioni dei dati. I principali aspetti di protezione del dato sono la **confidenzialità**, l'**integrità** e la **disponibilità**.



Questa protezione viene ottenuta agendo su più livelli: innanzitutto a livello fisico e materiale, ponendo i server in luoghi il più possibile sicuri, dotati di sorveglianza e/o di controllo degli accessi; anche se questo accorgimento fa parte della sicurezza normale e non della "sicurezza informatica" è sempre il caso di far notare come spesso il fatto di adottare le tecniche più sofisticate generi un falso senso di sicurezza che può portare a trascurare quelle semplici. Il secondo livello è normalmente quello logico che prevede l'autenticazione e l'autorizzazione di un'entità che rappresenta l'utente nel sistema. Successivamente al processo di autenticazione, le operazioni effettuate dall'utente sono tracciate in file di log. Questo processo di monitoraggio delle attività è detto audit o accountability.

Sicurezza nelle aziende

Dal momento che l'informazione è un bene che aggiunge valore all'impresa, e che ormai la maggior parte delle informazioni sono custodite su supporti informatici, ogni organizzazione deve essere in grado di garantire la sicurezza dei propri dati, in un contesto dove i rischi informatici causati dalle violazioni dei sistemi di sicurezza sono in continuo aumento. Per questo esistono, a carico delle imprese, precisi obblighi in materia di privacy, tra cui quello di redigere annualmente uno specifico documento programmatico sulla sicurezza. È stato anche approvato a livello internazionale il nuovo Standard ISO 27001:2005 finalizzato alla standardizzazione delle modalità adatte a proteggere i dati e le informazioni da minacce di ogni tipo, al fine di assicurarne l'integrità, la riservatezza e la disponibilità. Lo standard

indica i requisiti di un adeguato sistema di gestione della sicurezza delle informazioni (ISMS) finalizzato ad una corretta gestione dei dati dell'azienda. Una fase indispensabile di ogni pianificazione della sicurezza è la valutazione del rischio e la gestione del rischio. Il CLUSIT è l'associazione nazionale che promuove la conoscenza nelle aziende.

Intrusion Detection System o **IDS** è un dispositivo software e hardware (a volte la combinazione di tutti e due, sotto forma di sistemi stand-alone pre-installati e pre-configurati) utilizzato per identificare accessi non autorizzati ai computer o alle reti locali. Le intrusioni rilevate possono essere quelle prodotte da cracker esperti, da tool automatici o da utenti inesperti che utilizzano programmi semiautomatici. Gli IDS vengono utilizzati per rilevare tutti gli attacchi alle reti informatiche e ai computer. Questi attacchi includono gli attacchi alle reti informatiche tramite lo sfruttamento di un servizio vulnerabile, attacchi attraverso l'invio di dati malformati e applicazioni malevole, tentativi di accesso agli host tramite innalzamento illecito dei privilegi degli utenti, accessi non autorizzati a computer e file, e i classici programmi malevoli come virus, trojan e worm. Un IDS è composto da quattro componenti. Esistono diverse tipologie di IDS che si differenziano a seconda del loro compito specifico e delle metodologie utilizzate per individuare violazioni della sicurezza. Il più semplice IDS è un dispositivo che integra tutte le componenti in un solo apparato. Un IDS consiste quindi in un insieme di tecniche e metodologie realizzate ad-hoc per rilevare pacchetti sospetti a livello di rete, di trasporto o di applicazione. Due sono le categorie base: sistemi basati sulle firme (signature) e sistemi basati sulle anomalie (anomaly). La tecnica basata sulle firme è in qualche modo analoga a quella per il rilevamento dei virus, che permette di bloccare file infetti e si tratta della tecnica più utilizzata. I sistemi basati sul rilevamento delle anomalie utilizzano un insieme di regole che permettono di distinguere ciò che è "normale" da ciò che è "anormale". **E' importante sapere che un IDS non può bloccare o filtrare i pacchetti in ingresso ed in uscita, ne tanto meno può modificarli.** Un IDS può essere paragonato ad un antifurto ed un firewall ad una porta blindata. L'IDS non cerca di bloccare le eventuali intrusioni, cosa che spetta al firewall, ma cerca di rilevarle laddove si verificano. Le attività e i campi di applicazione di un Intrusion Detection System sono vari, al punto che spesso vengono gestiti da diversi software, che nel loro insieme provvedono ad accorgersi dei tentativi di attacco o scansione di un sistema,

>

prevedere meccanismi di notifica e reazione secondo eventi anche proattivi in grado di bloccare sul nascere le comunicazioni con IP da cui arrivano pacchetti ostili. I meccanismi di individuazione di attività sospette sono diversi, ma generalmente si concentrano su:

- *verifica dei log di sistema o di specifici programmi per individuare attività anomale;*
- *controllo dell'integrità dei file locali (modifiche sospette possono essere sintomo di una avvenuta irruzione);*
- *monitoring dei pacchetti destinati all'host, sia per reagire a pattern di attacco noti che per accorgersi di un port scan remoto, generalmente prologo di un tentativo di intrusione.*

Per ottenere una buona sicurezza in questo campo, di vitale importanza è il Firewall...

Il Firewall è un sistema (hardware e software) posto sul "confine" tra una rete pubblica (vedi Internet) e una rete locale (o una sua parte "protetta") in modo che tutti i dati da e per un qualsiasi computer siano costretti a passare attraverso il firewall stesso. In tal modo i dati possono essere esaminati per stabilire se sono autorizzati o meno a transitare. Lo scopo del firewall è quindi di creare una "barriera virtuale" contro qualunque accesso non autorizzato in modo da proteggere il sistema locale da ogni indebita intrusione.

Ovviamente queste barriere sono bidirezionali, per cui un firewall potrà essere utilizzato anche per gestire l'uso di Internet da parte degli utenti della propria rete.

In sintesi: "Un firewall è un sistema o un gruppo di sistemi che impone una politica di controllo dell'accesso tra due o più reti".

Questo tipo di protezione può essere realizzato attraverso specifici software installati su computer "multihomed" (più schede di rete) o con applicazioni dedicate.

Ma chi ci garantisce che un firewall faccia il suo dovere e ci protegga dalla rete?

Questo non è semplice e riguarda almeno due aspetti: la sicurezza e affidabilità del firewall e il modo con cui è stato installato. Per il primo fattore esistono degli organismi (generalmente formati dai principali produttori) che certificano che il firewall ha passato determinati test. Uno di questi organismi è l'ICSA.

Il secondo aspetto riguarda la professionalità e la competenza dell'installatore. La cosa migliore è sicuramente affidarsi a persone preparate che abbiano comprovata esperienza in questo settore.

I firewall si suddividono in firewall software, e firewall hardware.

Firewall Software Freeware

I tentativi di intrusione sono molto più frequenti rispetto alla possibilità di ricevere un virus per posta elettronica per questa ragione oltre al solito Antivirus è necessario un Firewall che si occupa di proteggere il sistema da connessioni non autorizzate monitorando contemporaneamente le applicazioni che accedono alla rete.

Per uso personale sono disponibili diverse scelte gratuite e anche in questo caso questi programmi non hanno nulla di inferiore ai rivali commerciali come Norton Firewall. Molti di questi programmi oltre alla versione freeware dispongono di una versione PRO con più funzioni come avviene per ZoneAlarm - Sygate e Kerio Firewall ma ovviamente a pagamento.

Firewall hardware

Con un costo minimo di 400 euro e una superiore complessità di gestione, i firewall hardware sono adatti per le aziende che dispongono di diversi computer.

Hacking & Cracking

Il termine hacking è uno dei più inflazionati vocaboli legati all'informatica; ha assunto diverse sfumature a seconda del periodo storico e dello specifico ambito di applicazione; in ambito tecnico, lo si può definire come studio dei sistemi informatici al fine di potenziarne capacità e funzioni.

Sebbene venga usato principalmente in relazione all'informatica, l'hacking non è limitato ad un particolare ambito tecnico, ma si riferisce più genericamente ad ogni situazione in cui si faccia uso di creatività e immaginazione nella ricerca della conoscenza: ad esempio, Leonardo da Vinci può essere considerato un hacker del XV secolo.

Chi fa hacking viene chiamato Hacker; è più un'approvazione che deriva dall'esterno piuttosto che un nome di cui ci si fregia autonomamente. Per l'hacker è fondamentale conoscere accuratamente il sistema su cui interviene, per poter essere in grado di adattarlo alle sue esigenze; qualora le informazioni tecniche vengano nascoste da chi realizza il sistema (produttori hardware, ma anche software), l'hacker si dedica alla sua analisi, raggiungendo la conoscenza attraverso la sperimentazione sul campo: l'hacking è visto come uno strumento per ottenere informazioni

>

e conoscenze che, seppur protette, si presumono appartenere alla comunità.

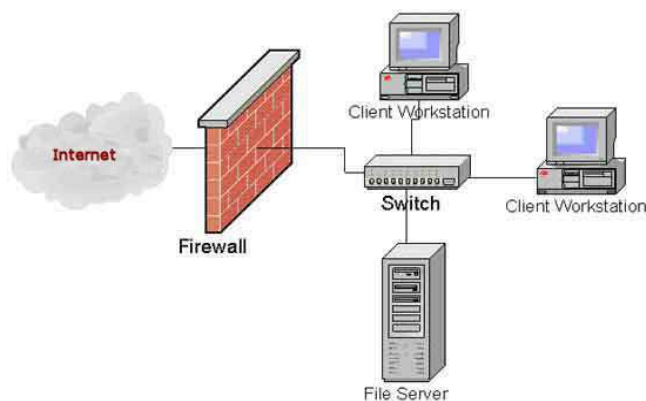
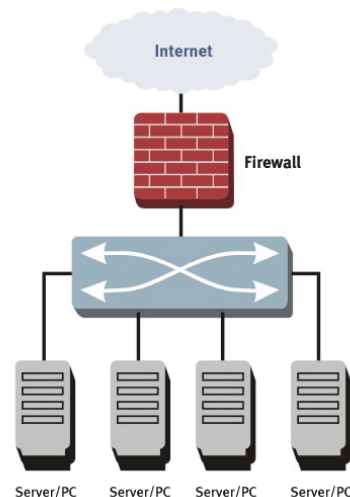
L'hacking può essere visto come un puro strumento e come tale, a seconda di chi lo usa e del motivo per cui lo usa, può assumere valenze positive o negative. Il motivo principale di chi pratica l'hacking è senza dubbio la curiosità, rivolta sia verso i propri sistemi informatici (che si vogliono conoscere col massimo dettaglio), sia verso altri sistemi (che possono contenere informazioni che per qualche motivo si reputano interessanti). È usato anche come strumento di test: società che realizzano sistemi informatici spesso assumono hacker noti per sfidarli a trovare debolezze nei loro sistemi, per dimostrare la loro affidabilità; di tanto in tanto vengono indette competizioni in cui viene premiato chi riesce a violare il sistema. L'affidabilità di questi test, in realtà, non prova l'assoluta robustezza del sistema, ma soltanto il fatto che in un ristretto periodo di tempo chi ci ha lavorato non è riuscito a scoprire alcuna vulnerabilità. La pratica di accedere illegalmente a sistemi altrui (per qualsivoglia motivo) usa mezzi e tecniche proprie dell'hacking, ma se ne differenzia profondamente: mentre l'hacker cerca la conoscenza, il *cracker* mira al danno e al furto di informazioni sensibili. Chi pratica l'intrusione informatica semplicemente copiando le tecniche trovate e sviluppate da altre persone sfruttando exploit già pronti, viene chiamato *lamer* o *script kiddie*.

Virus informatici

Il virus è una "porzione" di codice o frammento di software, appartiene alla categoria dei malware, ed è capace una volta eseguito sul PC di infettare altri file in modo che sulla macchina ci sia sempre una copia di se stesso. Coloro che programmano virus vengono denominati *Virus writer*.

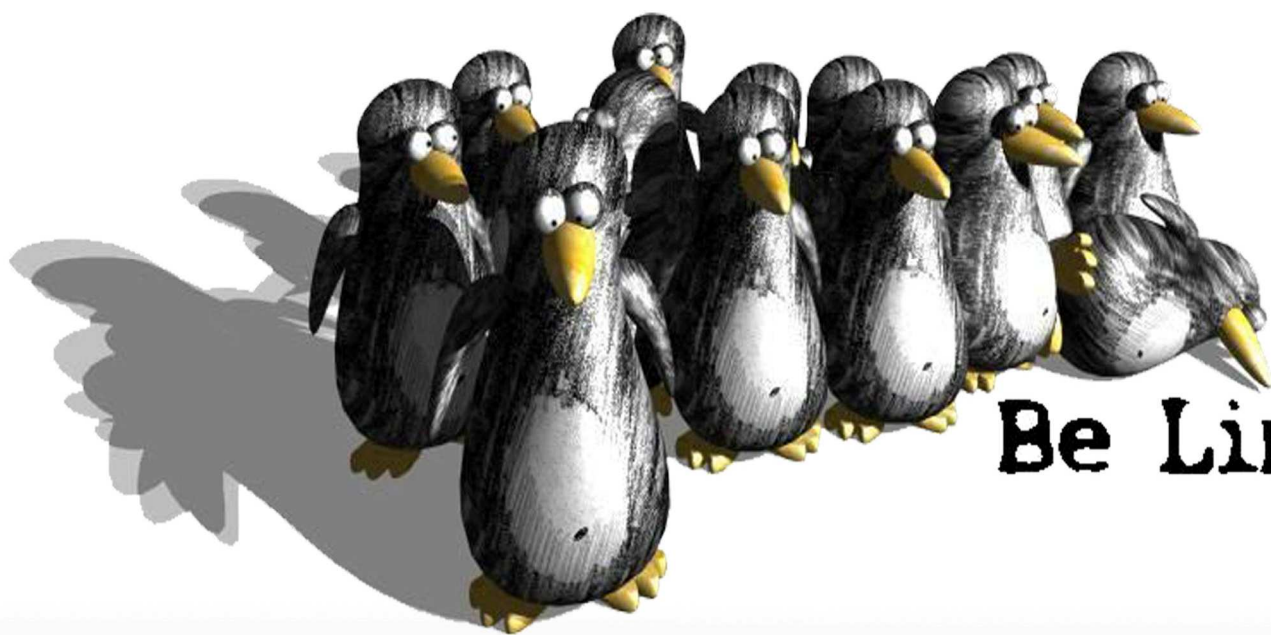
Va precisato che orientativamente il 98% di virus presenti è solo ed esclusivamente per piattaforma Microsoft Windows®. Per il momento le piattaforme open-source sono esenti da questo pericolo in quanto la struttura dei privilegi di sistema è completamente diversa, e quindi un virus non potrebbe mai avere accesso a file sensibili.

Alcuni esempi schematizzati del funzionamento di un Firewall



HAX

Hax Are eXperience



Be Linux...



<http://hacklab.cosenzainrete.it/hax>

