

Numero #18 - Ottobre 2008



full circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ UBUNTU

 ubuntu

 kubuntu

 xubuntu

 edubuntu

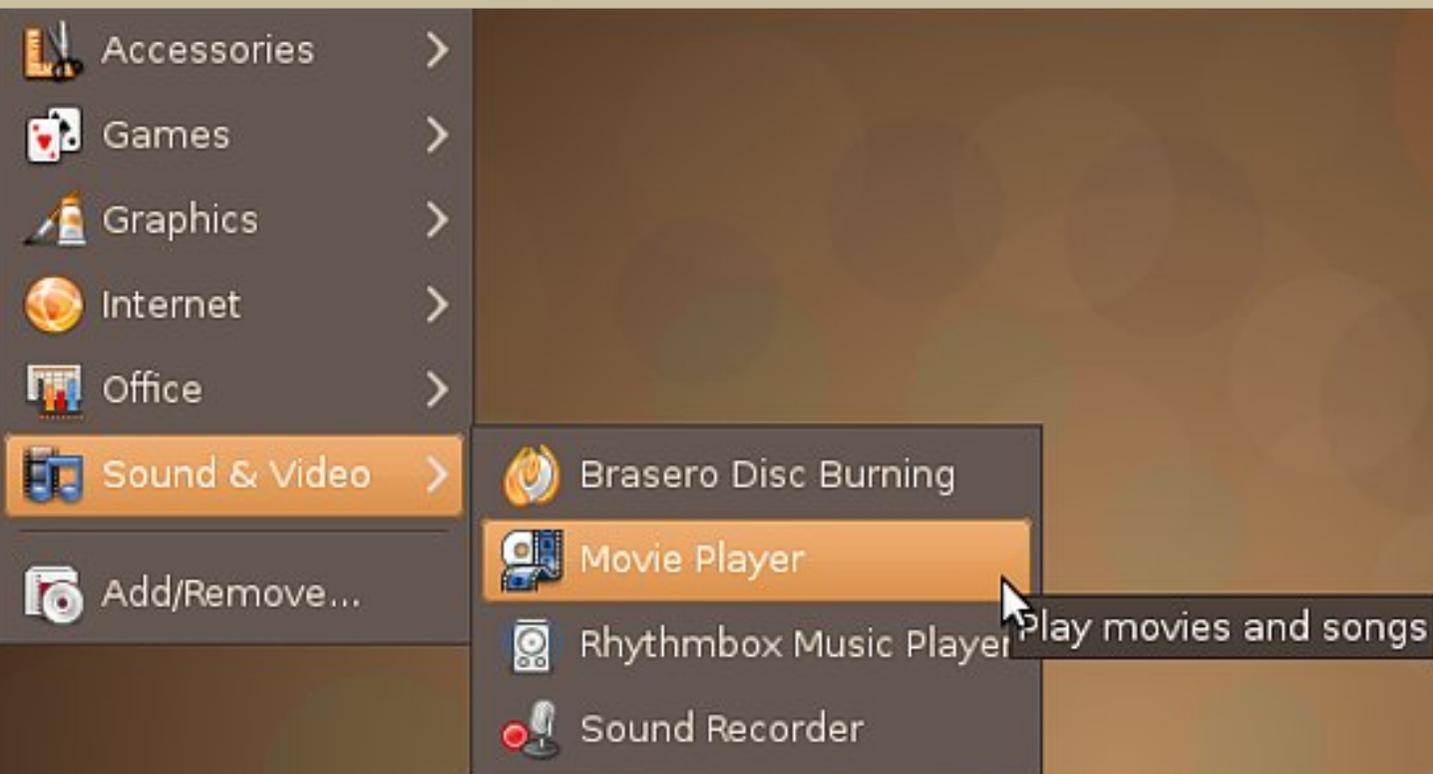
INTERVISTA:
STEPHAN HERMANN

HOW TO:
GIMP - PARTE 7
PROGRAMMARE IN C - PARTE 2
INSTALLARE UBUNTU 8.10
UN DRIVE DI RETE SICURO

COMANDA E CONQUISTA:
LA GESTIONE DEI PACCHETTI

INTREPID IBEX

DIAMO UNO SGUARDO A UBUNTU 8.10





full circle

www.fullcirclemagazine.org



P.08



P.12



P.24



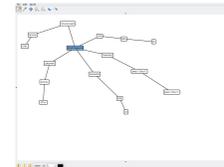
P.14



P.18



P.30



P.37

Notizie	p.04
Comanda e conquista: La gestione dei pacchetti	p.06
How-To: Programmare in C - Parte 2 Un drive di rete sicuro GIMP - Parte 7 Installare Ubuntu 8.10	p.08 p.12 p.14 p.18
La mia storia: Io e Ubuntu	p.21
La mia opinione: Quando le distro sono troppe?	p.22
Recensione: Urban Terror	p.24
Intervista: Stephan Hermann	p.30
Lettere	p.33
Domande&Risposte	p.35
Il mio desktop	p.36
I migliori 5: Strumenti per mappe mentali	p.37
Come contribuire	p.39
Il gruppo di traduzione italiano	p.40

icone: KDE4 Oxygen



Tutti i testi e le immagini contenuti in questa rivista sono stati rilasciati sotto la licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 3.0. Significa che siete liberi di adattare, copiare, distribuire ed inviare gli articoli solo alle seguenti condizioni: la paternità dell'opera deve essere attribuita in qualsiasi modo (con almeno un nome, un'email o un URL) all'autore originale e al nome di questa rivista (full circle) e all'URL 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 aggiungete informazioni all'opera, 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 dalla Canonical.



EDITORIALE

Benvenuti a un altro numero di Full Circle Magazine.

Ottobre è l'anniversario di due eventi molto importanti nel mondo Linux. Proprio nell'ottobre di diciassette anni fa Linus Torvalds annunciò che stava lavorando a un kernel simile a UNIX. E, quando leggerete, Ubuntu 8.10 (e tutte le sue derivate) sarà giunto a noi.

Questo mese, inoltre, Full Circle ha ricevuto da parte di *No Starch Press*, *Pragmatic Programmers* e *Apress* alcuni libri da recensire, quindi nei prossimi mesi recensiremo uno o due libri al mese, dando la possibilità ai lettori di vincere alcuni dei libri recensiti. Desideriamo rivolgere il nostro ringraziamento a *No Starch Press*, *Pragmatic Programmers* e *Apress* per aver supportato Full Circle. Vedrete senz'altro gli annunci di questi editori in Full Circle. È giusto che noi sosteniamo loro in cambio.

Siamo sempre alla ricerca di articoli da pubblicare su Full Circle. Se siete interessati a scrivere qualcosa per noi, inviateci i vostri articoli in formato testo o come documento OpenOffice, con le immagini e le schermate (vi chiediamo solo di non incorporarle nei file ODT!), all'indirizzo articles@fullcirclemagazine.org. Non è necessario che siate degli esperti per scrivere un articolo: basta soltanto che conosciate qualcosa sull'argomento. Non sono un esperto né di GIMP né di Scribus, ma ho scritto su quel poco che uso e che conosco. Provate a farlo anche voi!

Tanti auguri,

Ronnie

Capo redattore, Full Circle Magazine

ronnie@fullcirclemagazine.org

Questa rivista è stata creata utilizzando:



Che cos'è Ubuntu?

Ubuntu è un sistema operativo completo, perfetto per i computer portatili, i desktop ed i server. Che sia per la casa, per la scuola o per il lavoro, Ubuntu contiene tutte le applicazioni di cui avrete bisogno, compresi l'elaboratore di testi, la posta elettronica e il browser web.

Ubuntu è e sarà sempre gratuito.

Non dovete pagare alcuna licenza d'uso. Potete scaricare, utilizzare e condividere Ubuntu con i vostri amici, la famiglia, la scuola o per lavoro del tutto gratuitamente.

Una volta installato, il sistema è pronto per l'uso con un insieme completo di applicazioni per la produttività, per l'internet, per il disegno, per la grafica e per i giochi.

<http://url.fullcirclemagazine.org/7e8944>



NOTIZIE

Ubuntu conferma che la restituzione dei netbook con SO Linux è più alta di quanto anticipato

Joanna Sterp pubblica le osservazioni fatte dal MSI riguardanti un più alto indice di restituzioni di netbook con preinstallato il SO Linux rispetto a quelli con Windows XP.

Gerry Carr, marketing manager di Canonical, ha confermato che l'indice di restituzione appare essere più alto della media. Ci sono ancora dubbi su quali case produttrici, distribuzioni, e soprattutto quali figure siano veramente coinvolte. Carr ha evidenziato alcune motivazioni per cui i netbook che montano Ubuntu sono restituiti più spesso.



"Sta avvenendo una vendita non chiara, tipicamente online. Il cliente riceve il suo netbook direttamente a casa e si aspetta di avere qualcosa di simile a un desktop della Microsoft ma, invece, si trova davanti a una versione marrone di Ubuntu."

Carr sottolinea che, in questi casi, non importa quanto buono o meno possa essere il sistema operativo Linux. Questi clienti non vogliono provare qualcosa di nuovo.

Fonte: Ubuntu Weekly Newsletter #112

Linux sulle macchine elettorali brasiliane



130 milioni di votanti brasiliani sono stati trasformati in utenti di una delle più grandi installazioni del sistema operativo Linux nel mondo: in tutte le 400.000 sezioni elettorali dei 5.563 Comuni Brasiliani erano in funzione delle macchine di voto elettronico e tutte utilizzavano il kernel Linux.

Queste macchine elettorali, robuste, autosufficienti e con basse prestazioni, sono state usate in Brasile sin dal 1996. Dettagli tecnici di questa installazione Linux e la sua implementazione sono disponibili altrove (e ne verranno sicuramente delle altre ancora) ma pensavo sarebbe stato interessante mostrare qualche foto e video (raggiungibili tramite il link sottostante) dell'avvio di Linux su queste macchine di voto. Così, dopo aver chiesto un permesso ufficiale (grazie, TRE/SC!) ed esser stato aiutato da un tecnico, ho scattato qualche foto e creato un piccolo video del processo di avvio.

Fonte: <http://br-linux.org/english/linux-voting-machines/>

Linux come modello per un nuovo governo?

Andrew Lahde, un investitore in fondi Hedge (ndt: fondi speculativi) che si vanta di un ritorno del 1000%, ha scritto una [lettera di addio](#) in cui annuncia il suo allontanamento dal mondo della finanza. Nella missiva, invita la gente a pensare di costruire un nuovo modello di governo, e il suo suggerimento è quello di avere qualcuno come George Soros, che fondi un nuovo governo mettendo insieme le migliori e più brillanti menti del mondo, al fine di evitare la tentazione della corruzione. Il riferimento è alla crescita di Linux e alla sua competizione con Microsoft. Un possibile governo open source. Come funzionerebbe tale sistema? Potrebbe aver successo? Avrebbe bisogno di un dittatore benevolo?

Fonte: slashdot.org

FULL CIRCLE HA BISOGNO DI TE!

Una rivista non è una rivista senza articoli e Full Circle non fa eccezione. Ci servono le vostre opinioni, storie e desktop. Servono anche recensioni (giochi, applicazioni e hardware), how-to e guide (su qualunque soggetto K/X/Ubuntu) e ogni domanda o suggerimento che vorreste rivolgere.

Inviateli a:
articles@fullcirclemagazine.org



NOTIZIE

OpenOffice.org Update stabilisce il record di download



La scorsa settimana, una nota ufficiale del gruppo postata in un blog, ha riportato che OpenOffice.org 3.0 è stato scaricato 3

milioni di volte nella sua prima settimana, con circa l'80% dei download effettuati da utenti Windows. La presentazione di successo della suite open source da ufficio è avvenuta nonostante i server del gruppo siano stati temporaneamente subissati dalla domanda per il nuovo software. Sono stati registrati solo 221.000 download da parte di utenti Linux, il che porta John McCreesh, mente del marketing di openoffice.org, a suggerire una massiccia sottostima. McCreesh aggiunge che il 90% di utenti Linux tradizionalmente riceve gli aggiornamenti di OpenOffice.org direttamente dal fornitore della loro distribuzione. Il che spiegherebbe il relativamente basso conteggio degli utenti Linux. Includendo questi ultimi, OpenOffice.org potrebbe essere già installato su 5 milioni di computer in tutto il mondo.

Fonte: PCWorld.com



Da lunedì 3 Novembre a Venerdì 7 Novembre su IRC in #ubuntu-classroom

Ubuntu Open Week è una serie di seminari online dove potete:

- conoscere il mondo di Ubuntu
- parlare con alcuni degli sviluppatori chiave del progetto Ubuntu
- trovare informazioni per quanto riguarda la comunità ed il suo rapporto con Canonical
- partecipare a un botta e risposta con Mark Shuttleworth, il fondatore di ubuntu e molto altro ancora...

Programma Ubuntu Open Week:

Time	Mon 3 Nov	Tue 4 Nov	Wed 5 Nov	Thu 6 Nov	Fri 7 Nov
15.00 UTC	Introduction - Jono Bacon	Edubuntu -- Jordan Mantha	Polishing a package -- Emmet Hikory	sabdfi Q+A - Mark Shuttleworth	Fixing a bug in Ubuntu - it's easier than you think -- Daniel Holbach
16.00 UTC	Ubuntu behind the Scenes - Nicolas Valcarcel	Packaging 101 -- Daniel Holbach	Ubuntu Netbook Remix Overview -- Pete Godall, Bill Filler, Neil Patel	sabdfi Q+A - Mark Shuttleworth	Xubuntu -- Cody Somerville
17.00 UTC	Reporting and Fixing Kernel Bugs - Leann Ogasawara	Debian and Ubuntu - James Westby	Community Q+A - Jono Bacon	Wine - Scott Ritchie	REUV Q+A -- Siegfried Gevatter
18.00 UTC	Ubuntu on UMPC - Oliver Grawert	An Intrepid journey in Ubuntu Server land - MathiasGug	Kubuntu - reinventing Q +A the resource-limited way -- JontheEchidna	Verifying Stable Update (SRU) bugfixes - SteveBeattie	Translations and Internationalization with Launchpad - MikeRooney
19.00 UTC	Reporting Bugs about Ubuntu - BrianMurray	Bug Squashing!(How To Triage bugs in Ubuntu) - Pedro Villavicencio	Upstreaming Bugs - Jorge Castro	usb-creator - Evan Dandrea	Writing Python programs using the Launchpad API - Barry Warsaw
20.00 UTC	Version Control with Bazaar -- Emmajane Hogbin	Media Production on Ubuntu - Tony Whitmore	Ubuntu Brainstorm Q+A, becoming moderator -- Nicolas Deschildre	Cruft. What is it and why it sucks - Michael Casadevall	Kernel: From Intrepid to Jaunty - Ben Collins
21.00 UTC	Bazaar: Beyond The Basics -- DavidFletcher	Private Directories - Dustin Kirkland	Virtualisation - Soren Hansen	Cruft Removal 101 Workshop - Michael Casadevall	Open Week Questions and Feedback - Jorge Castro



COMANDA E CONQUISTA

Scritto da Robert Clipsham

Questo mese vi mostreremo come gestire i pacchetti da riga di comando. Quando si utilizza la riga di comando per la gestione dei pacchetti ci sono principalmente due strumenti a disposizione: apt-get e aptitude. Non farò un confronto tra i due, visto che una rapida ricerca in Google vi darà informazioni più che sufficienti a riguardo. Ho scelto di utilizzare aptitude per questa guida, ma potrete prendere la vostra decisione sulla base delle informazioni che troverete.

Prima di tutto, aggiorniamo il sistema. Aprite il vostro emulatore di terminale preferito e scrivete:

```
$ sudo aptitude update && sudo aptitude safe-upgrade
```

Potrebbe apparire un po' complicato all'inizio, quindi esaminiamolo. Prima di tutto noterete che stiamo usando sudo. Se avete seguito la guida fin dall'inizio, saprete che questo esegue il comando come utente "root", dandogli il controllo completo del vostro sistema. Questo

è necessario, altrimenti non sarete in grado di installare i pacchetti. Il pezzo successivo dice ad aptitude di aggiornare (update) l'archivio dei pacchetti, così avrà una lista dei pacchetti più recenti. Il "&&" è un operatore che dice alla riga di comando di eseguire un altro comando. Il prossimo comando dice ad aptitude di eseguire un aggiornamento sicuro (safe-upgrade) di tutti i pacchetti installati nel sistema. Questo è il comando che effettivamente aggiorna i pacchetti. È disponibile anche un'opzione "full-upgrade", meno conservativa di "safe-upgrade", che può causare azioni non volute. Leggete la relativa pagina man per maggiori informazioni. Vi verrà chiesto di digitare la parola chiave per "sudo", che sarà la stessa password che usate per l'accesso (per farlo dovete avere un account privilegiato, non funzionerà in account con restrizioni).

Vedrete scorrere parecchie righe di testo che vi diranno da dove aptitude sta aggiornando la lista dei pacchetti e alcune informazioni sul loro stato. Il successivo gruppo di messaggi proverrà

dal secondo comando. Assomiglierà a qualcosa come:

```
robert@robert-desktop: ~  
File Edit View Terminal Tabs Help  
!shw mount nautilus nautilus-data nautilus-sendto notification-daemon  
ntls-3g openoffice.org-base-core openoffice.org-calc  
openoffice.org-common openoffice.org-core openoffice.org-draw  
openoffice.org-gnome openoffice.org-gtk openoffice.org-help-en-gb  
openoffice.org-help-en-us openoffice.org-impress  
openoffice.org-l10n-common openoffice.org-l10n-en-gb  
openoffice.org-l10n-en-za openoffice.org-style-human  
openoffice.org-writer openssl-client openssl parted pciutils pm-utils  
policykit-gnome poppler-utils procs python-aptport python-apt  
python-central python-gmenu python-gobject python-gtkhtml2  
python-launchpad-bugs python-libxml2 python-problem-report python-uno  
python-virtkey python2.5 python2.5-minimal rdesktop rhythmbox  
samba-common seahorse smbclient ssh-askpass-gnome sudo  
thunderbird-locale-en-gb tomboy tracker tracker-search-tool  
transmission-common transmission-gtk ttf-opensymbol tzdata ufw  
update-manager update-manager-core update-notifier update-notifier-common  
util-linux util-linux-locales vino x11-common xbase-clients xkb-data xorg  
xserver-xorg xserver-xorg-core xserver-xorg-input-all  
xserver-xorg-video-all xserver-xorg-video-amd xserver-xorg-video-cirrus  
xserver-xorg-video-geode xserver-xorg-video-intel xserver-xorg-video-nsc  
xsltproc xulrunner-1.9 xulrunner-1.9-gnome-support xutils yelp  
272 packages upgraded, 0 newly installed, 0 to remove and 14 not upgraded.  
Need to get 243MB of archives. After unpacking 7729KB will be used.  
Do you want to continue? [Y/n/?]
```

Leggete le informazioni che vi fornisce e se siete soddisfatti di queste, scrivete "s" (senza le "") e premete invio. Altrimenti scrivete "n" e non accadrà nulla. Come potete vedere dall'immagine, ci sono numerosi aggiornamenti che devo fare; comunque, se mantenete il vostro sistema aggiornato, allora vi riporterà alla riga di comando, visto che non ci sono aggiornamenti da fare.

La prossima cosa da mostrarvi con aptitude è come aggiungere e rimuovere pacchetti. Tuttavia, questo è inutile se non sapete quali pacchetti sono disponibili.

Iniziamo cercando un pacchetto.



Nell'ultimo numero avevo accennato al fatto che Ubuntu non viene fornito con il pacchetto completo di vim, quindi cerchiamolo.

```
$ aptitude search vim
```

Avete notato che sudo non è necessario per cercare i pacchetti? Non ne avete bisogno perché non state cambiando nessun file di sistema. Questo vi mostrerà una lista simile a questa:

```

robert@robert-desktop:~$ aptitude search vim
v  gvim
p  jvim-canna      - Japanese VIM (Canna version)
p  jvim-doc        - Documentation for jvim (Japanese VIM)
p  vim             - Vi Improved - enhanced vi editor
p  vim-addon-manager - manager of addons for the Vim editor
i  vim-common     - Vi Improved - Common files
p  vim-doc        - Vi Improved - HTML documentation
p  vim-full      - Vi Improved - enhanced vi editor (transitive)
p  vim-gnome    - Vi Improved - enhanced vi editor - with GNOME
p  vim-gtk      - Vi Improved - enhanced vi editor - with GTK
p  vim-gui-common - Vi Improved - Common GUI files
p  vim-latexsuite - view, edit and compile LaTeX documents from vim
p  vim-nox     - Vi Improved - enhanced vi editor
p  vim-perl   - Vi Improved - enhanced vi editor (transitive)
p  vim-python - Vi Improved - enhanced vi editor (transitive)
p  vim-rails  - plugins for vim to allow easier editing of rails
p  vim-ruby   - Vi Improved - enhanced vi editor (transitive)
p  vim-runtime - Vi Improved - Runtime files
p  vim-scripts - plugins for vim, adding bells and whistles
p  vim-syntax-gtk - Syntax files to highlight gtk+ keywords in vim
p  vim-tcl    - Vi Improved - enhanced vi editor (transitive)
i  vim-tiny  - Vi Improved - enhanced vi editor - compact
p  vim-vimoutliner - script for building an outline editor on top of vim
p  vimhelp-fr - Vi Improved - Documentation files (French)
robert@robert-desktop:~$

```

Questa è una lista di pacchetti che corrispondono alla chiave di ricerca che avete fornito, insieme alla loro descrizione e allo stato. Ecco una tabella (in alto a destra) che mostra il significato di alcuni dei differenti codici di stato (potete trovarli anche nelle pagine man).

Ora, per installare vim:

Stato	Descrizione
p	Nessuna traccia del pacchetto esistente nel sistema.
c	Il pacchetto è stato rimosso, ma sono ancora presenti nel sistema i file di configurazione.
i	Il pacchetto è installato.
v	Il pacchetto è virtuale.

```
$ sudo aptitude install vim
```

Questo si comporta come "safe-upgrade" nel visualizzare le dipendenze che verranno installate. Se siete sicuri di volerlo installare, scrivete "s" e premete invio. Vim verrà ora installato nel vostro sistema pronto per essere utilizzato. Per rimuoverlo, in un secondo momento, potete usare:

```
$ sudo aptitude remove vim
```

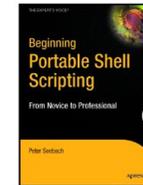
E verrà rimosso. Semplice!



Robert Clipsham è un geek (lett.: appassionato di computer) reo confesso, le cui passioni includono: programmare / realizzare script, chattare in IRC e non scrivere gli articoli in tempo.

FROM THE DESKTOP TO THE NETWORK

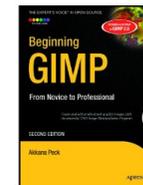
LOOK TO APRESS FOR ALL OF YOUR OPEN SOURCE NEEDS



Peter Seebach
978-1-4302-1043-6
\$34.99 | 300 pp | November 2008



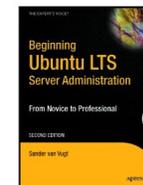
Andy Channelle
978-1-4302-1590-5
\$39.99 | 450 pp | December 2008



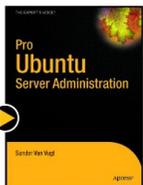
Akkana Peck
978-1-4302-1070-2
\$49.99 | 584 pp | December 2008



Keir Thomas & Jamie Sicam
978-1-59059-991-4
\$39.99 | 768 pp | June 2008



Sander van Vugt
978-1-4302-1082-5
\$39.99 | 424 pp | September 2008



Sander van Vugt
978-1-4302-1622-3
\$44.99 | 400 pp | December 2008

Apress books are available at many fine bookstores worldwide.

Don't want to wait for the printed book? Order the eBook now at <http://eBookshop.apress.com/>!

Apress
THE EXPERT'S VOICE™



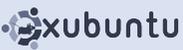
HOW-TO

Scritto da Elie De Brauwer

PROGRAMMARE IN C - PARTE 2

VEDI ANCHE:

FCM n. 17 - Programmare in C - Parte 1

CATEGORIE:



DISPOSITIVI:



Nel primo articolo di questa serie, abbiamo imparato a configurare il nostro sistema, compilare ed eseguire un'applicazione che non faceva niente di utile, ma da qualche parte dovevamo iniziare. Questo articolo è di maggiore importanza per i programmatori novizi in quanto qui presenteremo alcuni pensieri scritti in codice. Questo articolo tratterà funzioni, cicli e scelte decisionali dalla prospettiva del C. Tuttavia è

chiaro come sia impossibile essere completi in questi brevi articoli, il cui scopo principale è creare delle basi e dare alle persone un punto d'inizio per continuare il loro viaggio.

Funzioni

Il C è un linguaggio cosiddetto procedurale, ciò significa che, mentre programmate in C, state lavorando in maniera orientata alla procedura (l'alternativa più famosa è la programmazione orientata agli oggetti in cui le persone manipolano oggetti). Questo significa che, quando dovrete risolvere un problema, inizierete dividendolo in piccole parti riutilizzabili. Supponete di lavorare ad una serie di programmi per l'ufficio. Avrete bisogno di una funzione per stampare il lavoro su carta e questa funzione potrebbe essere riutilizzata da tutti i componenti della suite. In C la maggioranza dei prototipi di funzione assomiglierà a:

```
tipo_restituito
nome_funzione(tipo_parametro1
param1, tipo_parametro2 param2)
```

Qui definite una funzione chiamata nome_funzione che restituisce un risultato di tipo tipo_restituito e prende due parametri. Se non avete il tipo di un risultato dovrete sostituire tipo_restituito con void. Un esempio più concreto è il seguente:

```
int add(int a, int b){
return a+b; }
```

Questa funzione somma due interi ("int a" dice che la prima variabile è di tipo intero e le viene dato nome "a") e restituisce la loro somma come numero intero. Potete chiamarla inserendo "somma(1,1);" nel vostro codice. Fate attenzione che la funzione deve essere definita prima del suo utilizzo. E qui è dove entra in gioco l'utilizzo dei file header; un file header solitamente contiene i "prototipi di funzione" che corrispondono all'intestazione della funzione come mostrata sopra ma terminata con un ";" e non seguita dal corpo della funzione. Questo è sufficiente per permettere al



compilatore C di sapere che una funzione di quel tipo sarà definita in futuro e lasciare poi che il linker trovi quella funzione. Nel codice di esempio sono definite tre funzioni. Una è la funzione main, ma c'è anche la funzione isPrime() definita nella riga 8 che prende un intero come parametro e restituisce 0 quando l'intero è numero primo. Inoltre abbiamo anche printVersion() alla riga 34 che stampa solo alcune informazioni e non restituisce nulla. printVersion() fa uso dei simboli `__DATE__` e `__TIME__` che vengono sostituiti durante la compilazione con data e ora di compilazione. Esistono anche altri simboli come `__LINE__` e `__FILE__` che possono aiutare durante il debug. Questa funzione utilizza anche il simbolo `VERSION` definito nella riga 2. Quando viene avviato il preprocessore (prima del compilatore) vengono sostituite le stringhe; in questo caso `VERSION` verrà rimpiazzato da "1.0".

Cicli e oggetti

Il codice di esempio (Listato1) è stato scritto in modo tale da utilizzare tutti i principali costrutti di cicli e condizioni decisionali. In questa

sezione, "istruzioni1;" rappresenta una sequenza qualsiasi di operazioni logiche. La prima e più comune struttura può essere vista dalla riga 13 alla 28 e dalla riga 49 alla 56 e possiede questa forma:

```
if(condition1)
{
    statements1;
}
else if(condition2)
{
    statements2;
}
else
{
    statements3;
}
```

Se la condizione1 è verificata, saranno eseguite le istruzioni1, altrimenti verrà verificata la condizione2; se questa è vera verranno eseguite le istruzioni2, mentre, se tutto il resto fallisce, verranno eseguite le istruzioni3. Entrambe le parti "else if" ed "else" sono facoltative ed è possibile aggiungere ulteriori parti "else if". Una condizione è considerata vera quando è diversa da zero, questo spiega la riga 49.

```
01. #include <stdio.h>
02. #define VERSION  "1.0"
03.
04. /*
05. * Runs a prime check on a given
integer, return
06. * 1 when the integer is a prime
number, 0 otherwise
07. */
08. int isPrime(int prime)
09. {
10.     int count=2;
11.
12.     // Catch two special cases
13.     if(prime==1)
14.     {
15.         return 0;
16.     }
17.     else if(prime==2)
18.     {
19.         return 1;
20.     }
21.     else
22.     {
23.         while(prime%count!=0 &&
count*count<=prime)
24.         {
25.             count++;
26.         }
27.         return
(prime%count==0)?0:1;
28.     }
29. }
30.
```

Listato 1



Una forma speciale della struttura if...else si trova alla linea 27. Questa forma non è così comune e viene utilizzata tipicamente per cose molto compatte. Ecco un modo compatto per dire che la funzione deve restituire 0 se count è un divisore oppure è un numero primo, altrimenti 1.

Un primo ciclo è il ciclo while, ad esempio dalla riga 23 alla 26. Qui il corpo del ciclo verrà eseguito se e finché la condizione sarà verificata, ciò significa che potrebbe anche non essere eseguito. In questo esempio diciamo che un numero è primo provando tutti i numeri minori della radice quadrata del numero (ma usiamo $\text{count} * \text{count} \leq \text{prime}$ al posto di $\text{count} \leq \sqrt{\text{prime}}$ perché la moltiplicazione utilizza meno CPU del calcolo della radice quadrata). L'operatore % è usato per prendere il modulo. Significa che $7 \% 2 = 1$ perché il resto della divisione di 7 per 2 è 1 ($7 - 2 * 3 = 1$). All'interno del ciclo principale vengono fatte delle modifiche che influenzano la condizione del ciclo. Un errore in questo potrebbe portare ad un ciclo infinito.

Un secondo ciclo è presente alla

riga 47 fino alla 57; si tratta di un ciclo for con la seguente sintassi:

```
for(init_variable;conditio
n;update_variable)
{
    statements;
}
```

All'interno ci sono tre parti: per prima cosa la variabile del ciclo viene inizializzata ad un valore (tipicamente 0, ma nel nostro esempio 1), poi è presente una condizione che viene verificata ad ogni iterazione e il ciclo for continuerà finché questa condizione sarà vera, ed infine la variabile viene aggiornata, tipicamente con "i++" (i++ è una scorciatoia per $i=i+1$). È buona norma utilizzare cicli while quando non si conosce il numero di iterazioni e un ciclo for quando invece è noto e non è necessario modificare la variabile di ciclo all'interno del ciclo stesso.

Il linguaggio possiede altri due costrutti che non sono presenti nell'esempio. Il primo è:

```
do
{
```

```
31. /*
32.  * Print version information
33.  */
34. void printVersion()
35. {
36.     printf("Primality checker
37.     version %s\n", VERSION);
38.     printf("Compiled on %s
39.     %s\n", __DATE__, __TIME__);
40. }
41. int main()
42. {
43.     int i=1;
44.     const int max_prime=2500;
45.     printVersion();
46.     for(i=1;i<max_prime;i++)
47.     {
48.         if(isPrime(i))
49.         {
50.             printf("%d is
51.             prime\n",i);
52.         }
53.         else
54.         {
55.             printf("%d is not
56.             prime\n",i);
57.         }
58.     }
59.     return 0;
60. }
```

Listato 1 (cont.)



```
statements;  
}while(condition);
```

Qui le istruzioni verranno eseguite finché la condizione è verificata, come per il ciclo while. La differenza è che il corpo verrà eseguito almeno una volta. Tuttavia, i cicli while sono molto più comuni dei cicli do...while.

Un formato molto più utilizzato che qui è stato omissso è il costrutto switch...case:

```
switch(variable)  
{  
case 1:  
statements1;  
break;  
case 4:  
case 2:  
statements2;  
break;  
default:  
statements3;  
}
```

Questa è una forma molto compatta per scrivere cicli if...else if...else if...else. Una variabile su cui prendere la decisione viene passata come switch, seguita da una lista di parole chiave case con tutti i casi che occorre considerare

(qui solitamente viene usato enum con un campo limitato di opzioni). Le istruzioni possono essere terminate con break, altrimenti l'esecuzione prosegue (ciò può essere utile) e continua con le istruzioni del caso successivo (se la variabile è uguale a 4 verranno eseguite le istruzioni2). Infine si trova default che corrisponde a "tutti gli altri casi".

Una nota finale: è possibile uscire da blocchi if...else, while, for, do...while e switch...case utilizzando il comando "break;". Ed è possibile saltare alla successiva iterazione (del ciclo) utilizzando il comando "continue;".

Esercizi

- Riscrivere il ciclo for nella funzione main() trasformandolo in un ciclo while.
- Sostituire la struttura if...else if...else nella funzione isPrime() con una struttura switch...case.
- Riscrivere l'operatore ternario (condizione)?valore1:valore2 con una struttura if...else.
- Riscrivere il ciclo if...else nella funzione main() utilizzando

l'operatore ternario.

- Sostituire la funzione isPrime() con la funzione isOdd() che ritorna 1 quando un numero intero dato è dispari.
- Progettare e scrivere una piccola applicazione che visualizzi la sequenza n di Fibonacci, con n modificabile a piacere.



Elie De Brauer è un belga fanatico di Linux, attualmente impiegato come ingegnere del software embedded in una compagnia di comunicazioni via satellite di fama mondiale. Oltre a passare il tempo con la sua famiglia, gli piace giocare con la tecnologia e passa i giorni aspettando che la Blizzard rilasci finalmente Diablo III.



HOW-TO

Scritto da Darrin Auxier

UN DRIVE DI RETE SICURO

VEDI ANCHE:

N/A

VALIDO PER:

 ubuntu  kubuntu  xubuntu

CATEGORIE:



DISPOSITIVI:



Sesso mi ritrovo a voler condividere i file tra il mio Pc principale e il mio portatile. Il piccolo disco rigido da 60GB del mio portatile non si presta bene a immagazzinare moltissimi file multimediali. La miglior soluzione che ho trovato è sshfs: esso combina la sicurezza di SSH con la semplice usabilità di un file system. Tutti i pacchetti richiesti sono disponibili nei repository di Ubuntu, così potreste aver bisogno di abilitare Universe e Multiverse.

In questo esempio sto utilizzando come “client” un portatile su cui è stato installato Gutsy Gibbon (questo è il PC che ho di fronte), mentre il “server” è un PC su cui è stato installato Dapper Drake (questo è il PC che ha i file a cui voglio accedere mentre sono seduto al portatile).

Utilizzando il vostro gestore di pacchetti preferito, installate questi pacchetti: tutto ciò di cui avete bisogno sul server è un server ssh (io utilizzo *openssh-server*). Sul lato client avrete bisogno di un client ssh (io utilizzo *openssh-client*). In aggiunta, avrete bisogno di *fuse-utils* e *sshfs*.

Un po' di lavoro dovrà essere fatto dalla linea di comando.

Prima di tutto aggiungetevi al gruppo “fuse” (sostituite <username> con la vostra userid):

```
sudo adduser <username> fuse
```

oppure andate su Sistema > Amministrazione > Utenti e Gruppi, fate clic su “Gestione Gruppi”, selezionate il gruppo “fuse”, fate clic su

“Proprietà”, poi selezionate il box vicino alla vostra userid e fate clic su OK. Successivamente avrete bisogno di cambiare i permessi di fusemount. Dalla vostra sessione di terminale:

```
sudo chmod 4755  
/bin/fusemount
```

OK, questo è tutto per il setup. Ora iniziamo a utilizzarlo.

Prima di tutto effettuate un logout (non è necessario un riavvio) e fate nuovamente il login. Questo garantisce che tutti i processi del vostro utente abbiano i permessi di fuse che abbiamo appena assegnato. Ora create una cartella vuota dove volete (per esempio: /home/user/mainpc):

```
mkdir /home/user/mainpc
```

Anche se non è necessario, è più facile se aggiungiamo un accesso per mainpc nel file /etc/host del client. Quindi, per determinare l'indirizzo IP sul computer principale, eseguite su di esso:



ifconfig

L'output assomiglierà a qualcosa come questo (ho messo la parte interessante in grassetto):

```
eth0 Link encap:Ethernet HWaddr 00:0D:87:A9:7E:3D
inet addr:192.168.0.3
  Bcast:192.168.0.255
  Mask:255.255.255.0
inet6 addr: fe80::20d:87ff:fea9:7e3d/64
Scope:Link
UP BROADCAST RUNNING MULTICAST
  MTU:1500 Metric:1
  RX packets:50016073 errors:0
  dropped:0 overruns:0 frame:0
  TX packets:51997049 errors:0
  dropped:0 overruns:0 carrier:0
  collisions:0 txqueuelen:1000
  RX bytes:2547247776 (2.3 GiB) TX
  bytes:729954949 (696.1 MiB)
  Interrupt:10 Base address:0xe000
```

Sul client editate il file `/etc/hosts` e aggiungete una linea simile a:

```
192.168.0.3 mainpc
```

Naturalmente utilizzerete l'indirizzo IP che avete trovato quando avete eseguito `ifconfig` sul PC principale.

Ora, montiamolo utilizzando `sshfs`:

```
sshfs
mainpc_user@mainpc://home/user/
mainpc
```

Se non avessimo aggiunto `mainpc` al file `/etc/hosts`, allora avremmo avuto:

```
sshfs
mainpc_user@192.168.0.3://home/
user/mainpc
```

Ho montato il filesystem root di `mainpc`. Il client lo vede come `/home/user/mainpc`.

Finché "l'utente `mainpc`" su `mainpc` ha accesso a qualcosa sul server, allora posso accedervi attraverso il punto di mount `/home/user/mainpc`. Non dovete montare "/" (potete montare la cartella a cui ha accesso l'utente `mainpc`).

Se utilizzate una porta alternativa a `ssh` (per esempio la 822 invece della 22 che è di default), allora il comando di mount assomiglierà a questo:

```
sshfs -p 822
mainpc_user@mainpc://home/user/
mainpc
```

La mia rete wireless-G fornisce banda più che sufficiente per

guardare un film su `sshfs`.

Come per quasi ogni altra utility, c'è sempre più di una scelta. La prima "perché non usate..." che viene in mente è Samba. Samba ha la sua collocazione ma `sshfs` lo supera in tre categorie.

Prima di tutto, `sshfs` fornisce automaticamente una comunicazione criptata attraverso `ssh`.

In secondo luogo, mi permette di montare ogni cartella sul computer remoto senza riconfigurare.

In terzo luogo, posso facilmente usare `sshfs` per montare un file system remoto tramite internet (non è necessario essere sulla mia rete locale).

Se state utilizzando un client Windows, allora Samba sarebbe la soluzione. Personalmente uso sia Samba che `sshfs`.



HOW-TO

Scritto da Ronnie Tucker

USARE GIMP - PARTE 7

VEDI ANCHE:

FCM nn. 12-17: USARE GIMP 1-6

VALIDO PER:

ubuntu kubuntu xubuntu

CATEGORIE:



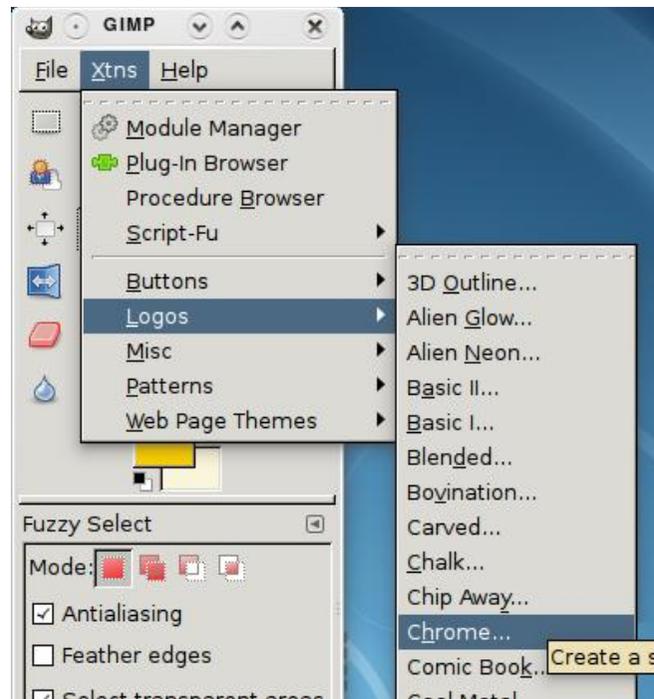
DISPOSITIVI:



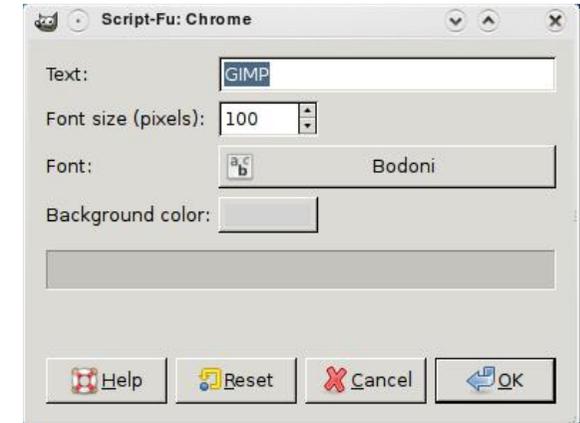
Questo mese analizzeremo i numerosi Filtri di GIMP e daremo un'occhiata al menu Xtns (estensioni). Entrambi i menu consentono un rapido accesso a dozzine di effetti speciali. La principale differenza tra i due è che le voci presenti in Xtns creeranno una nuova immagine con l'effetto selezionato. I filtri possono essere applicati all'intera immagine o ad una selezione.

Il menu Xtns si trova a lato del menu File. Vedrete voci come Module Manager e Script-Fu, ma a noi interessano le voci Bottoni, Loghi, Misc, Motivi e Temi Pagine Web. Un'altra limitazione di queste estensioni è che la maggior parte di esse, se non tutte, non sono interattive. In altre parole: è un po' un andare a tentoni, tra prove ed errori.

Selezionate Xtns -> Logos -> Chrome.



Apparirà una finestra contenente le opzioni disponibili per questa estensione Chrome.



Come potete vedere, non ci sono molte opzioni. Potete scegliere un carattere e una dimensione, un colore di sfondo e del testo a cui applicare l'estensione. Io ho scelto un carattere massiccio e ho usato il testo "Full Circle", ed ecco il risultato:

Full Circle



Nonostante avessi selezionato due tonalità di giallo, continua a restituirmi un effetto cromo nero. Cosa dovrei fare se volessi modificare il testo? Magari avvicinare le lettere? Mi dispiace ma non è possibile. Le estensioni sono script predefiniti. Per ottimizzare l'effetto, è necessario andare nella cartella /usr/share/gimp/2.0/scripts, copiare lo script e modificarlo con il vostro editor di testo preferito. Non molto semplice come utilizzo. Questa è una delle ragioni per cui non li utilizzo mai. Tuttavia volevo presentarli velocemente per poi ignorarli. Procediamo con i più utili e intuitivi Filtri.

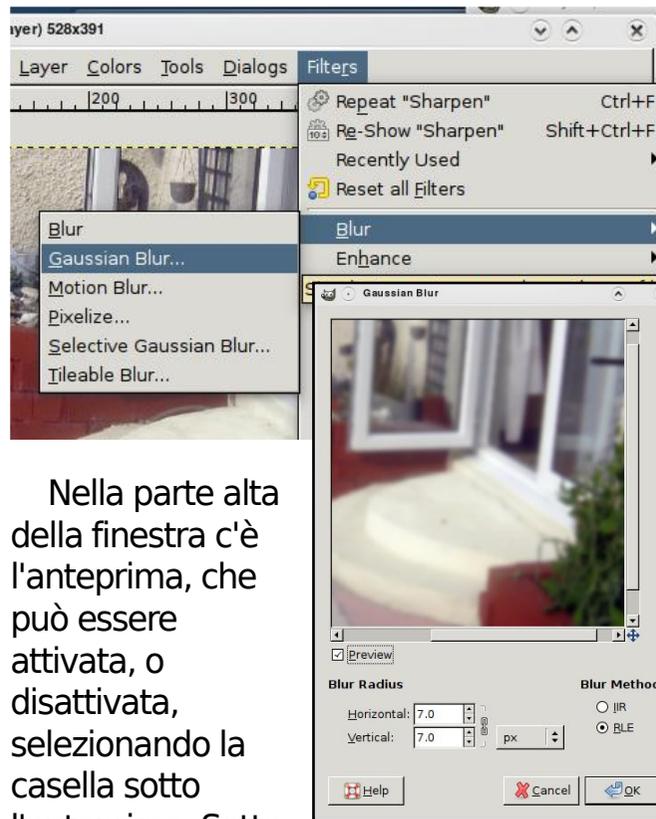


Utilizzerò la fotografia a sinistra come punto di partenza.

Facciamo un salto

dentro e applichiamo un filtro all'intera immagine. Selezionate Filtri > Sfocature > Gaussiana.

Così come per le estensioni, apparirà una finestra. Questa finestra contiene l'anteprima e i controlli per il filtro selezionato.



Nella parte alta della finestra c'è l'anteprima, che può essere attivata, o disattivata, selezionando la casella sotto l'anteprima. Sotto di questa trovate il Raggio di sfocatura per applicarne quanto ne vorrete all'immagine. A fianco dei numeri vedrete una piccola icona con tre maglie di catena, questa collega i valori orizzontali e verticali: modificatene uno e l'altro cambierà di conseguenza. Scollegare i valori vi darà più un effetto movimento (dato che quello orizzontale o verticale avrà più disturbo dell'altro), ma per ora li lascerò collegato con valore sette. Potete specificare a quale unità di misura si riferisce il valore (pollici,

millimetri, pixel, ecc.). Io preferisco pixel. Poi ci sono due metodi di sfocatura, ma per ora non li cambiamo. Dopo, premo OK per applicare l'effetto.



Una foto sfocata. Adesso facciamo ricorso alla nostra bravura nel selezionare solo una parte di immagine da sfocare. Utilizzerò lo strumento tracciato per creare rapidamente una selezione da sfocare.

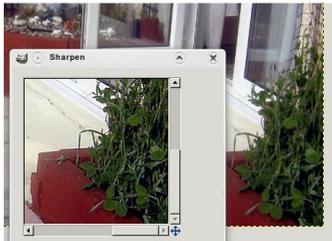




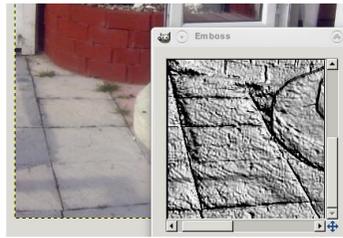
Adesso, quando applico la sfocatura, avrà effetto solo sull'area selezionata.



Sfocare solamente lo sfondo (e non la cornice della porta) ha dato un'idea di profondità, come se la camera si fosse concentrata sul telaio della finestra. Giochiamo con altri filtri.



Filtri > Miglioramento è quello dove abbiamo usato Rimozione occhi rossi nell'articolo del mese scorso. In questa serie di filtri uso spesso Affilatura. Questo filtro ha un cursore che vi permette di aumentare il dettaglio dell'immagine (o di una selezione). Questo è uno dei primi effetti che applico ad un'immagine per correggerla.



potete vedere.

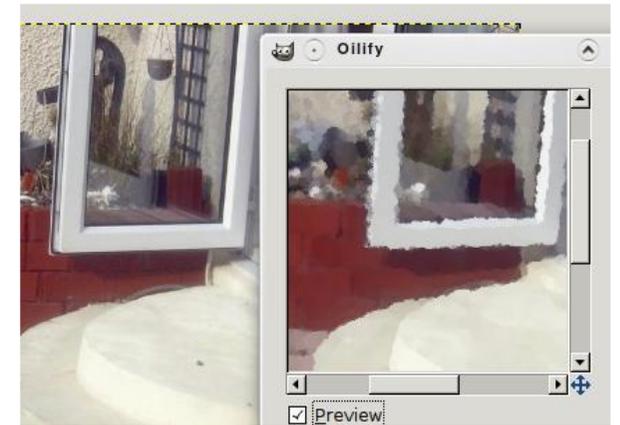


sotto Filtri > Luce e ombra > Proietta ombra, prenderà una selezione (o un livello di testo, in realtà qualsiasi cosa) e aggiungerà un'ombra sotto. Può effettivamente aiutare a sollevare un oggetto dalla pagina, ma può risultare davvero banale. È anche uno dei pochi filtri senza anteprima. Filtri > Luce e ombra ha molti altri potenti effetti come Effetti luce che può aiutare a dare all'immagine un'atmosfera.

Filtri > Distorsioni > Rilievo è utile per evidenziare dettagli che inizialmente non

Mentre Increspature vi permetterà di rendere una selezione come se fosse liquida.

Molto probabilmente uno dei più usati (e abusati) effetti applicati ai media oggi è Proietta ombra. Si trova



I filtri denominati Artistici cercheranno di applicare un effetto pittura. Filtri > Artistici > Pittura ad olio cercherà di trasformare la vostra foto in un dipinto ad olio.

Ci sono troppi effetti per poterli elencare in questo breve articolo. La chiave è sperimentarli. Giocare con essi per vedere cosa producono. Non abbiate paura a dare loro valori alti o bassi. A volte il caso dà i migliori risultati!

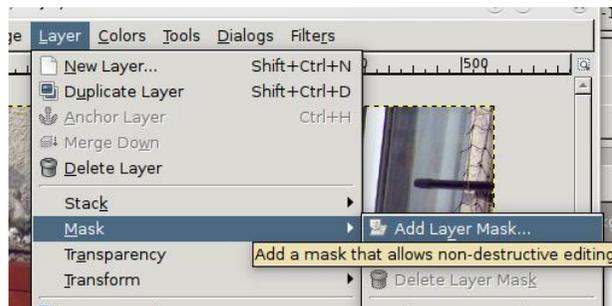
Il prossimo mese prenderemo tutto quello che abbiamo imparato nei sette mesi scorsi e combineremo diverse fotografie per ottenere con una fantastica opera d'arte GIMP. Ma prima di allora, permettetemi di citare le Maschere di livello.

Normalmente, quando cancelliamo



una parte di un livello, è persa per sempre. Con le maschere di livello possiamo rimuovere delle parti da un livello, ma solo visivamente, mentre il livello originale è ancora lì, senza modifiche. Ciò è inestimabile se, più tardi, decideste di voler reintegrare una parte del livello. Questo è possibile con le maschere di livello, impossibile con il cancellino.

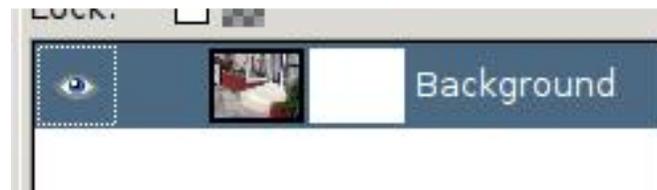
Immaginiamo che voglio cancellare le scale dalla mia foto. Primo, selezionate il livello che sarà interessato, adesso andate su Livello > Maschera > Aggiungi maschera di livello.



Apparirà una finestra e vorrà una risposta. Scegliere Bianco (opacità completa) manterrà l'immagine così com'è e vi permetterà di dipingere quello che volete rimuovere. Questo è quello che scelgo la maggior parte delle volte.

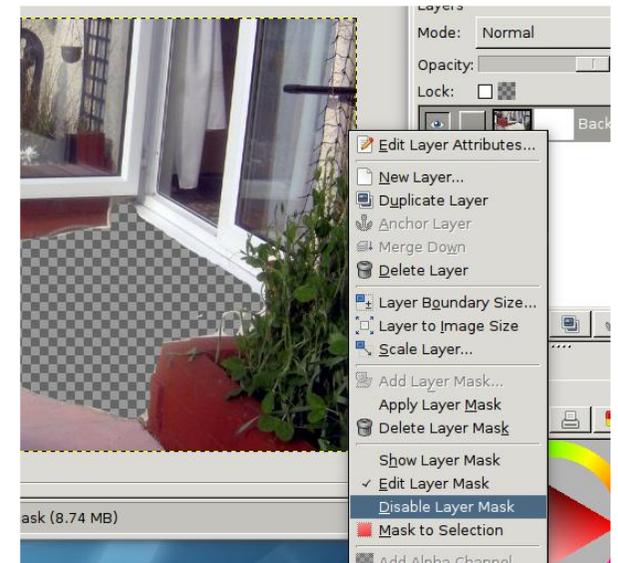


momento e completamente visibile.



Ecco (brevemente) come funzionano le maschere: il bianco è completamente opaco e visibile, il nero è completamente trasparente e le tonalità di grigio intermedie saranno semi trasparenti. Assicuratevi che sia selezionata la miniatura della maschera, scegliete lo strumento pennello e utilizzate il nero per dipingere. Se avete selezionato la maschera di livello, allora nasconderete parti del livello, non cancellandole, ma nascondendole. Per dimostrare il concetto, premete il tasto destro sulla miniatura della maschera di livello e selezionate

Noterete che, a lato del livello selezionato, è apparsa una nuova miniatura (un quadrato bianco). Questa è la vostra maschera. È completamente bianca al



Disabilita maschera di livello.

Vedrete ritornare il vostro livello allo stato iniziale. Selezionate nuovamente Disabilita maschera di livello per riabilitare la maschera.

Le maschere di livello sono strumenti veramente potenti e vi danno molta flessibilità, lasciando sempre disponibili i vostri livelli per modifiche future. Pensate a questo come avere una torta e mangiarla.



Ronnie Tucker è Capo redattore della rivista *Full Circle*, fiero utilizzatore di Kubuntu e artista part-time, la cui galleria di lavori può essere vista su www.RonnieTucker.co.uk.



HOW-TO

Scritto da Julian Saraceni

INSTALLARE UBUNTU 8.10

VEDI ANCHE:

FCM n. 06 - Ubuntu 7.10 Aggiorn.
FCM n. 13 - Ubuntu 8.04

VALIDO PER:



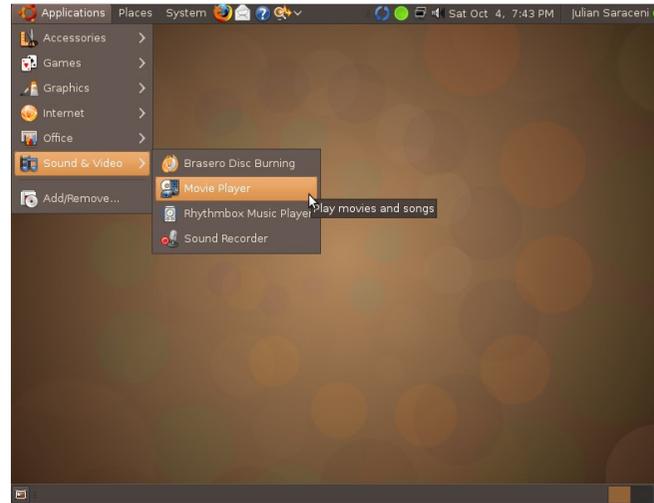
CATEGORIE:



DISPOSITIVI:

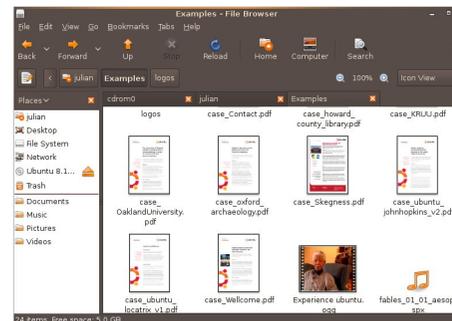


aspetto scuro, moderno, ma ugualmente utilizzabile (un appello a coloro che cercano un tema fantasioso ma ancora estetico).

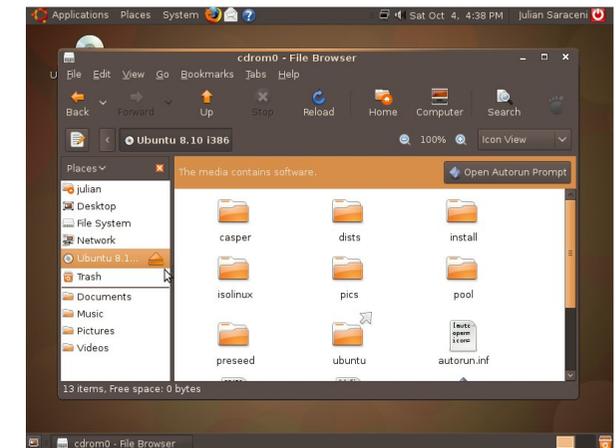


Intrepid Ibex include la versione più recente di GNOME, 2.24. Nautilus, il gestore di file predefinito, contiene parecchie migliorie, incluse le schede, a cui già siete abituati dal vostro browser internet.

Le schede non solo vi aiutano a risparmiare spazio sullo



schermo, ma vi aiuteranno, anche, a organizzare i vostri file, senza dover aprire diverse finestre di Nautilus. Un'altra caratteristica, che gli utenti notano e iniziano ad apprezzare, è il nuovo bottone espelli integrato nella colonna Risorse della barra laterale. Sul lato destro delle icone dei dispositivi CD/DVD è presente una piccola icona espelli che, ovviamente, permetterà l'espulsione del supporto ottico.



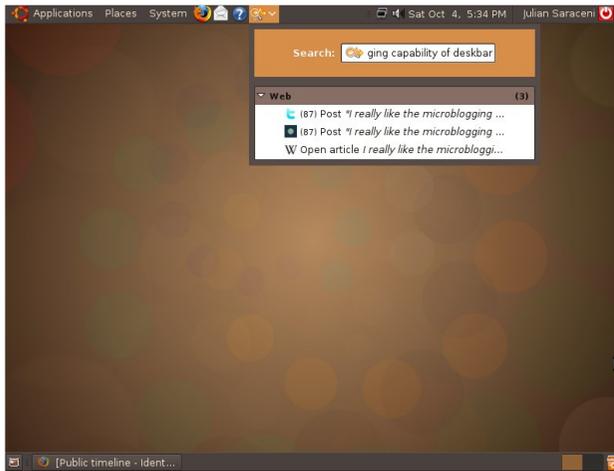
È giunto ancora quel periodo dell'anno in cui le foglie cambiano il colore in arancione e marrone nell'emisfero nord e un nuovo Ubuntu, chiamato Intrepid Ibex, è sul punto di essere rilasciato, portando nuove caratteristiche.

Questa versione contiene il tanto atteso (e spesso posticipato) nuovo tema "DarkRoom"; anche se non rappresenta la selezione predefinita, finalmente dà ad Ubuntu un nuovo

Anche se questa non è una caratteristica per cui vendereste vostra nonna, rappresenta un



notevole miglioramento dell'usabilità del desktop per numerosi semplici compiti. La Deskbar, un'applicazione per il vostro Pannello, ora vi permetterà di scrivere velocemente degli aggiornamenti ai servizi di micro-blog di Twitter e Identi.ca e fare delle ricerche su Wikipedia.



Per ultimo ma non meno importante, per quanto riguarda le migliorie dell'ambiente GNOME, abbiamo la nuova finestra risoluzione schermo che utilizza le recenti specifiche XrandR 1.2 per X.Org, migliorando drasticamente la gestione di configurazioni con più uscite video.

Questo porta a X.Org 7.4. L'ultimo rilascio stabile dell'onnipresente Sistema X Windows migliora il

supporto a tutte le principali periferiche collegabili a computer avviato come puntatori, tastiere e tavolette grafiche. Nel passato, molti hanno lottato per la loro configurazione e il solo citare xorg.conf ha fatto piangere anche il più duro degli uomini. Questa Era buia è finalmente giunta alla fine e la più recente versione di X.Org permette alla maggior parte degli utilizzatori (quelli senza esoteriche periferiche di ingresso o risoluzioni video) di utilizzare Ubuntu senza nessun xorg.conf. Questo aiuta specialmente quelli che lavorano su computer con più utenti, così la Persona A può collegare semplicemente la sua tavoletta e la Persona B può collegare il suo mouse da gioco senza dover cambiare nulla.

Ma esistono altre nuove caratteristiche: per ambienti multiutente, una delle più rilevanti è l'integrazione delle *ecryptfs-utilities*, che offrono un modo semplice di creare delle cartelle private criptate nella cartella dell'utente. Ubuntu supporta il criptaggio LVM + LUKS per intere partizioni già da parecchio tempo, ma questo rappresenta un dato negativo in termini di velocità, configurazione e mancanza di contenuti criptati a livello utente. Tutto viene criptato con una

singola parola chiave che deve essere inserita a ogni avvio. Il nuovo approccio presenta una soluzione più orientata all'utente con una non troppo difficile installazione:

- Installare il pacchetto *ecryptfs-utils*
- Eseguire lo script *ecryptfs-setup-private*

Certamente esistono altre situazioni in cui tornano utili i dati criptati, oltre a nascondere i file a famigliari o colleghi. Criptare i dati sensibili su computer mobili come Note- e Netbook è una di quelle. Soprattutto, penso che molta enfasi sia stata data all'esperienza e a funzionalità aggiuntive per utenti di portatili, che includono la nuova funzione sessione ospite facilmente accessibile dall'applicazione Cambio Utente. Essa crea un'utenza temporanea, senza nessuna parola chiave, senza accesso alle cartelle home o a periferiche interne di memorizzazione. È una splendida caratteristica se volete prestare il vostro portatile a qualcuno per controllare la posta o navigare in rete.



Navigare in rete utilizzando e configurando connessioni 3G e passare da queste a reti senza fili è stato il problema principale in passato e Intrepid supera queste difficoltà con l'aggiunta dell'ultima versione stabile di Network Manager, 0.7, che ora gestisce i principali scenari 3G così come le impostazioni di sistema. Fino ad ora, dovevate accedere al vostro account per effettuare delle connessioni utilizzando Network Manager. La nuova funzionalità vi dà la possibilità di connettersi non appena il servizio viene avviato in fase di avvio del sistema. Questo aiuta seriamente coloro i quali hanno bisogno di una sessione veloce via terminale invece di un ambiente desktop completo, ma non esistono miglioramenti solo nella gestione della mobilità

quotidiana, sono state anche aggiunte delle opzioni per configurare PPP/PPPOE e gestire i percorsi.

In breve, potete dire che Ubuntu ha fatto un grande balzo in avanti. Quando osservate le caratteristiche che un utente ordinario del mondo informatizzato di oggi necessita per la vita di tutti i giorni, insieme con la facilità di accesso e utilizzo, questo rilascio marca il primo passo nel futuro di Ubuntu.

Aggiornare dalla versione 8.04

Per aggiornare dalla 8.04, premete Alt+F2 e scrivete:

```
update-manager -d
```

nella finestra dei comandi. Si aprirà il Gestore aggiornamenti dicendovi: È disponibile una nuova versione "8.10".

Premete Aggiorna e seguite le istruzioni sullo schermo.

Le immagini ISO e i torrent sono disponibili su:

<http://releases.ubuntu.com/releases/8.10> (Ubuntu)

<http://releases.ubuntu.com/releases/edubuntu/8.10> (Edubuntu add-on)

<http://releases.ubuntu.com/releases/kubuntu/8.10> (Kubuntu)

<http://cdimage.ubuntu.com/xubuntu/releases/8.10> (Xubuntu)

<http://cdimage.ubuntu.com/ubuntustudio/releases/8.10> (UbuntuStudio)

<http://cdimage.ubuntu.com/mythbuntu/releases/8.10> (Mythbuntu)



ubuntu



LA MIA STORIA

Scritto da Angel

IO E UBUNTU

Nell'Ottobre del 2007, stavo scrutando attentamente la rete e mi sono imbattuta in Ubuntu, progetto che ho trovato molto interessante. Sembrava essere un'idea veramente di buon gusto. In passato avevo spesso pensato di installare Red Hat in dual-boot, ma sono stata sempre intimorita dal fare questo passo per la paura di mandare qualcosa all'aria. Quindi per un po' di tempo, ho giusto fatto qualcosa tipo leggere varie info, senza però installare niente. Durante il periodo della dichiarazione dei redditi (intorno al Febbraio 2008) ho comprato un nuovo calcolatore: il più potente computer che io abbia mai avuto. È un Intel Core 2 Quad Q6600 a 2.4GHz, con processore quad core, 8MB di cache, 2GB di memoria RAM DDR2, un disco rigido da 500GB SATA II e una scheda video NVIDIA GeForce 8500 GT da 265MB.

Durante il periodo tra la scoperta di Ubuntu e l'acquisto di questa nuova macchina, avevo letto da qualche parte di VirtualBox: quindi, ho deciso di dargli una chance, ora che possedevo una macchina sul quale farlo andare senza

spaventosi rallentamenti. Ho trovato un articolo che mi ha guidata passo passo nella configurazione di Ubuntu con VirtualBox. All'epoca credo ci fosse Ubuntu 7.10, la cosa mi piacque tanto e sebbene abbia installato su VirtualBox numerose distribuzioni Linux, giusto per provarle, sono sempre tornata su Ubuntu. Tuttavia stavano iniziando ad annoiarmi le varie limitazioni nell'utilizzare un sistema operativo virtuale, ho quindi deciso di provare a realizzare un sistema dual-boot su un vecchio computer, e mi è piaciuto. Di fatto, non era un dual-boot vero e proprio, ho usato Wubi e in questa maniera ho installato Ubuntu sul computer di mio marito. È stata la mia prima esperienza con Compiz, visto che questo non gira su VirtualBox. Mi piace essere padrona di personalizzare totalmente il mio ambiente desktop, senza sborsare troppo denaro per altre aziende. Un altro punto a suo favore è la disponibilità di programmi: amo il fatto che, se necessito di qualcosa, mi basta cercarlo sul gestore di pacchetti Synaptic e/o su Google per cercare le caratteristiche delle quali ho bisogno.

A questo punto, l'unica ragione per la quale ancora utilizzo Windows sono i giochi; spero che qualcosa cambi nel futuro, mi

piacerebbe vedere grossi marchi di sviluppatori di video giochi supportare i sistemi operativi Linux. Tutto il resto, posso invece farlo con Ubuntu, incluso lavorare sui miei siti con Dreamweaver, grazie a Wine. È fantastica anche la velocità del sistema. Anche il computer più vecchio è veloce da quando utilizzo Ubuntu con esso.

Ma la ragione principale per la quale amo la filosofia di Ubuntu è questa: avevo dei problemi hardware quando ho installato per la prima volta il dual-boot con Ubuntu, ma mi sono bastate poche ricerche per risolverli. Il supporto della comunità è fenomenale, per tutto il tempo in cui mi sono trovata ad usare Windows (stiamo parlando proprio delle origini di Windows: il mio primo computer aveva ancora solo il terminale DOS) non ho mai posseduto il grande senso di comunità che ritrovo oggi nella comunità di Ubuntu!

Con tutto ciò intendo dire che la mia esperienza è stata assolutamente positiva e spero in un futuro fatto di molti anni di utilizzo di Ubuntu.



“L'altro giorno ti ho sentito parlare al tuo Ben Noto Amico, Professore.”

Questo è generalmente il modo di Alter di iniziare a parlare di qualcosa. Ci gioco su.

“Che cosa hai sentito, in particolare?”

“Ha detto: «Ho solo un problema con Linux...» -”

Solo uno? Evidentemente non ha mai provato a configurare una connessione internet wireless con una penna USB.

“- «...Troppe distro»”.

“Distribuzioni, per favore, Alter. Nessuno in questa casa parlerà con questo slang. Chiunque ti potrebbe prendere per un adolescente”.

“Mi dispiace, prof. Sicuramente non è un problema avere troppe distro - ops, distribuzioni?”

“Che cosa vuoi dire? Ubuntu, SUSE Linux, PCLinuxOS, Fedora, MEPIS sono solo le prime 5 “ufficiali” per la

distribuzione. Novell e Red Hat sono leader in campo aziendale...”

Alter ha iniziato a fare un conto a mente e ha subito rinunciato. “Ci dovrebbero essere almeno 500 distribuzioni elencate sul sito di DistroWatch.”

“Infatti.”

“Non è una prova dei meriti e della validità dell'etica del software libero? Libertà di sviluppare? Libertà di scelta?”

“Il trionfo del consumismo del libero mercato?”

“Sì! No! Err...”

L'avevo di nuovo forzato a tirare fuori la sua vecchia politica Marxista rivoluzionaria.

“Chiunque abbia un po' di tempo libero per le mani è in grado di creare una distribuzione. Il sito “Linux from scratch” fornisce addirittura le istruzioni passo passo per costruire il proprio sistema Linux personalizzato interamente dai sorgenti.”

“Potrei essere io stesso il mio

distributore di software? Finalmente potrei rilasciare Alter-Linux Jedi Edition 0.0.0.9.”

“Non hai delle regole, Alter? Non sto parlando di quella camicia Hawaiana, eh...”

“Regole, professore?”

“Pensa agli anni '80, alle origini del personal computer. Quante piattaforme concorrenti abbiamo avuto, non solo IBM ed Apple, ma anche grandi console: Atari, Amiga e Commodore. Si potrebbe obiettare che, fino all'avvento PC-DOS, non ci sono state norme.”

“Non starai dicendo sul serio, Professore! Sicuramente non è possibile giustificare decenni del presunto monopolio e pratiche anticoncorrenziali -”

Devo ammetterlo, l'ho istruito bene; non si sa mai quando potrebbero essere in ascolto.

“- con la motivazione che questo



ha contribuito alla formazione di norme internazionali ampiamente accettate?”

“L'ho mai giustificato?”

“Allora, quello che voleva dire il tuo Ben Noto Amico è che ci sono troppi standard?”

“No.”

Alter era perplesso. Ho avuto pietà di lui.

“A tutti piace pensare di aver fatto la scelta migliore, sia per la squadra di calcio che tifano che per la macchina che guidano.”

“Oppure per la religione da seguire?”

“Proprio così. Anche se nel tuo caso, dichiarare te stesso “Jedi” a fini statistici è stato chiaramente non razionale. Ma l'umanità ha anche una tendenza naturale al ritorno alla vita tribale.”

“Le distribuzioni sono tribù?”

“Questo spiegherebbe tutte le rivalità che ci sono, del tipo 'il-mio-Linux-è-migliore-del-tuo'.”

“I forks (nota del traduttore: forchette) sono un problema, allora?”

“Solo quando si deve mangiare zuppa o piselli verdi.”

“Io intendevo forks nel senso del software Linux, Professore. Sarà per questo che abbiamo così tante distribuzioni?”

“Ci sono motivi di ordine pratico per il fork delle varie distribuzioni. Vuoi una suite da ufficio, una suite creativa o un firewall? Ubuntu è un fork di Debian nato perché Shuttleworth ha voluto una distribuzione desktop di facile installazione.”

“Pensavo che ci fossero solo tanti sviluppatori intenti a scrivere codice di Linux. Sicuri che non possano continuare a farlo tutti?”

“Molti dei fork di Linux portano a vicoli ciechi, o si ricongiungono con i principali rami di sviluppo. Qualsiasi utile miglioramento apportato dalla tribù verrà assorbito nel ramo principale. La verità è che Linux non è così frammentato come la gente pensa. Ci sono alcuni “benevoli dittatori” che guida il nucleo del codice. Il kernel di Linux non ha subito forks in modo significativo, grazie (credo) alla supervisione di Linus Torvalds. Dove sono i numeri degli utenti? Sono con quelle cinque grandi distribuzioni e le imprese che hai citato.”

“Allora, perché il tuo Ben Noto Amico si lamenta della presenza di troppe distribuzioni?”

“Perché non sa quale utilizzare. Non è abituato alla più grande risorsa di Linux: la scelta. Cosa fare quando si desidera una semplice automobile che ti porti da A a B?”

“Acquistare un marchio conosciuto con quattro ruote e un motore.”

“E quando si desidera partecipare ad una gara dragster?”

“Costruirsi un dragster!”

Il ragazzo ne farà di strada.

“Quindi qual è la risposta, giovane Padewan?”

“Professore?”

“Quante distribuzioni sono troppe?”



Robin Catling

occasionalmente guadagna soldi come responsabile di progetto, analista di impresa e formatore tecnico . È allenatore di scherma nella New Forest, Hampshire, in Inghilterra ed è completamente e totalmente matto da legare.



RECENSIONE

Scritto da Philip Royer

URBAN TERROR



Accovacciato dietro un cassonetto, con il mio LR-400 in mano, attendo trepidante che il mio nemico venga fuori dall'angolo. Ogni suono sembra amplificato, e aumenta la suspense. Riesco a sentire il rumore di uno scontro a fuoco in corso in lontananza. Uno dei miei compagni è di fronte a me, fa una corsa per la bandiera, solo per essere preso a pochi passi dalla sua copertura da un cecchino piazzato in una finestra sopra di lui. Il cecchino involontariamente mi svela la sua posizione e mi permette di preparare una granata e lanciarla attraverso la finestra aperta. **BOOM!** Il cecchino è fuori gioco e faccio una corsa per la bandiera. Un'arma da fuoco spara alla mia sinistra e mi arriva un colpo alla gamba, mi rallenta. Mi giro a sinistra e sparo una raffica nel corpo del mio avversario blu; è fuori dai piedi.

Raggiungo la bandiera proprio quando uno dei miei compagni di squadra fa fuori un avversario che aveva appena svoltato dietro l'angolo. Una scarica di mitragliatrice squarcia il muro dietro di me appena parto, appena diversi membri della squadra blu realizzano che qualcuno ha preso la loro bandiera. La mia salute è bassa, e la mia gamba ferita mi rallenta. Sto perdendo sangue velocemente. **BAM! BAM!** Un nemico nascosto salta fuori dal suo nascondiglio dalle scale alla mia destra e spara due colpi di Desert Eagle nel mio petto. Sono morto per pochi secondi fino alla mia rigenerazione, ma la mia squadra raccoglie la bandiera caduta e blocca il mio aggressore. Tornano di corsa alla nostra base rossa, vincendo la partita per la squadra rossa e facendo terminare un altro scontro nel gioco chiamato Urban Terror.



La mia ricerca di un buon FPS

Sono sempre stato un tipo amante dell'azione. Non mi è mai piaciuto essere sopra o sullo stesso livello dell'azione, mi piace essere dentro ed in mezzo l'azione. Ecco perché ho sempre amato gli sparatutto in prima persona (FPS, First Person Shooters): i giochi dove sei sempre quel soldato che combatte nella mischia di una battaglia. Ho giocato con questi giochi fin da quando avevo 6 anni.

Il mio primo FPS è stato *Duke Nukem*. È stato il gioco più intenso in quel momento. Introduceva la grafica "3D", missioni d'azione e combattimenti contro feroci mostri, e si poteva distruggere con missili e fucili tutto quello che c'era sul desktop. Dico "3D", perché la grafica di allora, rispetto a oggi, è



come confrontare un disegno a pastelli di un bambino di quattro anni con la Gioconda. È stato uno dei migliori giochi che potesse essere mai realizzato.

Da allora, i computer, l'hardware e lo sviluppo del software sono migliorati drasticamente. Nuovi giochi sono stati rilasciati con grafica migliore, più missioni, e tonnellate di azione senza fine. Alcuni dei miei preferiti sono Castle Wolfenstein: Enemy Territory, Battlefield 1942, Battlefield 2, Rainbow Six: Eagle Watch, Counter-Strike Source, Delta Force: Black Hawk Down, e molti altri. Ogni gioco FPS aveva i propri lati



positivi e negativi, ma per lo più negativi. Giocavo circa un'ora il sabato ed ero capace di capire ciò che andava bene e ciò che non andava in un gioco, ciò che mi piaceva e ciò che non mi piaceva.

Uno dei fattori principali per me è stato avere un sacco di armi a disposizione. Certo, la maggior parte dei giochi hanno una bella scelta tra 5 dei più moderni fucili, ma avevo bisogno di qualcosa in più. Ho continuato la mia ricerca di armi. Dopo molti anni di gioco, ho scoperto Wolfenstein: Enemy Territory, un FPS ambientato nella Seconda Guerra Mondiale con una gran quantità di mappe e di scelta delle armi (la maggior parte modificati dai giocatori che sanno scrivere codice). Ma sono un tipo da guerra più moderna e, dopo un po' di tempo, la Seconda Guerra Mondiale è diventata storia vecchia. Così ho deciso di cercare altri giochi. Nel 2001, ho comprato Delta Force: Black Hawk Down, e me ne innamorai alla prima giocata.

Il gioco aveva una gran quantità di mappe, grandi fucili (anche se non avevo molta scelta), e la possibilità

di giocare in multiplayer. Questo gioco è stato il secondo gioco multiplayer a cui ho giocato (Enemy Territory rimane il primo), e mi è piaciuto molto. Invece di sparare a personaggi controllati dal computer, finalmente potevo sfidare in battaglia altre menti umane. Questo gioco ha dato una nuova definizione di FPS, in quanto tutti i giocatori avevano un diverso livello di abilità, e ciascuno aveva una tattica differente. Questo rende il gioco molto più realistico. Ma, ahimè, il CD del gioco cadde da una scrivania e si ruppe, lasciandomi alla ricerca di un gioco migliore.

Battlefield 1942 era buono, ma aveva un solo tipo di gioco, un numero limitato di armi, e non sono riuscito a far funzionare il multiplayer. È invecchiato rapidamente. Battlefield 2 è stato divertente, ma come il suo predecessore era ambientato nel 1942. Ho provato un gioco dopo l'altro, un demo dietro l'altro, senza trovare un gioco in cui lanciarsi dentro. Sono tornato subito a giocare ad Enemy Territory, ma dopo un po' diventa noioso.

Dopo circa un anno, sono passato



a Linux. Enemy Territory gira nativamente su Linux, quindi ero abbastanza felice di giocare per un'ora al mese. Ma Linux ha dei giochi suoi. Erano disponibili Nexuiz, Alien Arena e Open Arena, e li ho provati tutti. Ma sono di ambientazione scientifica e non sono tipo per quel genere di giochi.

Ho fatto una breve ricerca online per un gioco più moderno, ma non futurista. Sono incappato in un gioco disponibile solo in multiplayer chiamato Urban Terror e l'ho provato. La schermata di benvenuto è stata promettente. Niente di fantastico, ma nemmeno di basso livello. Ho fatto clic su Entra nel gioco ed ho ottenuto un lungo elenco di server attivi, un altro aspetto promettente. Di solito, quando un gioco è brutto, sono poche persone che ci perdono tempo. Come ho scoperto presto, è ben lungi dall'essere un gioco scialbo o uno di quei banali ed economici FPS.

Ci sono molte ragioni per cui UT supera gli altri giochi FPS.

Semplicità

Per iniziare a giocare ad Urban Terror (UT), vi è poco di più da fare che digitare il nome che si vuole dare al giocatore e fare clic su gioca. È così facile. Con altri giochi, sembrava sempre esserci qualche problema o era impossibile capire il gioco senza leggere le istruzioni. Con UT basta fare clic per giocare. L'interfaccia è molto facile da usare, mentre durante il gioco, facendo clic su Esc appare un menu a discesa in cui è possibile modificare l'aspetto del proprio giocatore, le armi, e l'equipaggiamento. Ad ogni rigenerazione, è possibile modificare i fucili, o lasciare tutto invariato. C'è una squadra rossa e una squadra blu, e puoi scegliere l'una o l'altra. È così semplice.

Le opzioni

Ci sono numerose possibilità di scelta per le armi. Se si desidera un colpo pulito e preciso, il meglio è l'SR-8: un colpo al corpo o alla testa basta ad eliminare immediatamente il vostro



obiettivo. Ha anche una grande portata, che rende un gioco da ragazzi fare buoni colpi da grande distanza. Vi serve un mitragliatore piccolo ma con una grande potenza di fuoco negli spazi piccoli? L'MP5k è solo una delle armi leggere e moderne disponibili per la missione. Con altri giochi, come Delta Force, le armi non erano ben progettate e non davano la "sensazione" che le danno le armi in UT.

Tipi di gioco

Ci sono tante modalità di gioco



divertenti con cui giocare. Questa è una cosa che a giochi come Battlefield mancava, dove si aveva un solo tipo di gioco (Take Over: il vincitore ha assunto la maggior parte dei punti di riferimento sulla mappa), e, in Counter Strike Source, avete solo la modalità di gioco Bomb, a meno che non sia cambiato che negli ultimi due anni. A differenza di questi altri giochi, UT ha diverse modalità e ognuna ha un approccio diverso al gioco.

Cattura la bandiera (CTF): Ci sono due team, e ogni team ha una bandiera alla sua base. L'obiettivo è catturare la bandiera dell'altra squadra portandola alla base della vostra squadra senza permettere all'avversario di riprendersi la propria bandiera o di rubare la vostra.

Libero per tutti (FFA): Tutti contro tutti. Vince chi alla fine uccide più di tutti gli altri.

Sopravvissuto del team: Ci sono due squadre. L'obiettivo è quello di eliminare tutti i giocatori in una squadra, avendo ancora giocatori sopravvissuti nella propria squadra.

Bomba (Bomb): L'obiettivo è quello



di trovare e disinnescare la bomba che l'altra squadra ha piantato, prima che esploda.

Team Death Match (Team DM): Ci sono due squadre. L'obiettivo è quello di uccidere il maggior numero di giocatori della squadra avversaria prima dello scadere del tempo limite, o raggiungere la soglia di punti necessaria. Una volta che un giocatore viene ucciso, egli rinasce (respawn) e continua a giocare. La squadra vincitrice sarà quella con il maggior numero di uccisioni.

Così, con UT, in qualunque modalità vi piaccia giocare, basta cercare il tipo di gioco sull'elenco di server e fare clic per iniziare.

Mappe

Mappe, mappe, mappe e ancora mappe. Le mappe sono i mondi in cui i giochi sono ambientati. Non ho mai giocato ad un gioco in cui ci sono così tante mappe che non si sa qual è la preferita. Ciò rende difficile stancarsi del gioco. Ogni mappa è come un piccolo mondo, ognuno con i propri punti di riferimento e strane curve e deviazioni. Vengono continuamente create nuove mappe. Quindi non c'è mai un momento in cui dirai a te stesso "quando verrà rilasciata la prossima versione di questo gioco in modo da avere più mappe?"

Multi-piattaforma

Una delle caratteristiche più importanti in assoluto di UT è che è disponibile per tutti i tre i principali sistemi operativi: Mac, Windows e Linux. Così non devi mai dire al tuo amico: "Ho appena trovato il gioco perfetto, ma funziona solo per PC". No, ora si può dire "Ehi amico, devi giocare a questo gioco tremendo! Puoi anche giocare sul tuo Mac! "Una cosa che non mi è piaciuta degli altri giochi multiplayer è stato proprio il fatto che i miei amici con



PC o MAC non potevano unirsi al divertimento. Mi ha fatto sentire come se li avessi lasciati e non è bello nel mondo Ubuntu, dove ci si aiuta l'un l'altro, come in una famiglia.

Grafica

Mentre una buona grafica per alcuni è indispensabile, la velocità è più importante per me. Urban Terror ha entrambe le cose. Ha un ambiente divertente, interattivo e dettagliato pur mantenendo l'uso della memoria al minimo. Sto per parlare un po' male di giochi come Battlefield perché si tratta di ottimi esempi di una grafica di gioco "troppo" buona. Cercano di rendere gli ambienti in maniera realistica, ma questo richiede molto alle risorse di sistema e non si tratta più un gioco, ma di un buco nero, e diventa divertente solo se si ha un super computer. UT ha un bell'aspetto, è veloce e si passa più tempo a giocare che ad attenderne il caricamento.

Lati negativi di UT

Non ho mai sentito parlare di un gioco perfetto. È triste ma è così. Visto che questi giochi vengono creati da persone non perfette come

me, sarebbe impossibile creare un prodotto perfetto. Una grande svantaggio è che si può giocare solo in multiplayer, il che significa che avete bisogno di Internet per giocare. Questo può essere un problema quando si è annoiati in vacanza, nel bel mezzo del nulla, o se la vostra connessione non è sempre disponibile. Un altro problema, che alcuni possono trovare meno fastidioso di altri, è che non sembra esservi restrizioni sui nomi del giocatore. Ciò significa che molti dei giocatori hanno nomi osceni. Non sembra esserci alcun modo di disattivare la funzione di chat sullo fondo dello schermo, dove alcuni giocatori abusano scrivendo qualunque cosa vogliano. Quest'ultimo problema può essere risolto facilmente



con l'uso di un post-it. Basta schiaffarlo sull'angolo a sinistra dello schermo e si è al sicuro dai messaggi di chat. Ci deve essere un qualche modo per disattivare la lista dei nomi, ma non ho perso tempo per cercarlo. Di solito sono così preso dal gioco che mi concentro solo su quello che la mia squadra avversaria sta per fare. A parte queste cose non sembrano esserci altri difetti in questo gioco!

Il test di dipendenza

Un paio mesi fa, durante un pranzo sul posto di lavoro, ho deciso di fare una prova. Volevo vedere se, semplicemente mostrando un gioco a qualcuno, potevo renderlo dipendente senza alcuna forzatura. Allora, ho scaricato UT sul nostro computer del reparto di spedizione, e, durante una pausa pranzo, ho deciso di mostrarlo al mio collaboratore, Josh. Ho giocato per circa 2 minuti prima di lasciargli il gioco in mano. Non potevo avere idea di cosa avevo scatenato.

Ha preso confidenza con il gioco molto velocemente ed ora, circa 4 mesi più tardi, Josh gioca ad UT per la maggior parte se non per tutta la



durata della sua pausa pranzo. La mia tattica ha funzionato benissimo. Un pomeriggio, durante l'ora di pranzo, il ragazzo dell'UPS doveva farci delle consegne. Mentre scaricava i pacchi, ha dato un'occhiata oltre la spalla di Josh. "Bel gioco amico!" Disse il ragazzo dell'UPS e rimase a guardare per un po' di tempo. Chi avrebbe mai pensato che una breve dimostrazione del gioco avrebbe catturato la loro attenzione così

facilmente. Rido. Ancora mi viene da ridere se ripenso al giorno in cui ho fatto vedere per la prima volta il gioco a Josh. Che ricordo.

Valutazione finale

Con la sua azione veloce, la grande scelta di armi, e un'interfaccia semplice e intuitiva, Urban Terror rapidamente si trova al primo posto nella mia classifica. È un gioco perfetto per chi ama il mondo multiplayer, mentre per gli amanti della strategia e della sfida contro il computer

può non essere altrettanto fantastico. Lo adoro e quando posso gioco. Un avvertimento per i nuovi giocatori: dà una forte dipendenza. Buon divertimento con Urban Terror!

Per installare facilmente Urban Terror mediante un pacchetto Deb si può leggere questo post sul forum di Ubuntu:

<http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=747587>

8.10
Intrepid Ibex

www.Ubuntu.com



ubuntu



kubuntu



xubuntu

e



mythbuntu
home entertainment just got entertaining again.



INTERVISTA AI MOTU

Presa da behindmotu.wordpress.com

STEPHAN HERMANN

"Behind MOTU" è un sito che propone interviste a persone conosciute come "Masters of the Universe" (MOTU). Sono una squadra di volontari che hanno lo scopo di gestire i pacchetti all'interno dei repository *Universe* e *Multiverse*.



Età: 37

Località: Au am Rhein, vicino a Karlsruhe, Germania

IRC Nick: \sh

Da quanto tempo usi Linux e qual è stata la tua prima distribuzione?

Beh, Linux ha avuto la mia attenzione dall'inizio del 1993, mentre stavo lottando con Sun OS sul nostro server all'università

(FernUni Hagen). La mia primissima distribuzione è stata SuSE Slackware, non ricordo più la versione, ma ricordo quanto ci misi a scaricare le immagini di 10 floppy da 1.44 mb, circa 7 giorni con una connessione a 9600 baud tra il nostro server Sun e il Terminal Server con cui potevamo connetterci usando Kermit :)
Comunque, da quanto lo uso, IMHO, ho provato tutte le distribuzioni Linux sul mercato, SuSE, Red Hat, Debian, Gentoo, e altre distribuzioni minori.

Da quanto tempo usi Ubuntu?

Oh, era all'inizio del 2005, quando uno strano tipo chiamato Oliver "Ogra" Grawert (detto Mr. Edubuntu) venne da me per chiedermi di provare la pre-release di Ubuntu Hoary. A quel tempo lavoravamo nella stessa azienda (ISH GmbH, adesso Unity Media, un provider di TV via cavo a Northrhine Westfalia e

Hesse). Al tempo usavo Gentoo sul mio portatile aziendale e a casa, così mi dovette convincere a usarlo come prima scelta.

Quando sei stato coinvolto con il gruppo MOTU e come?

Oh, era sempre all'inizio del 2005, penso circa aprile, appena prima del rilascio di Hoary. Quando fui sicuro che Ubuntu funzionava sui computer di casa e aziendale, mi convinsi a usarlo per il mio lavoro quotidiano. Sapendo che Oliver lavorava per i MOTU (e a quel tempo anche per Canonical come "Contributore principale"), la mia motivazione principale fu di contribuire a Ubuntu, perché mi piacque quello che vidi e pensai di dare una mano. Beh, davvero non mi interessava a chi dessi il contributo, Ubuntu, Gentoo, Red



Hat, almeno davo una mano. Ma Ubuntu era speciale. A quei tempi era numerata in contributori e sviluppatori stipendiati. Così cominciai a lavorare su pacchetti Debian (che avevo creato in precedenza, per i miei progetti personali) in Ubuntu. Durante Breezy, affrontammo un grosso cambiamento (migrazione C++), e cominciai a potenziare i miei motori, compilare un sacco di correzioni e debdiff, Matthias “Doko” Klose era incaricato di questo, e dovette caricare molti miei pacchetti. Pensai che Matthias si era stufato di caricare questi pacchetti per me, così come Oliver, allora chiesi l’iscrizione ai MOTU. In quei giorni era tutto diverso rispetto a ora. Per diventare MOTU, ci si doveva iscrivere a Ubuntu, lo feci, e diventai un membro ufficiale Ubuntu il 20-05-2005. Era speciale, perché incontrai per la prima volta Mark (Sabdf1) su IRC, e disse l’ultima parola sulla mia richiesta. Dopo l’approvazione, bastarono, non ricordo più, 2 o 3 settimane per diventare membro “ufficiale” dei MOTU, con diritti di upload.

Cosa ti ha aiutato a imparare la pacchettizzazione e come lavorano i gruppi Ubuntu?

Oh, in generale, ho avuto molte esperienze con altri formati di pacchetti, compreso quello debian. Non è stato un problema. Leggere Makefiles non è così difficile, quando qualcuno ha un passato da sviluppatore. Penso che la cosa più difficile sia dover seguire le linee guida della pacchettizzazione Debian. Qualche volta è più facile dimenticarsi queste linee guida, ma in fin dei conti è meglio seguirle da subito. Lavorare per Ubuntu significa lavorare con un gruppo di altri sviluppatori; chiunque modifichi un pacchetto, cambi qualcosa, è uno sviluppatore. Lavorare in un gruppo significa che non devi focalizzarti solo sul tuo lavoro, ma anche sul lavoro degli altri. Quando lavori nel mondo IT, un buon gruppo ti aiuta quando hai bisogno di consigli; lo stesso discorso si applica a Ubuntu, specie quando si lavora a livello di software. Nessuno conosce tutto, cosicché tutti imparano di più ogni giorno. Anche i vecchi professionisti stanno imparando! E nessuno dovrebbe dubitare di sé solo perché non

capisce qualcosa al primo colpo. Ascoltare la gente, imparare, provare, capire; penso che queste siano le direttive principali per chi vuole unirsi all’Armata Ubuntu :)

Parte preferita del lavoro con i MOTU?

Oh, ce ne sono un sacco. Primo, lo spirito di MOTU è unico (IMHO). Conosci persone, anche se non le vedi, molto meglio, è come una grande famiglia, con giorni belli e anche giorni brutti. Secondo, ho imparato molto dagli altri MOTU, e imparo sempre di più, ogni giorno. Terzo, gli altri imparano da te, ed è bello vederlo. Per il proprio spirito. Questo mi porta a vedere persone come Barry (bddebian) crescere (è stato il mio primo scolaro ;)), o come Og Maciel evolversi in altre parti dell’Open Source (per esempio Gnome Foundation, Foresight Linux, ecc). Quarto, aiuta la tua carriera personale, specie se stai lavorando nel settore IT.

Qualche consiglio per chi vuole aiutare i MOTU?



In realtà, ce n'è solo uno: semplicemente fate qualcosa. Davvero, se volete essere parte di questo famoso Gruppo Ubuntu, semplicemente cominciate a contribuire. Pacchettizzate nuovo software, correggete pacchetti, o qualsiasi altra cosa vi piaccia. Cominciate da qualcosa. Sì, non a tutti piace lavorare con il software e a non tutti piace mettere in ordine gli errori ma ogni singolo aiuto è importante. E sì, ascoltate la gente. Molti MOTU veterani, o altri gruppi Ubuntu, sanno più di voi all'inizio del vostro viaggio. Non ignorateli. Abbiamo già visto persone così, e probabilmente hanno fallito, e non si sono adattati al gruppo.

Hai lavorato a molti pacchetti negli ultimi cicli, su cosa ti stai focalizzando per Hardy?

Beh, Hardy è proprio dietro all'angolo, e ho lavorato su fusioni, correzioni di errore e altra roba di sicurezza per Hardy. Anche Wine è nella lista, non mi piace, ma penso sia importante avere uno strumento così sui nostri repository. Se va tutto

bene, Scott Ritchie (il manutentore del pacchetto WineHQ Ubuntu) diventerà presto un MOTU, e prenderà il controllo degli upload di Wine ;)) Per Hardy+1, ho qualche nuovo pacchetto in tasca, e se tutto va bene saranno presto su Hardy+1. E quindi sulla versione Ubuntu Server. Che è molto speciale, perché lavoro con questa versione tutto il giorno. Quindi, almeno per me, c'è bisogno di qualche modifica sulla versione Server, e spero che di poter aggiungere qualche idea.

In che modo pensi che Hardy sarà speciale per i nostri utenti?

Penso che ogni nuovo rilascio dia agli utenti una nuova esperienza. Quando hai cominciato dall'inizio (con Hoary o Breezy), puoi vedere come Ubuntu si sta evolvendo. Penso che Hardy sarà speciale, come lo era Dapper, per via dello status di LTS (Supporto a Lungo Termine). Dà all'utente la garanzia che non è da solo. Questo dà anche ai nostri (lo sto dicendo con uno scopo) clienti affari un'opportunità di passare da Red Hat Enterprise Linux o Novell/SuSE Enterprise Linux a rilasci Ubuntu LTS. (Faccio notare che anche

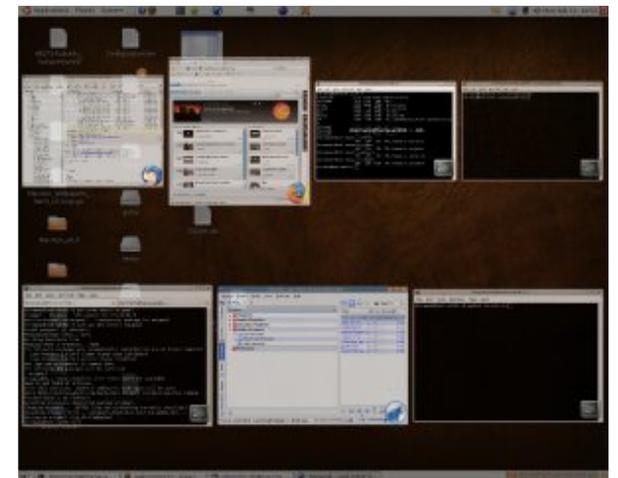
i clienti affari stanno usando i repository Universe/Multiverse, e così noi, il gruppo MOTU, dobbiamo aver cura della stabilità e sicurezza di Universe/Multiverse).

Citazione preferita?

Ce ne sono molte... *"Benvenuto nel vero mondo, Neo"* (Matrix) è la miglior citazione dell'anno 1999/2000. Ma penso che Linux ne ha una migliore: *"Se mai Microsoft sviluppasse applicazioni per Linux, significherebbe che abbiamo vinto"*.

Cosa fai nel tempo libero?

Hmmmmm... quale?





LETTERE

Ogni mese abbiamo il piacere di pubblicare alcune delle email che riceviamo. Se volete inviare una lettera per la pubblicazione, complimenti o reclami, scrivete a: letters@fullcirclemagazine.org.
ATTENZIONE: alcune lettere potranno essere editate per problemi di spazio.

Nel numero 17 di FCM (a pagina 36) sembra che qualcuno abbia problemi con la modifica dei tag dei file MP3. Voi suggerite di utilizzare un altro programma per modificare questi file, ma non date nessun indizio su quale utilizzare. Vorrei suggerire un programma chiamato easytag <http://easytag.sourceforge.net/> (presente anche negli archivi di Ubuntu).

XiOn

Sono molto deluso dall'aver visto l'articolo "Programmazione in C" (FCM n.17). E ancora peggio, è il primo di una serie di articoli. Se volessi imparare a programmare in C, ci sono dozzine di libri, siti, guide in linea e altro ancora. Perché sottoscrivere ad una rivista che si ripropone di parlare di Ubuntu per imparare il C? Non ha senso. Come nuovo utente di Ubuntu, preferirei di gran lunga leggere articoli che parlano di Ubuntu!

Sarebbero interessanti degli articoli sulle varie applicazioni che girano su Ubuntu, specialmente se corredati di

LETTERA DEL MESE

L'autore della Lettera del Mese vince due adesivi metallici Ubuntu!



Come utente convertito ad Ubuntu, per alcuni anni sono cresciuto apprezzando e vivendo il Sistema Operativo. Come utente non tecnico, riuscire a "fare qualcosa" oppure "trovare una soluzione" per qualcosa che ci è familiare in Windows può richiedere molto tempo, ma questo serve per prendere confidenza e apprendere, qualcosa che posso accettare.

Tutto questo arrembiare mi ha insegnato che un computer può rappresentare diverse cose per molte persone. Le opportunità sono infinite, anche se sono ancora essenzialmente frivole se comparate con la grandezza della natura. Le capacità che possiedo attualmente sono quelle che mi permettono di amministrare gli apparati informatici e tecnologici in casa mia, ma poco altro. Per altre cose, trascorro parecchio tempo a cercare, installare, provare e rimuovere software che potrebbe, o meno, soddisfare le mie richieste.

Vorrei contribuire, realizzare una mia distribuzione personale, scrivere un programma che possa fare qualche cosa (anche piccola), ma non so come farlo e, cosa cruciale, non ho abbastanza tempo libero per poter imparare a farlo.

Ci potrebbe essere un prodotto di Ubuntu che funziona sul mio computer, ma magari non in

tutte le sue potenzialità a causa di qualche mancanza. Non in Ubuntu, ma nelle mie capacità. L'opportunità di coinvolgere molte persone nello sviluppo delle applicazioni è reale, dato che questa piattaforma non ha un progetto. Linux offre delle grosse opportunità se considerato all'interno della comunità tecnica ma crolla al di fuori di quest'area. Sogno un giorno di essere in grado di sviluppare dei programmi scrivendoli su moduli di codice precompilati al fine di costituire la base per semplici applicazioni. Proprio come se aggiungessi un nuovo componente hardware per poter offrire una nuova opportunità ad una macchina.

L'opportunità di fornire ad utenti non edotti una piattaforma per imparare a compilare dei programmi non esiste o non è così chiara a coloro al di fuori della comunità. Sia essa Windows, Apple o Linux. Quindi questa è la sfida. Ubuntu mi ha catturato come utente e prevedo di utilizzarlo ancora in futuro. Adesso spero mi dia le capacità di diventare un utente che potrebbe un giorno fornire un contributo utile.

Alex



dettagli sull'installazione, chiarimenti di dubbi e dettagli sul programma in sé. Mi piacerebbe anche vedere degli articoli su argomenti come la sequenza di avvio di Ubuntu: cosa sono tutte quelle scritte che compaiono quando avvio Ubuntu e come posso lavorare ad esse. Il chiarimento dei vari problemi è sempre una cosa positiva: il mio hardware/programma non funziona, cosa posso fare? Gli articoli sull'esperienza dei vari utenti che state facendo sono grandiosi. In poche parole, per favore realizzate degli articoli che riguardino direttamente Ubuntu e non articoli in generale sull'informatica o sui PC.

Jim

Ed: *Ho capito dove vuoi arrivare Jim, ma quanti libri esistono sulla programmazione specifici per Ubuntu? E poi più gente si interessa a C, più la comunità potrebbe avere dei potenziali sviluppatori. Inoltre, noi mandiamo in stampa solo ciò che gli utenti ci inviano. Siamo una rivista della comunità, leggi la prima pagina "Novità" per saperne di più su come scrivere a Full Circle. La serie sulla programmazione in C è inserita per adempiere al nostro obiettivo.*

Mi stavo chiedendo se esiste un terminale o una bash shell che assomigli ad una lavagna. Se esiste sarebbe una bella idea includerla in Edubuntu. Oppure dovrete dirci come avete realizzato la copertina del numero 17 di FCM o meglio ancora potreste creare un terminale di comando esattamente così.

Andrew Barney

Ed: *La copertina di FCM n° 17 è stata realizzata con GIMP. Ho usato come font qualcosa che assomigliasse ad una scritta fatta a mano, poi ho applicato del rumore per far sì che potesse assomigliare al segno del gesso sulla lavagna. Sono sicuro che sia abbastanza facile per qualcuno creare un font con del rumore per poterlo utilizzare nella finestra del terminale.*

Da 9 mesi a questa parte, ossia da quando ho deciso di provare Linux per una ragione che non riesco a definire, sono rimasto impressionato dalla comunità open-source. Una delle linee guida che ho molto apprezzato è stata la distinzione tra FOSS e programmi scaricabili gratuitamente: è gratuito, come per le birre, o Libero, come nella Lingua Parlata (in originale: free, as in beer, or Free, as in Speech)?

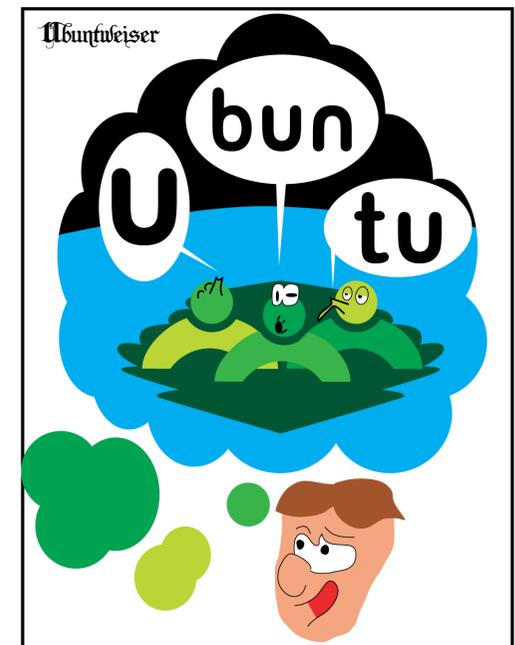
Sono entrambi concetti positivi e

prenderò tanta birra quanta possa portarme, ma i concetti e gli ideali che stanno dietro la Libertà di Parola/Software sono così potenti che li denoterò usando le lettere maiuscole. Ubuntu mi ha dato un qualcosa in più, quel qualcosa che non avrei mai potuto immaginare o considerare prima.

Esiste un "aggettivo corretto"? Può anche darsi, ma non su Windows o Mac.

D'Artagnon

Ed: *Hai espresso un buon punto di vista e grazie per il fumetto ispirato alla Budweiser (sotto).*



"FREE AS IN BEER?"



Domande&Risposte

Scritto da Tommy Alsemgeest

Se avete delle domande su Ubuntu che richiedono una risposta, scrivete a:

questions@fullcirclemagazine.org, e Tommy vi risponderà nelle prossime edizioni. **Si prega di inserire il maggior numero di informazioni che possano servire a risolvere il vostro problema.**

D Vorrei creare un ambiente in avvio multiplo tra openSUSE e Ubuntu. Preferirei impostare un avvio multiplo oltre alla VM (macchina virtuale).

R Installa Ubuntu come al solito ma, al momento di impostare la partizione, ridimensiona tramite la funzione apposita la grandezza della tua partizione con openSUSE, per lasciare spazio alla nuova partizione per Ubuntu. Puoi anche condividere la partizione Linux swap tra i sistemi operativi.

D Posso effettuare una ricerca estesa sui numeri di Full Circle? Non vorrei cercare numero per numero.

R Potresti fare la ricerca con Google aggiungendo, alla fine dell'indirizzo, la stringa "site:fullcirclemagazine.org". Per esempio, se stai cercando Linux Mint, puoi scrivere in Google:

```
linux mint
site:fullcirclemagazine.org
```

Oppure puoi controllare il nostro indice degli articoli sul wiki di Ubuntu.com:
<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine/FullIssueIndex>

D Ho Ubuntu 8.04.1 e Ubuntu Ultimate sul mio portatile. Vorrei anche provare Ubuntu Studio, ma su partizioni diverse. Come potrei farlo?

R Di solito, quando si aggiunge un altro sistema operativo basato su Ubuntu, l'installer dovrebbe rilevare automaticamente la presenza dell'altro e aggiungerlo al nuovo file menu.lst del grub.

Comunque, se per un motivo qualsiasi non dovesse farlo, puoi sempre aggiungerlo tu stesso al menu.lst. Ammettendo che hai installato prima Ubuntu e poi Ubuntu Ultimate, dovresti guardare il file /boot/grub/menu.lst sulla partizione di Ubuntu e scorrere il file verso il basso. Dovresti vedere qualcosa di simile:

```
title Ubuntu, kernel 2.6.24-19-generic
```

```
root (hd0,0)
```

```
kernel /boot/vmlinuz-2.6.24-19-generic root=/dev/sda6 ro quiet splash
```

```
initrd /boot/initrd.img-2.6.24-19-generic
```

Copia le parti che ti interessano, poi apri un terminale e digita:

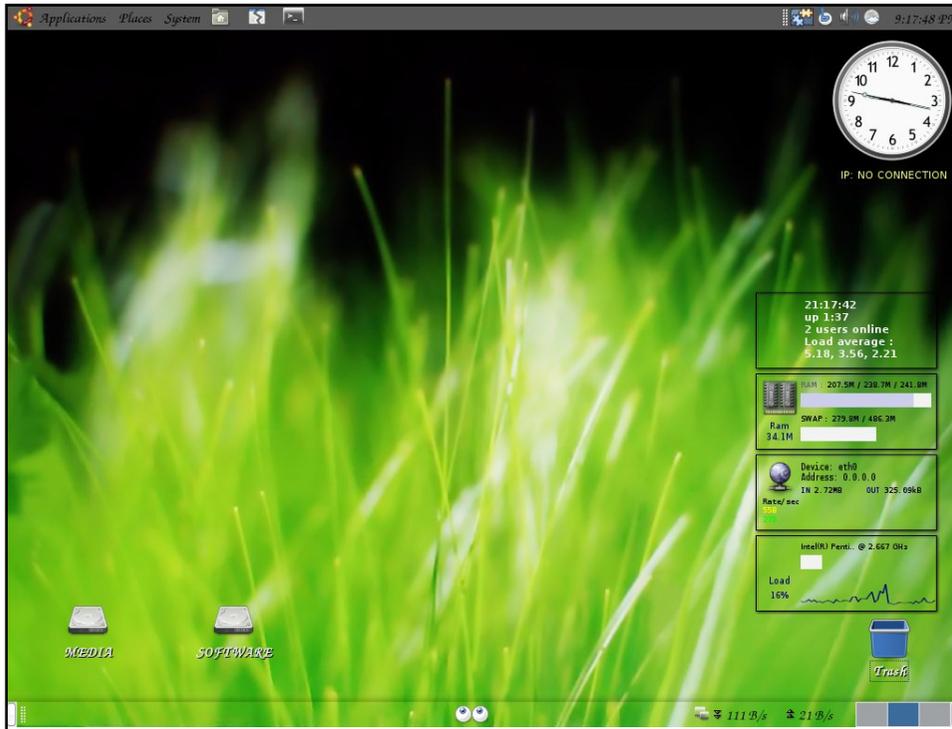
```
gksudo gedit
/boot/grub/menu.lst
```

e incolla le parti dal vecchio menu.lst in quello esistente. Salva il file e riavvia. Se tutto fila liscio, dovresti essere in grado di avviare entrambi i sistemi operativi. Se hai installato Ubuntu Ultimate per primo e poi Ubuntu, ti basta invertire le operazioni che ti ho detto. Incolla sempre nel menu.lst del sistema operativo che hai installato per ultimo.



IL MIO DESKTOP

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



Uso Ubuntu sin dalla Dapper. Ho incontrato qualche difficoltà nell'imparare ad usare Linux perché non c'era nessuno che mi insegnasse ma ora davvero mi piace. Sono stupito delle grandi possibilità di personalizzazione degli ambienti desktop di Linux. Il mio preferito è Gnome. Anche se non sono mai stato abile con i videogiochi, Super Mario era uno di quelli che mi piaceva di più. Ora ho trovato questo bellissimo tema per le icone chiamato *MarioGame* in gnome-look.org. Ho scaricato lo sfondo da deviantart.com. Ho anche cambiato i colori dei pannelli di Gnome per adattarli meglio alla grafica di Mario. Il castello, il fungo, il fiore e gli altri personaggi in basso non fanno parte dello sfondo ma sono icone i cui nomi sono nascosti dietro il pannello. Uso anche Rainlendar, di cui ho letto per la prima volta in Full Circle Magazine n. 13.

Ho installato *gdesklets* e *Cairo-Clock* da Synaptic e il mio tema è *metacity almond* prelevato da www.gnome-look.org.

Il mio PC è un P4 con 256 MB di RAM.

Bhuvanesh



Uso Ubuntu sin dalla Dapper. Ho incontrato qualche difficoltà nell'imparare ad usare Linux perché non c'era nessuno che mi insegnasse ma ora davvero mi piace. Sono stupito delle grandi possibilità di personalizzazione degli ambienti desktop di Linux. Il mio preferito è Gnome. Anche se non sono mai stato abile con i videogiochi, Super Mario era uno di quelli che mi piaceva di più. Ora ho trovato questo bellissimo tema per le icone chiamato *MarioGame* in gnome-look.org. Ho scaricato lo sfondo da deviantart.com. Ho anche cambiato i colori dei pannelli di Gnome per adattarli meglio alla grafica di Mario. Il castello, il fungo, il fiore e gli altri personaggi in basso non fanno parte dello sfondo ma sono icone i cui nomi sono nascosti dietro il pannello. Uso anche Rainlendar, di cui ho letto per la prima volta in Full Circle Magazine n. 13.

Nelson Álvarez



2 1 3

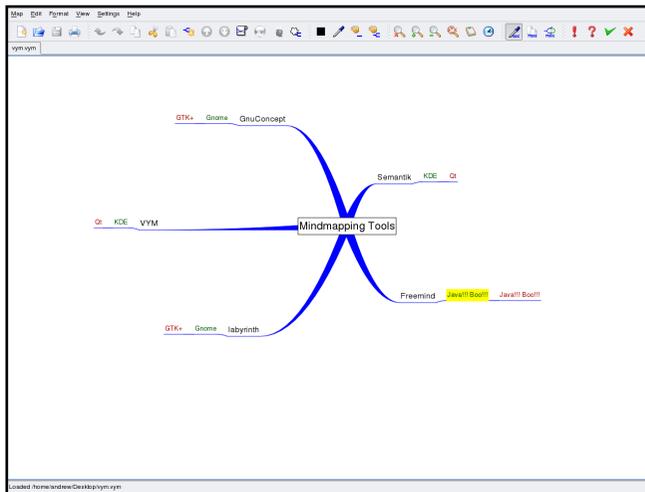
I MIGLIORI 5 STRUMENTI PER MAPPE MENTALI

Scritto da Andrew Min

View Your Mind (VYM)

<http://www.insilmaril.de/vym/>

VYM è una delle applicazioni più popolari in Linux per le mappe mentali. È pieno zeppo di funzioni, rendendolo perfetto per quegli utenti che ne usano parecchie. Però VYM non è



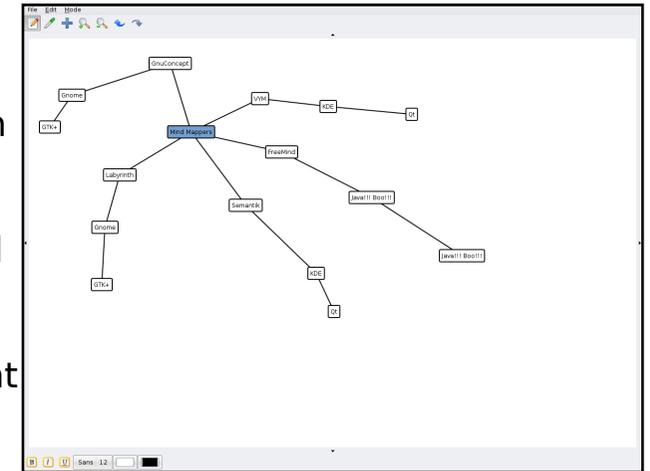
davvero facile da usare. Molte funzioni si controllano dalla barra degli strumenti, il che significa che non basta fare clic nella finestra principale per aggiungere un ramo (come si può fare invece con gli altri) ma si deve usare la barra degli strumenti o le scorciatoie da tastiera (usando il tasto Insert, che è un po' scomodo visto che non si trova vicino ai tasti principali). Sul lato dei vantaggi, si possono esportare le proprie mappe in quasi tutti i formati possibili, incluso OpenOffice, PDF e XHTML.

Per installare VYM, usate il pacchetto **vym** nel repository *universe*.

Labyrinth

<http://code.google.com/p/labyrinth/>

Come la maggior parte delle applicazioni Gnome, Labyrinth punta sulla facilità d'uso. L'interfaccia è del tutto minimale ma sorprendentemente facile da usare. Azione come

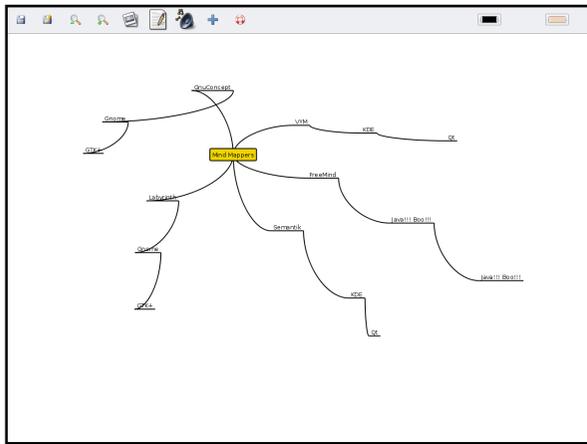


colorare, aggiungere sotto-rami e tanto altro sono disponibili con un semplice clic. Labyrinth vanta anche una efficace modalità Disegno, perfetta per gli utenti di tablet PC. Infine, c'è anche un comodo gestore che tiene assieme tutte le vostre mappe. Lo svantaggio è che potete esportarle solo come immagine (niente PDF per gli utenti di Labyrinth).

Per installare Labyrinth usate il pacchetto **labyrinth** nel repository *universe*.



CharTr



<http://code.google.com/p/charttr>

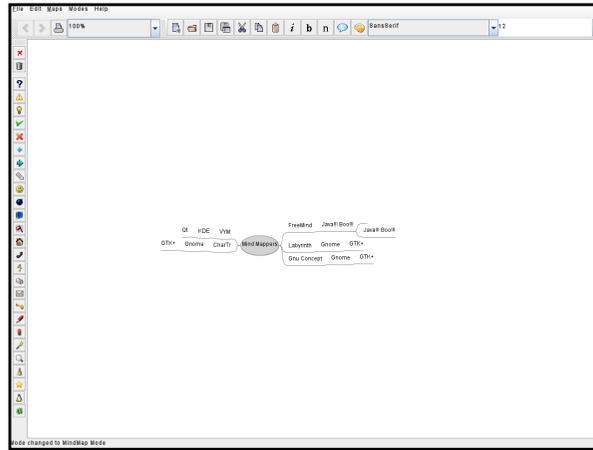
CharTr è una derivazione recente di Labyrinth. Complessivamente l'interfaccia è la stessa (con alcune modifiche alle icone) ma vanta molte nuove funzioni, come la possibilità di espandere e comprimere i rami, lo spostamento (effettuabile con un clic destro) e la completa assenza del menu, rendendo più semplice l'accesso ai pulsanti. Infine, qualcosa in più: CharTr vanta la possibilità di esportare in PDF. Considerato che Labyrinth non è stato più aggiornato da aprile, CharTr è una buona alternativa.

Al momento CharTr non si trova nei repository di Ubuntu. Dovrete usare il .deb disponibile nel sito.



Andrew Min è un appassionato di Linux fin da quando ha installato per la prima volta openSuSE su VMWare. Maggiori informazioni su di lui a: <http://www.andrewmin.com/>

FreeMind

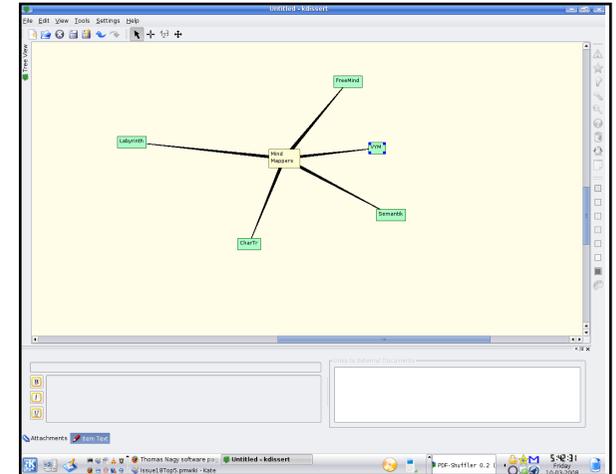


<http://freemind.sourceforge.net/>

FreeMind è uno degli strumenti per mappe mentali più vecchi e valutati. Purtroppo è scritto in Java, un linguaggio che lascia molto a desiderare per l'aspetto, la velocità e l'impressione generale. In ogni caso, FreeMind compensa queste carenze con le funzionalità. Icone, colori e tutte le opzioni di esportazione che potete immaginare fanno di FreeMind il più potente strumento nel suo genere, senza dubbio. E pensate alla "caratteristica" Java in modo positivo: è così brutta che non avete da preoccuparvi di integrarla nel vostro desktop.

Per installare FreeMind, potrete trovare il pacchetto **freemind** dal repository *multiverse* ma è un po' vecchiotto. Controllate nel link in cima la versione più recente. Vi servirà anche la versione supportata da Sun del runtime di Java, visto che usare altre versioni può causare instabilità.

Semantik/Kdissert



<http://www.freehackers.org/~tnagy/kdissert.html>

Semantik (già noto come Kdissert, la versione per KDE 3 citata in basso) è un potente strumento KDE per le mappe mentali scritto per KDE 4. Di gran lunga il mio preferito, Semantik raggiunge il perfetto bilanciamento tra la potenza di FreeMind e la semplicità di Labyrinth. Sono disponibili opzioni di formattazione, icone, colori, scorrimento e molto di più. Comunque, il programma è anche uno dei più semplici da imparare, anche se ho impiegato un po' per capire come mettere del testo nei rami. Thomas Nagy ha fatto un ottimo lavoro.

Per installare Semantik, usate il pacchetto **semantik** in *universe*. Potete anche installare **kdissert** (anch'esso in *universe*) se vi serve una versione per KDE 3.



COME CONTRIBUIRE

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

Inviateci i vostri articoli a: articles@fullcirclemagazine.org

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

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

Le revisioni Hardware/software devono essere inviate a: reviews@fullcirclemagazine.org

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

Le liste e le foto dei desktop/PC photos vanno inviate a: misc@fullcirclemagazine.org

Se avete domande, visitate il nostro forum: www.fullcirclemagazine.org

Termine di stesura dell'edizione #19:
Domenica 2 Novembre

Rilascio dell'edizione #19:
Venerdì 28 Novembre

DITE LA VOSTRA

Se volete dire la vostra sugli sviluppi di Full Circle, fatelo durante la riunione mensile in IRC.

Potete trovare la nostra Agenda a: <http://url.fullcirclemagazine.org/f2ba08>

Desideriamo avere delle informazioni da voi, i lettori, per aiutarci prendere delle decisioni che riguardano la rivista.

La prossima riunione generale, tutti sono benvenuti, sarà: **Sabato 13 Ottobre** alle **1700 UTC**.

La riunione avverrà nel canale IRC **#fullcirclemagazine**, posto sul server irc.freenode.net. Se usate la nostra pagina web IRC, che trovate su: <http://irc.fullcirclemagazine.org>, vi permetterà di interagire con il nostro canale IRC attraverso il vostro browser web.



Gruppo Full Circle

Caporedattore - Ronnie Tucker
ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmaster - Rob Kerfia
admin@fullcirclemagazine.org

Direttore delle comunicazioni - Robert Clipsham
mrmonday@fullcirclemagazine.org

Correttori di bozze

Andrew Min
David Sutton
Mike Kennedy
David Haas
Gord Campbell
Matt Janeski

Il nostro ringraziamento va a Canonical, al team marketing di Ubuntu e ai molti gruppi di traduzione nel mondo.



IL GRUPPO DI TRADUZIONE ITALIANO

Questa rivista è stata tradotta dal gruppo di traduzione italiano della comunità [Ubuntu-it](http://www.ubuntu-it.org).

Per ogni ulteriore informazione visitate il nostro sito web:

<http://wiki.ubuntu-it.org/Fcm>

Hanno collaborato alla stesura di questo numero:

Traduttori:

Paolo Garbin	paolettopn@ubuntu-it.org
Aldo Latino	aldolat@ubuntu-it.org
Dario Cavedon	dcavedon@gmail.com
Cristina Franzolini	forkirara@gmail.com
Antonino Arcudi	antonino.arcudi@gmail.com
Teo Cocetta	teo666@linuxmail.org
Marco Letizia	letissier85@gmail.com

Revisori:

Aldo Latino	aldolat@ubuntu-it.org
Lidia Pellizzaro	lidia.pellizzaro@gmail.com
Michele Azzolari	michele.azzolari@gmail.com
Cristina Franzolini	forkirara@gmail.com
Teo Cocetta	teo666@linuxmail.org
Marco Letizia	letissier85@gmail.com

Impaginatori:

Cristina Franzolini	forkirara@gmail.com
Aldo Latino	aldolat@ubuntu-it.org

Addetto alle comunicazioni:

Maurizio Moriconi	bugman@quipo.it
-------------------	--

Referente del gruppo di lavoro italiano:

Paolo Garbin	paolettopn@ubuntu-it.org
--------------	--



full circle magazine

ubuntu-it

Traduzione Italiana