

Numero 19 - Novembre 2008



full circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ UBUNTU

 ubuntu

 kubuntu

 xubuntu

 edubuntu

INTERVISTA:
EMILIO POZUELO MONFORT

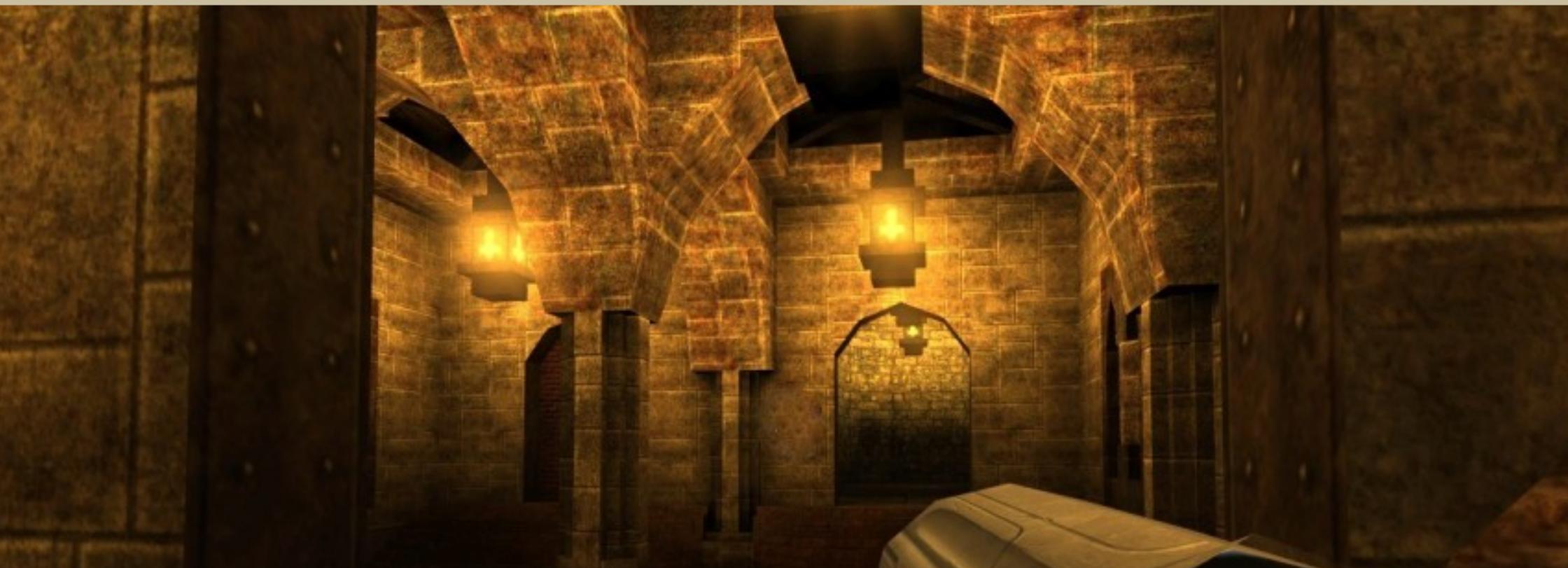
HOW TO:
GIMP - PARTE 8
PROGRAMMARE IN C - PARTE 3
CREARE MULTIMEDIA PER IL CELLULARE
CREARE UN ACCESS POINT WIFI

COMANDA E CONQUISTA:
PERDUTO E RITROVATO

NUOVA RUBRICA:
GIOCHI UBUNTU

GIOCHI UBUNTU

RECENSIONE DI OPEN ARENA





full circle

www.fullcirclemagazine.org



P.08



P.13



P.21



P.23



P.15



P.18



P.27



P.32

	Notizie	p.04
	Comanda e Conquista : Perduto e ritrovato	p.06
	How-To: Programmare in C - Parte 3 Creare un access point WiFi GIMP - Parte 8 Creare multimedia per il cellulare	p.08 p.13 p.15 p.18
	La mia storia: Ubuntu John	p.20
	Recensione libri: Beginning Ubuntu Linux	p.21
	Intervista: Emilio P. Monfort	p.23
	Lettere	p.25
	Donne Ubuntu	p.26
	Giochi Ubuntu	p.27
	Domande&Risposte	p.29
	Il mio desktop	p.30
	Le migliori 5 applicazioni di virtualizzazione	p.32
	Come contribuire	p.34
	Il gruppo di trad. italiano	p.35

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 ad un altro numero di Full Circle Magazine.

Non solo questo numero ha una nuova sezione mensile, Giochi Ubuntu, ma è il primo numero con un concorso! La Apress Publishing ci ha gentilmente fornito una copia del libro **Beginning Ubuntu Linux** per una recensione, che trovate a [pagina 21](#), e ci ha permesso di offrire la copia come premio (l'ho mantenuta intatta, giuro!). Quindi leggetevi la recensione e mandate una mail con la risposta alla domanda che troverete alla fine dell'articolo. Speriamo di avere un libro da recensire ogni mese d'ora in poi.

Un'altra novità per **Full Circle** questo mese è che questo numero è il primo realizzato in GNOME. Esatto, ho cambiato faccia. Perché? Il motivo principale è che la maggior parte delle applicazioni che usavo in KDE erano basate su GNOME, quindi stavo effettivamente usando un ibrido GNOME/KDE per utilizzare Transmission, Firefox, Scribus, Thunderbird e altri. Inoltre cercavo una scusa per aggiornare a Intrepid. Scribus in KDE mi ha provocato i peggiori mal di testa. Mi aspetto di essermene liberato sotto GNOME (dice, incrociando le dita!).

Ad ogni modo, basta parlare di me, godetevi il nuovo numero e in bocca al lupo per il concorso!

I migliori 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

SCO perde la causa legale con Linux



La saga infinita di SCO contro chiunque sia coinvolto, anche marginalmente, con Linux - ma

specialmente contro Novell e IBM - giunge al termine con la notizia che il Giudice del Distretto Federale Dale A. Kimball ha respinto tutte le richieste della società.

Secondo l'articolo di Ars Technica sul processo, tutte le pretese verso Novell sono state respinte, la dichiarazione in mala fede è stata ammessa ed ora SCO si ritrova a dover pagare una multa esorbitante per "arricchimento indebito" di 2,54 milioni di dollari (1,68 milioni di sterline), oltre agli interessi maturati.

Al termine dell'attacco di SCO durato cinque anni contro Linux e contro chiunque abbia cercato di divulgarlo, dopo aver finalmente ritirato la richiesta di violazione della proprietà intellettuale su alcune parti del popolare kernel open-source e sul sistema operativo associato, il risarcimento probabilmente non verrà pagato in quanto la società è attualmente sottoposta al procedimento di bancarotta dovuto al crollo del prezzo delle proprie azioni.

Fonte: <http://www.bit-tech.net>

Linux alimenta il Decoder Satellitare FTA



CaptiveWorks
CaptiveWorks ha annunciato l'uscita di un nuovo Linux IP set-top box (STB)

e ricevitore video digitale FTA (free-to-air) che offre sia ricezione video in formato HD che funzioni di media center. "Il Linux Media Center CW-4000HD è basato su Gentoo Linux e su altri progetti open-source", informa l'azienda.

Con sede a Los Angeles, la CaptiveWorks ha progettato, costruito e distribuito ricevitori video digitali basati su Linux fin dal 2005. Tutti i prodotti, inclusi i primi ricevitori satellitari CW-1000S, CW-3000HD così come il primo CW-600S sono destinati agli utenti FTA.

Con il termine FTA si descrive generalmente una serie di tecnologie per la trasmissione video digitale che consentono la fruizione dei contenuti senza necessità di abbonamento. La disponibilità del servizio varia molto di Paese in Paese.

Il CW-4000HD

Il nuovo CW-4000HD è un PC desktop compatto equipaggiato con un ricevitore satellitare e può riprodurre diversi tipi di file multimediali. Il componente principale del CW-4000HD è il ricevitore satellitare FTA che è stato progettato per ricevere trasmissioni satellitari in formato HDTV e SDTV non criptate e senza alcun costo. Funzionalità aggiuntive includono una guida elettronica per i programmi, la possibilità di mettere in pausa il programma che si sta guardando e lo zoom.

"Il sistema CaptiveWorks può anche ricevere i canali TV FTA trasmessi via IPTV tramite Internet", sostiene l'azienda. In aggiunta, supporta il sistema di trasmissione video in streaming peer-to-peer tramite Internet, nel quale gli utenti trasmettono in streaming il proprio video e lo scaricano allo stesso tempo, in maniera simile a quanto fa BitTorrent. Opzionalmente è disponibile un ricevitore ATSC per le trasmissioni video digitali che comprende il supporto per la TV via cavo.

"Le funzioni di Media Center del CW-4000HD includono la ricezione radio via Internet, un lettore MP3 ed un'applicazione per la visualizzazione delle immagini. È presente Firefox come browser web e inoltre il dispositivo offre la funzionalità di registratore video digitale (DVR) nonché la possibilità di masterizzare i video su DVDRW", informa la CaptiveWorks.

Fonte: <http://www.linuxdevices.com>

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

Amazon venderà gli XO Laptop OLPC



One Laptop Per Child ha confermato che inizierà a vendere il Laptop XO tramite Amazon.com a partire

da Lunedì.

L'XO Laptop sarà commercializzato tramite Amazon.com alla stessa maniera del programma G1G1, ossia il cliente dona 400 dollari per due laptop, uno dei quali verrà inviato ad un bambino in una nazione in via di sviluppo.

“Solamente i Laptop XO basati su Linux saranno disponibili tramite Amazon”, ha detto Jim Gettys, vice presidente della divisione progettazione software alla OLPC. Una versione con Windows non sarà commercializzata.

Per ora l'XO Laptop sarà venduto tramite il sito americano di Amazon. OLPC sta inoltre analizzando la possibilità di vendere il laptop sempre tramite Amazon anche in altri Paesi del mondo.

Progettato per essere utilizzato dai bambini dei Paesi in via di sviluppo, il laptop ha ricevuto molte lodi per la dotazione hardware innovativa e per la sua ecologicità. Il laptop viene proposto con una memoria interna flash da 1 Gigabyte, 256 Megabyte di RAM, uno schermo a cristalli liquidi da 7,5 pollici e scheda di rete wireless.

Fonte: <http://www.pcworld.com>



Canonical: versione di Ubuntu per processori ARM



Canonical ha in progetto il rilascio di una versione di Ubuntu adatta ad essere eseguita sui processori ARM v7, i quali mirano ad equipaggiare mini-notebook ed altri dispositivi mobili per Internet.

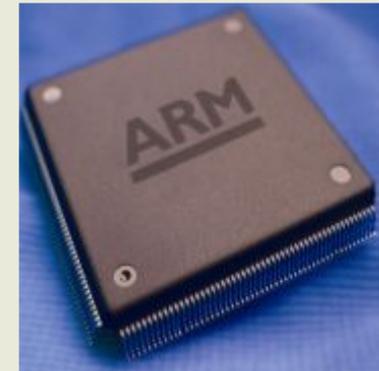
La versione per ARM del sistema operativo basato su Linux dovrebbe essere rilasciata ad Aprile. ARM compete con i processori a basso consumo ATOM di Intel, i quali stanno prendendo piede nei cosiddetti "netbook", che sono sistemi dal costo inferiore ai 500 dollari con uno schermo dai 10 pollici in giù. I mini-notebook, i quali solitamente hanno Linux o Windows XP come sistema operativo, sono destinati principalmente ai giovani studenti oppure agli adulti che vogliono un sistema leggero e compatto per controllare la posta elettronica o navigare su Internet in mobilità.

Canonical, sponsor commerciale di Ubuntu, progetta di portare il sistema operativo sull'architettura ARMv7, inclusi i sistemi basati su processori ARM Cortex-A8 e Cortex-A9. I processori ARM sono utilizzati su molti smartphone, come ad esempio l'Apple iPhone.

ARM, con sede nel Regno Unito, costruisce processori a basso consumo per piccoli dispositivi da molto più tempo di Intel, la quale

però è diventata una formidabile concorrente grazie al suo potere sul mercato.

La crescente intensità della competizione si riflette nelle dichiarazioni rilasciate il mese scorso dai dirigenti di Intel, i quali dissero che l'uso del processore ARM era il responsabile dei difetti di navigazione Web riscontrati con l'iPhone. Intel, che vende alla Apple i processori per i computer fissi e portatili, si è scusata per i commenti nel suo Developer Forum a Taipei ed ha ammesso che i processori ARM consumano meno degli Atom.



Con la speranza di ottenere maggiore supporto per i suoi prodotti, ARM ha detto Lunedì che collaborerà con Adobe per far sì che sia Flash Player 10 di Adobe (NSDQ:ADBE) stesso e che altre tecnologie possano funzionare sugli smartphone, netbook ed altri dispositivi equipaggiati con i chipset ARM.

Fonte:

<http://www.informationweek.com>



COMANDA E CONQUISTA

Scritto da Robert Clipsham

Se vi è mai capitato di mettere in un posto sbagliato un file, il "Comanda e Conquista" di questo mese è proprio quello di cui avete bisogno. C'è un gran numero di utilità grafiche per cercare un file, ma perché usare un'interfaccia quando si può usare la riga di comando!

Il primo comando a cui daremo un'occhiata sarà grep. Grep viene usato per cercare una specifica stringa dentro un file. Per esempio se ho un file di testo semplice chiamato biscotti.txt contenente una ricetta per fare dei biscotti e volessi sapere di quante uova ho bisogno, potrei semplicemente fare:

```
$ grep uova biscotti.txt
```

Questo comando dà una lista di tutte le linee che contengono la parola "uova". Per un esempio più realistico, supponiamo di avere un file di configurazione (userò qui un file di apache, ma potrebbe essere un file qualunque) e di volere cambiare il nome del log di errore. Sapere che questo parametro è nel file non è di alcuna utilità, mi serve sapere a che numero di

linea si trova per poterlo cambiare.

```
# grep errorlog
/etc/apache2/apache2.conf
```

Notate che sono autenticato come root quando lancio questo comando. Potreste anche essere in grado di lanciare questo comando da utenti normali a seconda dei permessi del file di configurazione in questione. Provate sempre a darlo come utenti normali prima! Vi renderete conto che questo comando non dà nessun risultato. Questo perché grep tiene conto delle maiuscole.

```
# grep -n ErrorLog
/etc/apache2/apache2.conf
```

Usando -n, grep ci fornirà il numero di linea, così è possibile individuare subito dove si trova il parametro. In questo secondo esempio ho cambiato le maiuscole di ErrorLog, ma è possibile usare l'opzione -i per fare ignorare a grep la differenza. È anche possibile fare una ricerca in tutti i file contenuti in una directory usando l'opzione -r

```
$ grep -ir uova ricette/
```

troverebbe tutte le ricette contenenti

uova nella mia directory. Cosa fare se si vuole cercare un file per nome? A questo punto entra in gioco find.

```
$ find ricette/ -type f -name
"*.jpg"
```

Questo comando trova tutti i file (-type f) con un nome che finisce in .jpg. Avete notato che *.jpg è racchiuso da virgolette? Questo per evitare che la shell espanda l'asterisco. Fate questa prova per realizzare la differenza

```
$ echo *
```

```
$ echo "*"
```

Il primo dovrebbe dare una lista di tutti i file nella directory corrente, mentre il secondo dovrebbe dare il carattere *. Anche se da solo find non sembra essere di grande utilità quando viene accoppiato con xargs diventa uno strumento davvero potente.

```
$ find ricette -type f -name
"*.torta.txt" | xargs -I % cp
% vecchie-ricette/
```

Questo comando prende l'output di "find ricette -type f -name "*.torta.txt" e lo passa tramite il pipe (|) a xargs. L'opzione -I % dice a xargs di sostituire % con ogni linea che riceve.



```
$ find ricette -type f -name "*.torta.txt"
```

```
ricette/torta-cioccolato.txt
```

```
ricette/torta-formaggio.txt
```

```
ricette/torta-crema.txt
```

Se questo è l'output, questi saranno i comandi che xargs eseguirà:

```
$ cp ricette/torta-cioccolato.txt vecchie-ricette
```

```
$ cp ricette/torta-formaggio.txt vecchie-ricette
```

```
$ cp ricette/torta-crema.txt vecchie-ricette
```

Se avete molti file che rispondono ad un certo modello, questo potrebbe essere un metodo utile per fare un backup selettivo. Se l'output di find deve essere aggiunto alla fine allora si può rimuovere il -l % e sarà aggiunto alla fine del comando. L'ultimo comando di cui parleremo è locate. Potrebbe non essere installato, in tal caso installatelo prima di provarlo. Locate è un metodo molto veloce per trovare file con un dato nome. Se avete apache installato provate questo comando:

```
$ locate apache
```

Una lunghissima lista di file scorrerà sotto i vostri occhi, sarebbe utile usare questo output con grep per trovare quello che

stiamo cercando.

```
$ locate apache | grep etc
```

Questo restringerà i risultati per mostrare solo quelli che contengono "etc".



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.

Full Circle Magazine

The Independent Magazine for the Ubuntu Community

Ubuntu 8.10 is out! You can find information on the new release by clicking here.

New Thread

Page 1 of 5 1 2 3 > Last » ▾

Threads in Forum : Full Circle Magazine

Forum Tools ▾ Search this Forum ▾

Il Forum ufficiale di Full Circle è ospitato da Ubuntu Forums

<http://url.fullcirclemagazine.org/c7bd6f>



HOW-TO

Scritto da Elie De Brauer

PROGRAMMARE IN C - PARTE 3

VEDI ANCHE:

FCM#17 - Programmare in C - Parte 1
FCM#18 - Programmare in C - Parte 2

VALIDO PER:

 ubuntu  kubuntu  xubuntu

CATEGORIE:



DISPOSITIVI:



Fin qui tutto bene. Siamo già alla terza parte di questa serie e abbiamo fatto molti progressi. Negli scorsi articoli si è spiegato come pensare in termini di codice, introducendo le funzioni. Questo articolo sarà probabilmente uno dei più difficili di questa serie; tratteremo qualcosa di molto specifico nel C: il concetto di puntatori. Il C è un linguaggio di programmazione che vive a stretto

contatto con il linguaggio assembly e nel linguaggio assembly si passa gran parte del tempo muovendo dati da una parte all'altra, ma per farlo avete bisogno di sapere dove sono posizionati, quindi il loro indirizzo di memoria. E questo è esattamente quello che è un puntatore. Un puntatore è un indirizzo della memoria del vostro computer, niente di più, niente di meno. Ma quando state lavorando in C finirete per concludere che i puntatori sono dappertutto. Così, dopo aver preso padronanza con funzioni e puntatori, saremo in grado di gestire quasi tutto.

In questo articolo non presenterò un "programma pienamente funzionante". Presenterò in mezzo al testo dei frammenti di codice, ma vi invito ad avviare il vostro editor e iniziare a sperimentare. Vedrete che introdurrò anche qualche "extra" non menzionato nel titolo principale. Per esempio introdurrò anche le strutture, gli array, le stringhe..., perchè voglio vedere evolvere questa serie in un tutorial pratico e non in un manuale sul C.

Due operatori * e &

Utilizzando i puntatori incontrerete due operatori "extra". Sono * e &. Quando guardate del codice sarà di aiuto leggere * come "il valore memorizzato in questo indirizzo" e & come "l'indirizzo della variabile".

```
int anInt=5;

int * anIntPtr=&anInt;

printf("Address: %p Value: %d \n",&anInt, anInt);

printf("Address of pointer: %p Address: %p Value: %d \n",&anIntPtr, anIntPtr, *anIntPtr);

printf("Size of pointer: %d size of int: %d\n", sizeof(anIntPtr), sizeof(anInt));
```

In tal modo abbiamo dichiarato un intero e assegnato a questo intero il valore 5, abbiamo dichiarato un puntatore (tenete a mente il carattere extra *) e



l'abbiamo fatto puntare all'indirizzo dell'intero dichiarato precedentemente.

Poi, visualizziamo l'indirizzo dell'intero e il valore dell'intero. Quindi visualizziamo l'indirizzo del puntatore e il valore del puntatore (che è un indirizzo, l'indirizzo di anInt) e il valore a cui punta il puntatore. E infine visualizziamo la dimensione dei puntatori e la dimensione dell'intero. Ciò produce l'output seguente:

```
Address: 0xbfc819d8 Value: 5
Address of pointer: 0xbfc819d4
Address: 0xbfc819d8 Value: 5
Size of pointer: 4 size of
int: 4
```

Possiamo vedere che sia i puntatori sia gli interi occupano 4 byte (che è sensato visto che sono su un computer a 32-bit; se lo eseguite su un computer a 64-bit o 16-bit i valori possono variare). L'indirizzo sarà differente sul vostro sistema, ma il fatto che l'indirizzo del puntatore e l'indirizzo dell'intero siano a distanza di soli 4 byte non è una coincidenza; sono semplicemente memorizzati

fisicamente l'uno di seguito all'altro.

In printf utilizziamo p per visualizzare un puntatore (in esadecimale), s per visualizzare una stringa (per maggiori informazioni consultate man 3 printf). L'operatore sizeof() utilizzato nell'istruzione printf() restituisce la dimensione dell'elemento (in byte).

Gestire gli array

Cos'è un array? Un array è semplicemente una lista di variabili dello stesso tipo. In questo esempio dichiariamo un array di interi in cui possiamo memorizzare 5 interi. A questo punto dichiariamo anche quanti interi vogliamo metterci (in questo caso cinque). Abbiamo inizializzato l'array nella dichiarazione, ma possiamo farlo benissimo altrove nel programma.

```
int
anIntArray[5]={10,20,30,40,50};

printf("Address of array: %p\n",
&anIntArray);

printf("Size of array:
%d\n",sizeof(anIntArray));

for(i=0;i<sizeof(anIntArray)/size
of(int);i++)
{
    printf("Index:%x Address:%p
```

```
Value:%d Value: %d\n", i,
&anIntArray[i],
anIntArray[i],
*(anIntArray+i));
}
```

Questo codice produce l'output seguente:

```
Address of array: 0xbf8b55d4
Size of array: 20
Index:0 Address:0xbf8b55d4
Value:10 Value: 10
Index:1 Address:0xbf8b55d8
Value:20 Value: 20
Index:2 Address:0xbf8b55dc
Value:30 Value: 30
Index:3 Address:0xbf8b55e0
Value:40 Value: 40
Index:4 Address:0xbf8b55e4
Value:50 Value: 50
```

Ebbene, cosa ci dimostra questo? La dimensione dell'array è uguale al numero degli elementi per la dimensione di ciascun elemento (non c'è nulla in più memorizzato). Tutti gli elementi sono posizionati uno di seguito all'altro in memoria (guardate gli indirizzi di memoria: differiscono ognuno di 4 byte). Aggiungendo [i] dopo il nome dell'array possiamo indirizzare un elemento dell'array



all'indice `i`. Ma, ed ecco qualcosa di magico chiamato "aritmetica dei puntatori", se aggiungiamo 1 ad un puntatore d'intero il puntatore è incrementato di 4 (la dimensione di un intero) e non di uno. Quindi noi possiamo indirizzare l'array utilizzando il metodo sottoscritto (`[i]`), ma anche con un po' di aritmetica dei puntatori e, in sostanza, l'array che dichiariamo è proprio un puntatore di memoria, dove diversi valori dello stesso tipo sono memorizzati.

Stringhe

Abbiamo trattato gli interi e gli array di interi ed estendiamo questo principio. Un carattere singolo ("`c`") può essere memorizzato in un tipo "`char`" e se prendiamo multipli di questi caratteri e li mettiamo l'uno vicino all'altro una stringa non è altro che un array di caratteri.

```
char aChar='c';

char * aString="Hello";

printf("Address: %p Value: %c
Size: %d\n",&aChar, aChar,
sizeof(aChar));

printf("Address of string:
```

```
%p\n", &aString);

printf("Size of string:
%d\n",strlen(aString));

printf("Value: %s\n", aString);

for(i=0;i<=strlen(aString);i++){
    printf("Index:%x Address:%p
Value:%c\n", i, &aString[i],
aString[i]);
}
```

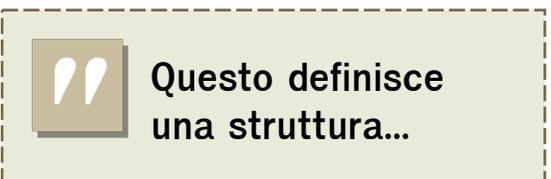
Ora creiamo un `char` e un array di `char` (il che è, in sostanza, un puntatore; questo è equivalente a scrivere `'char aString[6]="Hello";` e notate la differenza tra il carattere "`c`" e la stringa "`c`"). Questo genera il seguente output:

```
Address: 0xbf8b560f Value: c
Size: 1
Address of string: 0xbf8b5600
Size of string: 5
Value: Hello
Index:0 Address:0x8048780
Value:H
Index:1 Address:0x8048781
Value:e
Index:2 Address:0x8048782
Value:l
Index:3 Address:0x8048783
Value:l
Index:4 Address:0x8048784 Value:o
```

```
Index:5 Address:0x8048785
Value:
```

Effettivamente qui non c'è nulla di nuovo. Lo gestiamo nella stessa maniera in cui aggiungiamo gli interi eccetto il fatto che ora utilizziamo "`strlen()`", una funzione definita in `string.h` (leggete man 3 `strlen` per i dettagli) per ottenere la lunghezza della stringa; un `char` è grande un solo byte e utilizziamo `%s` per visualizzarlo. Qui c'è una sola cosa magica ed è: come sappiamo dove finisce la stringa? Bene, l'array non è `{'H','e','l','l','o'}`, ma è `{'H','e','l','l','o','\0'}`. Il carattere ASCII null è aggiunto dopo la stringa, quindi come funziona `strlen()`? È un ciclo `while` che continua ad incrementare l'indice finché il valore diventa 0.

Questo definisce una struttura...



Strutture

Tutto sta andando bene. Aggiungiamo un'altra cosa sulle strutture a pila. Conosciamo gli



array? Gli array sono una collezione di elementi dello stesso tipo; le strutture sono una collezione di cose di tipo diverso.

```
struct aStruct
{
    int intMember;
    int * intPointer;
    char charMember;
    char ** stringPointer;
};
```

Questo definisce una struttura chiamata "aStruct", che combina un intero, un puntatore ad un intero, un carattere, un puntatore "doppio" (un puntatore ad una stringa o un puntatore ad un puntatore di un carattere). Mettete questa dichiarazione fuori dalla vostra funzione. Tipicamente sono piazzate nei file header. In seguito potremo utilizzare questa struttura; utilizziamo le variabili definite precedentemente per popolare questa struttura:

```
struct aStruct aStruct;

struct aStruct *
aStructPointer;

printf("Address: %p Size:
%d\n",&aStruct, sizeof(struct
```

```
aStruct));
printf("%p %p %p
%p\n",&aStruct.intMember,
&aStruct.intPointer,
&aStruct.charMember,
&aStruct.stringPointer);
aStruct.intMember=6;
aStruct.intPointer=&anInt;
aStruct.charMember='k';
aStruct.stringPointer=&aString;
aStructPointer=&aStruct;
printf("Member of struct: %d\n",
(*aStructPointer).intMember);
printf("Member of struct: %d\n",
*(*aStructPointer).intPointer);
printf("Member of struct: %d\n",
aStructPointer->intMember);
printf("Member of struct: %d\n",
*aStructPointer->intPointer);
printf("Member of struct: %s\n",
*aStructPointer->stringPointer);
```

E l'output:

```
Address: 0xbf8b55e8 Size: 16
0xbf8b55e8 0xbf8b55ec 0xbf8b55f0
0xbf8b55f4
```

```
Member of struct: 6
Member of struct: 5
Member of struct: 6
Member of struct: 5
Member of struct: Hello
```

E cosa ci insegna questo? Allora, possiamo dichiarare strutture, possiamo avere puntatori a strutture (andiamo oltre, possiamo avere array di strutture e le strutture possono contenere array, le strutture possono anche contenere puntatori a strutture dello stesso tipo; questo si chiama lista collegata). Utilizzando l'operatore "." possiamo accedere ai membri di una struttura e quando abbiamo un puntatore ad una struttura non abbiamo bisogno di deferenziarlo prima come in (*aStructPointer).intMember, poichè questo è così comune possiamo utilizzare l'operatore "->" come in aStructPointer->intMember. Analogamente, utilizzare il puntatore doppio è semplice. Comunque c'è un'ulteriore cosa strana nell'output: dice che la dimensione di questa struttura è 16, sebbene abbiamo aggiunto un intero (4 byte), un puntatore di intero (4 byte), un



carattere (1 byte) e un puntatore di carattere (4 byte). Chi ha rubato questi tre byte di memoria? Bene questo si chiama allineamento.

Durante il processo di compilazione tutti gli indirizzi di memoria sono allineati a multipli di 4 byte poichè è molto più efficiente per il

processore raggiungere un indirizzo multiplo di quattro. Ma se volete veramente cambiare questo, potete farlo.

Un avvertimento

A tutti i coraggiosi che hanno avuto pazienza con me per arrivare così lontano, le mie congratulazioni. So che le prime volte che la gente parla di puntatori si finisce in un sacco di aggrottamenti e si pensa "perchè qualcuno dovrebbe volerli usare", ma niente panico, avete bisogno solo di un po' di pratica per prendere dimestichezza con i puntatori e vedrete presto i vantaggi che essi portano. Ma una parola di cautela è appropriata: i puntatori puntano ad "una" locazione di memoria. Possono puntare a qualsiasi locazione di memoria. Se

dimenticate di inizializzarli o dimenticate di deferenziarli, potete finire in strane situazioni. Ho perso un giorno intero questa settimana perchè ho incrementato un puntatore (che in

seguito veniva azzerato) anzichè incrementare il valore a cui il puntatore puntava. Il C non vi

impedisce di fare queste cose, ma queste cose faranno terminare il vostro programma. È lo stesso con gli array: se scrivete `int array[5]; int b; array[6]=0;`, imposterete il valore di b a zero.

Quesato ci porta alla corruzione della memoria e in extremis alla corruzione dello stack. Quindi i puntatori sono molto potenti, ma dovete usarli bene.

~~Avete solo bisogno di un po' di pratica...~~

Esercizi

- Mettete assieme tutti i pezzi di codice di queste pagine e trasformateli in un programma
- Provate ad eseguire questo programma in un sistema a 32 bit e a 64 bit (utilizzate per esempio un live cd) e confrontate le differenze



Avete solo bisogno di un po' di pratica...

- Implementate `strlen` utilizzando un ciclo `while`

- Guardate qualche pagina di manuale, quelle di `memcpy` `strcpy` `strcat` `memset`, e vedrete che tutte queste funzioni operano su puntatori

- Un'applicazione in C tipicamente ha `"int main(int argc, char **argv)"` come prototipo di `main`, `argc` contiene il numero di stringhe passate all'applicazione e `argv` è un array di stringhe `argv`. Scrivete una piccola applicazione che scrive tutti gli argomenti passati all'applicazione. Cosa è memorizzato in `argv[0]`?



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

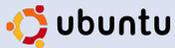
Scritto da Rob Kerfia

CREARE UN ACCESS POINT WIFI

VEDI ANCHE:

N/A

VALIDO PER:

CATEGORIE:



DISPOSITIVI:



Avevete mai avuto bisogno di un provvisorio access point (AP) Wi-Fi oppure di averne uno finché non potevate comprarvelo? Questo articolo vuole aiutarvi a crearne uno all'occorrenza.

Innanzitutto assicuratevi che la vostra scheda Wi-Fi sia pienamente supportata! Per esempio, alcune schede che usano Ndiswrapper potrebbero non funzionare. I passi

da seguire potrebbero variare, quindi controllate questa pagina <https://help.ubuntu.com/community/WifiDocs/WirelessCardsSupported>.

Per iniziare configureremo la vostra scheda Wi-Fi con una modalità ad-hoc in modo che si connetta direttamente via wireless a due o più computer senza l'uso di alcun router. Aprite il vostro terminale sull'AP (utilizzeremo questa sigla in tutto l'articolo) e digitate:

```
sudo iwconfig eth1 mode ad-hoc
```

Sostituite eth1 con l'interfaccia corretta della vostra scheda wireless. Per esempio, alcune schede sono ath0 o wifi0. Se non sapete quale sia, potete lanciare il comando iwconfig che vi mostrerà qualcosa del genere:

```
ubuntu@server:~$ iwconfig
lo        no wireless extensions.

eth0      no wireless extensions.

eth1      unassociated  ESSID:off/any
          Mode:Managed Channel=0 Access Point: Not-Associated
          Bit Rate:0 kb/s Tx-Power=20 dBm Sensitivity=8/0
          Retry limit:7 RTS thr:off Fragment thr:off
          Power Management:off
          Link Quality:0 Signal level:0 Noise level:0
          Rx invalid nwid:0 Rx invalid crypt:0 Rx invalid frag:0
          Tx excessive retries:0 Invalid misc:0 Missed beacon:0
```

In questo caso l'interfaccia sarebbe eth1.

Quindi, configurate sulla scheda il canale su cui volete che l'AP sia attivo. Ho impostato il mio sul 4, che andrà bene per molta gente. Fatelo digitando:

```
sudo iwconfig eth1 channel 4
```

Dopo ciò dobbiamo impostare un ESSID, cioè il nome dell'AP. Fatelo digitando:

```
sudo iwconfig eth1 essid
APName
```

Abbiamo quasi finito. Se desiderate avere anche la cifratura per l'AP, potete aggiungere quella WEP digitando:

```
sudo iwconfig eth1 key
abcde12345
```

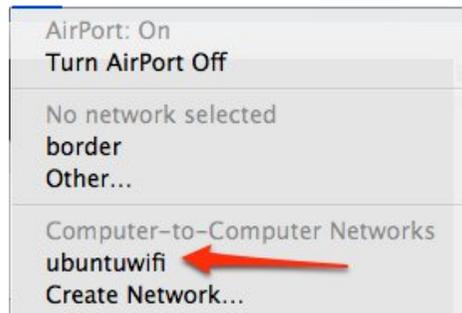
Sostituite abc12345 con la password scelta per la cifratura WEP.

Infine, date al vostro access point un indirizzo IP con:



```
sudo ifconfig eth1
169.254.xxx.xxx
```

Adesso, nel secondo computer, il client, verificate che il nuovo AP sia attivo. Imposteremo anche un tunnel Secure Shell (SSH) su questo computer.



Creare un tunnel SSH

Anche se sto usando un Mac, funziona allo stesso modo su Linux.

Creare un tunnel SSH è abbastanza semplice: quello che dovete fare è generare una connessione SSH tra le due macchine. Configurate il computer locale in modo da reindirizzare tutte le comunicazioni verso l'altra macchina attraverso quel tunnel. L'altra macchina si collega a internet e invia i dati. In questo caso, stiamo creando un tunnel SSH mediante una connessione ad-hoc

(in genere ci dovrebbe essere soltanto un accesso wireless verso la seconda macchina, non a internet). Siccome l'altro computer è collegato a internet, possiamo far passare le comunicazioni in un tunnel mediante quella macchina e collegarci a internet in modalità wireless ma senza un router.

Per creare un tunnel, verificate che SSH sia avviato nell'AP (quello su cui abbiamo eseguito i comandi iwconfig). Tanto per essere sicuri digitate:

```
sudo /etc/init.d/sshd start
```

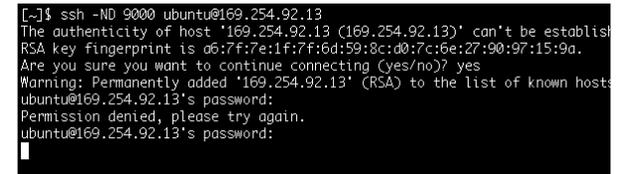
Ora, nell'altra macchina, il client (io sto usando un MacBook Pro), aprite un terminale. Ricordate che poco fa abbiamo assegnato all'altra macchina un indirizzo IP con sudo ifconfig eth1 169.254.xxx.xxx? Ora ci serve. Digitate:

```
ssh -ND 9999
youruser@169.254.xxx.xxx
```

per avviare il proxy. SSH vi chiederà qualcosa del tipo:

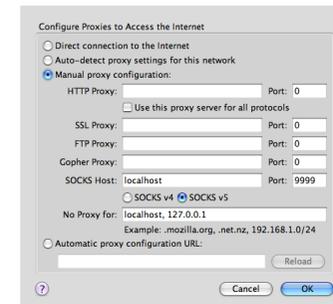
L'autenticità dell'host "169.254.xxx.xxx" non può essere stabilita. Siete sicuri di voler stabilire la connessione? (sì/no).

Rispondete "sì" e inserite la vostra password. Sembrerà che nulla sia



successo, ma il vostro tunnel SSH è in funzione.

Infine avviate Firefox.



Nelle preferenze andate nella scheda "Avanzate", quindi su "Rete" e

fate clic su "Impostazioni". Fate clic su "Configurazione manuale dei proxy" e inserite "localhost" nel campo "Host SOCKS". Digitate "9999" nel campo "Porta" di Host SOCKS. Lasciate tutto il resto in bianco o con i settaggi predefiniti. Fate clic su OK.

Dovreste essere in grado di navigare sul web senza cavi!

Per ulteriori informazioni, leggete <https://help.ubuntu.com/community/WifiDocs/Adhoc>.



HOW-TO

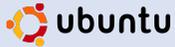
Scritto da Ronnie Tucker

USARE GIMP - PARTE 8

VEDI ANCHE:

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

VALIDO PER:

 ubuntu  kubuntu  xubuntu

CATEGORIE:



DISPOSITIVI:



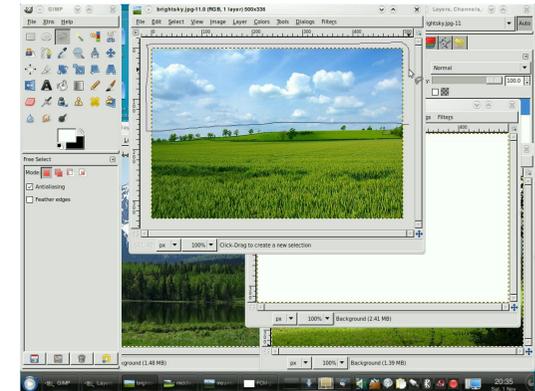
In questo ultimo articolo della serie dedicata a GIMP, vedremo come creare un'unica immagine utilizzando tre fotografie prese da Flickr. Sebbene il risultato finale non farà impazzire un attento osservatore di fotografie, la sua creazione dovrebbe aiutarvi a mettere in pratica tutto quello che avete appreso nei precedenti sette articoli. Una cosa che ho già provveduto a fare è la registrazione in tempo reale dei trenta minuti occorsi per la creazione dell'immagine, che potrete vedere

su Google Video all'indirizzo:

<http://url.fullcirclemagazine.org/c44b86>

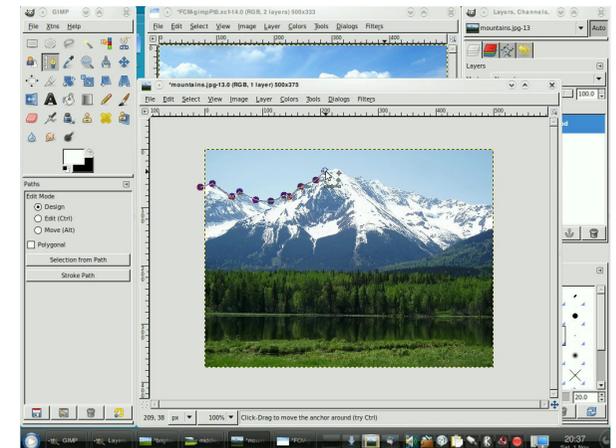
Come prima cosa, ho trascinato sul mio computer le tre immagini originali, facendo attenzione a scegliere soltanto foto rilasciate sotto licenza Creative Commons ShareAlike, che autorizza a modificare le fotografie stesse. Quello che sto pensando è di prendere il cielo sullo sfondo di una foto, un soggetto a distanza media da un'altra foto e possibilmente un primo piano da una terza, oppure l'uno o l'altro o ancora aggiungervi eventualmente dell'acqua con i filtri di GIMP. Aggiungerò i link alle foto che ho utilizzato alla fine dell'articolo, qualora voleste seguirmi passo passo.

Con le tre immagini aperte in GIMP, ho creato una nuova immagine con le stesse dimensioni di quelle di partenza. Io ho usato le immagini di anteprima di Flickr, perché non volevo avere troppe foto di dimensioni elevate durante la registrazione dello schermo, ma voi potete usare le fotografie in tutta la loro grandezza. Nel caso si lavori con paesaggi, conviene andare dalla zona più lontana a quella più vicina, con il cielo utilizzato come l'elemento più lontano sul fondo, per cui ho disegnato una linea di selezione molto irregolare attorno al cielo della mia prima fotografia. Ho copiato questa selezione e l'ho



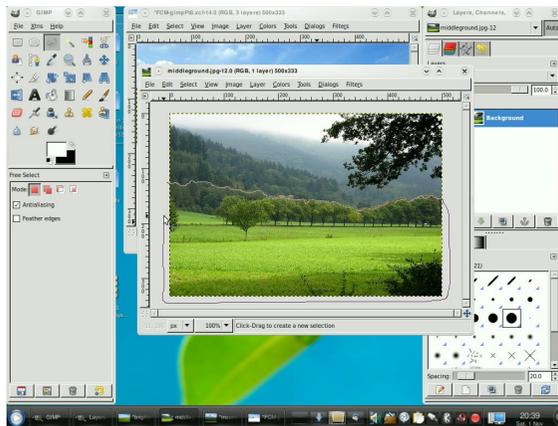
incollata nella mia nuova immagine.

Quindi ho deciso di utilizzare la catena montuosa della seconda fotografia e ho selezionato il suo contorno utilizzando lo strumento Penna. Dopodiché ho di nuovo copiato ed incollato la selezione nella mia nuova immagine.

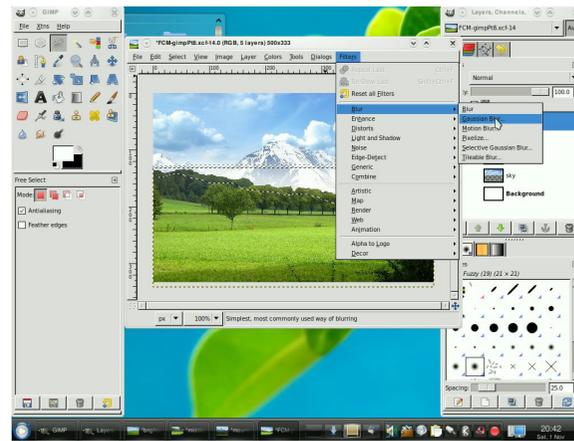
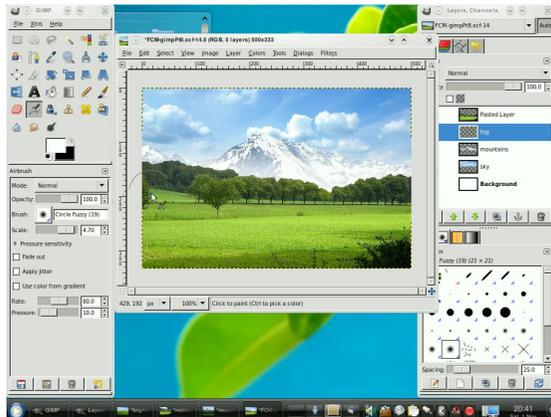




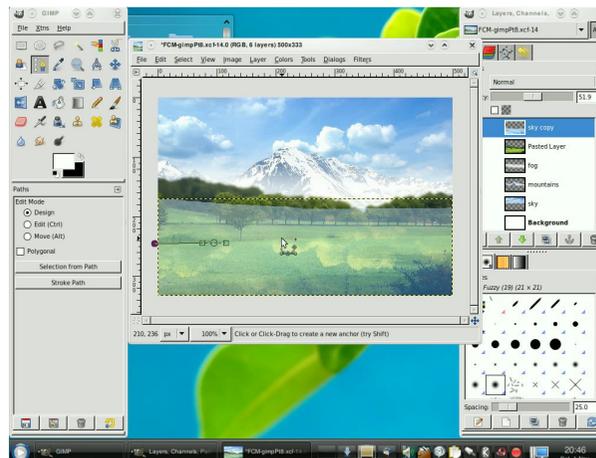
Dalla terza foto ho selezionato gli alberi e il prato e li ho copiati e incollati anch'essi nella nuova immagine.



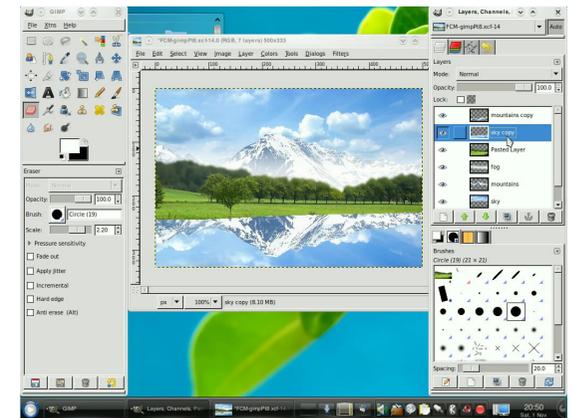
Per dare profondità alla figura, ho creato un nuovo livello e l'ho posizionat tra quello con la montagna e quello con gli alberi. Quindi con l'aerografo ho dato in alcuni punti un tono di bianco che potesse dare l'idea di nebbia o foschia. Poi ho selezionato gli alberi più lontani e gli ho applicato un Blur Gaussiano.



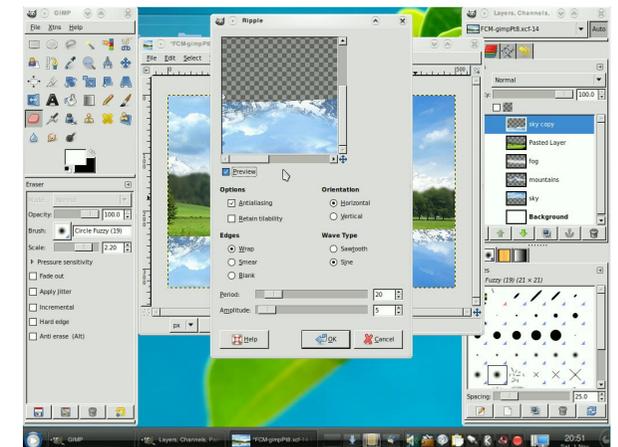
Avevo anche una quarta foto che avevo pensato di usare, ma ho deciso di lasciar perdere. Quello che ho fatto è stato invece copiare il livello con il cielo, rifletterlo verticalmente, fare una selezione con lo strumento Penna e cancellare parte di esso. Ci applicheremo sopra alcuni effetti in modo da farlo diventare uno specchio d'acqua.



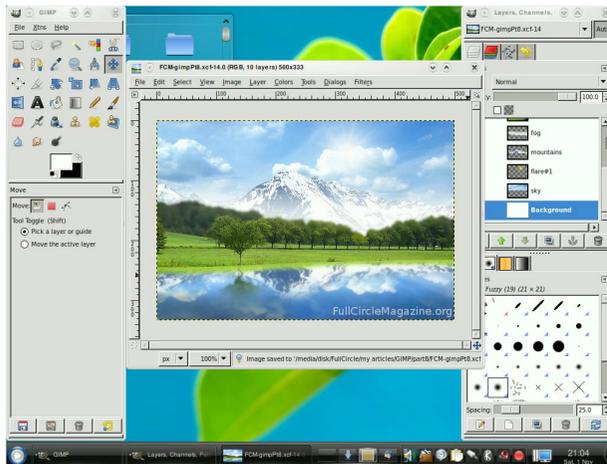
Anche le montagne devono essere riflesse, per cui ho fatto con il loro livello la stessa identica cosa: l'ho copiato e riflesso verticalmente.



Prima di applicare l'increspatura all'acqua, ho utilizzato un pennello morbido e la gomma per attenuare il profilo della montagna. Quindi ho appiattito i due livelli (il riflesso della montagna e quello del cielo) in un unico livello e ho applicato l'effetto di increspatura.



Ho scurito il primo piano dell'acqua utilizzando lo strumento Brucia. A quel punto però, mi sono reso conto che non avevo riflesso l'albero in primo piano!



Quindi ho fatto una breve selezione dell'albero in questione, copia/incolla su un nuovo livello, riflesso verticalmente e applicato l'effetto increspatura anche ad esso. Fortunatamente il filtro usato per l'increspatura mantiene le impostazioni dell'ultima volta in cui è stato utilizzato, per cui l'increspatura sull'albero è la stessa utilizzata per l'acqua.

Tutti i componenti dell'immagine finale sono al loro posto. A questo punto, ho cominciato a giocare un po' con alcuni filtri per vedere se qualcuno di essi potesse migliorare la fotografia. Ho provato il Lens Flare e Sparkle, ma nessuno ha avuto un effetto apprezzabile. Ho provato il Gradient Flare su un nuovo livello e ha dato l'idea che fosse presente il sole, quindi l'ho tenuto e ho giocato un po' con gli effetti del livello per miscelarli al meglio.



video della realizzazione dell'immagine: <http://url.fullcirclemagazine.org/c44b86>

Immagini di partenza:



<http://url.fullcirclemagazine.org/2fba72>



<http://url.fullcirclemagazine.org/8a00d5>



<http://url.fullcirclemagazine.org/d31f07>

Spero vi siate divertiti con questa serie di articoli su come utilizzare GIMP. Il prossimo mese, speriamo di avere una nuova serie di articoli per voi.



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

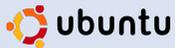
Scritto da Italo Maia

CREARE FILE MULTIMEDIALI PER IL CELLULARE

VEDI ANCHE:

N/A

VALIDO PER:

 ubuntu  kubuntu  xubuntu

CATEGORIE:



DISPOSITIVI:



Un paio di mesi fa ho comprato un nuovo cellulare. Ha una buona foto camera e un buon display. Non è troppo grande né troppo piccolo. Riproduce bene audio e video. Poiché sono un ragazzo da "video nel cellulare" è una buona cosa. Specialmente video musicali. Sono pure un ragazzo da Ubuntu fino all'osso. Avevo bisogno quindi di un'applicazione che potesse convertire i miei video musicali in un formato che fosse compatibile con il

mio nuovo telefono.

Il mio Nokia 6120 riproduce solamente video in formato mp4 e 3gp. Il mio obiettivo era chiaro: trovare un tool per Linux che fosse in grado di convertire i miei video musicali da un ampio tipo di formati al formato che il mio cellulare fosse in grado di riprodurre senza problemi. Dopo una veloce ricerca ho trovato una serie di applicazioni adatte, ma erano troppo complesse da utilizzare. Ha provato pure un mio amico ma ha lasciato perdere velocemente. Ma non io! Dopo una lunga e difficoltosa ricerca ho trovato ciò che stavo cercando: un'applicazione facile da installare, facile da usare, e capace di convertire i miei video in un formato compatibile con il mio Nokia 6120. In effetti quello che ho trovato è ben più di questo.

Ho trovato MP4TOOLS. È in grado di convertire audio da formato AAC e video AVI/MPG in un formato compatibile con PSP, iPod e Symbian. Ha tutto, pure un interfaccia grafica con cui avviarlo. Il processo di installazione è facile.

Nel menu di sistema della vostra Ubuntu bisogna andare su Amministrazione > Sorgenti Software. Andare alla sezione del software di terze parti e aggiungere i due seguenti repository:

deb

<http://ppa.launchpad.net/teknora/ver/ubuntu-hardy-main>

deb-src

<http://ppa.launchpad.net/teknora/ver/ubuntu-hardy-main> .

Ora bisogna aggiornare la lista apt-get con

```
sudo apt-get update
```

e siamo pronti per installarlo. Lanciare il comando

```
sudo apt-get install mp4tools
```

Questo è quanto. Ora abbiamo una serie di tool per convertire tutti i nostri video in formati adatti a cellulari, di buona qualità e belli da vedere. La lista di comandi disponibili sono:



mk3gp che codifica uno standard file 3gp

mks60 codifica un file 3gp di alta qualità (potrebbe non funzionare nei telefoni più vecchi)

mkamr codifica un file AMR (suoneria)

mkmp4 codifica un file video H.264 di più alta qualità per riproduzione su PC

mkipod codifica un film per l'iPod di Apple

mkpsp codifica un film per la Sony PSP

dvd23gp estrae un DVD in un 3gp standard

dvd2s60 estrae un DVD in un file 3gp di alta qualità

dvd2psp estrae un DVD in un film per Sony PSP

dvd2ipod estrae un DVD in un film per Apple iPod.

Per convertire un qualsiasi video (compatibile con mp4tools) nel vostro

formato preferito, semplicemente usa uno dei comandi appena citati, con il percorso completo del vostro file video. Per esempio, per convertire videofile.avi in uno standard file 3gp, usate il comando:

```
mk3gp path/to/videofile.avi
```

Questo convertirà il tuo file video, in questo caso, in un file 3gp pronto per essere riprodotto dalla maggior parte dei telefoni.



COME CONTATTARE FULL CIRCLE MAGAZINE



Web: <http://www.FullCircleMagazine.org>

Forum: <http://url.fullcirclemagazine.org/c.7bd6f>

email: letters@fullcirclemagazine.org

IRC: [chat.freenode.net #fullcirclemagazine](http://chat.freenode.net/#fullcirclemagazine)



LA MIA STORIA

Scritto da Victor Moisey

UBUNTU JOHN

Io e il mio collega John lavoriamo per il Dipartimento di Scienze Geologiche dell'Università di Città del Capo (UCT). Il nostro compito è di curare la manutenzione degli strumenti analitici del dipartimento.

Un giorno John mi disse di avere un vecchio computer e di essere interessato ad utilizzarlo in qualche modo, ma di essere indeciso. Gli ho suggerito Ubuntu.

La macchina è un Celeron a 500MHz. Aveva 128M di RAM così ne ho aggiunti altri 128M. Fortunatamente avevo una coppia di DIMM da 64M lì vicino. La scheda grafica mi ha dato un po' di problemi così l'ho rimossa e ne ho messa una di scorta. Non saprei dire che scheda fosse; tutto quello che so è che ha funzionato.

Ho iniziato l'installazione eseguendo la versione Live di Hardy Heron. Dopo essermi assicurato che tutto funzionasse correttamente e dopo aver effettuato il partizionamento manuale, ho

lanciato l'installazione.

Trattandosi di un rudere, la macchina era più lenta di quanto fossimo abituati, così ho lasciato che terminasse l'installazione.

All'UCT siamo fortunati ad avere i repository completi di Ubuntu disponibili nella intranet. Il vantaggio è che è possibile scaricare a una velocità di 1Mbit. L'accesso a internet, d'altro canto, è intorno ai 3-10kbits al secondo.

Tutto quello che ho dovuto fare è stato far puntare le macchine ai repository di Ubuntu modificando il sources.list in modo appropriato. Ho poi fatto partire il gestore aggiornamenti e proseguito con l'installazione dei programmi non inclusi nel CD di Ubuntu.

Il risultato di tutto questo lavoro è stato un John molto felice. Gli ho mostrato che cosa può fare quel computer e lo abbiamo comparato con

quando era installato l'altro sistema operativo. Era così ansioso di collaudarlo che la fotografia lo ritrae mentre lo prova prima che avessi il tempo di rimontare il case.

È interessato a Scribus, QCas, OpenOffice e ad alcuni giochi.

John ora è un soddisfatto utente di Ubuntu. Ha gestito la transizione da quell'altro sistema operativo ad Ubuntu con facilità.

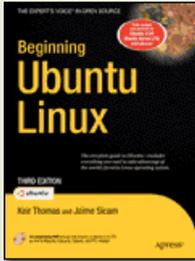




RECENSIONE LIBRI

Written by Ronnie Tucker

BEGINNING UBUNTU LINUX



Autore: Keir Thomas, Jaime Sicam
ISBN10:1-59059-991-4
ISBN13: 978-1-59059-991-4
768pp
Pubblicato: Giugno 2008
Prezzi eBook: \$27,99
Prezzo: \$39,99

DVD: Ubuntu 8.04 LTS, Kubuntu, Edubuntu, Xubuntu e le versioni PPC.

Il libro inizia con una discussione introduttiva su Linux, cosa è, da dove deriva, perché Windows non è la scelta migliore come sistema operativo ed i benefici derivanti dall'uso di Linux invece che di Windows. Prima di parlare dell'installazione di Ubuntu c'è una spiegazione della storia e delle politiche di Linux.

Spiega come effettuare un backup dei file importanti che si potrebbero avere in Windows prima di installare Ubuntu, poi spiega l'installazione di Ubuntu passo dopo passo, dedicando diverse

pagine al partizionamento, una fase che necessita sempre di ottimi trucchi per i nuovi utenti.

Il capitolo successivo è dedicato ai possibili problemi di installazione. Presentare troppo presto questo argomento potrebbe scoraggiare alcuni lettori dal provare Ubuntu, mentre farlo in un secondo momento non avrebbe lo stesso effetto. Il capitolo "Avviare Ubuntu per la prima volta" è importante per i nuovi utenti e questo libro lo spiega bene fornendo una tabella utilissima che dà i corrispettivi in Ubuntu di diverse voci presenti in Windows, come ad esempio "Risorse del Computer". Un'idea eccellente.

Altre spiegazioni inserite troppo presto nel libro sono i capitoli sulla configurazione dell'hardware (usare ndiswrapper, PCI IDs, comandi del terminale ed altri processi tecnici), sulla scansione dei virus e sulla sicurezza. Anche se importanti, dovrebbero infatti essere forniti dopo che l'utente ha avuto modo di prendere confidenza con Ubuntu.

Ritornando alle buone idee: c'è un capitolo che elenca le applicazioni, come OpenOffice, GIMP e Firefox e spiega che per ogni applicazione di Windows ne esiste una equivalente in Ubuntu. Una tabella invece elenca i comandi del Dos e i loro corrispettivi Linux, un'altra ottima idea. Le numerose cartelle di Linux sono ben spiegate e vengono fornite delle informazioni riguardo il contenuto di questi luoghi mistici!

La configurazione delle email è illustrata usando Evolution e vengono trattate anche le applicazioni di Messaggistica Istantanea. Anche l'argomento dei codecs audio e video è ben discusso e viene data ai lettori una breve lezione sul perché alcuni file audio o video non si riescono ad aprire senza una serie preventiva di ulteriori operazioni. Non sono d'accordo con gli autori riguardo al consiglio di installare RealPlayer, visto che attualmente



non è comunemente usato in Ubuntu. Parlando dell'audio invece è stata una buona idea menzionare Magnatunes e Jamendo.

Andando oltre le presentazioni dei sistemi multimediali si affronta GIMP, ma non a fondo anche se vengono fornite sufficienti informazioni per aiutare i nuovi utenti (o chi utilizzava Photoshop) a prendere confidenza con il programma.

Il capitolo finale parla di argomenti quali l'accesso remoto e openSSH. Anche se troppo complicate per i nuovi arrivati in Linux queste discussioni potrebbero essere molto utili per i lettori che sono arrivati ad un livello successivo.

Uno dei grandi difetti di questo libro ed in generale dei libri di questo tipo, è la totale assenza di una presentazione dettagliata di KDE; Kubuntu è solo nominato senza nessun approfondimento. Capisco che se un libro dovesse presentare GNOME e KDE sarebbe spesso tre dita e pesante da spostare, ma... nemmeno un accenno ad Amarok, Kmail o K3B?

Tutto sommato si tratta di un libro eccellente. Il titolo è "Ubuntu Linux per principianti" e, sebbene si tratti di un libro per chi si trova agli inizi, fornisce abbastanza informazioni per soddisfare anche chi è ad un livello intermedio e possibilmente anche chi è ormai un utente esperto.

Per vincere una copia di **"Ubuntu Linux per principianti - Terza edizione"** basta semplicemente rispondere a questa domanda:

Che client di posta è usato nel libro "Ubuntu Linux per principianti"?

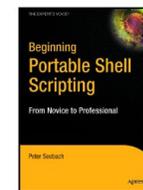
Manda la tua risposta a:
competition@fullcirclemagazine.org

Il vincitore sarà estratto a sorte sabato 27 Dicembre alle 16:00 UTC e verrà annunciato in **Full Circle Magazine n° 20**, che verrà rilasciato sabato 28 Dicembre. **Buona Fortuna!**

Un ringraziamento va alla casa editrice Apress per l'aiuto fornito a Full Circle con una copia di **"Ubuntu Linux per principianti"** per la recensione e per averci permesso di usarlo come premio per la competizione.

FROM THE DESKTOP TO THE NETWORK

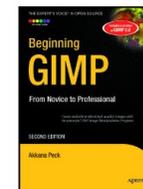
LOOK TO APRESS FOR ALL OF YOUR OPEN SOURCE NEEDS



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



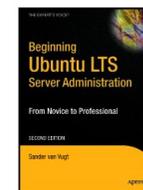
Andy Channelle
978-1-4302-1590-5
\$39.99 | 450 pp | December 2008



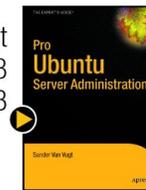
Akkana Peck
978-1-4302-1070-2
\$49.99 | 584 pp | December 2008



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™



INTERVISTA AI MOTU

Prelevata da behindmotu.wordpress.com

EMILIO P. MONFORT

"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: 19

Località: Murcia, Spagna

IRC Nick: pochu

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

Ho iniziato a utilizzare Ubuntu nel dicembre del 2005 con Ubuntu Breezy Badger, e sto usando linux fin da quel momento. Uso principalmente Ubuntu ma ho anche una virtual machine con su Debian

per i test dei pacchetti che mantengo su questa distribuzione.

Da quanto sei coinvolto nell'attività del team MOTU e come?

Ho iniziato a contribuire nel gennaio del 2007 con piccole correzioni ai pacchetti, aggiungendo/sistemando i file del desktop. All'epoca non avevo conoscenze da programmatore (e sono tutt'ora piuttosto scarse anche se ci sto lavorando su!) così ho cominciato con operazioni semplici, occupandomi di cose sempre più complesse man mano che il tempo passava. Inoltre mi sono concentrato su alcuni pacchetti e ne mantengo alcuni in Debian e in Ubuntu.

Che cosa ti ha aiutato a imparare a pacchettizzare e a capire come funzionano i team di Ubuntu?

Il canale IRC #Ubuntu-motu è sempre stato un grande aiuto, ci sono tanti MOTU e aspiranti tali che si ritrovano lì,

disposti a rispondere alle domande o indirizzarti alla documentazione corretta.

In più il wiki, la Guida alla pacchettizzazione e le Debian Policy sono stati dei buoni posti da consultare quando non sapevo nulla o ero incerto.

Ma la cosa più importante è stata creare pacchetti. Puoi leggere montagne di documentazione, ma non imparerai a pacchettizzare finché non inizierai a lavorarci su.

Qual'è la parte del lavoro di MOTU che prediligi?

Il fatto che molti MOTU sono volontari mi stimola. Anche l'ambiente e l'ottimo lavoro che il team fa nell'universo di migliaia di pacchetti.

Qualche suggerimento per



quelli che vogliono aiutare i MOTU?

Iniziate a contribuire. Non c'è bisogno che sappiate programmare. Non c'è bisogno che sappiate pacchettizzare. Non c'è neppure bisogno che sappiate cosa significhi! Semplicemente date un'occhiata a <https://wiki.ubuntu.com/MOTU/GettingStarted> e a <https://wiki.ubuntu.com/MOTU/TODO> e iniziate a contribuire. E non esitate a chiedere in #Ubuntu-motu su IRC o sulla mailing list Ubuntu-motu-mentors se avete qualsiasi domanda anche se pensate che possa essere ovvia.

Hai lavorato a tanti pacchetti diversi nell'ultimo ciclo su cosa ti stai concentrando in Intrepid?

Sto contribuendo al (lavoro) del DesktopTeam, eseguendo i merge dei pacchetti relativi a gstreamer e occupandomi dei pacchetti di GNOME che mi interessano. Ogni tanto guardo alla SponsorsQueue e faccio alcune revisioni.

Inoltre non voglio duplicare gli sforzi così sto lavorando con Sebastian Dröge per avere la parte di

GStreamer allineata con Debian.

Per il ciclo di Intrepid voglio mantenere i pacchetti di GStreamer allineati con Debian e cerco di ridurre il doppio lavoro tra i team GNOME di Debian e di Ubuntu.

In cosa pensi che Intrepid sarà speciale per i nostri utenti?

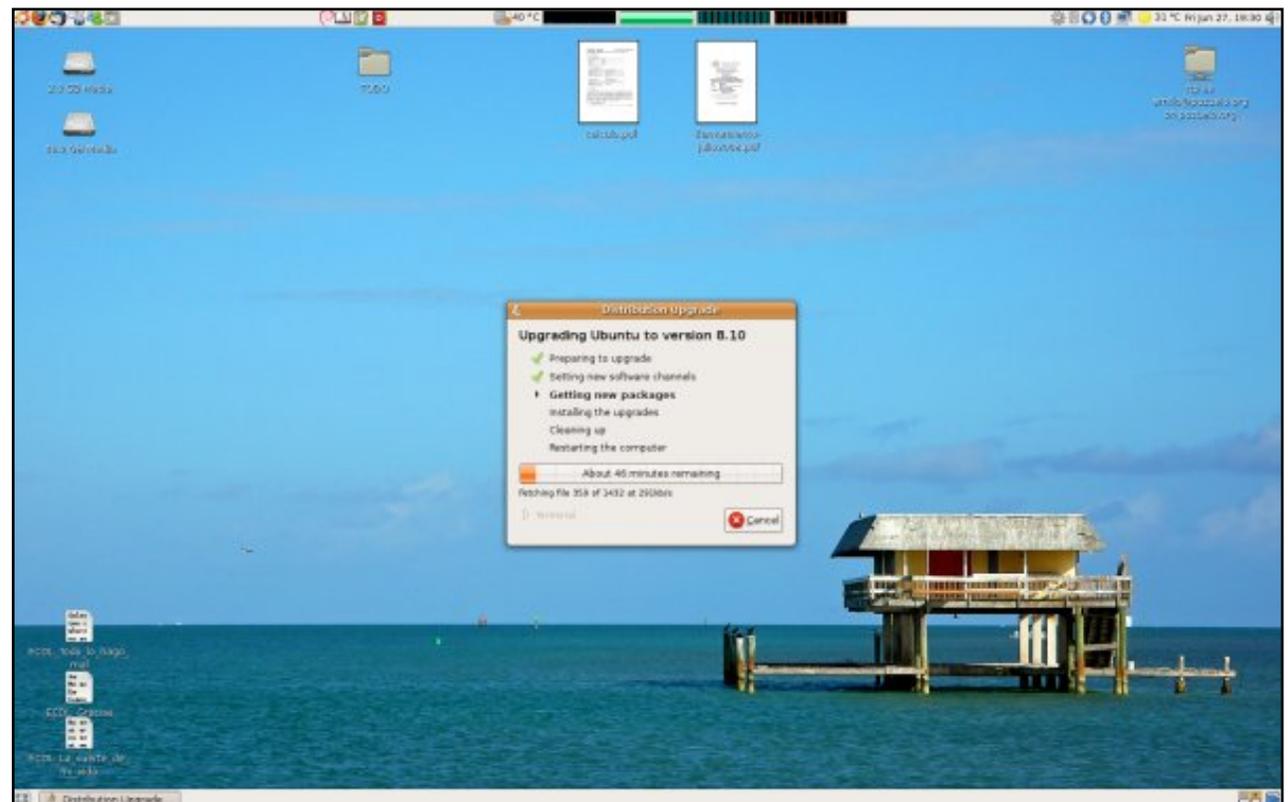
Con GNOME 2.24 sarà un rilascio veramente stabile. Sarà un peccato che non sia LTS :)

Citazione preferita?

Non ne ho una preferita, ma ce n'è una che mi piace molto: "Un vero amico ti prende per mano e ti tocca il cuore"

Che cosa fai nel tempo libero?

Mi piace andare al cinema, incontrare i miei amici e guardare la TV.





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.

Mi piacerebbe conoscere lo stato del progetto Ubuntu Home Server. Sembra essere morto. Se non è così, mi piacerebbe vedere un articolo di aggiornamento sul suo stato e ottenere qualche indiscrezione a proposito. Sono sorpreso del fatto che nessuno abbia pensato di farlo prima di Microsoft. Sembra essere il modo migliore per far fare a Linux i primi passi attraverso le porte degli utenti casalinghi. In più, la copertura di Mint è fantastica, sembra proprio un buon "sapore" da provare.

Jeff Taylor

Ed: ho controllato le loro pagine wiki e non sono state aggiornate da un pezzo ormai, ma spero significhi che gli sviluppatori stanno lavorando di buona lena sul progetto. Riproveremo e vi aggiorneremo al riguardo presto.

Grazie per il vostro supporto, sto scrivendo ora da una macchina Linux, molti dei

LETTERA DEL MESE

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



Qualche settimana fa ho dovuto mandare ad un mio cliente alcuni schizzi di cui possedevo solo la versione cartacea. Sbirciando in giro ho trovato gscan2pdf. Ho scannerizzato le pagine e prodotto un PDF multi pagina contenente sia pagine orizzontali che verticali a seconda dell'orientazione del disegno. Non ho dovuto salvare nessun file JPG o utilizzare OpenOffice, ma solo un programma da scanner a PDF. Credo che potrebbe anche importare immagini

se ne avessi bisogno [infatti lo fa - Ed]. Potreste fare un articolo sull'utilizzo di questo programma come metodo alternativo. Non ho avuto "aiuto" sul suo funzionamento, ma le icone sembravano fare quello che mi aspettavo.

Anthony Corrivou

Ed: Molte grazie Anthony, mi hai aiutato ad importare alcune immagini JPEG e convertirle in PDF per una facile stampa.

problemi che avevo sono stati risolti. La sincronizzazione con il mio Nokia E61 è risolta, Thunderbird e Lightning sono ora funzionanti con i miei dati esportati da Outlook, la gestione del mio iPod, per essere onesti, è ora più comoda che mai e il mio Garmin (geocaching) si sincronizza attraverso il garmin-

communicator, o così spero, lo sto per testare. Oh, e molto della mia gestione finanziaria è fatto ora con GNUcash. Così, come potete vedere, anche un utente Windows come me può gestire il passaggio.

Gerhard Schulze



DONNE UBUNTU

Scritto da Elizabeth Bevilacqua



Al crescere dei team della Comunità/locale di Ubuntu (LoCo), molti si rendono conto che uno schiacciante numero dei loro membri sono maschi. Alcuni gruppi riportano addirittura di non avere per nulla rappresentanze femminili.

Come invertire questa tendenza nel vostro team? Il primo passo è volerlo. La miglior argomentazione per voler attrarre più donne è che siccome esse rappresentano oltre la metà della popolazione mondiale, non farlo significa poter perdere una vasta risorsa inutilizzata! Inoltre, un gruppo più diversificato può aprire le porte a progetti che il vostro team non aveva mai immaginato.

I tradizionali gruppi di utenti Linux hanno affrontato questo problema per anni e, durante questo periodo, i seguenti suggerimenti hanno dimostrato la propria efficacia:

- Tenete i vostri meeting ed eventi in luoghi pubblici e sicuri.
- Seguite rigorosamente il codice di condotta di Ubuntu.
- Trattate i nuovi membri con cortesia, incoraggiatene la partecipazione e invitateli a parlare delle loro abilità attuali e dei loro interessi. Utilizzate questo stesso trattamento con le donne che ne fanno parte.
- Non sottostimate o trattate con condiscendenza le fidanzate e le mogli: una donna potrebbe partecipare ad un meeting o ad un evento con il partner, ma può sorprendervi con il suo entusiasmo per il progetto e/o per l'abilità tecnica.
- State alla larga dai giochi sessisti o altri giochi che escludano le donne e da commenti pieni di stereotipi ed evitate di rivolgervi al vostro team con termini specificamente maschili così come "uomini" (sic) e "signori".

• Incoraggiate le donne già coinvolte nel vostro gruppo a coprire ruoli di rilievo all'interno del team. La loro visibilità può incoraggiare altre donne ad unirsi ed essere coinvolte.

Non vi scoraggiate se il cambiamento non avviene immediatamente. Ci sono ancora meno donne che uomini coinvolte nel mondo di Linux e ci vorrà un po' di tempo per cambiare ciò. Nel frattempo, se fate sentire le donne (già coinvolte) benvenute e le includete nel vostro team, trarrete vantaggio dalle loro capacità e talenti. In aggiunta, le pratiche sopra descritte non solo attireranno le donne, ma anche altre persone. Il vostro LoCo diventerà un brillante esempio di aggregazione che, credo, Ubuntu voglia diffondere.



Elizabeth Bevilacqua è Amministratore dei Sistemi Debian in Pennsylvania e utilizza Linux dal 2002. Attualmente guida il Philadelphia Linux User Group (PLUG) e il Philadelphia Chapter of LinuxChix (PhillyChix).



GIOCHI UBUNTU

Scritto da Edward Hewitt

NOTIZIE GIOCHI

- È stata annunciata la nuova espansione di EVE Online: Quantum Rise è una nuova espansione del MMORPG EVE Online. La nuova espansione vanta nuovi contenuti e un miglioramento delle prestazioni.
- Prey (sotto) arriva a Linux: ancora un altro sviluppatore software sta trasferendo i suoi giochi su Linux! Prey è un gioco FPS della 3D Realms. La versione dimostrativa è disponibile adesso!



Open Arena è l'equivalente open source di Quake 3 Arena. Come Quake, Open Arena è uno sparatutto in prima persona basato principalmente sui combattimenti all'ultimo sangue tra più giocatori nelle arene. Combatterete nelle arene, in rete oppure contro avversari comandati dall'intelligenza artificiale. Ci sono diverse armi che potete usare come il classico mitragliatore, il fucile, il lancia granate e il cannone elettromagnetico. Ci sono 4 modalità di gioco: deathmatch, deathmatch a squadre, ruba bandiera e torneo.

Non appena avrete installato il gioco, avrete la possibilità di giocare in modalità singolo giocatore o multi giocatore. La modalità giocatore singolo è indicata per coloro che non vi hanno mai giocato. Vi verrà data la possibilità di abituarvi al ritmo veloce di gioco e di esplorare le numerose arene. I nemici controllati dall'AI sono discretamente intelligenti e possono



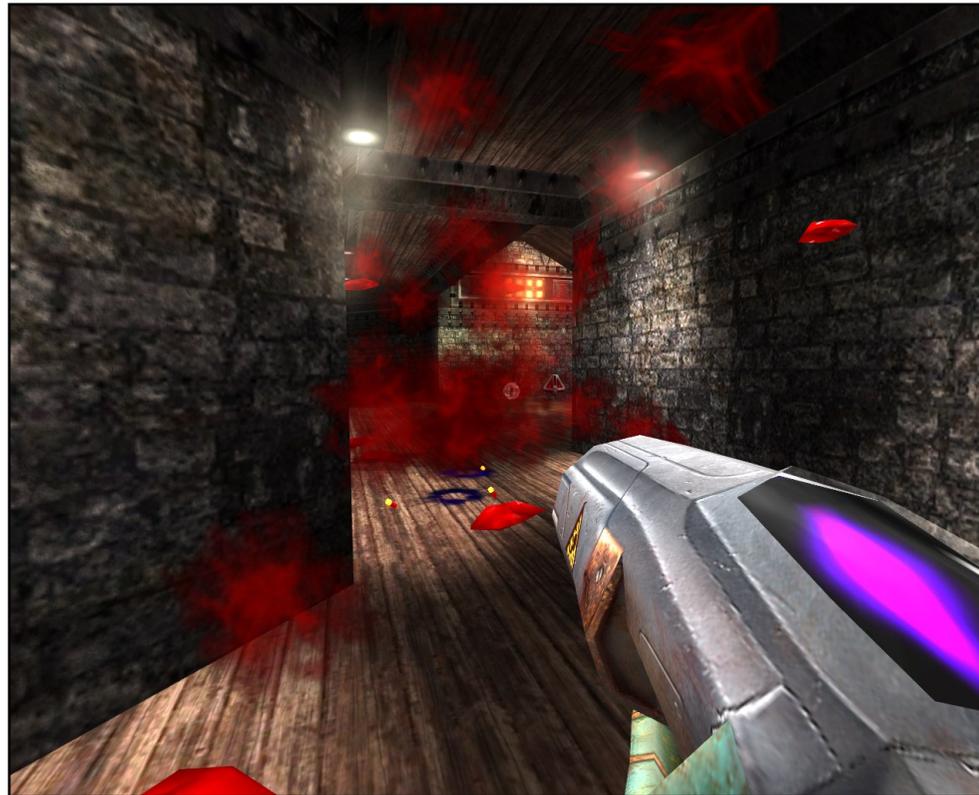
dar vita a un buon combattimento. Ci sono circa 20 mappe con cui giocare. Queste sono le stesse mappe utilizzate in modalità multi giocatore, così la modalità singolo giocatore vi permetterà di esplorare ciascuna mappa prima di giocare in rete.

Infine il multi giocatore, la parte principale di Open Arena. Questo gioco, come Quake 3, è stato progettato con una particolare attenzione per il gioco in rete. Potete giocare dentro una LAN o in internet. Quando entrate in un



combattimento è incredibilmente veloce. State fermi per un attimo e la vostra testa verrà colpita. Prendete una pistola, correte e sparate. Open Arena non richiede delle tattiche reali; a differenza di Counter Strike, dovrete solamente seguire lo scorrere del gioco. Ci sono circa 70 server per Open Arena, tutti molto attivi. Ogni server ha mappe differenti su cui giocare e differenti modalità di gioco. Per i giocatori nuovi ai giochi FPS online, non è proprio il miglior gioco con cui iniziare. Molti giocatori sono davvero veloci e hanno buona mira. Sono stato su un server dove ogni volta che apparivo venivo colpito da un cannone elettromagnetico. È accaduto 20 volte di fila!

Open Arena ha un comunità attiva di sviluppatori, sempre impegnati a creare nuove versioni del gioco. Nell'ultima hanno aggiunto nuove modalità di gioco, nuove grafiche e nuove mappe.



L'ultima versione del gioco è la 0.8.0. Tuttavia, nei repository di Ubuntu, l'ultima versione stabile è la 0.7.7. Vi raccomando di installare la 0.8.0 perché ha tutti i nuovi contenuti e la maggior parte dei server di Open Arena utilizza questa versione. Potrete scaricare il file DEB da PlayDeb.net.

Open Arena è un'eccellente alternativa gratuita a Quake. È sviluppato molto bene e il gioco è perfettamente bilanciato. La grafica è

molto datata, ma come la maggior parte dei giochi FPS online è più importante avere un'elevata velocità dei fotogrammi piuttosto che una bella grafica. Raccomando vivamente questo gioco a tutti gli accaniti giocatori che usano Linux, specialmente agli appassionati di FPS. Comunque non lo raccomando ai giocatori nuovi al FPS: è troppo veloce.

Requisiti di Sistema: Intel Pentium II 233MHz
64MB RAM
OpenGL Graphics Card with 32MB VRAM (3D acceleration enabled)
300MB HDD space



Ed Hewitt, alias chewit (quando gioca), è un feroce giocatore PC e a volte si diverte a giocare con le console. Fa anche parte del gruppo di sviluppo di Gfire Project (Xfire Plugin per Gfire).



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 Sto provando a impostare l'automount del mio secondo disco fisso interno, ma c'è qualcosa che mi impedisce di montarlo. Ho controllato le proprietà del disco montato manualmente in precedenza sul mio desktop e nella sezione dettagli del secondo ho inserito gli stessi parametri che avevo trovato per il primo (/media/drive). Adesso, se provo a montare il disco, mi viene restituito il seguente errore: **Impossibile montare a causa di un carattere inatteso.**

R Apri il file fstab con il seguente comando

```
gksudo gedit /etc/fstab
```

e cerca il tuo disco. Se non è presente nella lista, dai un'occhiata qui per maggiori informazioni:

<http://www.tuxfiles.org/linuxhelp/fstab.html>

D Il mio Gestore aggiornamenti mi mostra due risultati, ma non mi lascia scegliere le

caselle associate per poterli installare. **Come posso installarli e perché il "Gestore aggiornamenti" non me lo fa fare?**

R I programmi indicati probabilmente hanno delle dipendenze non soddisfatte, quindi un programma che hai installato si appoggia ad un altro programma installato in precedenza, ma l'aggiornamento porta quest'ultimo ad una nuova versione. Quindi non può aggiornare un programma senza danneggiarne un altro. Probabilmente la miglior scelta è lasciarli lì dove stanno finché l'aggiornamento non è permesso.

D Utilizzo Ubuntu 8.04 con una scheda wireless e un router nel seminterrato di casa mia. Qualche giorno fa, ho smesso di ricevere il segnale dal router e nonostante sia riuscito a farlo funzionare di nuovo, l'interfaccia del network manager è cambiata. L'icona del network manager si è trasformata in un'icona che mostra due monitor. Non riesco ad accedere al pannello Connessioni VPN e non riesco a salvare una password WPA. In più, quando clicco sull'icona del network manager, entrambe le opzioni richiedono la password WPA, ma nessuna la salva.

R Prova ad andare sul Network Manager, seleziona il wi-fi e clicca su proprietà. Assicurati che sia abilitata l'opzione "roaming".

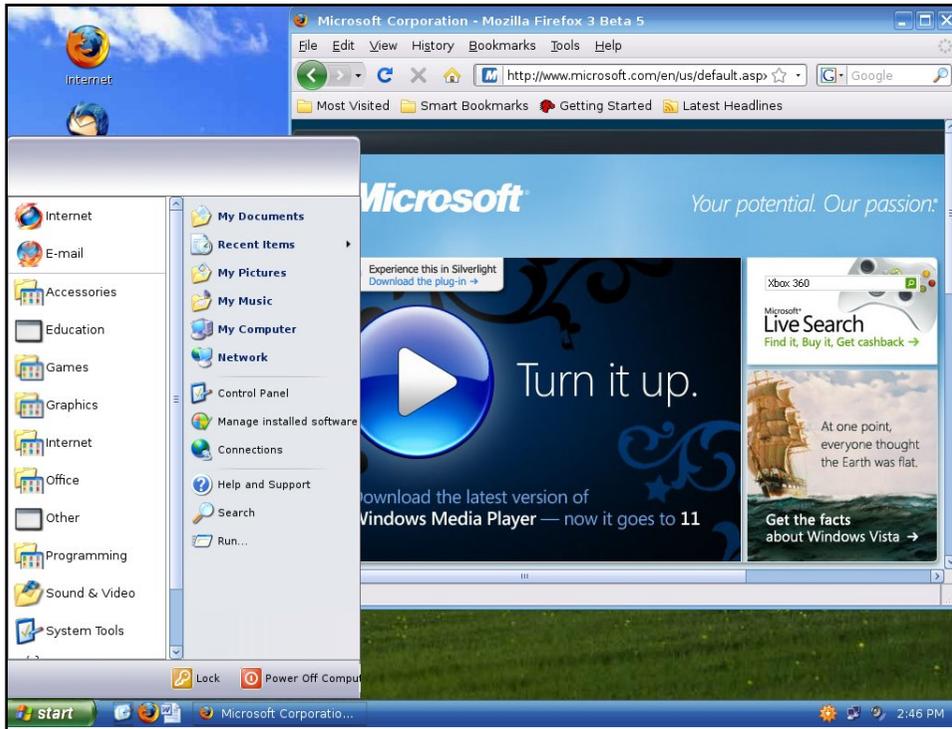
D Vorrei che il mio Ubuntu fosse più veloce. Mi piacerebbe sapere se ci sono alcune cartelle che, mantenute su una loro specifica partizione, possano velocizzare l'avvio o il sistema in generale.

R Ho sentito gente suggerire di farlo con le cartelle /usr, /var, /home e /boot. Inoltre, porre questa partizione su un disco rigido separato potrebbe velocizzare il tutto. Personalmente dubito che avere una partizione separata sullo stesso disco rigido possa essere d'aiuto. Anzi potrebbe diminuire le prestazioni, visto che le testine di lettura/scrittura del disco si devono muovere su differenti sezioni del disco per poter accedere ai file richiesti. Una partizione separata potrebbe essere utile giusto per proteggersi dalla corruzione dei file, ma non sarebbe altrettanto efficace quanto un disco separato.



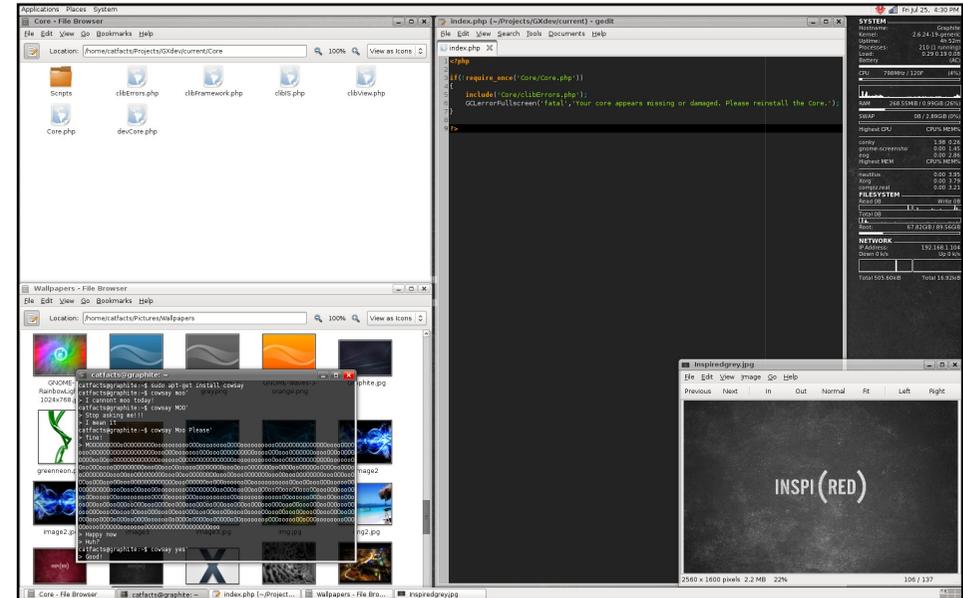
IL MIO DESKTOP

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.



Ho modificato il mio desktop per renderlo il più possibile simile a Windows XP. Lo sfondo è il Windows XP's Bliss e il tema è Royale. Ho installato un menu di Start simile a quello di Windows prendendolo da Gnome-look.org e ho utilizzato Wine per installare e far girare molti programmi di Windows. Il PC che sto usando è una macchina ASUS, con un processore Pentium 4 a 2.89GHz e 512MB di RAM.

Kevin Clotfelter

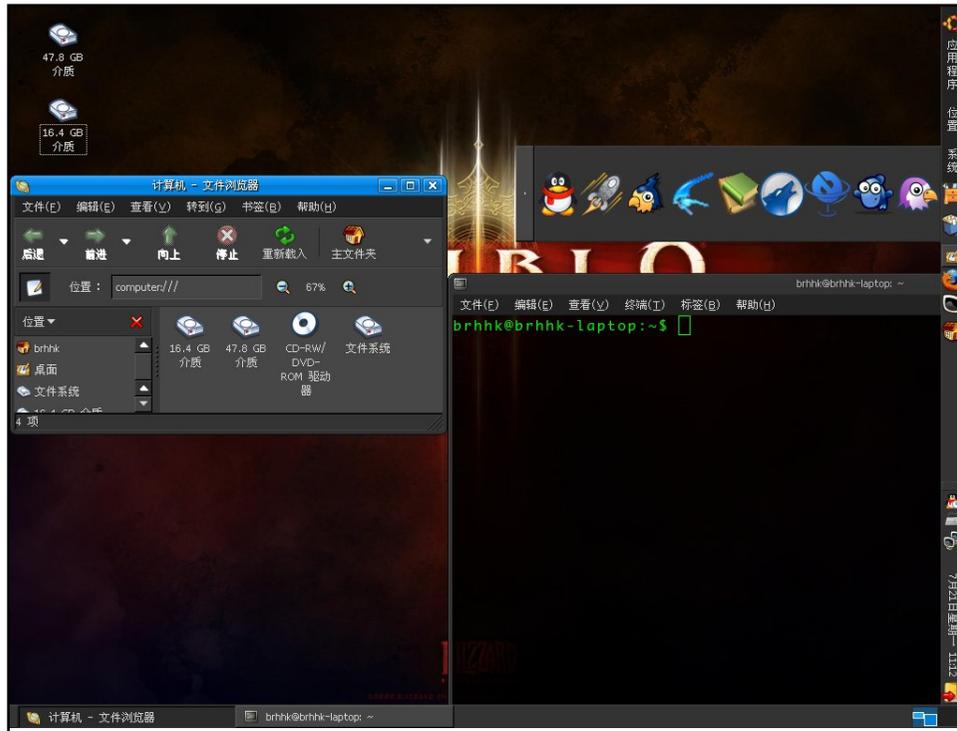


Sono su Ubuntu Hardy 8.04 con GNOME, usando Compiz Fusion e Metacity anziché Emerald, come decoratore di finestre. Ho provato molti temi scuri, ma non si interfacciavano bene con Firefox e altre applicazioni, quindi ho risolto decidendo di fare una combinazione di entrambi. Lo sfondo era inizialmente rosso ma ho provveduto a scolorirlo con un po' di grigio. Il tema di Metacity è clearlooks with a cherry on top (se ricordo bene) e anche la GTK è clearlooks. Le cartelle sono Dropline NOU! e i puntatori sono dmz-black. Ho sempre voluto desktop semplici ma belli e queste sono alcune delle finestre che normalmente sono aperte in uno dei miei spazi di lavoro. Conky solitamente non è avviato (per risparmiare CPU); l'ho acceso eccezionalmente per questa schermata.

James Savage



MY DESKTOP



Sin dalla versione 6.04 ho utilizzato Ubuntu attraverso il live Cd. Ci sono poche persone che usano Linux in Cina. Ma io lo amo. Ho installato Hardy sul mio IBM R60 con Core 2 Duo, 1GB di RAM e un scheda video ATI x1300. Funziona perfettamente con Ubuntu. Nero, semplice e pulito è quello che preferisco. Ho messo quasi tutte le mie icone sulla destra e tutte le finestre aperte giù in basso, potendo così utilizzare l'intero desktop per il mio lavoro. L'icona del pinguino a destra è QQ, il più popolare programma di messaggistica, simile a MSN, in Cina. Funziona solo su Windows, ma con Wine va perfettamente.

Brhkh



Bene, da quando ho scoperto Ubuntu, l'ho amato! Mi piace così tanto che, nonostante ho ancora Windows XP, non lo utilizzo più. Penso che Ubuntu sia quello che cercavo dalla prima volta che ho usato un PC e un Mac. Ottimo il lavoro di Full Circle Magazine! Mi piace leggerlo. Grazie per le info che scrivete, ragazzi. Voglio vedere quanto Linux possa andare lontano. Vivo seguendo questo motto che ho trovato su uno sfondo per il desktop: "molte scelte, tanti sapori, libertà".

Nelvin



2 1 3

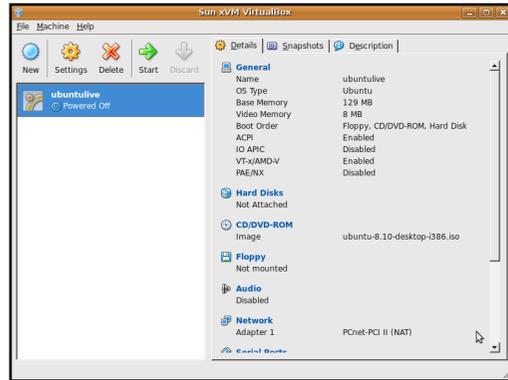
LE MIGLIORI 5 APPLICAZIONI DI VIRTUALIZZAZIONE

Scritto da Andrew Min

VirtualBox

<http://www.virtualbox.org/>

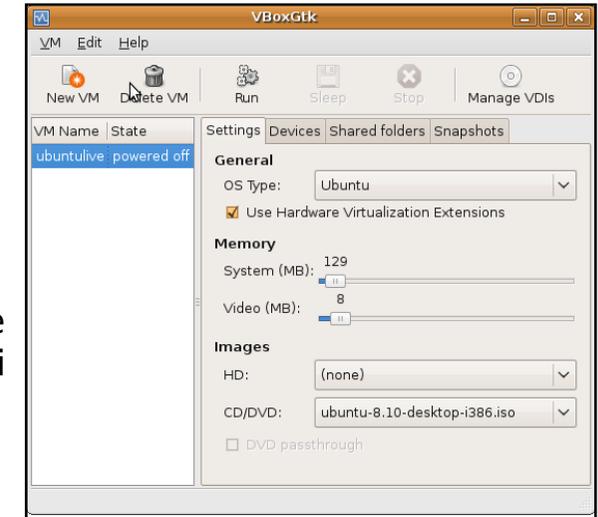
Questa applicazione per VM (macchina virtuale), di proprietà della Sun Microsystems e creata da una piccola società chiamata Innotek, è una delle più popolari soluzioni di virtualizzazione per Ubuntu. È il terzo più popolare metodo per avviare applicazioni di Windows su Linux, secondo DesktopLinux.com (tralasciando Wine, che non è un virtualizzatore, e VMWare, che è proprietario). C'è una buona ragione: ha un sacco di funzioni, la possibilità di catturare schermate, condividere cartelle, RDP, capacità di usare periferiche USB, e un sacco di tecnologie avanzate per la virtualizzazione hardware. Ci sono 2 versioni di VirtualBox. Installare la versione Open Source è facile: basta installare il pacchetto **virtualbox-ose** dal repository universe. Se volete installare la versione potenziata ma proprietaria, è necessario visitare il sito web (vedi sopra) e scaricare i file .deb



VBoxGTK

<http://www.xente.mundo-r.com/narf/vboxgtk/>

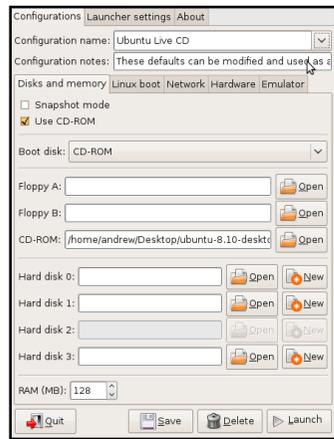
Se siete utenti Gnome o Xfce a cui non piace usare applicazione Qt su sistemi basati su GTK, provate VBoxGTK. È ancora in fase beta (le note del sito indicano che "molte delle funzioni di VirtualBox non sono supportate e quelle che lo sono probabilmente hanno problemi"), ma è un buon inizio e procede rapidamente. Al momento, lo sviluppo è incentrato sulla stabilità e di conseguenza la maggior parte delle funzioni di VirtualBox non sono disponibili. Ad ogni modo riesce ad avviare i sistemi operativi e usa GTK.



Per installare VBoxGTK, utilizzate il pacchetto **vboxgtk** presente nel repository universe.



Qemu Launcher



http://projects.wanderings.us/qemu_launcher

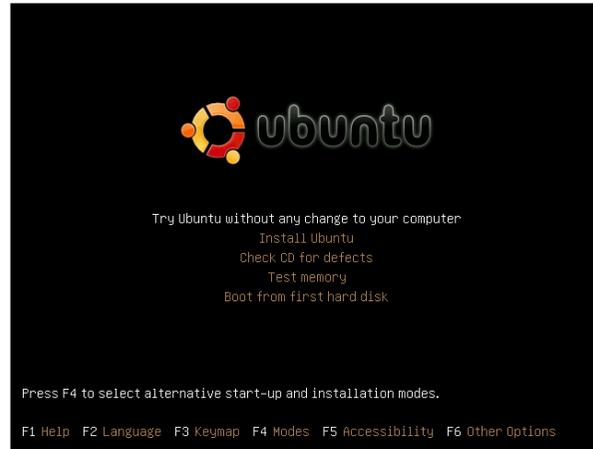
Se vi piace QtEmu ma non amate il fatto che usi, diciamo, Qt, Qemu Launcher è un'ottima

alternativa. Questa interfaccia GTK+ per QEMU sopporta quasi tutte le funzioni di QEMU, anche se non è così semplice come QtEmu. È decisamente indirizzata a utenti avanzati, con supporto per la rete, accelerazione, avvio diretto del kernel Linux e altre funzioni extra quali la sincronizzazione dell'orologio. Supporta anche la funzione di cattura schermate, rendendo Qemu Launcher una valida alternativa alla riga di comando per hacker e programmatori. Per installare Qemu Launcher, utilizza il pacchetto **qemu-launcher** presente nel repository universe.



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/>

QEMU

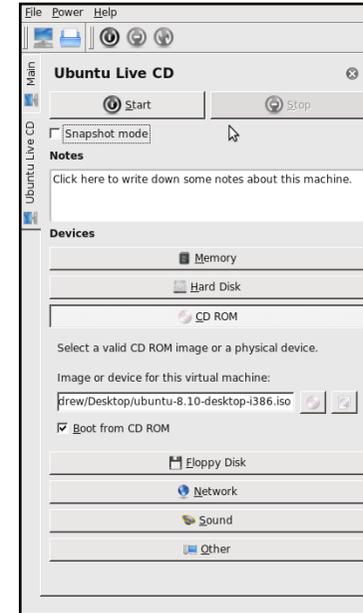


<http://bellard.org/qemu/>

Anche se non è la più semplice applicazione di virtualizzazione sul mercato, QEMU è uno dei più antichi e rispettati programmi di virtualizzazione. QEMU può virtualizzare non solo un chip esistente (come VirtualBox o VMWare) ma può emulare anche una piattaforma hardware come PowerPC o SPARC. Questo lo rende molto popolare tra gli sviluppatori che cercano di portare programmi su altre piattaforme - come Android. Inoltre, ci sono tonnellate di funzioni utili come quella per catturare le schermate, il VNC, e ovviamente caratteristiche standard come l'audio, il disco rigido, modifica del disco rigido, e CPU multiple. Il suo codice è stato usato in quasi tutte le macchine virtuali di oggi, VirtualBox compresa.

Per installare QEMU, utilizzate il pacchetto **qemu** presente nel repository universe.

QtEmu



<http://qtemu.org/>

Se non vi piace andare in giro per console, provate questa interfaccia di QEMU basata su QT. È un'interfaccia semplice e facile da usare per QEMU che supporta praticamente tutte le funzionalità di QEMU attraverso un'interfaccia amichevole in Qt. Ci sono tutti i dispositivi standard, memoria, hard disk, CD ROM, Floppy, rete e opzioni dell'audio, ma ci sono anche alcune funzionalità avanzate come la perfetta integrazione del mouse e il supporto a CPU multiple. È un'amabile piccola applicazione con molto da offrire, specialmente se non amate la doppia licenza della Sun su VirtualBox ma vi piace la sua interfaccia.

Per installare QtEmu, avete bisogno del pacchetto **qtemu** presente nel repository universe.



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>

Inviatemi i vostri articoli a: articles@fullcirclemagazine.org

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

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

Inviatemi le revisioni Hardware/software 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

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



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

Robert Orsino

Mike Kennedy

David Haas

Gord Campbell

Jim Barklow

David Sutton

Andrew Min

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

**Termine di stesura dell'edizione
#20:**

Domenica 7 Dicembre

Rilascio dell'edizione #20:

Domenica 28 Dicembre



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:

Aldo Latino	aldolat@ubuntu-it.org
Antonino Arcudi	antonino.arcudi@gmail.com
Antonio Piccinno	acquarica@ubuntu-it.org
Cristina Franzolini	forkirara@gmail.com
Lidia Pellizzaro	lidia.pellizzaro@gmail.com
Marco Letizia	letissier85@gmail.com
Michele Azzolari	michele.azzolari@gmail.com
Paolo Garbin	paolettopn@ubuntu-it.org
Teo Cocetta	teo666@linuxmail.org

Revisori:

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

Impaginatori:

Aldo Latino	aldolat@ubuntu-it.org
Paolo Garbin	paolettopn@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