



Full Circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ UBUNTU

Numero 76 - Agosto 2013



RECENSIONE LIBRO



SEMPLICE SISTEMA DI SICUREZZA

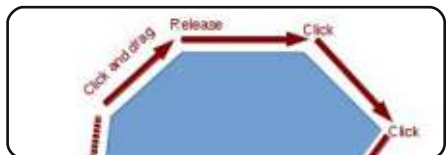
WEBCAM + DROPBOX = SICUREZZA MOBILE



HowTo



Python p.09



LibreOffice p.11



Integrazione con Spring p.13



Blender p.17



Inkscape p.20



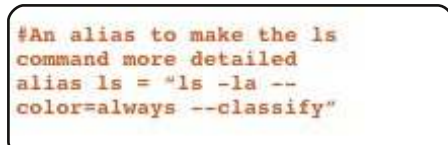
Graphica



Full Circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ UBUNTU

Rubriche



Comanda & Conquista p.06



Chiedi al nuovo arrivato p.26



Linux Lab p.29



Il mio desktop p.52



Notizie Ubuntu p.04



Giochi Ubuntu p.48

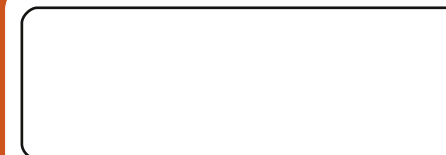


D&R p.45



Donne Ubuntu p.45

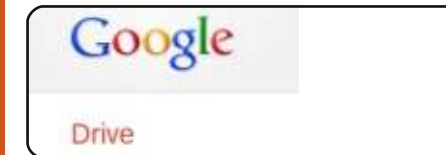
Opinioni



La mia storia p.31



La mia opinione p.32



Recensione p.35



Rassegna software p.39



Lettere p.43



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

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



BENVENUTI AD UN ALTRO NUMERO DI FULL CIRCLE!

Torniamo al nostro normale palinsesto sulla programmazione con Python, LibreOffice, Blender e Inkscape. Insieme a loro c'è un articolo piuttosto impegnativo chiamato Spring Integration. Trattandosi di qualcosa un po' oltre le mie capacità lascio a voi la lettura.

Siete stati in molti ad aderire alla campagna "Ubuntu Edge"? Io non l'ho fatto, anche perché mi rifiuto di pagare quasi £ 400 per un telefono cellulare - non importa chi lo fabbrichi. Mentre sto scrivendo, sembra che il loro piano sia destinato a fallire - senza neanche aver raggiunto il giro di boa. Ripeto, anche se penso che si tratti di un grande telefono e di un piano ambizioso, credo stiano chiedendo un sacco di soldi. Se vi state grattando la testa chiedendovi cosa sia Ubuntu Edge, allora date una letta alla rubrica "chiedi al nuovo arrivato" di questo mese.

Molte lune fa, ho scritto un pezzo in due parti su come utilizzare ZoneMinder come sistema di telecamere a circuito chiuso. Questo mese, Charles lo ha approfondito al massimo ed è riuscito a tenere d'occhio la situazione solo con una telecamera e Dropbox. È una grande idea per un sistema di sicurezza assolutamente minimalista.

Oh, e nel caso non l'avessi notato, il signor Robin Catling è tornato con le sue strenne in forma di Speciali su Inkscape; Special Edition - Volumi 1 & 2. Come sempre, sono sul sito di Full Circle pronte per essere scaricate. Lui, nel mentre, sta stuzzicando il dibattito con il suo articolo La Mia Opinione su come ha abbandonato la nave passando a Debian.

Ogni bene e restate in contatto!

Ronnie

ronnie@fullcirclemagazine.org



Questa edizione è stata creata usando :



Full Circle Podcast

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

Opiti:

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



<http://fullcirclemagazine.org>



AUDIO MP3



AUDIO OGG

Download

13.10 (SAUCY SALAMANDER)

ALPHA 2 DISPONIBILE

Jonatan Riddell annuncia che la seconda alpha di Saucy Salamander (che diventerà la 13.10) è stata ora rilasciata per i tester e per chi vuole utilizzarla prematuramente. Sono disponibili anche le immagini per Kubuntu, Lubuntu, Ubuntu GNOME, UbuntuKylin e Xubuntu. Elenca i dettagli della release per le varianti di Ubuntu che hanno partecipato nel rilascio e fornisce i link per le immagini scaricabili.

<http://fridge.ubuntu.com/2013/07/25/13-10-saucy-salamander-alpha-2-available/>

I FORUM UBUNTU SONO

RITORNATI ONLINE

ACCOMPAGNATI DA UN POST

MORTEM

James Troup annuncia che i Forum Ubuntu sono nuovamente online e funzionanti. Scrive un "post mortem" della violazione dei server e indica le azioni intraprese dal gruppo Canonical IS. James spiega

cosa è accaduto, a cosa ha potuto accedere e a cosa no l'hacker, cosa ha fatto il gruppo IS in risposta a questa violazione e quali domande ancora rimangono. Ha concluso il post mortem con delle scuse per la violazione della sicurezza, per la perdita dei dati e per i tempi di inattività.

<http://blog.canonical.com/2013/07/30/ubuntu-forums-are-back-up-and-a-post-mortem/>

PRESENTATO L'APP

SHOWDOWN CONTEST 2013!

Michael Hall annuncia il secondo App Showdown e scrive: "I partecipanti avranno a disposizione sei settimane per creare e pubblicare le loro applicazioni usando il nuovo Ubuntu SDK e la piattaforma Ubuntu Touch. Al concorso si qualificheranno le app originali, i porting, le native e le HTML5".

I vincitori di questo concorso riceveranno un telefono LG Nexus 4 con Ubuntu Touch con la loro app pre-installata."

<http://developer.ubuntu.com/2013/08/announcing-the-2013-ubuntu-app-showdown-contest/>

altro presso:

<http://developer.ubuntu.com/showdown/>

LA RACCOLTA FONDI DI UBUNTU EDGE NON HA RAGGIUNTO IL SUO

OBBIETTIVO

La campagna di 30 giorni per raccogliere 32 milioni di dollari per la produzione dello smartphone Ubuntu Edge non è riuscita a raggiungere il suo obiettivo e ciò ha portato a una serie di post su siti di news e blog. Ecco alcuni esempi raccolti dai nostri redattori:

Grazie Ubuntu Edge -

<http://insights.ubuntu.com/news/ubuntu-edge-thank-you/>

Jono Bacon: andiamo oltre -

<http://www.jonobacon.org/2013/08/22/onwards-and-upwards-2/>

La raccolta fondi di Ubuntu Edge non

raggiunge l'obiettivo -

<http://www.bbc.co.uk/news/technology-23793457>

Ubuntu Edge: il fondatore dice che il fallimento non è la fine del sogno - <http://www.theguardian.com/technology/2013/aug/22/ubuntu-edge-founder-failure-canonical>

La campagna Ubuntu Edge è terminata, fallito il raggiungimento del target di \$32m -

<http://www.omgubuntu.co.uk/2013/08/ubuntu-edge-fails-to-meet-multi-million-dollar-goal-wont-be-made>

Ubuntu Edge non raggiunge i 32 milioni di dollari, ma si dimostra un enorme successo - <http://iloveubuntu.net/ubuntu-edge-fails-reach-32000000-yet-proves-itself-massive-success>

Ubuntu Edge: un grande esperimento per il futuro del computing che non costituisce un fallimento - <http://www.zdnet.com/ubuntu-edge-a-grand-experiment-for-the-future-of-computing-does-not-constitute-a-failure-7000019762/>

Il fallimento di Ubuntu Edge: quando una buona idea non è abbastanza -
<http://money.cnn.com/2013/08/22/technology/mobile/ubuntu-edge-crowdfunding/index.html>

Ubuntu Edge: obiettivo non raggiunto -
<http://blogs.wsj.com/digits/2013/08/22/ubuntu-edge-falls-short-of-goal/>

Ubuntu smartphone tagliato fuori dopo il fallimento della raccolta fondi -
<http://www.cnbc.com/id/100979890>

Ubuntu Edge è morto, lunga vita ai telefoni Ubuntu -
<http://arstechnica.com/information-technology/2013/08/ubuntu-edge-is-dead-long-live-ubuntu-phones/>

UBUNTU DEVELOPER SUMMIT 27 E 29 AGOSTO

Il prossimo Ubuntu Developer Summit virtuale di metà ciclo si terrà dal 27 al 29 Agosto dalle 14:00 alle 20:00!

Si possono controllare i dettagli, le informazioni per partecipare e la scheda tecnica presso:
<http://uds.ubuntu.com/>

RILASCIATO UBUNTU 12.04.3 LTS

Il team Ubuntu è lieto di annunciare il rilascio di Ubuntu 12.04.3 LTS (supporto a lungo termine) per Desktop, Server, Cloud e prodotti Core, così come per le varianti di Ubuntu con supporto a lungo termine.

I dettagli del rilascio, incluse le istruzioni per cambiare o aggiornare si trovano presso:
<https://lists.ubuntu.com/archives/ubuntu-announce/2013-August/000175.html>

BENVENUTI NUOVI MEMBRI E SVILUPPATORI

I risultati del Membership Board Meeting tenutosi il 1 Agosto 2013 alle 22:00:

Nekhelesh Ramanathan
(<https://wiki.ubuntu.com/Nekhelesh%20Ramanathan> | <https://launchpad.net/~nik90>)

Carlos Ney Pastor
(<https://wiki.ubuntu.com/CarlosNeyPastor> | <https://launchpad.net/~carlosneypastor>)
<https://lists.ubuntu.com/archives/ubuntu-news-team/2013-August/001846.html>

MOLTE GRAZIE AL GRUPPO UBUNTU NEWS PER IL LORO CONTRIBUTO DI QUESTO MESE.

Le novità di questo mese provengono da:

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue327>
<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue328>
<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue329>
<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue330>
<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue331>





Durante gli ultimi due numeri, ho chiesto suggerimenti dai lettori sui comandi che trovavano più utili e una breve descrizione di quello che facevano. Ora, ho circa tre pagine in formato A4 di comandi nel documento Google che avevo creato per tale scopo. Grazie a tutti quelli che hanno contribuito. C'erano un sorprendente numero di comandi (o variazioni) che non avevo mai incontrato prima. Se qualcuno volesse dei riconoscimenti sul frontespizio del PDF, potete scrivermi presso lswest34+cli-cookbook@gmail.com, oppure aprire un problema su GitHub (o semplicemente fare un fork del repository!). Per il vero articolo di questo mese, spiegherò brevemente come impostare e usare LaTeX su Ubuntu, per chiunque desideri contribuire al PDF (usando LaTeX), ma non si sente a suo agio con LaTeX.

Prima di tutto, il ricettario si trova su GitHub, qui: <https://github.com/lswest/cli-cookbook>

È un repository pubblico, quindi chiunque voglia contribuire deve solo

fare il fork del repository, apportare i cambiamenti e quindi inviarmi una richiesta di pull. Mi riserverò il diritto di veto per l'inclusione di alcuni comandi se mi sembreranno essere duplicati non necessari di comandi esistenti, o puramente malevoli (con questo voglio dire comandi che si tradurranno in una perdita di dati, senza alcun uso di sicurezza fattibile). Per quelli di voi che non sono pratici di git (o LaTeX) e senza inclinazioni all'apprendimento, potete suggerire i cambiamenti e gli aggiornamenti usando il tracciatore dei problemi sul repository.

INSTALLARE L^AT_EX

L'installazione base di LaTeX è fornita attraverso texlive, ma l'installazione completa è fornita da texlive-full. Entrambi possono essere installati con apt-get, come mostrato sotto:

```
sudo apt-get install texlive
```

o

```
sudo apt-get install texlive-full
```

INSTALLARE L'IDE

Raccomando l'uso di un IDE quando si lavora per le prime volte con LaTeX, attraverso il quale potete, naturalmente, compilare documenti .tex usando la linea di comando. Comunque, l'IDE fa capire più facilmente le scorciatoie e i comandi.

Il mio IDE preferito è Texmaker, che può essere trovato nei repository ufficiali. Lo potete installare con

```
sudo apt-get install texmaker
```

Se la vostra versione di Ubuntu (o la vostra distro preferita) non lo offre ufficialmente, lo potete trovare qui: <http://www.xm1math.net/texmaker/download.html#linux>. Come con tutte le cose in Linux, ci sono molte scelte oltre a Texmaker, ma sarà su questa che baserò le mie spiegazioni.

INSTALLARE PACCHETTI EXTRA

Ho usato alcuni pacchetti extra per decorare il manuale (con link e codice formattato). I pacchetti extra sono: fancyvrb e hyperref. Ogni altra

cosa potrebbe essere inclusa in una installazione tipica di LaTeX. Questi pacchetti sono contenuti in texlive-latex-recommended e in texlive-latex-base. Se installate solamente texlive anziché l'installazione completa, dovrete molto probabilmente installarli separatamente.

FORK DEL REPOSITORY GITHUB

Per fare ciò vi serve un account github e git installato. Sul mio repository, dovrete vedere un pulsante con scritto 'fork'. Facendoci clic sopra creerete un repository sul vostro account che è una copia del mio. Il secondo passo è di clonare il fork (il repository collegato al vostro account). Per fare ciò, potete digitare quanto segue in un terminale:

```
git clone  
https://github.com/username/cli-cookbook.git
```

Sostituite l'username con il vostro. Alternativamente, potete semplicemente copiare l'URL HTTPS del clone fuori della pagina GitHub (del vostro repository fork).

Questo creerà una cartella chiamata cli-cookbook che riempirete con i file necessari. Una volta fatto, aprite il file .tex in Texmaker.

MODIFICARE IL FILE

Generalmente quando si crea un file, è necessario creare il preambolo (`\usepackage`, `\documentclass`, `\begin{document}`, ecc.). Comunque, poiché state lavorando sul mio file, tutto ciò è stato fatto.

Se volete aggiungere una nuova sezione (diciamo, per esempio, che volete aggiungerne una per i comandi per modificare le immagini), dovrete digitare quanto segue:

```
\section{Name}
```

Name è quindi l'intestazione che vorreste avere (esempio Photo Editing). Se volete suddividerlo in sotto sezioni, il comando è: `\subsection{}` e `\subsubsection{}` crea, abbastanza sorprendentemente, un sotto sezione nella sotto sezione. Se in seguito avete intenzione di fare riferimento a questa sezione, è necessario assegnargli una etichetta. Alla fine, potrebbe assomigliare a ciò:

```
[...]
```

```
\section{Photo Editing}
\subsection{Using Photon to
create albums}
\label{photon}
\subsection{Organizing Albums}
As seen in
\hyperref[photon]{\ref*{photon}}
[...]
```

Questo creerà una sezione chiamata Photo Editing e due sotto sezioni chiamate Using Photon to create Albums e Organizing Albums. La dichiarazione `\hyperref` sostituirà quella porzione di codice con il numero della sezione della sotto sezione Photon (esempio la 13.1). Facendo clic sul link si va alla pagina dove appare la sezione.

AGGIUNGERE CODICE

Ho fatto questo passo un po' più complicato di quanto dovrebbe essere, al fine di ottenere il miglior risultato. È necessario racchiudere il codice in questo modo:

```
\begin{Verbatim}[commandchars=
\\\{\}]
// Code goes here
\end{Verbatim}
```

L'ambiente Verbatim non avvolgerà il testo, quindi è necessario tenere manualmente un occhio sulla lunghezza del codice una volta che il PDF è compilato. Se si dispone di più comandi l'uno dopo l'altro, ho posizionato una riga vuota tra ogni passo. Se tenete fede al mio sistema di formattazione, vorrete anche segnare le parti immutabili di un comando con un colore rosso. Lascio in nero qualsiasi input dell'utente. Quindi sarebbe simile a questa:

```
\begin{Verbatim}[commandchars=
\\\{\}]
\codeHighlight{//unchanging
code} //user input
\codeHighlight{//more
unchanging code}
\end{Verbatim}
```

Come potete immaginare, questo risulterà in `//unchanging code` `//user input` `//more unchanging code`. Logicamente, vorrete scambiare il testo per quello che volete dire.

COMPILARE IL PDF

Una volta che avete apportato i vostri cambiamenti e siete pronti per compilare il PDF, premete la freccia blu vicino a 'Quick Build' nella barra superiore di Texmaker. Se lo volete

fare manualmente, potete eseguire questo comando:

```
pdflatex cli-cookbook.tex
```

Nel caso che saltino fuori degli errori, avrete bisogno di leggere le informazioni dell'errore per trovare la sezione corretta del file e vedere che cosa potrebbe essere sbagliato. Trovo che il problema più comune è la mancanza/sovraabbondanza di parentesi graffe.

RESTITUIRE I CAMBIAMENTI AL REPOSITORY ORIGINALE

Per primo, aprire il terminale e cambiare il percorso nella propria copia locale del repository.

```
cd ~/cli-cookbook/
```

Ora bisogna aggiungere i file più recenti aggiunti/cambiati:

```
git add -A
```

Quindi si deve fare il commit dei cambiamenti

```
git commit -m "Update message"
-a
```

Sostituite la sezione "Update message" con una breve descrizione

di quello che avete aggiunto. Mantenete le virgolette intorno al messaggio!

```
git push origin master
```

Questo spinge le modifiche dalla vostra copia del mio repository. Se rinominate la branch, vi servirà sapere in che cosa avete cambiato i nomi di origine e di master. Per impostazione predefinita, questo comando dovrebbe funzionare.

Ora per inviare effettivamente una richiesta di pull al repository originale:

- visitate il vostro repository sulla pagina github.
- fate clic su "compare and review" (l'icona verde con due frecce che formano un loop).
- scegliere il repository e la branch attuale (per esempio lswest:master e username:master).
- Revisionare il cambiamenti.
- Fare clic su "Click to create a pull request for this comparison".
- Fare clic su "Send pull request".

A partire da quel punto, la palla è ora nel mio campo e ho bisogno di revisionare la modifica proposta e di includerla o chiuderla.

Se questo articolo ha stimolato il vostro appetito su LaTeX, fatemelo sapere e ritornerò su questo argomento un'altra volta. Stessa cosa per git e github, se ne volete ancora, fatemelo sapere! Qualsiasi altra domanda, commento o suggerimento può essermi indirizzato presso lswest34+fcmail@gmail.com.



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



When: September 13, 14 & 15

Where: Greater Columbus Convention Center, Columbus, Ohio

Keynotes: Robyn Bergeron, Fedora
Marshall Kirk McKusick, FreeBSD
Mark Spencer, Digium
Jon "maddog" Hall

Other Info: OLFI - one day of professional training for system administrators by companies you know
Saturday Expo
Friday Birds of Feathers sessions
...AND MORE



Ohio LinuxFest 2013
ohiolinux.org



Generalmente i miei articoli sono abbastanza lunghi. Comunque, a causa di alcuni problemi medici, l'articolo di questo mese sarà piuttosto breve (nel grande schema delle cose). Tuttavia, ci sforzeremo e continueremo la nostra serie sul programma di gestione dei media.

Una delle cose che il programma dovrà fare per noi è di farci sapere se ci siamo persi qualche episodio di qualsiasi serie inserita nel database. Ecco lo scenario. Abbiamo una serie, che chiameremo 'Lo spettacolo degli anni 80', lunga tre stagioni. Nella seconda stagione c'erano 15 episodi. Tuttavia, ne abbiamo solo 13 nella nostra libreria. Come scopriamo, programmaticamente, quali episodi sono mancanti?

Il modo più semplice è di usare le liste e i set. Abbiamo già usato le liste in alcuni articoli negli ultimi quattro anni, ma i Set sono un nuovo tipo di dati in questo how-to, quindi gli esamineremo per un istante. Secondo la 'documentazione ufficiale' di Python (docs.python.org), questa è la definizione di un set:

"Un set è una raccolta non ordinata senza elementi duplicati. Un uso basilare include le membership testing e l'eliminazione di voci duplicate. Gli oggetti Set supportano inoltre le operazioni matematiche quali le unioni, le intersezioni, le differenze e le differenze simmetriche".

Continuerò a usare l'esempio dalla pagina di documentazione per illustrare il processo.

```
>>> Basket =
['apple', 'orange', 'apple', 'pear', 'orange', 'banana']
```

```
>>> fruit = set(basket)
```

```
>>> fruit
```

```
set(['orange', 'pear', 'apple', 'banana'])
```

Notate che nell'elenco originale che è stato assegnato alla variabile basket, apple e orange sono state inserite due volte, ma quando la assegniamo a un set, i duplicati vengono scartati. Ora, per usare il set che abbiamo appena creato, dobbiamo verificare se una voce di fruit (o qualcos'altro) è nel set. Possiamo usare l'operatore 'in'.

```
>>> 'orange' in fruit
```

```
True
```

```
>>> 'kiwi' in fruit
```

```
False
```

```
>>>
```

Ciò è abbastanza semplice e, fortunatamente, state iniziando a vedere dove va tutto ciò. Diciamo di avere una lista della spesa con un mucchio di frutta annotata e, mentre andiamo verso il negozio, vogliamo verificare ciò che ci manca, fondamentalmente le voci nella lista della spesa ma non quelle nel nostro carrello. Possiamo cominciare così.

```
>>> shoppinglist =
['orange', 'apple', 'pear', 'banana', 'kiwi', 'grapes']
```

```
>>> basket =
['apple', 'kiwi', 'banana']
```

```
>>> s1 = set(shoppinglist)
```

```
>>> b = set(basket)
```

```
>>> s1-b
```

```
set(['orange', 'pear', 'grapes'])
```

```
>>>
```

Creiamo le nostre due liste, shoppinglist per quello che ci serve e basket per quello che abbiamo. Assegniamo ciascuna a un set e quindi usiamo l'operatore di set per le differenze (il segno meno) per ottenere le voci che sono nella lista della spesa ma non nel carrello.

Ora, usando la stessa logica, creeremo una routine (pagina successiva in basso a sinistra) che si occuperà dei nostri episodi mancanti. Chiameremo la nostra routine 'FindMissing' e gli passeremo due variabili. La prima è un intero che è impostato con il numero degli episodi della stagione e la seconda è un elenco che contiene i numeri degli episodi che abbiamo per quella stagione.

La routine, quando viene eseguita, stampa [5, 8, 15], che è corretto. Ora diamo uno sguardo al codice. La prima linea crea un set chiamato EpisodesNeeded usando un elenco di interi creati tramite la funzione range. Ci occorre dotare la funzione range del valore iniziale e di quello finale. Aggiungiamo 1 al valore maggiore di range per

ottenere il giusto elenco di valori da 1 a 15. Ricordiamoci che la funzione range in realtà inizia da 0, quindi quando gli diamo 16 (expected (15)+1) l'effettiva lista che range crea è da 0 a 15. Diciamo alla funzione range di partire da 1, quindi anche se l'intervallo è da 0 a 15, che è di 16 valori, vogliamo che 15 inizi a 1.

Successivamente creiamo un set dall'elenco che viene passato nella routine, che contiene i numeri degli episodi che abbiamo effettivamente.

Ora possiamo creare una lista usando l'operatore di set per le differenze sui due set. Lo facciamo in modo che possiamo ordinarlo con il metodo list.sort(). Potete certamente farvi restituire l'elenco, se volete, ma in questa iterazione della routine, vi basta stamparlo.

Bene, questo è tutto il tempo che il mio corpo può sostenere seduto davanti al computer, quindi vi lascio per questo mese, chiedendovi come potremmo utilizzare ciò nel nostro gestore dei media.

Vi auguro un buon mese e ci vediamo presto.



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

```
def FindMissing(expected, have) :  
    #=====   
    # 'expected' is the number of episodes we should have  
    # 'have' is a list of episodes that we do have  
    # returns a sorted list of missing episode numbers  
    #=====   
    EpisodesNeeded = set(range(1, expected+1))  
    EpisodesHave = set(have)  
    StillNeed = list(EpisodesNeeded - EpisodesHave)  
    StillNeed.sort()  
    print StillNeed  
  
FindMissing(15, [1, 2, 3, 4, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14])
```

EDIZIONI SPECIALI DI PYTHON:



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



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



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



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



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



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



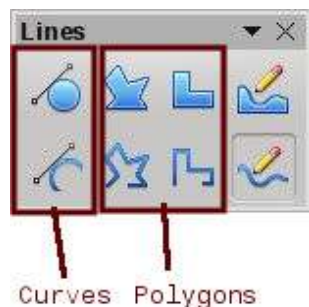
Come ho detto l'ultima volta, le costruzioni che avevo da bambino erano il risultato del lavoro di falegnameria di mio padre. Non tutti i blocchi erano perfettamente proporzionati in nitide forme geometriche. Talvolta erano sagomati in modo strano, o, come accade spesso con il legno, modellati spaccandosi lungo la venatura invece di essere tagliati dalla sega. Alcuni avevano disegni curvi là dove le loro parti mancanti erano state utilizzate per aggiustare una sedia o un mobile. Non scartavo queste forme irregolari ma me le tenevo. Non tutte le cose nel nostro mondo sono state create da linee rette, ellissi e cerchi.

Tenendo a mente ciò, continuiamo a dare uno sguardo a LibreOffice imparando come creare poligoni, archi e curve. Un poligono è un oggetto piano con almeno tre linee rette e angoli. In termini geometrici, i quadrati, i rettangoli e i triangoli sono tipi di poligoni. Per i nostri scopi, discuteremo dei poligoni con più di quattro lati. Un arco, in Draw, è un parziale cerchio o ovale. Possiamo farlo pieno o vuoto. Una curva è una linea inarcata. Vedremo

due metodi per creare le curve, lo strumento 'Curva' e il metodo Bezier.

DISEGNARE POLIGONI

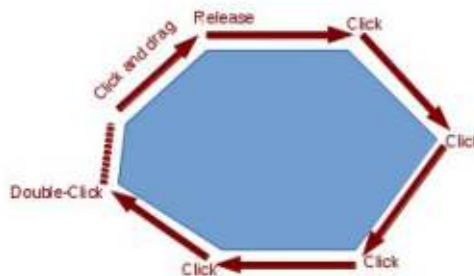
Come ho detto, un poligono è un oggetto con molteplici lati. In Draw si possono avere quattro strumenti Poligoni. Due per i poligoni chiusi e pieni e due per i poligoni aperti e vuoti. Gli strumenti per i poligoni vuoti sono ottimi per realizzare una serie di linee. Per entrambi i tipi, c'è una versione a forma libera e una limitata ad angoli che sono multipli di 45 gradi.



Per creare un poligono, selezionate uno degli strumenti poligono dalla barra degli strumenti estesa 'Curva'. Fate clic e trascinate per creare il punto di partenza della prima linea. Quando rilasciate il

pulsante del mouse, viene creato il punto in cui finisce la prima linea. Spostate il mouse dove volete che termini la seconda linea e fate clic. Continuate fino a che non avrete creato tutte le linee del poligono. Fate doppio clic sull'ultimo punto per terminare il poligono.

Se state usando uno degli strumenti 'Poligono pieno', Draw riempie il poligono con il colore di riempimento attualmente selezionato e imposta le linee con il colore attualmente selezionato. Potete cambiarli usando la barra degli strumenti 'Stile e riempimento'.



AGGIUNGERE LA BARRA DEGLI STRUMENTI 'CERCHI ED ELLISSI'

Per un accesso veloce allo

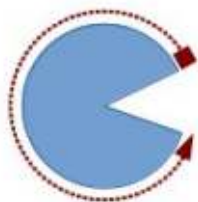
strumento per cerchi ed ellissi, è necessario aggiungere la barra degli strumenti avanzata 'Cerchi ed ellissi' a quella 'Disegno'. Fate clic con il tasto destro sulla barra dei strumenti 'Disegno' e selezionate 'Personalizza barra degli strumenti'. Si aprirà la finestra di dialogo 'Personalizza' nella quale dovrete selezionare 'Importa..'. Selezionate quindi 'Disegno' dalla lista delle categorie. Nella lista dei comandi, trovate lo strumento 'Ellisse', ce ne sono due. Vogliamo usare quello la cui descrizione è 'Utilizzando Personalizza barre degli strumenti potete aggiungere l'icona ellisse, che apre la barra degli strumenti Circonferenze e ovali'. Premete il pulsante Aggiungi e poi quello Chiudi.

Usando i tasti freccia su e giù, spostate la nuova icona dove volete nella barra degli strumenti. Io ho sistemato la mia sotto allo strumento 'Ellisse'. In realtà quest'ultimo strumento non è più necessario poiché è incluso in 'Cerchi ed ellissi', quindi deselezionatelo. Premete sul pulsante OK e dovrete vedere che la barra degli strumenti avanzata 'Cerchi ed ellissi' è ora in quella 'Disegno'.

category and then the command. Then drag the command in the Customize dialog.



DISEGNARE ARCHI O SEGMENTI

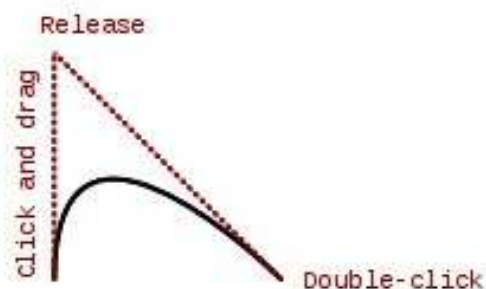


Per disegnare un arco o un segmento, selezionate uno degli strumenti dalla barra 'Cerchi ed ellissi' appena aggiunta. Fate clic e trascinate per creare un contenitore circolare od ovale. Rilasciate poi il pulsante del mouse. Fate clic nel cerchio o nell'ovale dove volete che inizi l'arco o il segmento. Spostate il mouse intorno al disegno per creare l'arco o il segmento. Fate clic una

seconda volta per creare il punto finale. La barra di stato mostrerà l'angolazione dal centro del punto mentre vi muovete intorno al cerchio o all'ovale. Questo può aiutarvi a creare archi e segmenti accurati e precisi.

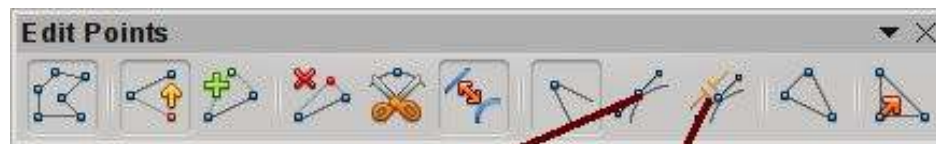
DISEGNARE CURVE

Una curva è una linea piegata piuttosto che un segmento di un cerchio o ovale. Per disegnare una curva, selezionate lo strumento 'Curva', fate clic sul punto di partenza e rilasciate per disegnare una linea. Rilasciate il pulsante del mouse nel punto di picco della curva. Spostate il mouse per piegare la linea fino al punto in cui si desidera che la curva finisca. Fate doppio clic per completare la curva.



CURVE BEZIER

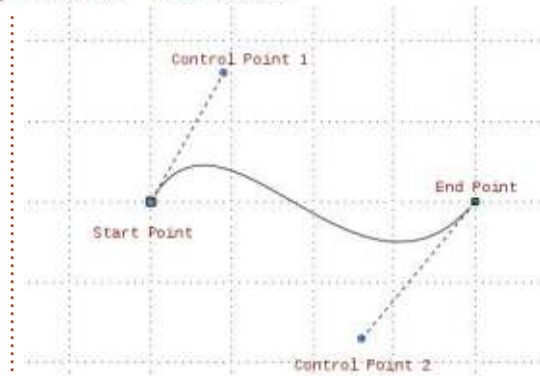
Una curva Bezier è una curva liscia con un punto iniziale, un punto finale



Smooth Transition

Symmetric Transition

e due punti di controllo. La matematica dietro alla curva di Bezier va oltre gli scopi di questo articolo, ma non vi serve di capirla al fine di disegnarne una.



Per disegnare una curva di Bezier, selezionate lo strumento 'curva' dalla barra degli strumenti. Fate clic nel punto iniziale, trascinate fino al punto finale e fate doppio clic. Fate poi clic sullo strumento 'Punti' nella barra degli strumenti 'Disegno' (F8 sulla tastiera) e apparirà la barra degli strumenti 'Modifica punti'. Selezionate sia il punto iniziale che quello finale (quello iniziale ha il quadrato più grande). Selezionate lo strumento 'Smorzamento lieve' o 'Transito simmetrico' dalla barra 'Modifica punti'. Spostate il punto di controllo per creare la curva per quel punto. Ripetete questi passi per l'altro punto.

creatori di Draw ci hanno fornito molti strumenti per creare oggetti. Un poligono può creare un oggetto con più di quattro lati. Archi e segmenti vi danno parti e segmenti di un cerchio o di un'ellisse. Le curve danno la possibilità di piegare una linea in forme diverse. Con questi strumenti supplementari in mano, Draw vi consente di creare immagini più avanzate per i vostri documenti.



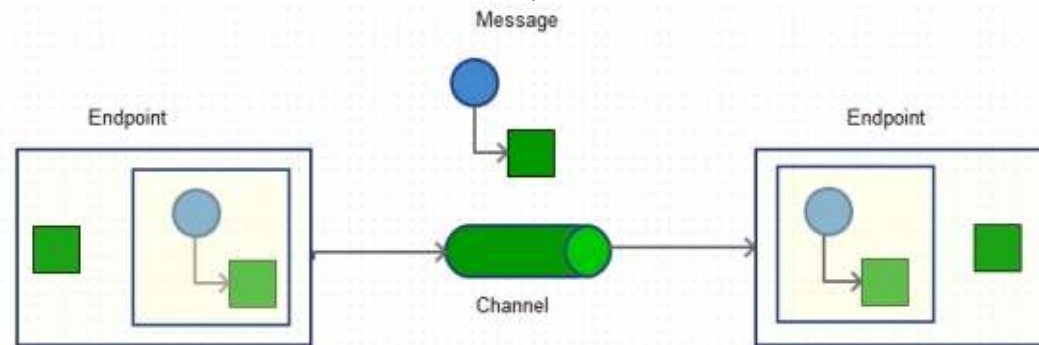
La storia lavorativa, di programmazione e informatica di **Elmer Perry** include un Apple IIE, con alcuni Amiga, un generoso aiuto di DOS e Windows e una spolverata di Unix, il tutto ben mescolato con Linux e Ubuntu.

CONCLUSIONI

Poiché non tutte le cose sono create da linee dritte, ellissi e cerchi, i



Tempo fa ho iniziato un nuovo lavoro in una grande azienda. Il mio primo incarico fu di reimplementare/reimportare i loro client tcp da C# a Java. I convertitori esistenti non furono in grado, quindi lo feci manualmente. Dopo una settimana o più, il nuovo client tcp in Java e il simulatore server furono scritti e in attesa di successivi usi. Dopo aver conosciuto le esigenze del cliente, abbiamo scoperto che l'implementazione Java era carente di caratteristiche importanti quali il failover e la riconnessione automatica. L'aggiunta di tali funzionalità ci richiedeva l'aggiunta di codice non verificato, che poteva non essere capace di gestire le logiche di business. Uno dei nostri ragazzi disse: "Aha, che succede se...? Possiamo sostituire l'implementazione in Java con un'altra, per esempio con Spring Integration". Il resto di noi sorride, pensando 'Che diamine! Dopo tutto, è un bravo ragazzo che cerca di utilizzare le migliori tecnologie disponibili'. Abbiamo ottenuto il via libera per fare ricerca e imparare qualcosa di eccitante. Per semplificare le nostre esigenze, discuterò di un simulatore (noto come server) e di un



client.

Prima di scavare più a fondo, lasciatemi spiegare a cosa è destinato Spring Integration. Come indica il loro sito: "fornisce un'estensione del modello di programmazione Spring per supportare i ben noti Modelli d'Integrazione Enterprise". Riformulando, per progettare buone applicazioni enterprise uno potrebbe utilizzare la messaggistica (più precisamente la messaggistica asincrona) che consente a diverse applicazioni di integrarsi con le altre, senza incubi o dolori. Un saggio di nome Martin Fowler ha scritto un famoso libro: 'Enterprise Integration Patterns'. La gente di Spring probabilmente un giorno ha deciso di materializzare la teoria in una pratica. Un approccio molto pragmatico, non è

vero? Successivamente, vedrete come è meraviglioso per i compiti ordinari. I concetti principali di SI sono: Endpoint, Canale e Messaggio.

L'Endpoint è un componente che in realtà fa qualcosa con un messaggio. Un messaggio è un contenitore costituito da una intestazione e da un contenuto. L'intestazione contiene dati che sono rilevanti al sistema di messaggistica dove il contenuto racchiude i dati effettivi. I canali connettono due o più endpoint, similmente alla pipe di Unix. Due endpoint possono scambiare messaggi se sono connessi attraverso un canale. Molto facile vero? Il diagramma qui sopra mostra queste cose.

Il passo successivo del nostro corso intensivo sarà la definizione dei

requisiti. Direi che ci serve un server (tcp) e un client tcp. Scriveremo una semplice applicazione che scambierà un paio di messaggi con le altre.

Una cosa importante con SI è un file di configurazione che contiene tutti i componenti necessari che useremo. Ecco la parte 'server' della configurazione. Semplificando un modello e il ciclo di vita di SI, Spring crea oggetti che sono definiti nel file XML di configurazione. Più in generale, tale concetto si chiama programmazione dichiarativa. Si definisce un oggetto business nell'XML e un framework genera le appropriate classi e immette e inizializza le dipendenze. Il mantra dice: dovrete essere concentrati solo sul business e non sull'implementazione.

Definiamo una parte del file di configurazione XML (pagina successiva in alto a sinistra), la parte server: <http://pastebin.com/6AHQWPse>

Le cose importanti sono: una Factory (tcp-connection-factory) - crea il server tcp usando un serializzatore di lunghezza di un array di byte. Un

```
<int-ip:tcp-connection-factory id="tcpServerFactory"
                                type="server"
                                port="23234"
                                single-use="false"
                                serializer="byteArrayLenSerializer"
                                deserializer="byteArrayLenSerializer"
/>

<int-ip:tcp-inbound-channel-adapter channel="serverIn"
                                    connection-factory="tcpServerFactory"/>
<int-ip:tcp-outbound-channel-adapter channel="serverOut"
                                    connection-factory="tcpServerFactory"/>
```

Serializzatore, necessario per 'impacchettare' in qualche modo il nostro messaggio o per codificarlo al fine di trasmetterlo via cavo. Per contro, è necessario un Deserializzatore per 'spacchettare' il nostro messaggio o per decodificarlo. Spring Integration ha due factory, una per il client e l'altra per il server. La differenza è il Tipo [server o client]. Una Port ascolta per i messaggi in arrivo. Non faccio menzione dell'indirizzo IP perché il server viene eseguito sulla macchina locale.

Definiamo inoltre due canali: serverIn (per i messaggi in arrivo) e serverOut (per i messaggi in uscita). Affinché il nostro server possa inviare e ricevere messaggi, definiamo gli adattatori in entrata e in uscita che sono associati con il factory e con i canali. Nel nostro caso definiscono gli endpoint. Quindi, quando arriva un

messaggio, qualcosa se ne deve prendere cura. Questa responsabilità richiede un servizio, a esempio il servizio per inviare file. Se questi accetta un messaggio, allora invierà al client un file in background, riga per riga. Fondamentalmente, quando si avvia, un server resta in ascolto di messaggi in arrivo. Comunque vengono accettati solo specifici messaggi e, quando accettati, allora il server invia un file riga per riga. Se avviene un errore, viene instradato al canale degli errori. Ciò avviene usando un intercettatore.

Vorrei dire un paio di cose sul ciclo di vita di SI. Il framework di Sprig

fornisce due pacchetti 'principali': org.springframework.beans e org.springframework.context che costituiscono l'utilità centrale dell'inserimento delle dipendenze del componente. L'interfaccia org.springframework.beans.factory.BeanFactory fornisce metodi fondamentali per il ciclo di vita (partenza e arresto) per l'inizializzazione/distruzione di bean. org.springframework.context.ApplicationContext offre l'integrazione AOP, la gestione delle risorse del messaggio e molto altro.

Il nostro server è pronto... voglio dire totalmente pronto. Per far girare

```
CommandLinePropertySource clps = processProperties(args);
/* Spring Integration context used to get desirable beans. */
AbstractApplicationContext context = new ClassPathXmlApplicationContext(new String[]
{"server-config.xml"}, false);
context.getEnvironment().getPropertySources().addFirst(clps);
context.refresh();
context.registerShutdownHook();
```

l'esempio, seguite i passi qui sotto: la nostra classe principale si esprime come mostrato nel box sottostante:

```
cd /tcpclient

mvn clean install

mvn dependency:copy-dependencies

mvn exec:java
-Dexec.mainClass="org.example
.tcpclient.ClientTcp"
```

Il codice sorgente può essere trovato qui

<http://pastebin.com/6PMpWTFX>

Inoltre definiamo un servizio per l'invio dei file. Viene mostrato sulla prossima pagina, in alto a sinistra. Il codice si trova presso:

<http://pastebin.com/icHRdQS3>

Dopo, definiamo un business runner. Il codice è visualizzato sulla prossima pagina, in basso a sinistra. Il codice può essere visto presso:

<http://pastebin.com/LZRdZ3Tg>

Infine, per il server, scriviamo un


```
String key = new String(appropriateData, "UTF-8");
LOG.info("got.message" + " [" + key + "]");
/* If message accepted */
if (key.contains(SEARCH_KEY)) {
    LogReader lr = new LogReader(sender, msg);
    lr.setPath2File(getFile().getAbsolutePath());
    es.execute(lr);
}

public void handleRequestMessage(byte[] payload) {
    LOG.debug("Server got an error " + new String(payload));
}
```

gestore degli errori che riporta gli errori, mostrato sopra. Il codice si trova presso:

<http://pastebin.com/2EQvbVR8>

A questo punto, abbiamo finito con il nostro server.

Ora, definiamo un client tcp che si connette al server, invia un messaggio di benvenuto e prende un file inviato dal server.

Il file di configurazione appare come il seguente:

```
/* Creates an input stream to be read. */
fstream = new FileInputStream(getPath2File());
/* Wraps an input stream in order to be able reading of a whole line */
DataInputStream in = new DataInputStream(fstream);
BufferedReader br = new BufferedReader(new InputStreamReader(in));
while ((line = br.readLine()) != null) {
    command = line;
    sendAndLog(timeToWait);
}
```

<http://pastebin.com/egquzq5q>

Ecco come avviare un client:
Aprire un nuovo terminale:

```
cd /tcpclient

mvn clean install

mvn dependency:copy-dependencies

mvn exec:java
-Dexec.mainClass="org.example
.tcpclient.ClientTcp"
```

Quasi la stessa logica si applica qui. Date un'occhiata. Una classe principale ha le linee indicate nel codice della pagina seguente, in alto a sinistra.

In aggiunta, definiamo un servizio client:

```
void send (String txt);
```

Successivamente, un gestore dei

```
<!-- Wraps a service with two reply-request channels. -->
<int:gateway id="client"
    service-interface="org.example.tcpclient.TcpClientService"
    default-reply-channel="replyChannel"
    default-request-channel="requestChannel"
    default-reply-timeout="1000"
    default-request-timeout="1000">

</int:gateway>

<!-- Request channel -->
<int:channel id="requestChannel">
    <int:queue capacity="10" />
</int:channel>

<!-- Direct channel used for reply. -->
<int:channel id="replyChannel" />
```

messaggi:

```
public void handle(byte[] s)
{

    String ss = new
String(s);

    LOG.info("r:" + ss);
```

```
/* Spring Integration context used to get desirable beans. */
AbstractApplicationContext context = new ClassPathXmlApplicationContext(
    new String[] { "client-config.xml" }, false);
context.refresh();
context.registerShutdownHook();

TcpClientService service = context.getBean("client", TcpClientService.class);
service.send("GIMMY");
```

E l'ultimo è un intercettatore, che informerà l'applicazione riguarda a: 1. i messaggi inviati; 2. una connessione chiusa; 3. l'aggiunta di una nuova connessione.

Questo è tutto!

Per giocare con il codice, vedete qui:
http://www.4shared.com/zip/eF4q7l0k/spring_integration_example.html.

Prerequisiti:

- Java 1.6 o superiore;
- Maven 3 o superiore;
- Voglia di imparare qualcosa di nuovo ed eccitante;

Pro:

- Molte funzioni
- Verificato
- Un'ottima e amichevole comunità
- Se avete domande, la gente vi risponde rapidamente
- Ci sono tonnellate di esempi
- Le API sono facili e comprensive

Contro:

- Richiede tempo per imparare e per capire come usarlo
- Se avete problemi, a volte è difficile eseguire il debug.



Oleg Tikhonov, Dottore in informatica e matematica. Senior Software Engineer, membro di Apache Tika, appassionato di tecnologie, evangelista dell'open source, sviluppatore Java OCR e hacker di Galaxy S4.

```
public void send(Message<?> message) throws Exception {
    super.send(message);
    LOG.debug("Sent message [" + new String((byte[]) message.getPayload()) + "]");
}

public void close() {
    super.close();
    LOG.debug("Closed connection");
}

public void addNewConnection(TcpConnection connection) {
    super.addNewConnection(connection);
    LOG.debug("Added new connection" + connection.getHostName() + ":" +
        connection.getPort());
}
```



Il Podcast Ubuntu copre tutte le ultime notizie e novità che si presentano agli utenti di Ubuntu Linux e ai fan del software libero in generale. La rassegna è rivolta tanto all'utente più fresco quanto al programmatore più esperto. Le nostre discussioni riguardano lo sviluppo di Ubuntu ma non sono eccessivamente tecniche. Siamo abbastanza fortunati da avere qualche gradito ospite nello show a passarci novità di prima mano sugli ultimi eccitanti sviluppi a cui stanno lavorando, in modo comprensibile a tutti! Parliamo inoltre della comunità Ubuntu e di cosa le interessa. Lo show è offerto dai membri della comunità Ubuntu Linux del Regno Unito. Ed essendo coperta dal Codice di condotta di Ubuntu è adatta a tutti. Lo show è trasmesso live ogni due settimane il martedì sera (ora inglese) ed è disponibile per il download il giorno seguente.

podcast.ubuntu-uk.org



HOW-TO

Scritto da Nicholas Kopakakis

Blender: Parte 7

Dopo un mese di pausa, siamo di nuovo qui per esplorare i modificatori. Uno dei miei preferiti è Subdivision Surface!

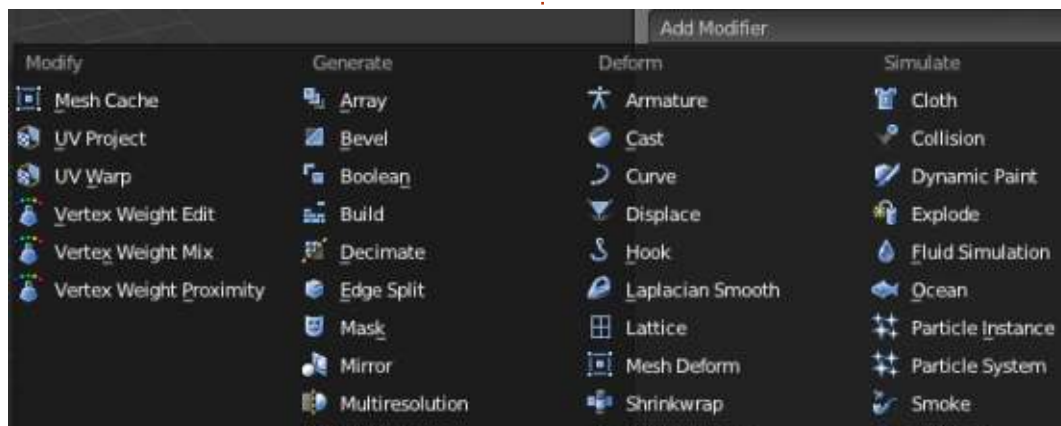
Suggerimento: I modificatori sono operazioni automatiche che lavorano sull'aspetto di un oggetto e sul suo rendering, ma non ne modificano l'effettiva geometria.

Subdivision Surface (abbreviato in Subsurf) è un metodo per suddividere le facce di un reticolo in modo da conferirgli un aspetto più levigato, utilizzato per modellare superfici lisce complesse con dei reticoli semplici e con pochi vertici (sorgente: wiki.blender.org).

Aprirete un nuovo progetto in Blender e selezionate (se non è già fatto) il cubo.

Ora, diamo un'occhiata alla scheda modificatori (illustrata in basso) nella finestra proprietà.

Focalizzate l'attenzione su una piccola chiave inglese. È questo il



simbolo dei modificatori in Blender.

Premete con il tasto sinistro del mouse l'icona della chiave e quindi il pulsante "Add modifier".

Si aprirà una grande finestra con tutti i modificatori presenti in Blender. Per ora ci concentreremo su Subdivision Surface (Subsurf da ora in avanti). Trovate la voce (evidenziata nella figura qui sopra) e selezionatela per aggiungere tale modificatore al cubo.

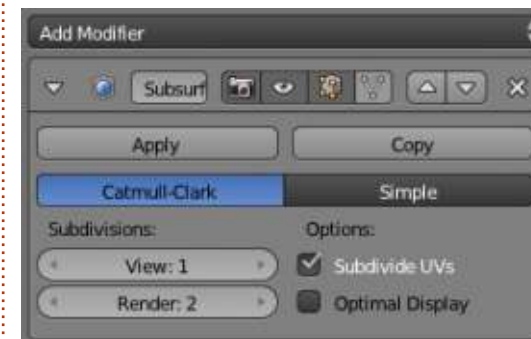
Il vostro cubo si trasformerà in un prisma a 24 facce! Ma se renderizzate l'immagine, potete vedere un oggetto a 96 facce... Strano! Vediamo perché

avviene tutto questo.

Quando aggiungete il modificatore Subsurf al vostro cubo, questi suddivide in maniera predefinita le facce del cubo (6) per 4, conferendogli un nuovo aspetto a 24 facce. Potete controllare quante volte suddividere le facce dei vostri oggetti nella sezione Subdivision come mostrato affianco. La scritta "View:1" indica che state suddividendo l'oggetto un'unica volta.

Nella scheda Subdivision vi è un altro pulsante di controllo per modificare le suddivisioni in fase di rendering dell'immagine (Render:2). Ecco perché nella 3D view avete una figura a 24 facce (suddivisa un'unica volta), mentre, quando ne fate il rendering, avete una figura a $6 \times 4 \times 4 = 96$

facce (suddivisa 2 volte). Premete la freccetta a destra per incrementare la View Subdivision in 2. Ora quello che vedete è quello di cui fate il rendering.



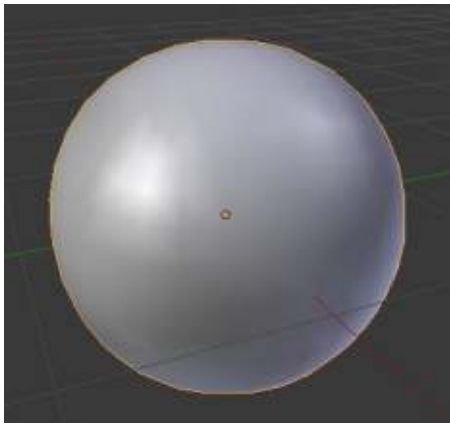
Ora aumentate le suddivisioni View e Render di uno. Per cui sotto Subdivisions dovreste avere 3 suddivisioni per la vista e per il render:



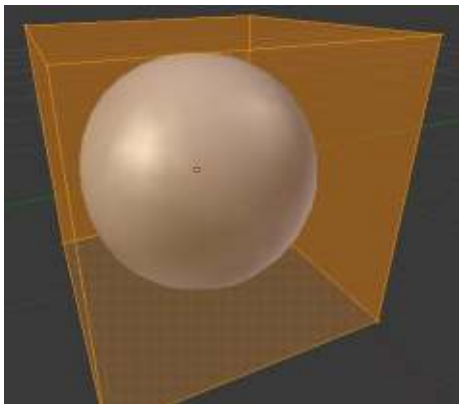
Sulla sinistra della finestra con la vista 3D, sotto Object Tools (premere T per mostrare/nascondere), premete smooth per lisciare l'aspetto del cubo.



Il vostro "cubo" dovrebbe assomigliare a qualcosa tipo questo:



Il segreto della potenza di Subsurf si rivela quando premete il tasto TAB per entrare in modalità modifica. Potete

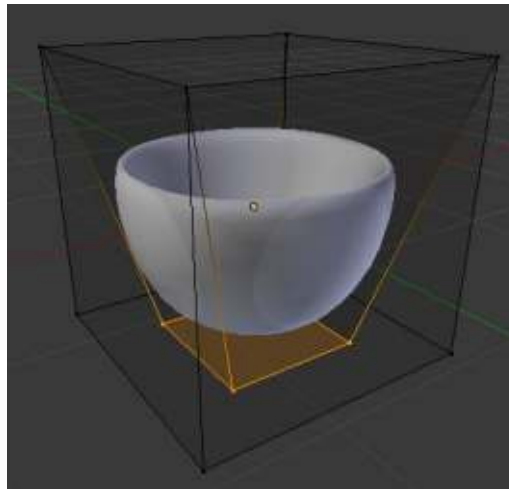


vedere la sfera che abbiamo creato con Subsurf e la relativa figura di partenza, ossia il cubo. Non potete modificare la sfera (ricordate che il vostro effettivo oggetto è il cubo), ma potete modificare il cubo.

Selezionate la faccia alta del cubo e premete il tasto E per estrarla, confermando tale estrusione con il tasto Invio. Scalatela del 50% premendo il tasto S e 0.5.

Muovete la faccia estrusa di due unità verso il basso (premete G, quindi Z per limitare il movimento al solo asse Z e premete -2 per muoverlo in basso).

Avete creato una tazza riccamente dettagliata!

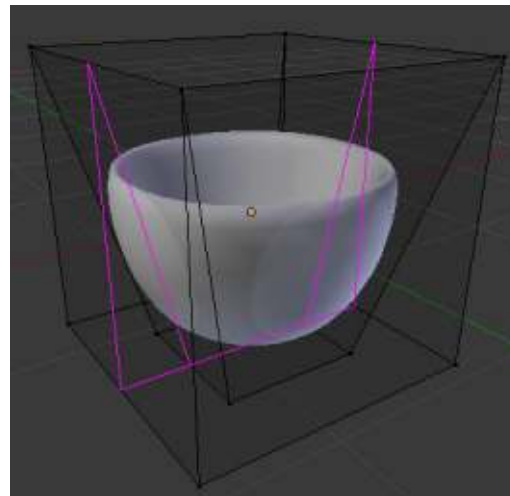


Modificando il cubo, si modifica dinamicamente anche la sfera in maniera organica. Senza Subsurf servirebbero un sacco di tempo e di sforzi per creare questa tazza.

Un altro strumento critico che si può usare con Subsurf è Loop Cut.

Suggerimento: Loop Cut o Loop Subdivide (scorciatoia Ctrl-R) effettua un taglio delle facce inserendo un nuovo anello di spigoli che interseca il lato prescelto (fonte: wiki.blender.org)

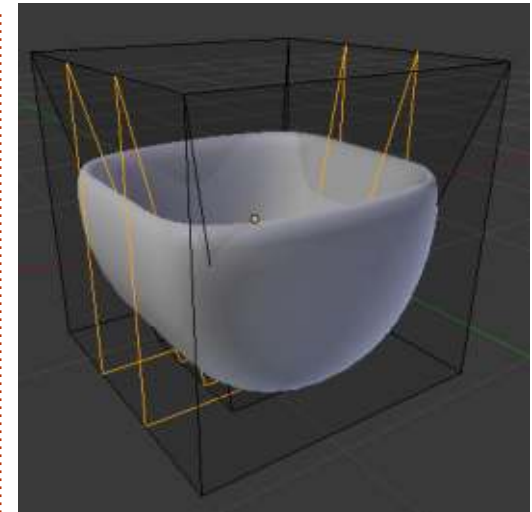
Deselezionate tutto premendo il tasto A e poi Ctrl-R. Passate il mouse sopra le facce del cubo e noterete una nuova poligonale viola "tagliare" i lati, come mostrato nella figura sotto:



Premete 2 o muovete la rotellina del mouse per aggiungere 2 tagli ad anello. Premete Invio per confermare.

Fatto ciò, vi troverete 2 poligoni gialli selezionati che potrete traslare liberamente muovendo il mouse. Premete il tasto destro del mouse per piazzarle al centro del lato prescelto (in

posizione predefinita).

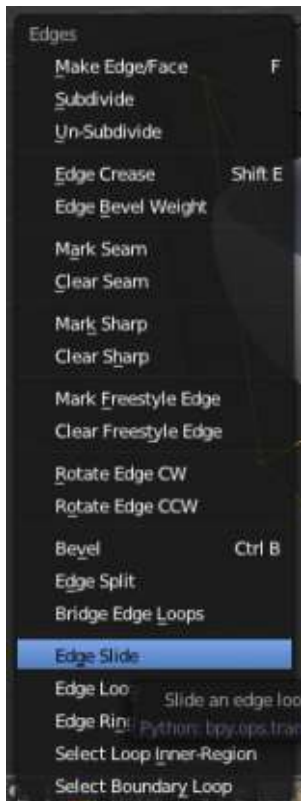


Premete A per deselezionare tutto.

Ora, per selezionare uno dei due lati tagliati, abbiamo bisogno di usare la combinazione Shift-Alt-tasto destro del mouse.

Suggerimento: La vera combinazione per selezionare la poligonale di taglio è Alt-tasto destro del mouse, ma sotto Linux questa va in conflitto con le funzioni assegnate dal sistema al tasto Alt.

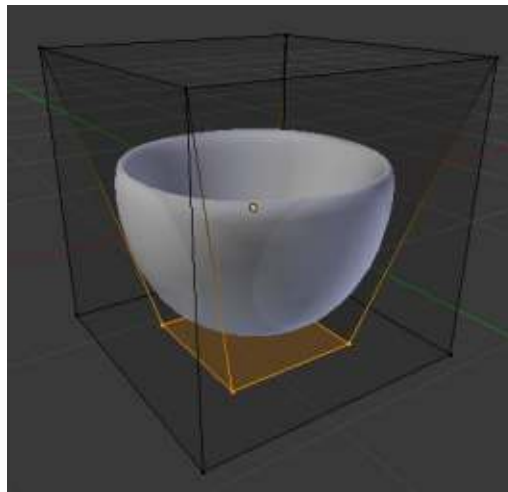
Con l'anello di taglio più a sinistra selezionato, premete Ctrl-E per aprire il menu speciale per gli spigoli e selezionate Edge Slide come mostrato in figura nella prossima pagina.



Potete spostare l'anello muovendo il mouse o digitando direttamente il valore dello spostamento (a esempio -0.8). Deselezionate tutto premendo il tasto A e selezionate l'altro taglio. Muovetelo di 0.8 unità.

Create un altro duplicato taglio sull'altro lato del cubo (guardate l'immagine in alto a destra).

Selezionate e deselezionate qualsiasi cosa desiderate. Muovete un singolo vertice e muovetelo un po' per vedere cosa succede al vostro oggetto.



Selezionate due vertici e scalateli riducendone o aumentandone la distanza. Mentre siete in Edit Mode, aggiungete una nuova figura, a esempio un piano, e notate cosa vien fuori.

Il prossimo mese continueremo il nostro viaggio con Subsurf, provando a creare qualcosa. Per favore mandatemi suggerimenti o domande all'indirizzo: blender5@gmail.com



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

EDIZIONI SPECIALI DI LIBREOFFICE:



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



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

EDIZIONI SPECIALI DI INKSCAPE:



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



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





HOW-TO

Scritto da Mark Crutch

Inkscape - Parte 16

Una ragione comune per importare immagini bitmap dentro Inkscape è convertirle in un formato vettoriale. Ciò può essere fatto usando un processo di tracciatura automatico oppure ricalcando manualmente l'immagine. Tratterò il processo automatico in una puntata futura ma per adesso concentriamoci sull'approccio manuale.

Ricalcare manualmente un'immagine è esattamente ciò che sembra. Non c'è nessuna magia coinvolta, è semplicemente il caso di disegnare sopra l'immagine bitmap per ricrearla usando degli oggetti vettoriali. Può prendere molto tempo ed essere un processo tedioso ma, per alcune immagini, è l'unico modo pratico di raggiungere un risultato soddisfacente.

Dopo aver collegato o integrato l'immagine bitmap e averla scalata a una dimensione ragionevole, il primo passo è bloccarla. Ciò preverrà che la spostiate accidentalmente mentre disegnate sopra e può essere fatto in un paio di modi. L'approccio migliore è semplicemente bloccare il livello in cui è l'immagine, utilizzando la finestra di dialogo 'Layer' o la barra di stato come

descritto nella parte 9 di questa serie. Potete anche bloccare un oggetto individuale dalla finestra di dialogo 'Object Properties' a cui potete accedere tramite il menù contestuale del tasto destro, il menù 'Object' oppure premendo Ctrl-Maiusc-O. Il problema è che una volta che avete bloccato un oggetto non potete più selezionarlo per sbloccarlo. La soluzione è usare la voce di menù 'Object>Unlock all'.

Per il resto di questo articolo, assumerò l'approccio più sensato di bloccare il livello. Naturalmente voi, adesso, dovreste creare un secondo livello su cui, di fatto, disegnare. L'ovvia opzione è sistemare il vostro livello di disegno sopra il livello dell'immagine e poi iniziare a creare oggetti. Proviamo a ricalcare manualmente il logo di FCM utilizzando questo approccio. Se volete seguire, potete trovare l'immagine a <http://www.peppertop.com/fc/>

Per prima cosa trascinate l'immagine nella finestra di Inkscape e scegliete di collegarla, non c'è motivo di integrarla dato che starà nel file solo temporaneamente e sarà rimossa una volta che avremo finito il ricalco. Poi

bloccate il livello e createne uno nuovo per il ricalco.



Cercare di disegnare immediatamente il grosso cerchio di sfondo presenta qualche problema. Il primo è semplicemente che è molto difficile disegnare, ad occhio, un cerchio delle dimensioni giuste e nella giusta posizione. Usando lo strumento ellisse potete forzare un cerchio premendo il tasto Control ma avrete anche bisogno di iniziare e finire alle giuste coordinate. Sarebbe molto più semplice se vi fossero alcune guide che ci mostrassero dove fare clic.

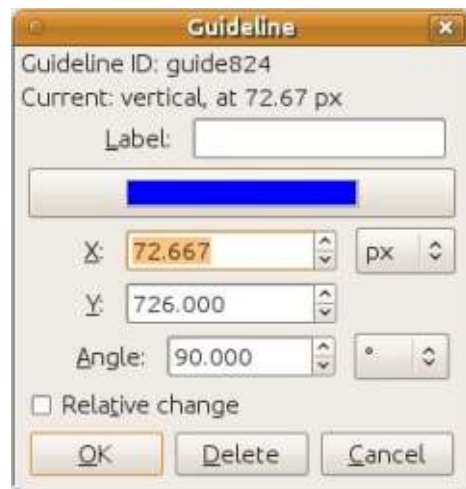
Quando si tratta di creare guide, Inkscape si conforma alle convenzioni di molte applicazioni grafiche: dovete semplicemente trascinarle fuori dai righelli. Se volete una linea guida

orizzontale fate clic e tenete premuto dentro il righello in cima all'area di disegno e trascinate verso il basso rilasciando il pulsante del mouse per posizionare la vostra guida. Allo stesso modo potete trascinare fuori dal righello a sinistra una guida verticale. Se trascinate da ciascun righello, vicino all'angolo in alto a sinistra, creerete una guida ad angolo di 45°.

Avete lasciato la vostra guida nella posizione sbagliata? Usando lo strumento 'Selection' potete trascinare la guida da qualche altra parte o, tenendo premuto Maiusc quando trascinate, cambiare l'angolo; premete Control anche se volete costringerlo agli angoli di rotazione standard che sono impostati nelle Preferenze di Inkscape. Se avete dei problemi a individuare la sottile linea guida, troverete un obiettivo un po' più facile nella forma di una piccola maniglia rotonda sulla guida nel punto in cui avete rilasciato il mouse quando prima l'avete trascinata fuori del righello. Questa maniglia viene anche usata come centro quando ruotate una guida.

Con lo strumento 'Selection' ancora

attivo potete fare doppio clic sulla linea o sulla maniglia per far apparire una finestra di dialogo che vi permette di impostare con precisione la posizione e l'angolo della guida. Potete usare coordinate assolute o inserire un offset relativo alla sua posizione attuale selezionando la casella "Relative Change". Questa finestra di dialogo può anche essere usata per cambiare il colore della guida o per cancellarla completamente, sebbene un modo più veloce di farlo sia semplicemenete mettere il puntatore del mouse sulla guida e premere il tasto Canc.



Con quattro guide in posizione è molto più facile vedere dove iniziare e finire quando state trascinando la vostra ellisse per creare un cerchio. Possiamo renderlo ancora più facile usando gli strumenti di aggancio di Inkscape per forzare il cursore a saltare



all'intersezione di due linee guida quando ci arriva vicino.

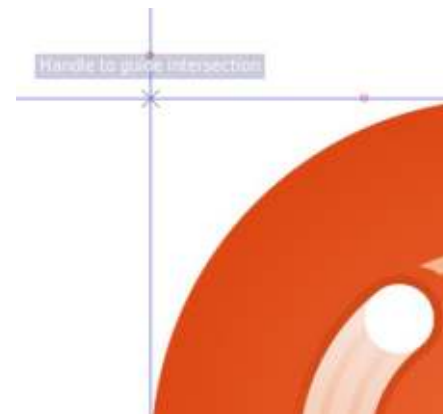
La barra degli strumenti di aggancio (mostrata sopra) può essere disorientante, specialmente dato che la stessa icona appare quattro volte! A seconda delle vostre impostazioni al fondo del menù 'View', questa barra può essere posizionata orizzontalmente in cima alla finestra o verticalmente sul lato destro. Se non riuscite a vederla affatto, assicuratevi che "Snap Controls Bar" sia selezionata nel menù 'View>Show/Hide'. Per disegnare un cerchio, agganciando l'intersezione delle linee guida, dovreste avere premuti almeno questi pulsanti.

Il primo è usato per commutare l'aggancio da on a off (potete usare anche il tasto "%"). La stessa icona viene anche utilizzata sui altri pulsanti per attivare o disattivare intere classi di obiettivi d'aggancio. Per ottenere un qualche risultato utile dall'aggancio vi servirà, quindi, avere abilitato il primo pulsante, più almeno uno dei rimanenti tre. In questo esempio, è il secondo che è abilitato: passare sopra al pulsante col mouse per vedere il suggerimento il quale vi dirà che esso riguarda l'aggancio di "nodi, tracciati e maniglie".



Mentre trasciniamo una casella per definire la dimensione del cerchio, i punti di inizio e fine vengono trattati come maniglie.

Vi accorgerete anche che l'ultima icona è abilitata. Questo dice ad Inkscape di agganciare le linee guida. Quindi i tre pulsanti abilitati sulla barra significano semplicemente "l'aggancio è abilitato - aggancia le maniglie alle guide". Selezionando lo strumento 'Ellipse' e muovendo il cursore vicino alle intersezioni delle guide adesso visualizzerà brevemente un piccolo, sbiadito, suggerimento il quale ci dice che è agganciata "Handle to guide intersection".



Trascinando il cerchio da qui all'angolo opposto, vedremo un suggerimento simile lampeggiare

all'intersezione delle altre due linee guida. Alla fine avremo disegnato un grosso cerchio, ricalcando quello dall'immagine importata. Sfortunatamente sta oscurando l'immagine bitmap, rendendo impossibile ricalcare qualcos'altro. probabilmente è anche del colore sbagliato ma a quello ci arriveremo in seguito.

Il modo più ovvio per far smettere al cerchio di oscurare l'immagine è, semplicemente, spostarlo fuori dai piedi. È l'approccio che tendo ad usare, dato che vi sono meno correzioni da fare dopo: trascino ciascun elemento, poi lo sposto di lato prima di passare al prossimo. Premendo Maiusc e usando i tasti cursore per spostare l'oggetto posso assicurarmi che esso si muova della stessa quantità, senza riguardo al livello di zoom a cui sto lavorando. Così, se ci vogliono 10 pressioni del tasto cursore per levarlo di mezzo, finché uso 10 pressioni per ogni altra parte che ricalco, queste dovrebbero tutte finire nella posizione corretta, l'una rispetto all'altra.

Un altro approccio è fare sparire il vostro nuovo cerchio, almeno temporaneamente. Creando un nuovo

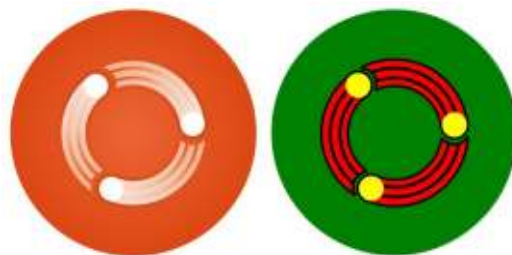
livello o sotto livello per ciascun oggetto che disegnate, potete mostrare e nascondere singole parti dell'immagine ricalcata. Questo metodo funziona bene per pochi oggetti ma può diventare inefficiente quando state ricalcando qualcosa di complesso. Dopo, potreste anche dover spostare tutti gli oggetti a un singolo livello, a seconda di cosa volete fare con il vostro ricalco terminato.

Piuttosto che fare sparire completamente gli oggetti potete renderli traslucidi. Il pop-up 'Opacity' sulla barra di stato (clic destro sulla casella di selezione "O:") è un modo veloce di farlo oppure potreste ridurre l'opacità dell'intero livello di disegno nella finestra 'Layers'. Dovrete ricordare di reimpostare gli oggetti all'opacità completa dopo che avete finito e anche al 25% di opacità questo approccio a volte può oscurare i dettagli fini dell'immagine che state tentando di ricalcare.

Un metodo finale, che è piuttosto comune tra gli artisti di fumetti, è mettere il livello dell'immagine importata sopra il livello di disegno ma con l'opacità ridotta. Poiché il livello dell'immagine è bloccato le vostre operazioni di disegno avverranno sul livello sotto, così l'immagine ricalcata non oscurerà mai l'immagine bitmap

che state ricalcando. Potete cambiare l'opacità del livello bitmap in qualunque momento per rendere più facile vedere i dettagli fini ma, poiché il livello di disegno è completamente opaco non vi sono aggiustamenti da fare dopo.

Provate tutti questi approcci per vedere quale metodo preferite e non scartate la possibilità di miscelare metodi differenti, anche quando si ricalca una singola immagine.



Dopo aver tracciato ciascun elemento dell'immagine bitmap questo è il risultato finale. A stento potrete dire quale versione è mia e quale è l'originale

Se siete osservatori particolarmente attenti potreste aver notato che i colori nella mia versione non combaciano proprio con quelli nell'immagine originale. In realtà i colori della mia versione neanche stanno bene insieme, creando un motivo stridente comparato alla combinazione ricca di sfumature della fonte. In realtà,

ciò è stato scelto in modo deliberato; trovo molto più facile, quando si ricalcano parti che debbono stare sopra delle altre, dargli dei colori sgargianti e contrastanti. Rende più evidente quando qualcosa manca o deve essere spostata sopra o sotto un altro oggetto e può aiutarvi a tener traccia di quali parti avete ricalcato e su quali dovete ancora lavorare.



Pertanto, il compito successivo è ripristinare i colori originali. Inkscape fornisce uno strumento "Dropper" (Contagocce) per questo, che viene abilitato tramite l'icona "occhio contagocce" sulla barra degli strumenti oppure premendo F7 o "d".

Prima di attivare lo strumento dovreste prima selezionare l'oggetto(i) che desiderate colorare. In questo esempio inizieremo col grosso cerchio verde nello sfondo. Avendo selezionato il vostro oggetto obiettivo, potete attivare il contagocce tramite l'icona o la scorciatoia da tastiera. Adesso dovete semplicemente fare clic su qualunque punto nel disegno di Inkscape, che sia un oggetto vettoriale, una immagine bitmap importata o anche lo sfondo, e l'oggetto selezionato verrà riempito del colore dei pixel su cui avete fatto clic.

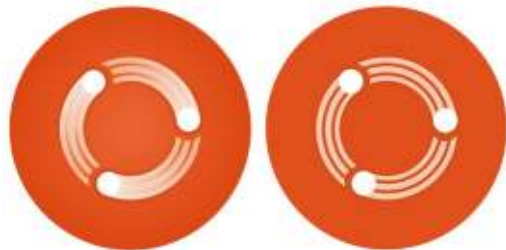
A volte non vorrete adottare il colore di uno specifico punto, ma piuttosto una media dei colori in una piccola area. Spesso è questo il caso con le immagini JPEG dove la compressione con perdita può portare i singoli pixel a essere piuttosto diversi dall'impressione complessiva che percepiscono i vostri occhi. Piuttosto che fare solo clic con il preleva colori, potete fare clic e trascinare per definire un cerchio. L'oggetto selezionato viene riempito con una media di tutti i colori dei pixel all'interno del cerchio.

Se dovete impostare il contorno piuttosto che il riempimento dell'oggetto selezionato, potete usare la tecnica dello stesso clic o del clic-e-trascina ma tenendo premuto il tasto Maiusc. Tenere premuto Alt riempirà il vostro oggetto dell'inverso del colore selezionato, mentre tenere Maiusc e Alt farà lo stesso per il contorno. Per completare i trucchi del contagocce, se premete Ctrl-C mentre è selezionato lo strumento, il colore dei pixel su cui state sopra verrà copiato negli appunti come un numero esadecimale di 8 cifre (RGB e Alpha).

Fate anche attenzione allo strumento barra di controllo quando è selezionato il contagocce. Vi sono solo due pulsanti che vengono usati per determinare se il livello alpha

dovrebbe essere incluso quando scegliete un colore e quando assegnare a un oggetto quel colore prelevato. Essi non hanno effetto se state prelevando un colore opaco ma, quando si ha a che fare con gli oggetti traslucidi, possono cambiare considerevolmente il risultato. Di solito li lascio entrambe abilitati ma, se il vostro contagocce sembra darvi i risultati sbagliati, potrebbe valere la pena di sperimentare con essi.

Il nostro disegno ricalcato è ora molto più vicino all'originale.



Il passo finale, affinché coincida all'originale, è cercare di riprodurre i gradienti. Quando ricalcate immagini bitmap tenete a mente che SVG (e quindi Inkscape) supporta solo gradienti lineari e radiali, così alcune immagini e loghi apparentemente semplici, se usano altri tipi di gradienti, possono essere difficili da ricalcare.

Riprodurre un gradiente è simile al riprodurre un colore uniforme: useremo ancora lo strumento

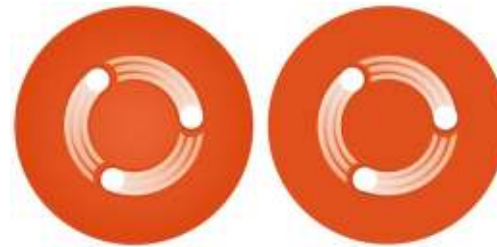
contagocce per copiare il colore da una parte del nostro disegno a un'altra. La differenza, comunque, è che invece di usarlo per impostare un riempimento singolo o un colore di contorno, lo useremo per impostare il colore di ciascun passaggio sul gradiente. In questo caso il gradiente ha semplicemente un passaggio iniziale e uno finale ma non c'è ragione perché voi non possiate anche riprodurre gradienti con parecchi passaggi.



Selezionate l'oggetto che volete modificare e dategli un gradiente sul riempimento o il

contorno, come necessario. A questo punto è più importante avere il giusto numero di passaggi gradiente piuttosto che preoccuparsi dei colori, così potreste voler scegliere qualcosa di sgargiante ancora una volta. Passate allo strumento gradiente, se non è già attivo, usando l'icona sulla barra degli strumenti o premendo Ctrl-F1 o "g". adesso potete trascinare i passaggi del gradiente nella posizione corretta. A questo stadio, quei colori sgargianti possono far sembrare che abbiamo fatto un passo indietro. Con lo strumento gradiente ancora attivo, fate clic su una delle maniglie del passaggio gradiente per selezionarlo (dovrebbe

cambiare in un colore blu). Selezionate adesso lo strumento contagocce e potrete prelevare colori dal disegno proprio come fatto in precedenza, eccetto che questa volta vengono assegnati al passaggio gradiente piuttosto che all'intero oggetto. Con lo strumento contagocce ancora attivo, potete fare clic su un altro passaggio gradiente per selezionarlo - non è necessario che passiate ogni volta allo strumento gradiente- e poi scegliere i suoi colori dal disegno. Ripetete fino a che è necessario affinché tutti i passaggi gradiente siano colorati.



Dopo l'impostazione di alcuni gradienti e la scelta dei colori per i loro passaggi finali dall'immagine bitmap originale, abbiamo finalmente ottenuto una versione ricalcata in tutta la sua



gloria vettorializzata.

Poiché abbiamo iniziato con un'immagine bitmap piuttosto ad alta risoluzione, la differenza si fa vedere davvero soltanto se fate uno zoom.

L'ultimo passo, naturalmente, è cancellare il livello dell'immagine bitmap. A questo stadio potreste voler spostare tutti i vostri oggetti su un singolo livello, se vi serve, e forse raggrupparli.

Sebbene questo articolo, di nome, abbia riguardato il ricalcare le immagini bitmap, le informazioni relative alle guide e allo strumento contagocce sono applicabili ad Inkscape in generale, anche se usate solo oggetti vettoriali. La prossima volta proseguiremo con lo stesso sotterfugio, continuando a guardare al ricalcare immagini bitmap ma introducendo furtivamente nel processo degli strumenti più generici.



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



Linee guida

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

Regole

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

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

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

• Nell'articolo, indicate dove vorreste che fosse collocata una data immagine, scrivendo il nome dell'immagine in un nuovo paragrafo

o includendo la stessa nel documento ODT (Open Office)..

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

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

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

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

Traduzioni

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

RECENSIONI

Giochi/Applicazioni

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

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

Hardware

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

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

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



Online
BACKUP

Secure
SYNC

Easy
SHARING

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

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

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

<https://spideroak.com>

Download mobile clients
for **iOS & Android**

JOIN SPIDEROAK NOW
Get 2 Free GBs

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



CHIEDI AL NUOVO ARRIVATO

Scritto da Copil Yáñez

Se vuoi fare una semplice domanda perché Linux ti sembra molto confusionario a tal punto da pensare che “file di immagine” si riferisce alla foto del tuo gatto che suona il pianoforte, contattami all'indirizzo copil.yanez@gmail.com.

La domanda di oggi è:

D: Ho sentito parlare molto di Ubuntu Edge. E' un qualcosa che mi potrebbe aiutare con il mio gioco di golf?

R: No, Ubuntu Edge non è qualcosa che si ottiene quando voi trangugiate una lattina di energy drink Linux-fortificata. E' un dispositivo inesistente che potrebbe (o non potrebbe) vedere la luce del giorno, e potrebbe (o non potrebbe) rivoluzionare l'informatica nell'era mobile, e potrebbe (o non potrebbe) darti abbastanza credo da Geek di strada così da farti accaparrare un ruolo da attore in The Bing Bang Teory.

Torniamo indietro. Poche settimane fa, Canonical ha pubblicato una campagna pubblicitaria sulla home page del sito di Ubuntu. E' stato tutto molto celato, parlando del punto in cui una linea incontra uno spazio, o una forza

irresistibile incontra un oggetto inamovibile, o del cioccolato che incontra il burro di arachidi, o di qualcosa che incontra qualcos'altro. Non avevo idea di quello di cui stavano parlando, ma era molto, molto eccitante.

I fan di Ubuntu impazzirono. Sarebbe questa la data versione finale di Ubuntu Phone OS? Sarebbe stata un rilascio di un tablet con Ubuntu? Gli ABBA stavano per ritornare insieme? Avevo bisogno di sapere! Qualcuno risolse l'enigma abbastanza velocemente e Ubuntu Edge, qualunque cosa fosse, era apparsa come l'ipotesi migliore. Eravamo tutti ancora all'oscuro, ma almeno eravamo tutti indistintamente all'oscuro, facendoci compagnia a vicenda, godendo del nostro comune amore e immaginando quale sarebbe stata la grande rivelazione. Un po' come pre-show nel mosh pit a un concerto di Lady Gaga.

Quando Ubuntu Edge è stato finalmente svelato, la gente imitava il verso della scimmia. Questo ha provocato un aumento delle temperature nelle regione del mondo in cui vi sono i nerd fanatici. Il distretto di Akihabara in realtà avrebbe dovuto chiudere i battenti per qualche giorno per lavare tutta quella

bava. Le persone si sentivano sulla luna, come al riavvio della serie TV MacGyver reinterpretato da Felicia Day.

Ubuntu Edge si è rivelato essere un telefonino come nessun altro. Infatti permetterebbe il dual-boot Ubuntu e Android. Il suo display sarebbe fatto di roccia lunare (o di qualcosa di altrettanto esotico). La batteria sarebbe così sperimentale che nessun altro telefono ne ha mai usata una simile prima d'ora.



Dovrebbe dare accesso ad un Ubuntu App Store che sarebbe (a quando trapela) a dir poco brillante. La caratteristica più rivoluzionaria di tutti è quella che, collegando una tastiera ed uno schermo, il nostro telefonino ci permetterebbe di eseguire Ubuntu in versione desktop nativo, eliminando così il divario tra un cellulare ed un PC Desktop.

Non ero così eccitato da quando sentii che la Disney aveva acquistato la Lucas Film.

E poi la realtà intervenne. Ubuntu Edge non era un telefonino e non era nemmeno un prodotto. Era un concetto. E non era qualcosa che si poteva ottenere, era qualcosa che si doveva finanziare. Non sarebbe stato pronto presto, ma sarebbe stato disponibile in diversi mesi, dopo la sua fabbricazione, i vari stress-test e la spedizione.

Ecco cosa è veramente Ubuntu Edge: una campagna di auto finanziamento su Indiegogo, per raccogliere il denaro che sarebbe servito per costruire il dispositivo mostrato: <http://www.indiegogo.com/projects/ubuntu-edge>. Ci sono diverse categorie di pagamento, dai \$20 “di base”, che

Fondamentalmente ti dà il diritto di vantarti e raccontare alle persone che conoscevi, fin dall'inizio, che Ubuntu Edge era un qualcosa di particolare, alla "Enterprise Bundle" che per \$80.000 ti permette di ottenere 115 Ubuntu Edge e la totale disponibilità e supporto, nella categoria VIP, degli sviluppatori.

Ubuntu Edge promette di essere consegnato alla vostra porta (dopo essere stato costruito e spedito) solo per \$695.

Il finanziamento pubblico è il modello Medici-Da Vinci aggiornato per l'era moderna.

Tutto, a partire da romanzi, film orologi e robot vengono finanziati attraverso Indiegogo, Kickstarter e altri siti di finanziamenti comunitari. Basta postare la tua idea, spiegare perché la gente dovrebbe darti dei soldi e voilà! Puoi andare fuori e fare quei pantaloncini per bici a vita bassa con la bottiglia di vino integrata nella tasca!

Ho usato questi siti. Ho sostenuto artisti e ingegneri con più cervello che monete e li ho aiutati a realizzare i loro sogni. Nel processo ho ricevuto prodotti ed esperienze che non sarei riuscito a fare altrove.

Edge segue un passaggio ben definito per le campagne di

finanziamento pubblico. Fu un grande successo al momento del lancio, rompendo ogni sorta di record per quando riguarda il finanziamento ottenuto in un solo giorno. Infatti raggiunse velocemente un milione di US\$ in un giorno, ma la somma smise di crescere vertiginosamente come prima raggiunta la soglia dei due milioni di US\$. L'obiettivo di finanziamento di 32 milioni di dollari era ambizioso per non dire altro, ma le campagne di finanziamento pubblico sono, per loro natura, sforzi ambiziosi intrapresi da sognatori. Ma Canonical sapeva cosa stava facendo.



Al di là del picco iniziale di consensi, probabilmente l'indicatore più chiaro che indicava che la campagna per Ubuntu Edge era qualcosa di buono fu il riunirsi di una confederazione di scettici che si radunò in fretta per cercare di fermare il progetto.

Io li chiamo disdegnati. Esistono in ogni comunità. Sono iper informati sull'argomento in esame, incredibilmente intelligenti, molto esperti nelle migliori pratiche e del tutto impegnati a uccidere i tuoi sogni. Il loro lavoro non è supportare il tuo entusiasmo ed incoraggiare la tua eccitazione. Il loro compito è quello di mostrare quanto sanno spiegandoti perché stai sbagliando.

Non sto parlando della varietà scettica del tuo giardino, ma di buone persone con dubbi onesti su prodotti non testati. Questi scettici sono dei buoni soldati, lottano per far fuggire le cattive idee, far migliorare le buone idee e far diventare le grandi idee strepitose. Ed ecco la cosa, gli scettici hanno un sacco di motivi per concentrare i loro sforzi su questa campagna. Ubuntu Edge è una meraviglia tecnologica che si prefigge di fare una decina di cose che non sono mai state tentate prima. Il percorso critico per il suo completamento è un campo minato di punti di strozzatura, ognuno dei quali potrebbe fare la differenza tra una

manciata di nerd e un vaporware. L'idea di pagare \$ 695 solo per un sogno potrebbe dare a qualcuno la pausa.

Ma io credo nel prodotto e nella campagna e ho voluto dare volentieri un aiuto con il Founder Level di Ubuntu Edge, per poter ottenere un telefono reale (se avessi avuto quel tipo di graffio tutto intorno). Ho contribuito come Foundel Level per incoraggiare gli altri a fare lo stesso. Inoltre credo che Ubuntu Edge a 695 US\$ è un affare.

Ecco perché.

In primo luogo, il telefono verrà messo in produzione solo se si raggiungerà la somma totale dei 32M di US\$. E se ricevuto il telefonino questo non è di vostro gradimento, potete reinviarlo indietro. E' proprio così, avrete 28 giorni per poterlo rimandare indietro ed avere un rimborso totale.

In secondo luogo \$695 non sono tantissimi. Lo so, sembra folle. Voglio dire, questi sono i soldi di Scooge McDuck. Se avessi quei soldi, mi piacerebbe farlo in essi e rotolarmi in essi nudo.

Diamine, io lo farei con i soldi che ho adesso, ma il mio appartamento tende ad graffiare il mio sedere.

Seramente, i 695US\$ sono attualmente un prezzo ragionevole per

quello che offre il dispositivo:

- Tecnologia Bleeding edge per la batteria (da 5x a 10x la capacità delle batterie attuali)
- Un display in vetro zaffiro che è quasi impossibile da graffiare ed è lo stesso tipo di cristallo che usano per gli orologi di fascia alta come Rolex e Omega.
- Un telefono completamente sbloccato in cui gira Android così da poterlo usare con il mio attuale fornitore di servizi (costa anche meno di un telefonino a prezzo pieno, è sbloccato e ed sovvenzionato da uno dei contributori)
- In entrambi i casi si ha un PC desktop che può stare in tasca o un telefono tascabile che ci permette di avviare il nostro Sistema Operativo preferito.

Io penso che una cosa interessante del telefono è che non sembra essere sempre più d'attrazione, e ciò non è la stesso che acquistare il nuovo HTC da Verizon. Questo è un dispositivo costruito da appassionati per appassionati. Spinge il velo di mistero al suo punto di rottura e sfida gli altri produttori di dispositivi ad incontrarli sul loro campo.

Potete immaginare un telefono che dice: "Hey ragazzi, voi che che sputate sulla convergenza e non capite come far diventare il vostro cellulare un PC tascabile? Sì, in realtà noi ne abbiamo costruito uno". Boom. Ubuntu Edge

abbassa il microfono e si pavoneggia sul palco.

No, questo non è un normale telefono che è essenzialmente una deviazione standard lontano da tutto il resto. Questo ha tante deviazioni standard rispetto alla norma, si tratta di giocare ad un gioco di pick-up con Nate Silver nel vicolo. E il telefono che Michael Schumacher avrebbe costruito se fosse nel mondo della telefonia invece che in quello di automobili.

Il dispositivo non è soltanto sul banco di prova, ma da la possibilità, al compratore, di avere voce in capitolo riguardo a ciò che vuole. Canonical ha lasciato intendere che, se il finanziamento sarebbe decollato, gli utenti avrebbero potuto influenzare la direzione dei telefoni futuri. Pensate che il vostro prossimo telefono dovrebbe essere abilitato all'utilizzo di Steam in modo da

poter giocare ai vostri giochi salvati nel cloud? Parlatene con loro. Se ci sono molti come te, potrebbe soltanto accadere. Immaginate di andare in uno showroom e far cadere una scatoletta di cibo per animali legata con un elastico di tre centimetri dicendo: "Prenderò il concetto di veicolo Mercedes. Questa è la mia lista dei must-have per la prossima versione da costruire". In poco tempo avremmo le automobili volanti.

Se questo esperimento di crowd-founding di questa nuova piattaforma mobile non riesce, è possibile che il vero messaggio della cosa si è perso dal concetto al consumatore. Questo non è un telefono, è un'idea. E' un modo di pensare la tecnologia di uso quotidiano e pagare per migliorarla, non aritmeticamente con l'aggiunta di un nuovo sfondo sexy o di una nuova interfaccia utente, ma di mettere in tasca in maniera esponenziale, la migliore

tecnologia disponibile in diversi settori.

Quando leggerete questo articolo, sapremo se il progetto ha raggiunto l'obiettivo di 32M US\$. Se lo fa, sarò orgoglioso di aver finanziato il progetto nelle sue prime fasi. Se non lo farà, non vedo l'ora di vedere la prossima mossa di Canonical per vedere fino a dove spingerà i limiti per provare qualcosa di nuovo.

I disdegnati saranno sempre all'agguato e se la campagna Indiegogo fallirà diranno "Te l'avevo detto".

Ma se il progetto andrà, saranno infastiditi di dover pagare il doppio per uno su eBay, perché voi sapete che certamente ne vorranno uno. Quando ciò accadrà, mi asterrò dal dire "Te l'avevo detto".

Buona fortuna e felice Ubuntare!



Copil è un nome Atzeco tradotto come "per quanto vuoi ancora il mio cuore?". Il suo amore per le scarpe da donna, è scritto in forma di cronaca su yaconfidential.blogspot.com. Potete anche seguire il suo flusso di coscienza su Twitter (@copil).



Uno dei punti di forza dei sistemi operativi basati su Unix è sempre stato il fatto che si possono concatenare diversi strumenti tra loro. Così quando mi è stato chiesto come realizzare una semplice telecamera di sicurezza per Linux ho dovuto pensare un po' a come qualcuno senza molta esperienza potrebbe farlo. ZoneMinder è un'applicazione stupenda, ma sembra eccessiva per questa particolare situazione che necessita di una singola telecamera puntata alla porta.

Dobbiamo considerare la possibilità che il computer possa essere sottratto oppure distrutto. C'è bisogno di una soluzione che scatti una foto solo quando c'è del movimento. Vogliamo anche sincronizzare le foto con un servizio cloud.

Scegliamo Dropbox piuttosto che Ubuntu One perchè ci serve un client che si avvia anche su un cellulare BlackBerry. Dopo aver passato in rassegna i vari programmi che catturano filmati, scegliamo quello che più si avvicina a ciò che vogliamo ovvero il programma a riga di comando "motion".

Quando avviamo per la prima volta motion, scopriamo che crea una centinaia di immagini, così lo avviamo con l'opzione -s (impostazioni). Motion mostra il seguente testo:

```
[1] Changes: 0 - noise
level: 18
[1] Changes: 1 - noise
level: 18
[1] Changes: 0 - noise
level: 18
```

Usare Ctrl+C per interromperlo. Avviando motion con l'opzione -s si creano una serie di immagini attraverso cui il programma capisce quale sia la scena e quale il rumore di

fondo.

Ancora una volta il file di configurazione originale /etc/motion/motion.conf crea troppe immagini. Potete sovrascrivere il file di configurazione predefinito creandone uno chiamato motion.conf nella vostra cartella home (da notare che non è un file con il punto). Se non vi piace che motion.conf risieda nella vostra home, potete sempre chiamarlo in altro modo e usare l'opzione -c (per cambiare il file di configurazione) per puntare al file di configurazione.



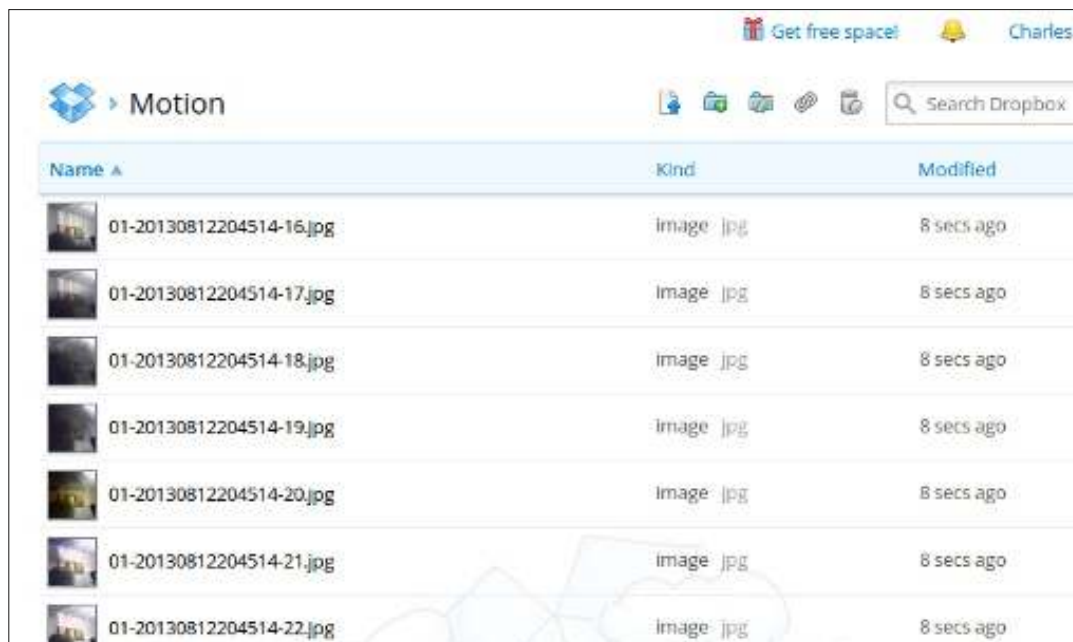
Abbiamo creato motion.conf con le seguenti opzioni:

```
webcam_motion on
noise_level 255
framerate 2
```

L'opzione webcam_motion può sia essere impostata su on o su off. Per scelta predefinita è su off, perchè webcam_maxrate è predefinito a 1 frame per secondo. Se webcam_maxrate è impostato ad un valore più alto, webcam_motion limita ogni cattura ad 1 fotogramma per secondo se non viene individuato alcun movimento. Abbiamo scoperto che cambiandolo su on si riducono l'ammontare delle immagini catturate. Il valore predefinito di noise_level in etc/motion/motion.conf è 32, noi lo impostiamo più alto (255) così la webcam non viene sollecitata molto dai cambiamenti di luce.

Quando irrompo sulla scena muovendomi verso la camera e uscendo dal suo campo visivo, motion scatta 254 immagini. Sembra molto da sincronizzare ma con circa 8-10 kB a immagine Dropbox impiega poco tempo.

Per le impostazioni di Dropbox,



visitiamo prima dropbox.com e creiamo un account. Nel mio caso ne ho già uno e devo selezionare la voce in basso a sinistra **More** per aprire un menu con l'opzione **Install**. Se seleziono quest'ultima voce vengo portato a una pagina da cui posso scaricare la versione a 32 o a 64 bit dello strumento a riga di comando. Al momento ho Linux Mint e il file deb per Ubuntu a 32 bit è perfetto.

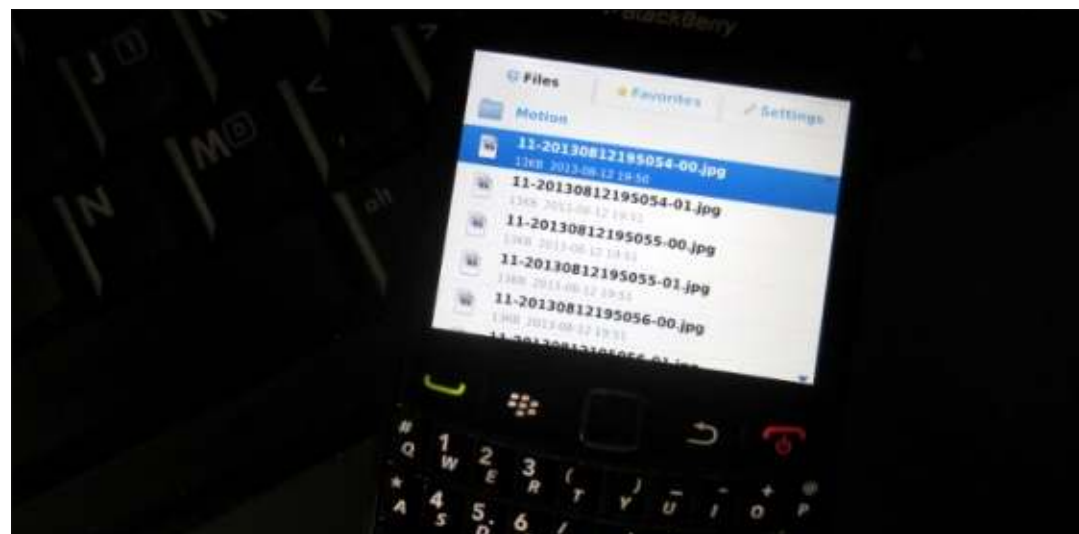
Dopo aver installato dropbox dovete installarne il resto con il comando:

```
dropbox start -i
```

Dropbox scarica un file e installa il

supporto per nautilus. Potrete vedere una piccola icona sul vostro pannello. Durante l'installazione vi saranno poste diverse domande incluso dove volete che si trovi la cartella Dropbox, noi la lasciamo nella cartella home come da impostazioni predefinite. Creiamo anche la cartella Motion all'interno di `~/Dropbox`, così da avere il percorso `~/Dropbox/Motion`.

Dopo si deve installare l'app di Dropbox nel nostro Blackberry. Motion conserva le immagini da ovunque lo si avvii purchè la cartella permetta la scrittura. Lo avviamo dalla nostra cartella `~/Dropbox/Motion` e dopo entriamo nella scena per effettuare un test. Motion inizia a scattare le foto e



Dropbox scarica i dati che catturiamo.

Non bisogna installare il software Dropbox su un altro computer se vogliamo soltanto vedere i dati. Basta collegarsi al sito Dropbox per vedere le fotografie scattate da motion.

La flessibilità nell'eseguire Dropbox sia su un PC che sul nostro Blackberry sta nel ricevere informazioni sia quando siamo vicini al computer che da tutt'altra parte. Di sicuro ci sono soluzioni più sofisticate come Zoneminder, ma combinando motion e Dropbox abbiamo una soluzione veloce senza impostare molte opzioni e possiamo accedere alla camera di sicurezza praticamente da dovunque siamo.



Charles McColm è l'autore di *Instant XBMC*, un breve libro sull'installazione e configurazione di XBMCbuntu, una distribuzione *buntu+XBMC. Charles è il capo progetto di un progetto not-for-profit per il riuso di computer. Quando non costruisce PC, rimuove malware, incita la gente a usare Linux e ospita Ubuntu hours locali. Il blog di Charles è presso <http://www.charlesmccolm.com/>.



Sono incappato nel mondo del Software Libero a causa di un incidente. Fu intorno al 1999. Vivevo con i miei compagni di stanza e uno di loro iniziò un corso di sviluppo software nel suo college. All'epoca avevo Windows 98 installato sul mio PC e una scheda di cattura video TV analogica che si rifiutava di lavorare a pieno schermo, anche con tutti i driver aggiornati e reinstallati!

Un giorno, ho visto il mio compagno di stanza che si divertiva con un nuovo sistema sul suo computer: Red Hat Linux. Usava molto la riga di comando, digitando su un terminale nero e verde - ma comunque, venni ipnotizzato. Sembrava molto facile da usare e ha funzionato immediatamente 'out of the box'. Non fu necessario alcun driver. Chiesi se potevo provarlo sul mio PC. Il mio amico mi ha poi rivelato che era gratuito che non necessitava di alcun codice di licenza - non dovevo più armeggiare all'infinito solo per far in modo che il mio PC lavorasse senza crash ogni 5-10 minuti....

Me ne ha masterizzato una copia

su un CD (eravamo nell'epoca dei modem dial-up a 14.4Kbps, quindi fare un download di un'altra copia avrebbe impiegato un altro giorno o due). Lo installai a fianco del mio Windows 98 provando a vedere se tutto funzionava e funzionava! (beh, tranne il mio modem, che era un Win modem. Ma fu facilmente risolvibile dopo una ricerca in Internet utilizzando il motore di ricerca AltaVista in quegli anni pre-Google).

Ho iniziato il mio cammino con i computer all'età di 13 anni e intorno alla metà degli anni '80 con un Commodore 64. Lo usavo maggiormente per il gioco, certo, ma ho anche cercato di programmare un po' in BASIC. Poi sono passato al mondo dei PC utilizzando DOS 1.0 e poi attraverso Window 3.1, Windows 95 (ho anche toccato Windows Millennium Edition per un po'!), quindi non ero estraneo alla linea di comando. Mi è sempre piaciuto vedere come funzionavano le cose sotto il cofano, così mi son sentito subito a casa con la mia nuova macchina Linux-based. Dopo due settimane, durante le quali ho fatto

in modo che tutto funzionasse, anche la mia scheda di acquisizione TV funzionava meglio in Linux, quindi ho fatto una copia dei miei file, formattato l'intero disco rigido e fatto il passaggio al mondo del Software Libero e non mi sono mai voltato indietro!

La prima versione di Ubuntu che ho installato era la versione 5.04 (nel 2005). Lessi molto su di esso nei siti di notizie Linux. Ero ormai stanco di KDE e volevo provare qualcosa di nuovo. Da quel momento mi sono bloccato su Ubuntu. Provai anche una versione LiveCD di Fedora, ma non era usabile e stabile come Ubuntu. Ho apprezzato anche il fatto che tutte le nuove applicazioni escono con Ubuntu (es. Steam Valve), il modo in cui è impostato 'out of the box' con le applicazioni più popolari di ogni categoria e il fatto che l'utente principale deve usare il comando "sudo" e non è consentito accedere come utente root di default. L'aver pensato questa strategia permette di risparmiare un sacco di grane a utenti inesperti. Un'altra cosa che mi piace di Ubuntu, anche se controversa, è l'interfaccia

Unity. Ci vuole un po' di tempo per destreggiarsi, soprattutto per utenti Linux esperti, ma una volta che ci si abitua, è semplicissima da usare ed evita l'ingombro sulla scrivania. Secondo la mia esperienza, è più facile da comprendere per persone poco alfabetizzate dal punto di vista informatico, una volta che si spendono un paio di minuti per spiegare l'uso di base. Sono così abituati a lavorare con interfacce utente così mal progettate, che è facile portarli in pochi minuti a capire come Ubuntu/Unity è semplice ...

Ho quindi fatto migrare alcuni dei miei amici, familiari e persino uno dei miei clienti, verso Ubuntu e sono molto più felici con i loro computer di quanto non lo erano prima della migrazione.



Amichai ha iniziato a cimentarsi coi computer con un C64. Oggi è un fornitore di servizi e soluzioni per computer. Si è specializzato in soluzioni Free e Open Source per la casa e le piccole attività nella sua città natale.



LA MIA OPINIONE

Scritto da Robin Catling

La vicenda che ha avuto inizio con Dapper Drake nel 2007 è finita. Il grande passaggio è completato. Non ho più una macchina con Ubuntu. Tutto è ora in esecuzione con Debian 7 Wheezy.

La disillusione è stata come un po' di birra, la ma verità divenne evidente all'inizio di quest'anno: come distro, Ubuntu non ha più nulla che mi serve.

Non posso dire che sia stata una cosa qualsiasi. Dio sa (anche se io sono un ateo - non credo in Marco l'Apostolo) ho cercato di amare l'Unity; ho cercato davvero. L'idea chiara che ha cominciato in Ubuntu Netbook Remix come una fresca interfaccia a piccolo schermo non è mai maturata nel modo in cui volevo. Unity è rimasta d'intralcio. Unity è rimasta per me roba del genere. Unity non è mai non è mai stata configurata come avrei voluto. Non era finita o pronta e ora i menu rapidi e le icone dal vivo sono arrivati troppo tardi per me.

Sarò vecchia scuola, ma credo

che una interfaccia utente grafica non ti lascia il mouse e digitare qualcosa ogni cinque secondi. Io di certo non voglio una interfaccia a icone pesante che è più facile da usare se si impara un intero foglio di scorciatoie da tastiera. In effetti, l'interfaccia introdotta in 11.04 è stato un grande ostacolo non ho mai avuto il sopravvento. Il menu globale non era dove volevo, scomparendo e riapparendo come una parodia di Apple-Mac del fantasma di Marley, le notifiche non si comportano del tutto come voglio.

L'HUD (Head Up Display) non era tagliata per me, seduto in cima a Unity. L'aggiunta di lenti a dash di Unity, in particolare uno che ricercato automaticamente Amazon per i prodotti da acquistare ogni volta che si tenta di aprire un programma - che aiuta. Soprattutto quando disabilitando

'Includere risultati di ricerca online' per impostazione predefinita era verboten, Ubuntu vuole fare soldi subito, guadagnando dalla sua manutenzione. Non c'è niente di male in questo, se è questo l'ambiente che si desidera riprodurre. Io preferisco mantenere il mio shopping e il mio sistema operativo a parte, vi ringrazio molto.

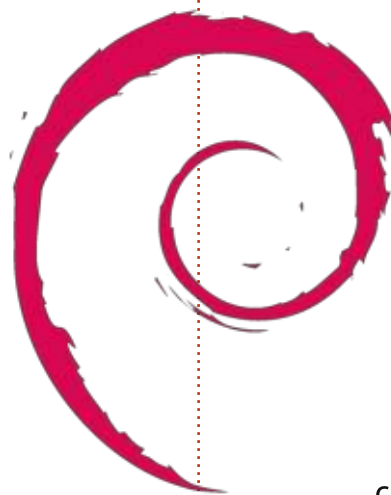
La convergenza di interfacce di desktop, TV e telefono non è tagliata per me, può essere utile avere una base di codice comune, strumenti comuni, casi di uso comune, ma sembra che ciò che stiamo andando per un approccio di "unica taglia" dove il senso comune viene spinto dietro la fanfara e il video marketing - un po' come il bambino di zenzero di foto.

Ad essere onesti, Canonical si

sta muovendo ad un ritmo rapido, nuovi prodotti, nuovi mercati, nuove tecnologie, c'è una spinta a innovare e prendere i posti di Linux, solo che non è uno dei posti in cui voglio andare. È audace ed è spesso tagliente - ma come qualcuno che è stato coinvolto nella sperimentazione in Ubuntu-QA per un po', cercando di inchiodarci su il coperchio, quei bordi taglienti conservano un prelievo di sangue.

A proposito, dov'è la mia Ubuntu TV?

Sembra che la batteria di Ubuntu è stata un tocco instabile dalla 11.04 - forse è tutto quel lavoro sul Unity e notifiche, strappando i componenti di Gnome e l'aggiunta di un codice di Canonical, ma il risultato netto è stato un flusso continuo di programmi che si bloccano dalle ultime quattro release, proprio quando il record di affidabilità per un sistema operativo maturo avrebbe dovuto essere in crescita. Continuavo ad aspettarmi a ogni release di ottenere più stabilità, ma



la 12.04 e la 12.10 hanno mantenuto la processione di apporti notifiche di crash, e non voglio neanche parlare della 13.04.

Vi posso dire che nel mio primo mese, su tre computer portatili di diverse età, fabbricazione e processori, Debian non è andato in crash.

Ci sono cose che sto per perdere. Servizio di cloud storage Ubuntu One: orribilmente bacato e fragile al momento del lancio, ma entro tre mesi, roccia solida e una parte essenziale del mio regime di backup. È possibile ottenere Ubuntu One per Mac e Windows ora. Ma per qualsiasi altro Linux? Questo è difficile. E non mi piace il lock-in. E l'up-sell. E il cross-selling.

Poi veniamo alle recenti polemiche, quelle le ho scritte sul mio blog (<http://catlingmindswipe.blogspot.co.uk/2013/05/opinion-respect-in-community.html>), quindi non voglio entrare in tutto il declassamento del contributo della Comunità, o lo sviluppo segreto dello stack grafico Mir al posto di Wayland. Tutto quello che posso dire è che ci sono modi di fare le cose e di comunicare con la gente. C'è una

cosa come la gestione dell'aspettativa. Non si può incolpare la comunità quando Canonical dice a tutti per otto anni, che questa è una distro comunitaria, che tutti i conteggi, il Circolo degli Amici è il tuo emblema, e Ubuntu è di tutti: fino a quest'anno abbiamo scoperto che non è così.

Anche questo è tutto bene: dal momento che non stiamo pagando il pifferaio, non possiamo chiamare la melodia. La cui melodia è comunque? Diciamo solo che sono meno che felice da Canonical tagli un accordo con lo Stato cinese per distribuire Ubuntu. La Cina e la libertà del software sono inconciliabili, al momento, non importa quanto si tenta di vestire in su e continuare a cantare la propria canzone.

Così ho detto fermate l'autobus, voglio scendere.

Ho pensato a delle varianti ufficialmente riconosciute; non quasi andato a Linux Mint. Ho considerato la dipendenza dai derivati downstream di Ubuntu, per sé una downstream derivata di Debian, e nessuno di quelli che avevano un senso sufficiente. Perché non tornare a monte, dove

capita il lavoro di comunità?

Ammetto Debian non è perfetto. Gnome-3 (gnome-shell) rimane un orrendo, abominio inutilizzabile, ma si sa una cosa, ci sono voluti circa tre minuti per tornare ad un semplice insieme di Gnome 2-pannelli e menu. Posso puntare, fare clic, e personalizzare tanto quanto vorrei. Io sono un'anima semplice, ho bisogno di una semplice interfaccia.

È anche vero che Debian non è così GUI come Ubuntu, o KDE, o Mint, e sì, devo tuffarmi in una sessione di terminale per fare le cose un po' più spesso che in quelle altre. Ma io so abbastanza w, non sono alle prime armi, posso prendere quel dolore. C'è una comunità attiva dietro Debian e le risposte possono essere trovate.

Sono comunque felice di usare Linux, ma sto esercitando la mia libertà di scelta. Non ho bisogno di essere in sella al carro di nessuno lungo la strada principale di qualcun altro.

Full Circle Podcast Episodio 34, Raspberry Jamboree 2013

I padroni di casa:

- Les Pounder
 - Tony Hughes
 - Jon Chamberlain
 - Oliver Clark
- e Freaky Clown



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

Benvenuti alla prima di 2 conferenze speciali, in questo episodio i presentatori riflettono sul primo **Raspberry Jamboree** che si terrà presso il Centro Congressi Central Manchester il 9 marzo 2013

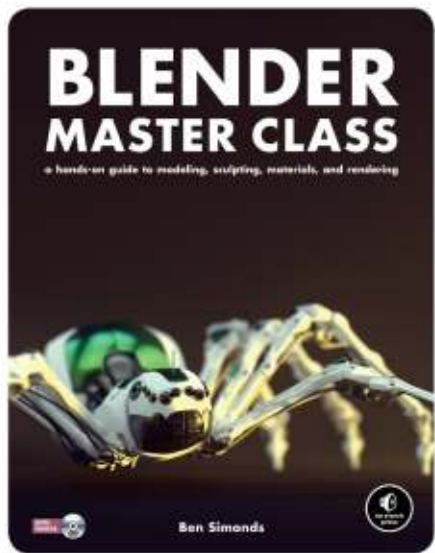
Download



RECENSIONE LIBRO

Scritto da Ronnie Tucker

Blender Master Class



Blender Master Class - Una guida pratica alla modellazione, alla scultura, ai materiali ed al rendering di Ben Simonds

Febbraio 2013, 288 pp., con DVD
ISBN:978-1-59327-477-1
A colori

49.95 \$ per la stampa e la versione
ebook FREE
39.95 \$ ebook(PDF, Mobi e ePub)

<http://nostarch.com/blendermasterclass.htm>



Blender sarà presentato nel libro attraverso tre progetti: un pipistrello, un ragno robot ed alcune rovine nella giungla. Questi vi insegneranno a padroneggiare diverse caratteristiche di Blender come la modellazione (parti di robot, anatomia e mattoni), le texture e gli effetti come i capelli e l'acqua.

Il libro, in modo insolito, comincia con l'introduzione a GIMP. Ma dato che passerete sufficiente tempo a creare le texture con GIMP non è proprio una cattiva idea.

Nel terzo capitolo, Preparazione, vi saranno fornite alcune informazioni di base di Blender ed inizierete a collezionare materiali per il vostro pipistrello e la scena nella giungla. Nel quarto capitolo vi sporcherete le mani inizierete a tirar fuori vertici, spigoli e superfici. Potrà sembrare uno strumento molto semplice ma è estremamente potente quando lo si combina con la modalità di disegno delle ombre.

Ora che avete appreso le basi della modellazione seghettata, nel capitolo 5 vi sarà mostrato come aggiungere dettagli quali foglie nelle rovine della

giungla, fili e pezzi al vostro robot, occhi, zanne e naso al pipistrello.

Il capitolo 6 vi mostra come usare la modalità scultura in Blender. Questa è qualcosa di simile che vedreste in applicazioni Windows come zSculpt.

Ritopologia (capitolo 7) è una parola che assume forma nella mia mente. A quanto pare è "il processo di creazione di una nuova geometria su un'intelaiatura esistente, mantenendo la forma dell'oggetto ma si ricostruisce la sua topologia". Deduco che abbiate afferrato il concetto.

Nel capitolo 8 è dove inizierete ad aprire il modello per iniziare con le texture. Il nono capitolo vi introduce l'applicazione dei peli al pipistrello. Il capitolo 10 vi porta alla texturizzazione, l'11 copre le texture realizzate in GIMP, e nel 12 avrete a che fare con la creazione di materiali (in Blender).

Non importa quanto dettagliati siano i vostri modelli, saranno inutili senza illuminazione, e questo è il capitolo 13. Aggiungere la corretta illuminazione è come far sembrare il vostro modello/scena luminoso e gioioso o

oscuro ed inquietante

Il capitolo 14 vi dà il render finale. Sia in un singolo passaggio che attraverso la composizione di vari render in una singola immagine.

Sebbene il libro è su Blender, in parte è anche un libro sulla modellazione che un testo specifico su Blender non vi presenterebbe. Avrete bisogno di un libro diverso (o le nostre guide pratiche FCM Blender) per quello. Il libro vi mostra come trovare funzioni e i pulsanti di base, ma non si spinge in profondità.

Il libro è piuttosto costoso, ma tenete a mente che è a colori e sembra molto bello; in entrambe le edizioni avrete il PDF o l'edizione mobile mentre con la versione stampata avrete il DVD.

In breve: se vi serve un libro da tenere in mano per imparare la modellazione e le texture, non fa per voi. Se conoscete le basi di Blender (o siete a vostro agio) e volete passare al livello successivo con la modellazione e le texture, allora questo è proprio quello che cercate.





Da quel che posso capire, Drive è il servizio cloud che ospita Docs, Sheets e Slides, le tre applicazioni di base che compongono la Google Office suite a cui viene dato il nome generico Google Docs. Tecnicamente quando create un documento in Docs, sarà anche in Drive.

Mentre questo può essere poco chiaro, l'installazione non lo è - non c'è per nulla. Andate su <https://drive.google.com> e se possedete un indirizzo Gmail dovete semplicemente accedere. In caso contrario registratevi e dopo autenticatevi. Così avrete anche 5 GB di spazio d'archiviazione gratuitamente per sempre, con la possibilità di incrementarlo fino a 1 TB pagando. Avete un Chromebook o una Chromebox? Con alcuni modelli avrete 100 GB per 2 anni.

Altrimenti gli unici requisiti sono avere un computer, un tablet o uno smartphone con una connessione ad internet e il browser Chrome[*].

Interessante? Beh, lo è ma ricordate quanto segue:

- Chrome non è soltanto il browser consigliato ma il solo a funzionare con alcune funzioni come la modifica quando si è offline. Questo significa che se siete dei fan di altri browser, alcune funzioni non sono incluse.

- Docs, Sheets e Slides sono lo standard ma più di un centinaio si trovano nel Google Web Store e spaziano da editor avanzati a lettori musicali (una bizzarra scelta per una suite da ufficio).

- I file sono salvati in Google Drive o nella cache di Chrome (durante la modifica offline - più informazioni su questo a seguire), così una connessione internet ad un certo punto è imperativa, perfino se lavorate per lo più offline. Se la vostra idea di navigazione è collegarsi qualche volta al mese sgraffignando la connessione ai vicini, dovrete cercare qualcos'altro. In più ai file viene fornito un indirizzo https sicuro, così se usate una connessione condivisa assicuratevi che permetta l'accesso ai siti sicuri.

Seguendo il protocollo avrete questo:



Questo è il menu. Abituatevi perchè lo userete un bel po'. E per il resto? Come scoprirete continuando a leggere, Google crede alla semplicità così il pulsante Crea è il vostro alleato, dato che svolge la maggior parte del lavoro sporco.

Per le singole app (non vengono chiamati programmi), avrete questo:

Quindi come appaiono? Date uno sguardo.(dall'alto in basso:) **Docs**, è

App	Usage	Perks	Quirks
Docs aka Documents	Word Processing akin to Word, Wordperfect or Writer	Mimics the basic functions of the programs mentioned to the left. Can open MS and .odt files along with the generic standards. Saves in .gdoc format to Drive but can download in .docx, .html, .pdf, .odt, .txt or rtf formats or direct to web publishing.	Options are limited (16 fonts for example) and interface is not configurable beyond going full screen and adding a mathematical formula toolbar. Templates are chosen prior to opening any app instead of other way around. Options like watermarks are a bear to set up and must be done via coding.
Sheets aka Spreadsheets	Excel compatible spreadsheets	Can also handle .ods and allows for online collaboration and editing with multiple participants. Uses Excel formulas and is a near-fit for that program. Saved files carry .gsheet suffix but can be downloaded as xls/xlsx, .ods, .pdf, .csv, .txt, .html or web published.	Not many, and most users have given it high praise even if it has all the aesthetic charm of moldy bread.
Slides aka Presentations	Near Powerpoint clone, but aren't they all?	Works with .ppt/.pptx or .odp formats.	Unlike others, cannot save to LibreOffice .odp format but instead saves to .gslides with options for .pdf, .svg, .png, .jpg, .txt or web publishing.

l'elaboratore di testi. Non è eccitante? **Sheets** per i fogli elettronici. Generico ma funzionale. **Slides** con colore!

Non siete diventati daltonici e non ho risparmiato con foto in bianco e nero, questi sono gli schemi dei colori con i primi due che vengono confusi con una scala di grigi, neri e bianchi. Sfortunatamente questo è il prezzo da pagare per i prodotti che si usano sulla rete, dovete prendere ciò che vi viene offerto o raggrupparli insieme. Solo Slides presenta qualche colore nella forma base e soltanto se impostate le slides con qualche fantasia. Altrimenti ci sarà sempre lo stesso aspetto indifferenziato come tutto il resto.

Potete ravvivare la situazione con qualche opzione? Non proprio dato che è un prodotto presente soltanto online. Potete riprendere il browser Chrome un po' ma non Google Docs o Drive.

E per quanto riguarda il pulsante blu nell'angolo in alto a destra? Quella è l'opzione Condividi, presente ovunque in Drive. Selezionandola si apre una casella con le opzioni per la condivisione dei file attraverso Gmail, Google+,

Facebook e Twitter.

Da notare che ho realizzato le istantanee con le app a tutto schermo ecco spiegata la mancanza di bordi.

EFFICIENZA OPERATIVA

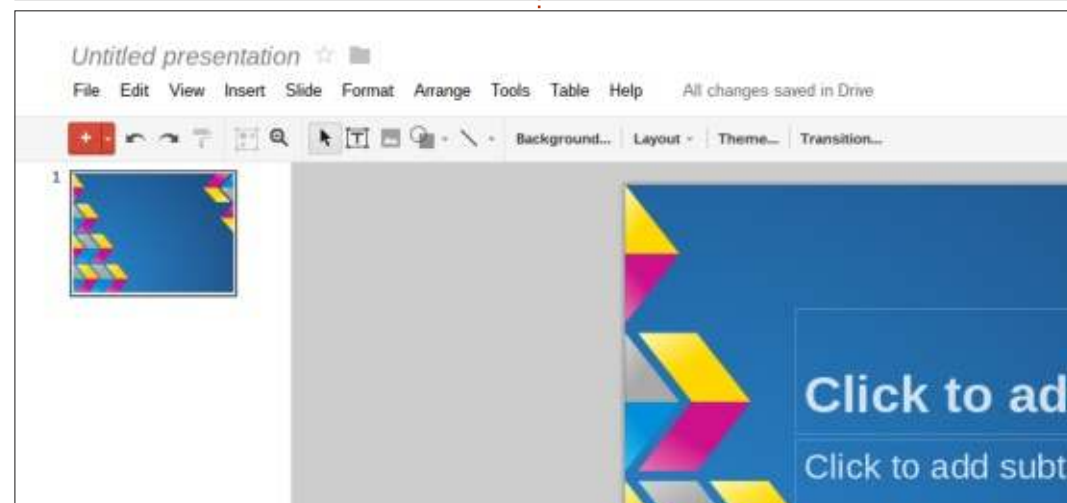
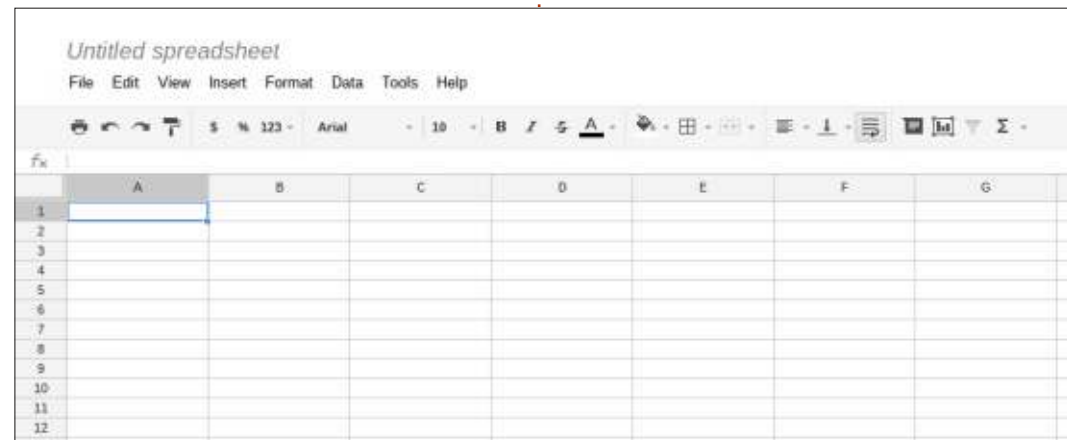
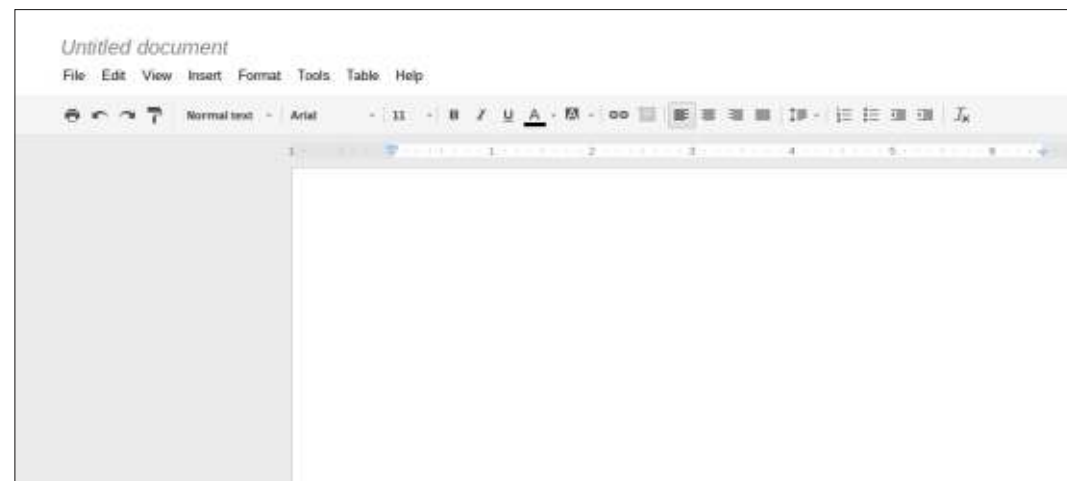
Come avrete capito queste sono dei pesi piuma rispetto alle versioni commerciali. Comunque non le userete al 100% rispetto alle altre opzioni (escludendo LibreOffice).

Come ogni cosa gratis ci sono delle pecche e delle stranezze di cui si deve essere al corrente.

Primo, nella maggior parte delle recensioni si afferma che si possono gestire i file MS e Open Document, ma è la verità?

In qualche modo lo è ma dovete capire la procedura multi passo (quanto si applica ai formati non Google):

1. Caricate i vostri file in Google Drive. Ogni tipo può essere memorizzato in Drive ma ricordate che non necessariamente significa che si aprirà in Docs. I formati MS e LibreOffice vengono gestiti bene ma



potete arrendervi con i file Wordperfect (non mi si sono mai aperti). La maggior parte dei generici formati (.txt, .rtf, ecc..) si possono aprire e modificare. I file PDF si possono caricare ma non modificare a meno che non si aggiungono alcune opzioni.

2. Se cercate di aprire un file in Drive, cosa molto semplice, il tutto diventa macchinoso. Docs è in grado di getire soltanto le estensioni .gdoc, .gsheet e .gslides, qualunque altra cosa in un formato diverso deve essere convertito nell'appropriato corrispettivo con il suffisso .g. Questo viene fatto automaticamente ma ci sono uno o due problemi:

*I formati sono limitati dai soli 16 font che ha Docs. Se avete un documento scritto in lingua straniera con un font che non si trova in Docs, siete sfortunati. Sarà tentata una conversione e se mai dovesse avere successo (dopo alcuni tentativi, ci sono riuscito), il vostro font originale scomparirà e avrete l'equivalente di Google (che, ho scoperto, non si avvicina lontanamente).

*Avete delle filigrane? Non c'è un'opzione in Docs (almeno non in modo semplice) e se presente nel vostro documento è un fallimento garantito durante la conversione,

per esperienza.

3. Quando finite con le modifiche potete scaricare il file da Goole Drive in vari formati inclusi .docx, .pptx, .odt, .rtf, .txt, .html, .pdf e in formato zip oppure potete pubblicare sulla rete. Naturalmente potete anche scegliere di tenerlo in Drive se lo desiderate.

*Trattenete i cavalli, soci. Fatemi chiarire questo punto. Potete utilizzare i formati di Google in Drive e potete importare quasi ogni formato ma non potete salvare niente al di fuori dei formati .g; ad ogni modo c'è una curiosità. Se scaricate un file in .odt potete salvarlo in Drive e mantenere questo formato. Vallo a capire!

*Ecco un esempio. Ho scritto questa recensioni in Docs, l'ho scaricata in .odt e dopo ho scoperto alcuni errori. Dopo averla caricata nuovamente in Drive è stata convertita di nuovo e ora ho dei file multipli. Fortunatamente Drive presenta data e ora per ogni file.

Questi problemi vengono fuori anche in Sheet e Presentations. Usare delle opzioni nei vostri file originali non è possibile in Google Docs perchè si incasinerebbe il tutto ma a voler essere sinceri questo è sempre successo quando si spostava

il file da una suite all'altra. Chiunque abbia trasferito i file tra i programmi MS Office e l'equivalente di LibreOffice può testimoniare.

Secondo, dovete abituarvi ad un cambio di procedure.

Per esempio, nella maggior parte delle suite aprite il programma e dopo scegliete un modello corrispondente. In Docs e Sheets scegliete il modello ed aprite la corrispondente app (Slides ha i modelli tra i menu di sistema).

E se volete vedere un caso reale di iperattività, date uno sguardo alla funzione di salvataggio automatico in ogni app. Non appena si inizia la scrittura farà lo stesso l'auto salvataggio. Non si attendono un centinaio di caratteri, non appena finite di digitare o avete una pausa per la punteggiatura o per uno spasmo al cervello, avviene il salvataggio.

Come sempre la connessione ad internet ne determina il buon funzionamento. Se avete una connessione lenta noterete senza ombra di dubbio alcuni rallentamenti. Alcune volte ho notato che era meglio spegnere la connessione senza fili e lavorare

offline quando il segnale è troppo debole.

MODIFICHE OFFLINE

E cosa dire della modifica offline, una funzione su cui Google insiste molto? Funziona solo se conoscete la procedura. Sfortunatamente non è impostata automaticamente e deve essere richiesta dal menu principale. Dopo averla abilitata viene applicata a tutti i file creati in Docs ma ho notato alcuni utenti arrendersi a Docs perchè non era abilitata la modifica offline, così da scoprire solo alla fine il fallimento perchè dimenticano di avviare il processo (un suggerimento a Google, rendetelo automatico).

In più i file durante la modalità offline vengono salvati nella cache di Chrome. Seguite il mio suggerimento e non siate zelanti con le pulizie alla cache, specialmente se non pensate di andare online prima di usare nuovamente la modifica offline. Ripulendo la cache cancellate anche i file offline (non preoccupatevi non vengono cancellati solo esclusi dalla cache).

Da notare, ci sono alcune recensioni che riportano soltanto la

modalità offline per Docs e Slides; tuttavia sembra che ci sia nella mischia anche Sheets ora.

Gli utenti devono anche comprendere che offline significa ritornare online nel futuro prossimo così Drive possa salvare automaticamente i cambiamenti (viene fatto senza interruzione a tal punto che non lo noterete). Se per qualche ragione la cache viene ripulita prima di tornare online, le vostre modifiche sono perse.

ANALISI FINALE

Cosa mi spinge a continuare ad utilizzarlo nonostante la marea di restrizioni e le strane pieghe?

È semplice, è gratuito e funziona su quasi tutti i computer, tablet o smartphone in circolazione. Provate con le altre suite per l'ufficio. Mentre MS, Corel e perfino OpenOffice/LibreOffice stanno facendo passi in avanti nell'integrazione cloud, non hanno raggiunto risultati ottimali o, nel caso dei primi due, sono fin troppo costose per l'utente medio.

Questo ripaga chiunque? Per nulla. Immaginate studenti che

scrivono documenti complessi e fogli elettronici per trovare l'incognita, così come i professionisti. Comunque l'utente medio la troverà probabilmente piuttosto utile, specialmente chi lavora su una ampia varietà di dispositivi portatili. Molte volte mi sono ritrovato con un tablet nel tentativo di buttare giù qualche idea. Docs mi permette di visitare il sito e fare delle note o iniziare a scrivere senza dover accendere il

portatile (che potrebbe non essere a portata di mano).

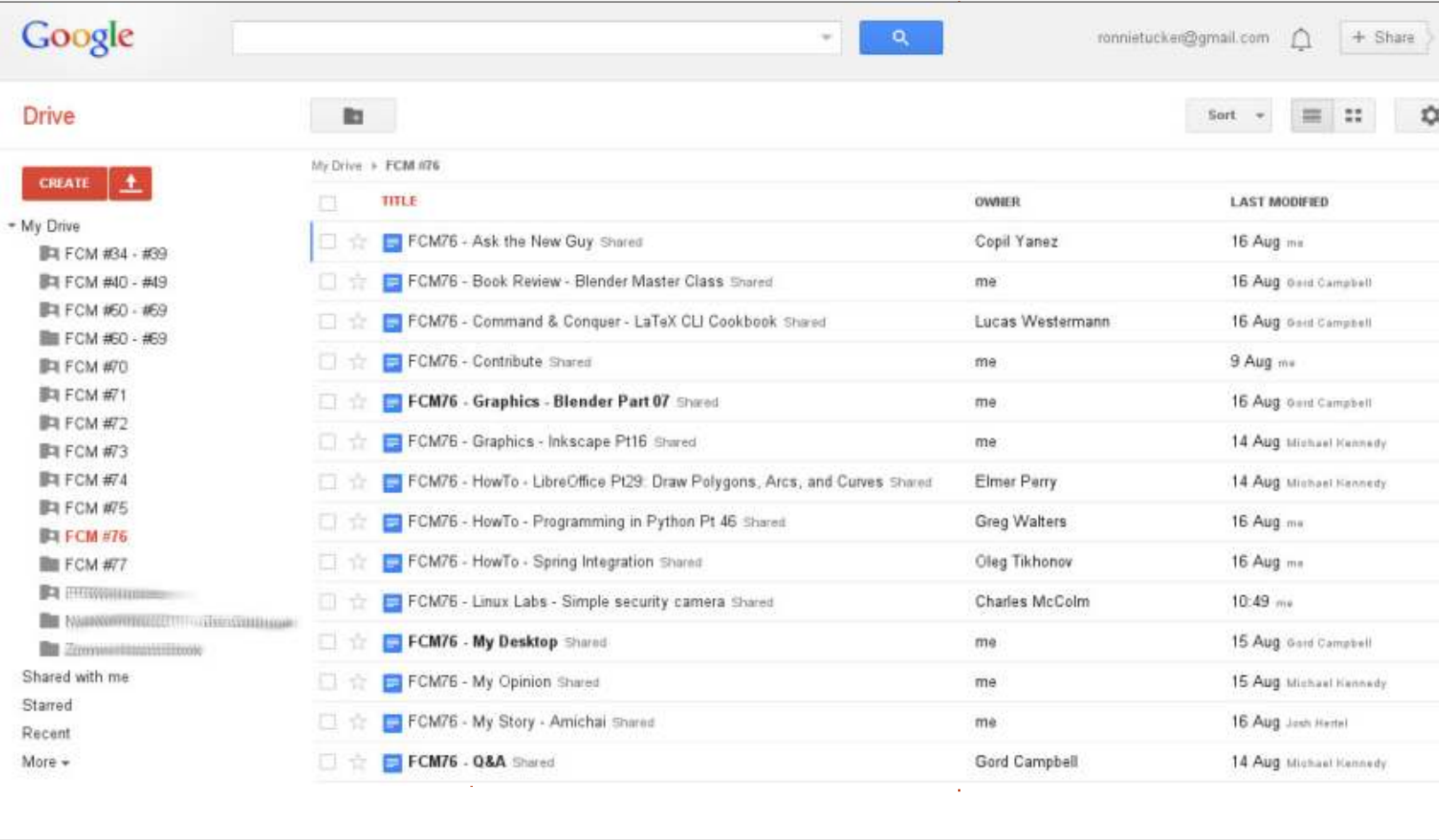
Okay, è un tantino particolare, ci sono dei menu con opzioni limitate e ha lo stile artistico dell'asfalto logorato ma qualcuno ha mai notato che alcune suite oggi sono diventate così complesse come se si imparasse una nuova lingua? Forse meno funzioni in questo caso è meglio, semplicemente capite i vostri limiti e

lavorate su questi.

DICHIARAZIONE LIBERATORIA

Tutte le correzioni in Full Circle Magazine sono fatte in Google Docs. Gratuito, online, modifiche di testo collaborative sono la risposta alle preghiere di un redattore. - Gord Campbell

Amen! - Ronnie





Quasi tutte le distribuzioni Linux sono dotate di software precaricato per gestire le vostre foto. La maggior parte degli utenti restano attaccati a quelli predefiniti. Perciò, la lotta per diventare l'organizzatore di foto di fatto è importante e determinante.

Se usate una distribuzione GNOME dovreste esservi imbattuti o in F-Spot o in Shotwell, due organizzatori di foto molto popolari. Shotwell è il gestore di foto di serie in Ubuntu e Fedora mentre F-Spot resta il predefinito in openSuse. Vale la pena restare col vostro organizzatore di foto predefinito o dovreste trasferire la vostra fedeltà?

Questo articolo vi aiuterà a decidere.

GENESI

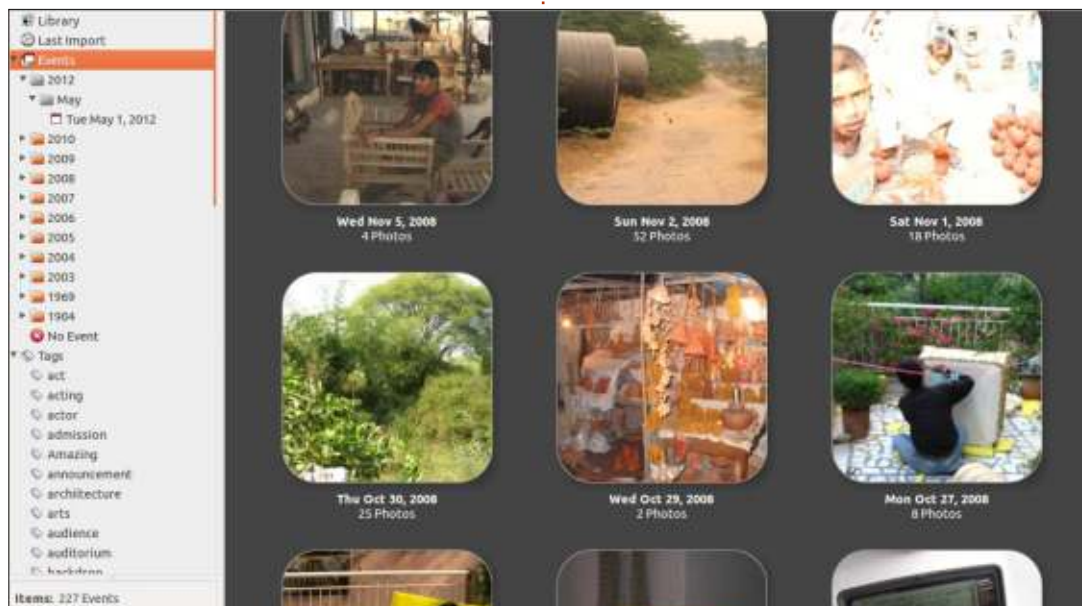
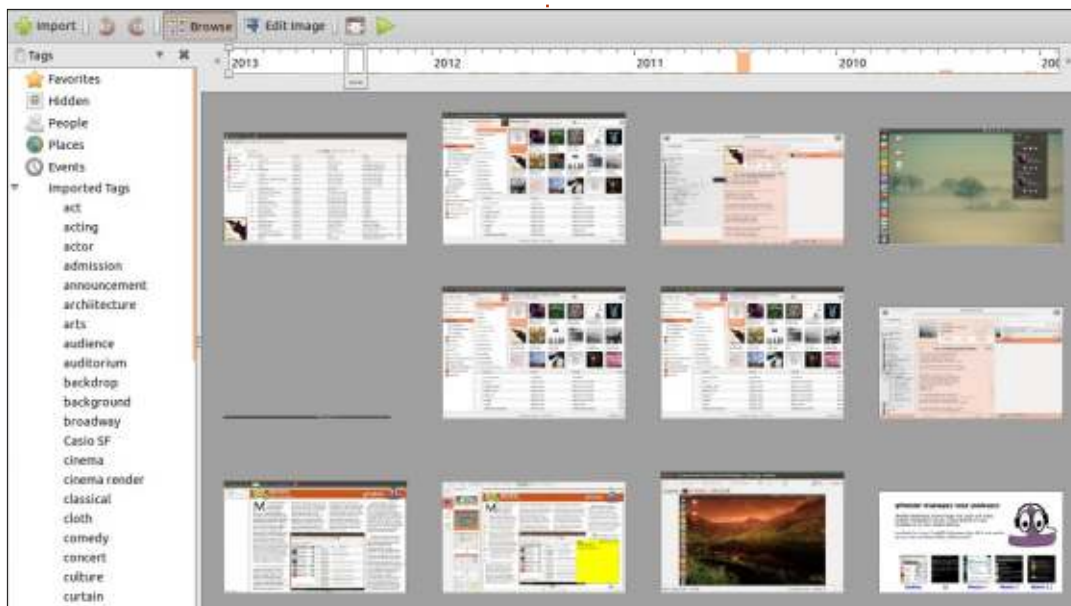
Per questa recensione ho contattato Jim Nelson, direttore esecutivo di Yorba, il gruppo software che ha creato Shotwell. Gli ho chiesto quando e perché era stato creato Shotwell. Il Signor Nelson ha detto: *"Shotwell è stato iniziato nel marzo del 2009. A quell'epoca il direttore esecutivo di Yorba era Adam Dingle, io ero soltanto un impiegato. Lo scopo di Adam (e di Yorba) è migliorare l'esperienza Desktop GNOME. Un posto in cui entrambe concordavamo che*

l'esperienza fosse carente era nell'area della gestione foto, così iniziammo a lavorare a Shotwell".

Mentre F-Spot, venne alla luce probabilmente all'incirca nel 2003. Comunque alcuni contributori erano in dubbio che esistesse molto codice in quel momento, notando che Mono stesso è nato nel 2004 (F-Spot è una applicazione Mono). Alla domanda, perché è stato creato F-Spot, Adam Tauno Williams, uno sviluppatore di F-Spot, ha risposto: "Credo perché al mondo serviva una applicazione migliore per la gestione delle foto".

INTERFACCIA UTENTE

F-spot ha una interfaccia utente (UI, User Interface) a 2 colonne. La prima colonna ha un menù a discesa che gli consente di essere usato per sfogliare le foto etichettate in una certa maniera, in una particolare cartella o per mostrare le opzioni per modificare una foto. La seconda colonna, la quale occupa la maggior parte dello spazio, mostra le foto come delle tessere quadrate. Una barra temporale in cima, fornita di un pulsante di scorrimento, rende estremamente facile ed intuitivo ordinare le vostre foto per mese o per



anno. La dimensione delle miniature può essere sistemata usando un cursore: questa caratteristica è molto comoda e mostra la comprensione da parte dello sviluppatore che una sola dimensione non sia adatta a tutti. Il tema può essere sistemato nella finestra di dialogo 'Preferenze'. Potete scegliere da una pletora di opzioni che spaziano dall'ubiquo 'Ambiance' al meno noto 'New Wave'.

Anche Shotwell ha una UI a 2 colonne. La prima colonna mostra l'intera cartella delle foto, che include anche Biblioteca, Eventi, tutte le etichette e una cartella cestino. La colonna successiva mostra le miniature delle foto. Come in F-Spot vi è un cursore per sistemare la dimensione delle miniature. Invece della barra temporale di F-Spot, Shotwell offre una alternativa: Eventi. Scegliere questa opzione dalla prima colonna cambia la visualizzazione nella seconda colonna in una serie di tessere quadrate (be', quasi quadrate, gli angoli sono arrotondati). Ciascuna tessera rappresenta una collezione di foto e video organizzati per la data in cui sono stati presi. Potete rinominare gli eventi il che fa assomigliare anche di più le tessere a degli album. Inoltre, potete anche fondere degli eventi. È un modo fantastico di sfogliare tutte le vostre foto ed è anche esteticamente piacevole. Potete, inoltre, attivare la barra di ricerca

nella UI, la quale è utile e discreta. Comunque, mancano le opzioni di personalizzazione del tema.

OPZIONI DI IMPORTAZIONE

Ricordo i miei genitori che si trascinavano dietro pesanti album fotografici quando cambiamo casa: impostare un nuovo gestore di foto a volte può essere altrettanto fastidioso. E qui è dove entra in gioco l'opzione 'Importa'. La capacità di un gestore di foto di recuperare le foto da una cartella, una scheda SD o anche la biblioteca di un altro programma, è di equivalente importanza.

Quando si imposta F-Spot, importare le foto è stato facile. Dovete solo dissuadere F-Spot dal creare duplicati di ogni foto che ha importato nella sua cartella ma, a parte questo, il processo è stato rapido ed efficiente. Comunque, quando in seguito ho cercato di importare delle foto da una scheda SD, F-Spot sembrava riluttante, quasi

xenofobico, riguardo all'accettare nuove foto. Alla fine sono stato costretto a cancellare la finestra d'importazione che non rispondeva e a rivolgermi a Shotwell.



Il desiderio di ottenere le vostre foto rasenta quasi la persecuzione. Naturalmente, può seguire la via normale per avere le foto - voi specificate la cartella ed esso otterrà le foto. Ma non è contrario, anche, ad un po' di furto

spudorato. Fate clic sull'opzione 'Importa da F-Spot' e Shotwell arrafferà le vostre foto dal database delle foto del suo rivale F-Spot (davvero audace). La caratteristica, comunque, rende la migrazione innegabilmente più facile. Inserite una scheda SD e Shotwell rapidamente scoperà le fotografie anche da là, consentendovi di importare tutte le foto in un singolo clic. Le opzioni di importazione in Shotwell rendono sopportabile un processo altrimenti penosamente noioso.

RICERCA

Immaginate lo scenario seguente: volete trovare quella fantastica foto che qualcuno vi ha fatto tanto tempo fa. Aprite il vostro organizzatore di foto e poi vi fermate di botto. Vi appare chiara un'orribile consapevolezza: non sapete il nome della foto e siete confusi sull'anno in cui è stata presa. Persi in un mare di foto dai nomi criptici, vi rivolgete alla barra di ricerca. Lo scenario che ho appena descritto non è tanto insolito quanto può sembrare per foto che spesso vengono nominate arbitrariamente e trovare quella che volete può essere un compito particolarmente complicato.

F-Spot ha alcune fantastiche opzioni di ricerca sotto 'Cerca' nella barra dei menù (elementare, mio caro Watson). Potete trascinare etichette multiple nella barra 'Cerca' per localizzare la vostra immagine. Comunque, è più utile l'opzione di ricerca 'Per data' che vi consente di specificare un'estensione di tempo entro cui cercare. Potete cercare per valutazione e anche guardare attraverso i rulli d'importazione per trovare la vostra foto dispersa. L'unica critica che ho è la tendenza di F-Spot a svanire all'improvviso. Questa indole capricciosa rende inutili le vostre accurate ricerche ed è un problema tecnico che deve essere risolto. Inoltre, l'azione alla Houdini di F-Spot può

capitare durante qualsiasi compito, non solo mentre si ricerca, il che è estremamente seccante, per dire il meno.

Anche Shotwell ha un serie decante di funzionalità di ricerca. La barra di ricerca vi consente di filtrare i risultati utilizzando valutazione, etichette, il formato e se la foto /video è contrassegnato oppure no. Scegliere 'Nuova ricerca' sotto la voce 'Modifica' nella barra dei menù apre una finestra di dialogo di ricerca avanzata. Quest'opzione è estremamente potente e, se siete pazienti, alla fine dissotterrerete la vostra foto. La ricerca di Shotwell può non essere tanto comoda come quella di F-Spot ma è certamente più completa.

MODIFICARE LE FOTO

Seppia. Riduzione degli occhi rossi. Ritaglio. Parole che alcuni anni fa sarebbero state senza senso per molte persone, sono adesso parte del lessico di chiunque possieda uno smartphone. Oggi un programma di gestione delle foto, semplicemente deve offrire delle basilari opzioni di modifica.

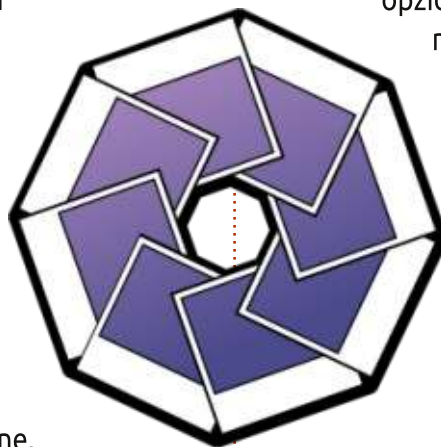
Scegliere 'Modifica' dal menù a tendina nella prima colonna di F-Spot rivela le seguenti opzioni: Ritaglio,

Riduzione degli occhi rossi, Desaturazione, Tonalità seppia, Raddrizza, Sfocatura, Regularizzazione automatica dei colori, Regolazione dei colori.

Questo arsenale di strumenti, mentre consente agli utenti di ottimizzare le loro fotografie alla perfezione, può anche sovraffare alcuni utenti con meno esperienza. La barra laterale mostra anche l'istogramma per l'immagine e un menù a discesa che consente agli utenti di ripristinare l'immagine originale. La consapevolezza che l'originale sarebbe stato al sicuro mi ha fatto sentire molto più a mio agio mentre sperimentavo ed è, nella mia opinione, una delle migliori caratteristiche di F-Spot. Il programma consente inoltre all'utente di aprire l'immagine usando il visore d'immagini, il browser o un editor di foto esterno.

Shotwell vi consente di ritagliare l'immagine, rimuovere gli occhi rossi, aggiustare esposizione, tinta e saturazione. Comunque, la sua funzionalità distintiva è il pulsante 'Migliora'. Fare clic su questo pulsante a forma di bacchetta trasforma magicamente la vostra foto, quasi

sempre per il meglio. Questa semplice opzione sarà apprezzata da molti utenti. E infine, Shotwell è ben consapevole delle sue limitazioni, un clic destro sulla foto vi dà l'opzione di modificarla in un editor di foto più maturo come il meraviglioso GIMP.



OPZIONI DI ESPORTAZIONE

Infine, ci siamo avvicinando al termine del viaggio. Dopo l'importazione delle foto dalla fotocamera e la modifica siamo pronti per il passo finale. Qual'è? Metterle online affinché le veda il mondo intero (o almeno una parte di esso), naturalmente.

F-Spot vi consente di esportare le vostre immagini verso Flickr, Picasa Web e alcuni altri siti. La capacità di caricare immagini su Facebook, comunque, è dolorosamente mancante. Shotwell vi consente di pubblicare le vostre foto su Flickr o Picasa Web come anche Facebook. F-Spot fornisce un'opzione per creare un FotoCD, il che è anche utile.

CONCLUSIONE

Entrambe i gestori di foto offrono fantastiche funzionalità e hanno una UI semplice e un robusto sistema di etichettatura. Comunque Shotwell per me è il chiaro vincitore. La sua interfaccia è un po' più bella, la sua ricerca leggermente più potente e le sue opzioni d'esportazione più complete. F-Spot è ancora un meraviglioso organizzatore di foto con una intuitiva barra temporale e forse sarà meglio apprezzato da coloro che vogliono più opzioni di modifica delle foto.

COMUNQUE...

Se pensate che entrambe le opzioni che ho menzionato siano inadeguate, aspettate il prossimo numero di FCM dove recensisco ancora un'altra applicazione FOSS di gestione foto: digiKam.

il sito Lifehacker ha salutato digiKam come il miglior software di gestione foto per Linux, e potrebbe essere ciò che state cercando.

EPILOGO - SORRIDI PER FAVORE

Un'ultima cosa. Mentre intervistavo il Signor Nelson gli ho chiesto se considerasse F-Spot come un concorrente. La sua replica mi ha fornito molti spunti di riflessione. Dopo aver

SOFTWARE SHOWDOWN

chiarito che non voleva 'seppellire' F-Spot, ha detto: "Se le persone stanno usando FOSS di qualunque tipo, questo è un successo!" Non è questa una ragione sufficiente per sorridere?

SOMMARIO

F-Spot (in alto a destra)



Il meglio

Interfaccia utente semplice ed intuitiva
con una comoda barra temporale
Complete opzioni di modifica foto
Fantastico sistema di etichettatura
Opzioni di ricerca facili e potenti

Il peggio

Si arresta spesso senza alcun
avvertimento
Mancanza della funzione di esportazione
su Facebook

Sito web: http://f-spot.org/Main_Page

Disponibile per: solo per Linux

Shotwell (in basso a destra)



Il meglio

Bella interfaccia utente specie nella
modalità 'Eventi'
Opzione 'Migliora' foto in un clic
Funzionalità d'importazione rapida ed
efficiente
Fantastiche opzioni d'esportazione

Il peggio

La barra di ricerca spesso non è
sufficiente, dovete aprire la ricerca
avanzata

Sito web:

<http://www.yorba.org/projects/shotwell/>

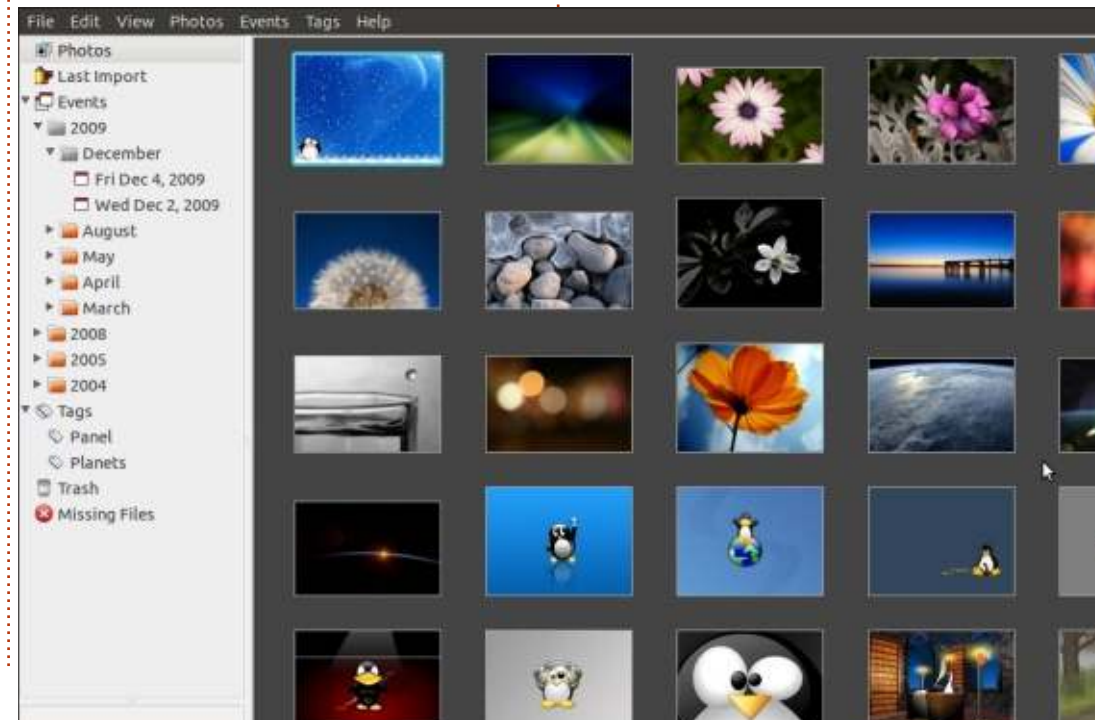
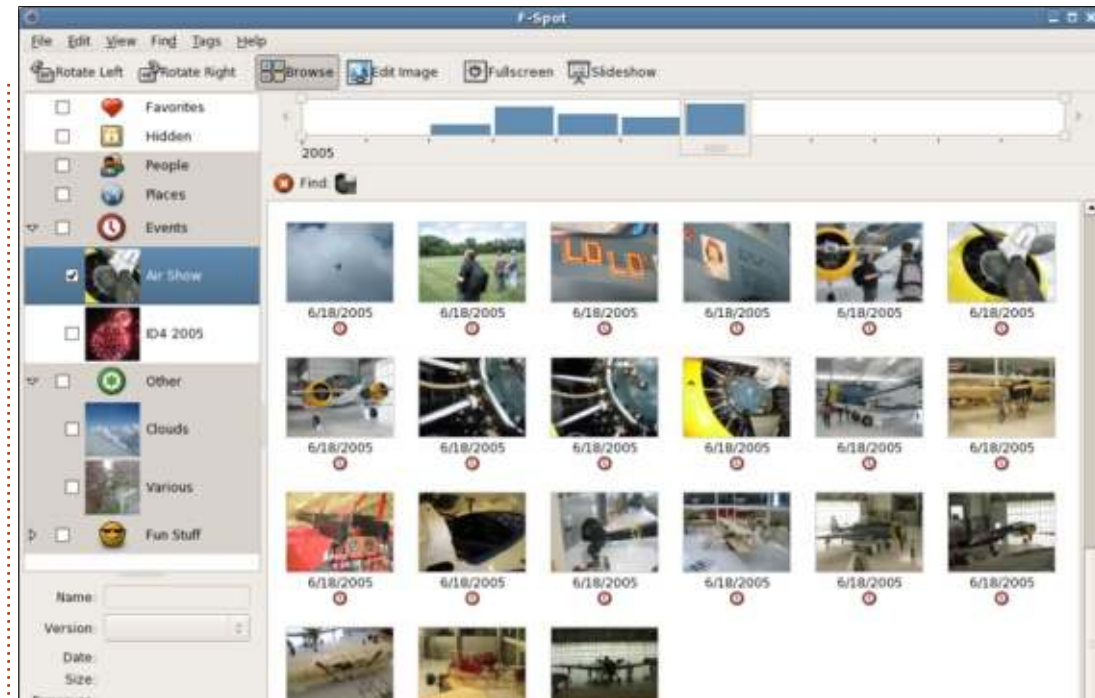
Disponibile per: solo per Linux

**Il vincitore di questo Resoconto
Software è:**

Shotwell!



Tushar è un Indiano di 17 anni che ama Ubuntu/FOSS. Programma in Java e C++, divertendosi a scrivere e recentemente a sviluppare applicazioni Android. Se questo articolo vi è piaciuto, il suo blog è tusharbargava.wordpress.com per ulteriori articoli.





LETTERE

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

Seguici su:



goo.gl/FRTMI



facebook.com/fullcircle magazine



twitter.com/#!/fullcirclemag



linkedin.com/company/full-circle-magazine



ubuntuforums.org/forum display.php?f=270

FULL CIRCLE HA BISOGNO DI TE!



Senza gli input dei lettori **Full Circle** sarebbe un file

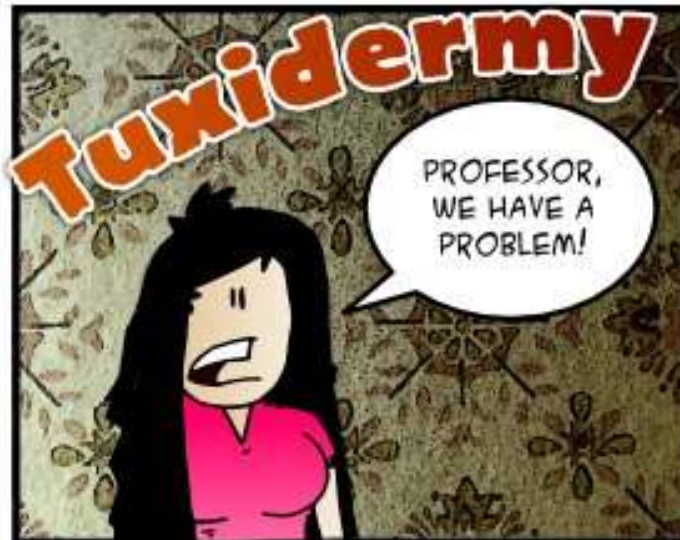
PDF vuoto (che credo non molte persone troverebbero particolarmente interessante). Siamo sempre alla ricerca di articoli, recensioni, qualsiasi cosa! Anche piccole cose come le lettere e le schermate de ldesktop aiutano a riempire la rivista.

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

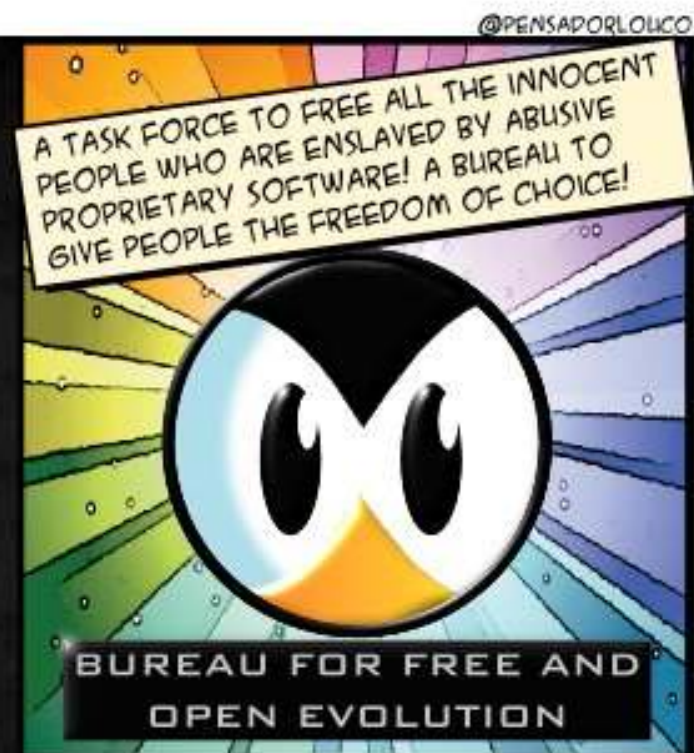
Date un'occhiata alla penultima pagina (di qualsiasi numero) e avere i dettagli su dove inviare i vostri contributi.

Si, non ho ricevuto lettere quest'ultimo mese.

Faccina triste...



AND THE BOYS ARE READY TO STRIKE!





D In certi programmi ci sono dei pulsanti che non riesco a premere nella parte inferiore della finestra, poichè sono al di sotto della parte bassa dello schermo, e non posso muovere la finestra oltre la parte superiore.

R Tieni premuto il tasto Alt e sposta la finestra, quindi sistema l'altezza e riabbassala.

D Avevo già usato questo comando precedentemente, ma oggi mi dava questo risultato: `sudo: ./waltop.sh: command not found`

R Usa questo comando:

```
locate waltop.sh
```

Poi, usa `cd` per andare nella cartella indicata.

D Mi si presenta il messaggio di disco pieno e ho capito che esiste un modo per pulire il disco.

R (Grazie a **mojo706**, **oldfred** e **JoseeAntonioR** del Forum di

Ubuntu) Segui questo tutorial:

<https://sites.google.com/site/easylinuxtipsproject/clean>

Puoi anche eseguire questi comandi:

```
sudo update-grub
sudo apt-get autoremove
```

E leggere questo dalle lezioni del Supporto della Comunità: <https://help.ubuntu.com/community/RecoverLostDiskSpace>

D Come posso avere l'ibernazione su Xubuntu 12.04 LTS?

R (Grazie a **2F4U** dal Forum di Ubuntu) L'ibernazione è stata disattivata in Ubuntu 12.04. Per riattivarla puoi seguire la guida ufficiale: <https://help.ubuntu.com/12.04/ubuntu-help/power-hibernate.html>

D Ho installato Linux Mint Cinnamon 15; come posso ottenere i software che ho pagato nell'Ubuntu Software Center da

poterli così installare su Linux Mint?

R Installa VirtualBox con l'Extension Pack, installaci Ubuntu 12.04, scarica i programmi che hai pagato, copia i file .deb in una chiavetta USB e installa Mint. Attenzione alle dipendenze: qualche programma .deb potrebbe chiedere questalib.deb, quellalib.deb, uninteropaccodilib.deb

D Qualcuno può consigliarmi qualche tool per catturare schermate e fare video?

R Per catturare schermate, "recordmydesktop" è il programma più famoso. Per il video editing, consiglio Cinelerra, ma ha una curva di apprendimento particolarmente alta, e ci potrebbe essere molto di più di quanto tu richiedi. "Cinelerra for Grandma" è il miglior sito per imparare ad usarlo.

D Sto usando un server FTP e ho bisogno di capire come limitare gli utenti alle loro directory.

R (Grazie a **LHammonds**) Guarda: <http://www.hammondslegacy.com/forum/viewtopic.php?f=40&t=197>

D Sto cercando un'applicazione per porte seriali dedicate.

R Minicom è un clone di TeliX, il popolare programma terminale MS-DOS. Putty è un'altra possibilità.

D Poi, quando eseguo l'applicativo del terminale e scelgo una porta, mi compare "Accesso negato".

R `ls -l /dev/ttyUSB0` mostra: `crw-rw-r--T 1 root dialout 188, 0 Feb 12 12:01 /dev/ttyUSB0`

Quindi, esegui questi comandi:

```
sudo adduser <username>
dialout
```

e riavvia.

D Ho provato a scaricare il codice sorgente per Python FCM series, ma il sito è di assistenza, non di programmazione.

R Il sito di Greg è .net, non .com.

D Ho un Dell Latitude D610 sul quale gira Xubuntu 12.04.2 LTS Precise Pangolin. Ho qualche problema riguardo alla gestione manuale della velocità delle ventole.

R (Grazie a **Toz** dall' Ubuntu Forum) Guarda questo sito:
<http://www.cyberciti.biz/faq/controlling-dell-fan-speed-temperature-on-ubuntu-debianlinux/>

LE PRINCIPALI E PIÙ ATTIVE DOMANDE SU ASKUBUNTU

* Installazione pulita di Ubuntu 13.04 su un altro ubuntu 13.04
<http://goo.gl/hgJW3U>

* Kernel panic - not syncing: no init found. Try passing init=option to kernel <http://goo.gl/3U217K>

* Disinstallare Ubuntu e tornare a Windows 7
<http://goo.gl/gPxRZo>

* Impossibilità di connessione wireless o cablata con Ubuntu 12.04

o 13.04
<http://goo.gl/jNqoWp>

* Come configuro CUPS e cambio le impostazioni SAMBA in "nessuna stampante"?
<http://goo.gl/UtzfSF>

* Trovare le directory con tanti file presenti
<http://goo.gl/ygaQSt>

* Come rimuovere python 2.7 dopo aver installato python 3.3?
<http://goo.gl/ot4fow>

* Come posso controllare se tutti i driver necessari siano installati correttamente?
<http://goo.gl/l68oDc>

* Come installare e configurare Wine
<http://goo.gl/i1lDlz>

* Posso Usare Ubuntu per fare una diagnostica del disco rigido o rilevare problemi RAM in Windows?
<http://goo.gl/PO70jl>

* Chromebook: trasformare tasto Map Search in CTRL in ubuntu
<http://goo.gl/Ps6uOm>

* Il touchscreen funzionava durante "prova senza installare" e ora no
<http://goo.gl/TRFwmK>

* Impossibilitato a collegare il Galaxy Nexus con Ubuntu 12.04 attraverso gMTP
<http://goo.gl/qhbcL5>

* Problemi con la gestione batteria in Linux
<http://goo.gl/ubJf6T>

* Confuso su quale metodo usare per l'installazione?
<http://goo.gl/Mirx4l>

* Qual è il comando per minimizzare il terminale?
<http://goo.gl/SXTpos>

* Non posso usare il terminale mentre il comando gedit è in esecuzione
<http://goo.gl/u4kUbK>

* Qual è la policy sul supporto delle LTS di Canonical per il software EOL?
<http://goo.gl/0z9qb0>

* Ho scaricato un file EPUB, come posso trasferirlo da Ubuntu al mio iPad?
<http://goo.gl/NNxpoj>

* C'è una via più semplice o 'corretta' per aprire gedit coi permessi di root?
<http://goo.gl/acAXns>

* Installare la versione 32-bit della JDK 7 di Oracle su Ubuntu 64-bit?
<http://goo.gl/rQTGgq>

* Posso simulare la pressione di un pulsante di una pagina internet da terminale?
<http://goo.gl/mmBLiv>

* Schermo nero dopo il menu di boot in Ubuntu 12 & 13?
<http://goo.gl/cBOELl>

* Luminosità schermo non regolabile su Acer Aspire S3
<http://goo.gl/69IH4X>

* Come posso usare il comando lpc con cups 1.4.3 su ubuntu 10.04?
<http://goo.gl/kgl4rR>

* Perché bisogna digitare `./` prima di eseguire un programma nella directory corrente?
<http://goo.gl/6E4pZw>

* Che linguaggio di programmazione dovrei imparare per diventare uno sviluppatore Ubuntu?
<http://goo.gl/inu7ymM1>

* Vuoi procedere [Y/n]? Perché la lettera maiuscola?
<http://goo.gl/sLiLua>

* Ambiguità nell'usare i comandi "ls

-l" e "file" su un file
<http://goo.gl/EuY9gl>

* Evitare spegnimento del PC dal pulsante di accensione
<http://goo.gl/fdCTDh>

* Come posso cambiare la schermata predefinita di accesso su Ubuntu 12.04
<http://goo.gl/3LC2BW>

* Problemi con Ubuntu 12.04 and Asus 1015E
<http://goo.gl/DlTi0e>

CONSIGLI E TECNICHE

Pesi leggeri?



Questo mese ho riesumato un computer di nove anni. Il vecchio Compaq aveva un processore Athlon 3000+ e 768 MB di memoria, ma l'alimentatore era bruciato. Quando la scheda madre del PC di un mio amico si fulminò, fui capace di installare quell'alimentatore nel Compaq, trasformando due computer morti in uno funzionante.

Dopo aver giocherellato abbastanza con Xubuntu sul mio PC desktop principale, decisi che era il momento di provare Ubuntu 13.04

a 32-bit. Una volta installati Gedit e Nemo, l'ho trovato usabile. Ha dei punteggi alti per il suo basso uso di memoria e buone prestazioni generali. C'erano un paio di problemi, che più avanti avrei attribuito all'hardware, ma furono sufficienti a farmi andare oltre. Non avrei potuto più visualizzare video su Youtube perchè quella CPU non era più supportata da Adobe flash player!

Cosa avrei dovuto provare dopo? Googlando "lightweight linux" comparse Crunchbag, di cui avevo sentito parlare a lungo. Lo installai, ma il suo kernel era vecchissimo, e non supportava il mio adattatore wireless USB. Ubuntu 11.10 lo supportava!

Il prossimo della lista: Linux Mint 15, 32-bit con Mate. Ancora niente Youtube, ma la maggior parte delle cose funzionavano. L'applicazione "video" poteva eseguire i file .flv scaricati, comunque la CPU era troppo lenta per reggere un video a 720x480 senza avere un calo di frame-rate, ogni tanto, molti frame. Ho installato Conky dunque, riuscivo a vedere la temperatura della CPU e del disco, l'uso del processore e della RAM, ecc. Solo lo spostare una finestra affaticava la CPU. Usava almeno il doppio di memoria di

Lubuntu (o Crunchbag), ma potevo aprire un PDF di 50 pagine e un paio di schede in chrome, e comunque restare al di sotto dei 400 MB di memoria.

Banshee crashava; Ho supposto che usasse le istruzioni SSE2 (come Adobe Flash Player) che non erano in quel processore. L'applicazione "Video" poteva riprodurre la mia musica, e anche un DVD. ("Video" doveva essere il player Totem.) La connessione wireless è caduta un paio di volte, ma non così spesso da essere fastidiosa. Era tutto rose e fiori? Non per molto. Oltre ai problemi minori, il sistema operativo si riavviava da solo parecchie volte, in modi che non sono in grado di riprodurre. Una mia amica non aveva il computer, e ho pensato che avrebbe potuto usare questo anziché andare in biblioteca ogni volta che voleva usare l'email. Non è abbastanza usabile per mettere a proprio agio un neofita; avrei dovuto passare un sacco di tempo fornendo supporto telefonico.

Poi iniziai ad usare il computer come macchina da test per Arch Linux. Mentre lavoravo con un sistema a riga di comando, tutto quello che ho cercato di far partire falliva. Creando una schermata di

output e annunciando che X si era chiuso normalmente. Brrr.

Era rimasta solo un'opzione, l'unica che avevo accantonato sin dall'inizio: Xubuntu. Anche lui aveva problemi, ma finalmente mi ero reso conto di tutti i problemi incorsi nei primi 5 minuti dall'accensione. OK, si tratta di una "saldatura fredda" di qualche connettore, che funziona bene una volta che si è riscaldata. Potrebbe anche essere il socket della CPU, ma non sono propenso a rimuovere il dispositivo di raffreddamento del CPU, ri-collocare la CPU, e reinstallare la ventola.

Xubuntu funziona alla grande, e a quanto pare con un impiego di risorse minore a Lubuntu. Ora ho un vecchio computer che funziona bene se gli concedo 5 minuti per riscaldarsi, ma non può usare Youtube. Non è la mia prima scelta, ma è OK per fungere da computer di backup.



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





The Mana World (TMW) è partito nel 2004 con un deserto e una manciata di mostri e da allora si è trasformato in mondo multiplayer maturo stile anime di diverse città e centinaia di zone di mostri. Ciò che rende speciale The Mana World è la quantità di attività di sviluppo e la comunità intorno ad esso. Per esempio: spesso i nuovi elementi vengono introdotti nel gioco in prossimità di feste - la scorsa Pasqua un paio di cappelli a guscio d'uovo sono stati introdotti con una nuova missione. Eventi come questo non accadono spesso, dopo di che gli elementi diventano rari, perché possono essere venduti solo da personaggio a personaggio. Altre missioni ed elementi vengono introdotti di volta in volta, di solito con un ciclo di 4-8 mesi, ma a volte anche più spesso.

Come ho accennato, The Mana World è un gioco basato su client/server, è giocabile solo collegando un client a un server. Ho scritto riguardo la configurazione di un server di TMW nel numero 57, ma non c'è bisogno di configurare il proprio server in quanto ce ne sono già un

sacco là fuori. Con molti server, si può semplicemente eseguire il client manaplus (<http://manaplus.org/>): collegarsi e registrarsi un account. Questo però non è vero per il server principale all'indirizzo server.themanaworld.org. A causa di spamming degli account, è necessaria la registrazione manuale attraverso il sito web: <http://www.themanaworld.org/registration.php>



Ubuntu e altre distribuzioni hanno spesso una versione del client The Mana World nei repository. Preferisco però prelevare sempre il client direttamente dal sito manaplus. Ci sono versioni disponibili anche per Mac OS X, Windows e una versione beta di Android (l'ho fatto andare su un Pivos Xios DS media player una volta e ha funzionato abbastanza bene per giocare con la tastiera).

Il team di Mana World originariamente aveva sviluppato un client in parallelo con il server. Tuttavia, per diversi anni, molte persone hanno trovato il gioco più divertente usando un client alternativo conosciuto come "client manaplus 4144", che da allora è diventato il client ufficiale consigliato dal team di Mana World.

Una volta registrati, connessi e loggati, dovrete creare un personaggio. La creazione di un personaggio prevede di dare un nome al personaggio, di cambiargli il colore dei capelli, lo stile e l'assegnare 24 punti in Forza, Agilità, Vitalità, Intelligenza, Destrezza e Fortuna. Quando si inizia, è possibile assegnare fino a un massimo di 9 punti ad ogni valore. Quando si inizierà ad avanzare di 'livello' durante la partita, si guadagnano più punti da assegnare alla voce che desiderate. Un buon equilibrio per un nuovo giocatore è quello di assegnare 8 punti in forza, vitalità e destrezza. In questo modo si riesce a rimanere vivi per i primi livelli.

Un'altra cosa unica in The Mana World è che le abilità non sono realmente statiche. È possibile iniziare



con una abilità, imparare tutte le tecniche con quella abilità, quindi modificare le professioni e le competenze più tardi. In genere molti giocatori hanno un personaggio di tipo combattente per i primi 30 livelli o giù di lì per poi passare a una classe arciere, che pone un forte accento sulla Destrezza e sulla Agilità (per la velocità). Ai livelli più alti, i giocatori spesso creano classi ibride come arciere/mago al fine di autoguardarsi (perché gli arcieri tendono ad essere deboli, ma possono uccidere rapidamente) e altri.

Quando si inizia sul server principale, vi troverete in piedi quasi nudo accanto a Sorfina, una donna dai capelli grigi. La storia va avanti: sei stato su una barca, che è affondata e un gruppo di ladri ha fatto fuori i tuoi vestiti. Questo è l'inizio di un tutorial che si dovrebbe seguire per imparare alcune delle nozioni di base del gioco: parlare con la gente (NPC) e gli oggetti (per esempio l'apertura della cassa). Quando si parla con Sorfina (facendo clic col tasto destro su lei), ti verrà chiesto di scegliere la lingua e lei vi leggerà l'atto di rivolta (intendo le regole del server). Le regole del server consistono in: nessun bot (esecuzione di script per fare in automatico il lavoro), trattare gli altri con rispetto, senza mendicare, parlare inglese in

città (altri server possono consentire l'uso di altre lingue in città e fuori della città), e una manciata di altre regole.

In questa prima missione, Sorfina vi chiede di camminare semplicemente

sopra al tappeto rosso con i tasti freccia della tastiera (è possibile utilizzare anche un mouse, ma la mia esperienza è che è meglio usare la tastiera per maggior parte delle attività). Ancora, Sorfina sblocca la

cassa dietro di lei e vi chiede di premere N (next) per cambiare il focus sulla cassa, premendo poi T (talk). Quando si preme il tasto T sulla cassa, si riceveranno dei pantaloncini stracciati. Tutti gli elementi ottenuti



da altre fonti (come casse), o dai mostri, finiscono nel vostro zaino invisibile. Occorre equipaggiarsi con un oggetto al fine di utilizzarlo. Il tasto di scelta rapida F3 apre la finestra dello zaino/inventario dal quale è possibile scegliere come equipaggiare/disequipaggiare/lasciare gli oggetti. Considerate con attenzione i pulsanti in alto a destra dello schermo, il pulsante INV fa la stessa funzione del tasto F3. Un altro pulsante che consiglio di esplorare subito è il pulsante Setup SET(F9). Fare clic sul pulsante di installazione, quindi fare clic sulla scheda di input vicino alla parte superiore della finestra che compare: vedrete diverse schede ricche di comandi da tastiera (oltre 100). Non siate stupiti, molti sono semplicemente modi veloci per fare cose inutili come visualizzare alcune faccine, mentre alcuni sono molto utili (z per esempio per raccogliere gli oggetti del mostro).

Dopo aver indossato la camicia in cotone e i pantaloncini presenti nel vostro inventario, è il momento di andare avanti. Se proverete a lasciare, verrete fermati. Premete N per concentrarvi di nuovo in Sorfina e parlare di nuovo con lei, vi dirà di parlare con sua nipote in un edificio a sud-est dell'edificio in cui vi trovate attualmente. Lei accennerà anche

qualcosa su un compagno di Aidan e le ricompense per la caccia al mostro. Aidan è qualcuno che dovrete assolutamente vedere all'inizio del gioco. Una volta che hai progredito oltre il tutorial di base e ci si è trasferiti nella città di Tulumshar, andate subito da Aidan per iniziare ad accumulare i cosiddetti "punti mostro". Se ucciderete un sacco di mostri senza aver parlato con Aidan, non si accumuleranno punti mostro e si perderanno gli elementi forniti da una signora di nome Ishi (si trova proprio accanto a Aidan), che possono essere molto utili anche quando si raggiunge il livello superiore al 90 (cosce di pollo e la missione delle sorelle di Illia). Ora non sarete in grado di raggiungere Aidan finché non avrete completato le missioni di base, quindi meglio andare a cercare Tanisha nell'edificio a sud-est (passerete vicino ad un altro NPC di nome Liana - non tutti i soggetti fanno qualcosa di utile). Una volta trovata, parlate a Tanisha, lei inizierà con voi una missione per uccidere dei vermi e vi ricompenserà con un coltello una volta che avrete terminato.

Prima di attaccare i vermi non dimenticate di premere F3 per usare il coltello che vi fornisce Tanish. Il completamento di questa prima missione vi farà anche ottenere un nuovo livello (o due). Premete quindi il tasto F2 per aumentare le vostre

statistiche. Io di solito prediligo Destrezza e Forza a questo punto.

Ogni 10 punti in una qualità permettono di modificare anche le altre. A destra delle principali caratteristiche vedrete altri dati come attacco, difesa, % Precisione, % Eludere, % Critico e danni al secondo, per citarne alcune. Prima di andare oltre, si consiglia di controllare il wiki di The Mana world: <http://wiki.themanaworld.org/index.php>. Il wiki delinea quasi tutte le missioni. Si potrebbe pensare che il wiki sia una sorta di passeggiata attraverso le missioni ma non è così e non ti dice esattamente la posizione precisa di tutte le missioni e quindi non si sa mai davvero quanto sia difficile con i mostri/Incarichi sino a quando non si proveranno effettivamente.

Alcune missioni implicano la conoscenza di alcune cose come la teoria dei colori, altre implicano il dover lasciare degli oggetti per altri articoli e ancora altri oggetti uccidendo qualche capo (o uccidendo abbastanza cattivi e raccogliendo quelli che lasciano). Uno degli aspetti piacevoli di TMW non è il fatto di uccidere (anche se Candor è un macello); molte missioni ti coinvolgono nella ricerca di uno o più elementi. La missione di Pasqua dello scorso anno

richiedeva di cercare in giro un bottino sotto le uova di Pasqua (difficile da fare quando ci sono altre 100 persone che lo fanno contemporaneamente e le uova scompaiono dopo un certo tempo).

Intorno al livello 20 consiglio di vedere il personaggio NPC chiamato Luca per un aiuto su come gestire le "competenze". La maggior parte delle competenze non saranno disponibili fino a che non incontrate l' NPC appropriato e completate la missione appropriata. Ogni abilità ha una o più missioni legate ad essa. Alcune abilità richiedono una certa quantità di dati statistici o un livello specifico prima di poterla ottenere. Ancora una volta visionare il wiki può essere d'aiuto.

Infine potrete accumulare oggetti. Come ho già detto, alcuni oggetti diventano "indisponibili", che significa che potrete ottenerli solo da altri giocatori. Altri oggetti sono rari perché sono disponibili solo per personaggi di livello alto (90+). Alcuni oggetti sono completamente inutili, ma hanno ancora un prezzo elevato perché non sono più disponibili. Alcuni giocatori hanno un gran numero di oggetti collezionati nel corso degli anni.

Parte del divertimento di The Mana World è l'aspetto sociale. Molti

giocatori di livello alto semplicemente stanno in una città (solitamente Humscald, a ovest della città di partenza Tulimshar) e stanno in chat o aspettano gli eventi creati dal GM o generati dai giocatori. Candor è uno degli eventi che si svolge in una caverna di un'isola. A un determinato costo, un NPC scatenerà oltre 20 ondate di mostri, alcuni dei quali sono i più duri di tutto il gioco. Ci vogliono 5 giocatori per iniziare un evento Candor, ma il successo solitamente si raggiunge con almeno 10 o più giocatori. Alla fine di tutte le ondate, i superstiti ricevono "punti boss" che possono essere scambiati in oggetti speciali (attualmente solo un berrettino).

Pocanzi ho menzionato le classi e alludevo al fatto che i giocatori giocano classi ibride. Le classi di base dei giocatori sono guerrieri, arcieri e maghi, anche se in realtà non è un sistema di classi rigoroso - dipende più da come il vostro giocatore è indicato e quali abilità avete ottenuto. Ogni classe ha punti forza e punti debolezza. I maghi per esempio possono lanciare fulmini malvagi, facendo più di 1000 punti danno (con l'attrezzatura giusta) ma non possono indossare metallo. I guerrieri possono vestire armature altamente protettive, ma ciò li espone particolarmente ad

attacchi lampo da parte dei maghi in PvP (giocatore contro giocatore). Gli arcieri sono incredibilmente veloci e fanno enormi danni al secondo ad alti livelli, ma anche loro non possono indossare armature senza subire penalità.

Già, Player contro Player è una componente del gioco con cui dovrete fare prima o poi i conti. Molti giocatori

preferiscono la modalità di gioco cooperativa al PvP, ma ci sono un paio di aree progettate per il PvP. In una di queste aree si trova la chiave (non in senso letterale, ma i mostri che servono per sbloccare gli oggetti richiesti) per ottenere una delle migliori armature (pantaloni, parte superiore e cappello). Se non vi piace il PvP, provate insieme a un amico o amici abbastanza forti, oppure unitevi

a una delle gilde di Mana del mondo (Google).

Ho osservato questo gioco dal 2004 e si è evoluto notevolmente. Ciò che lo rende davvero interessante è il fatto che il contenuto è sviluppato tutto il tempo. Il gioco per qualcuno può essere un po' lento, specialmente all'inizio, ma cambia man mano che andrete avanti. Alcuni giocatori sono disposti di aiutare i più nuovi (a condizione che non lo chiedano continuamente) con particolari missioni o per ottenere oggetti particolari.

Se siete in MMORPG e non vi dispiace la grafica 2D, The Mana World è un buon gioco da provare.



Charles McColm è l'autore di *Instant XBMC*, un libretto sull'installazione e configurazione di XBMCbuntu, una distribuzione *buntu+XBMC. Charles è il project manager di un progetto no-profit per il riutilizzo di computer. Quando non assembla PC, Charles rimuove malware, incoraggia la gente all'uso di Linux e ospita le ore del gruppo locale di Ubuntu. Il blog di Charles: <http://www.charlesmccolm.com/>.



IL MIO DESKTOP

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



Utilizzo Ubuntu dal 2008.

Uso Ubuntu 12.10 con la Gnome Classic Shell con Docky, tema Greybird, Pidgin, Deluge, Picasa, Wine, lettori musicali Beatbox e Audacious e Screenlets.

Il mio PC è un Dell Optiplex Intel Core2 Duo 6750 con 4GB di memoria e un disco rigido Samsung da 750GB.

Il monitor è un Dell P1130 da 21" CRT con risoluzione 1280 x 1024.

Jim Nagy



Sto usando Xubuntu 13.04 con XFCE 4.10. Amavo il vecchio Gnome 2, perciò, quanto più possibile, ho usato XFCE per ricrearlo. Uso Greybird come tema, ma non la nuova versione presente nella 13.04 – ho la vecchia versione della 12.04 che rende i menu a cascata belli e scuri,

poi ho aggiunto ad essi la trasparenza.

Uso un po' di Screenlets – misuratori di CPU e RAM, un calendario e un orologio che somiglia a un disco in vinile.

Lo sfondo è ovviamente una rielaborazione di Dark Side Of The Moon dei Pink Floyd.

Specifiche:

CPU: AMD Bulldozer FX-4100 Quad Core@3.6GHz

Scheda Grafica: NVidia GT430

Scheda Madre: Asus M5A78L-M LX
RAM: 8GB DDR3
Disco Rigido: Western Digital Green 1TB SATA2 (non molto veloce ma così silenzioso!)

David Wright



Questo è il mio portatile, un Samsung 370R4V che monta Ubuntu 12.10 a 32-bit (anche in dual boot con Windows 7 Ultimate).

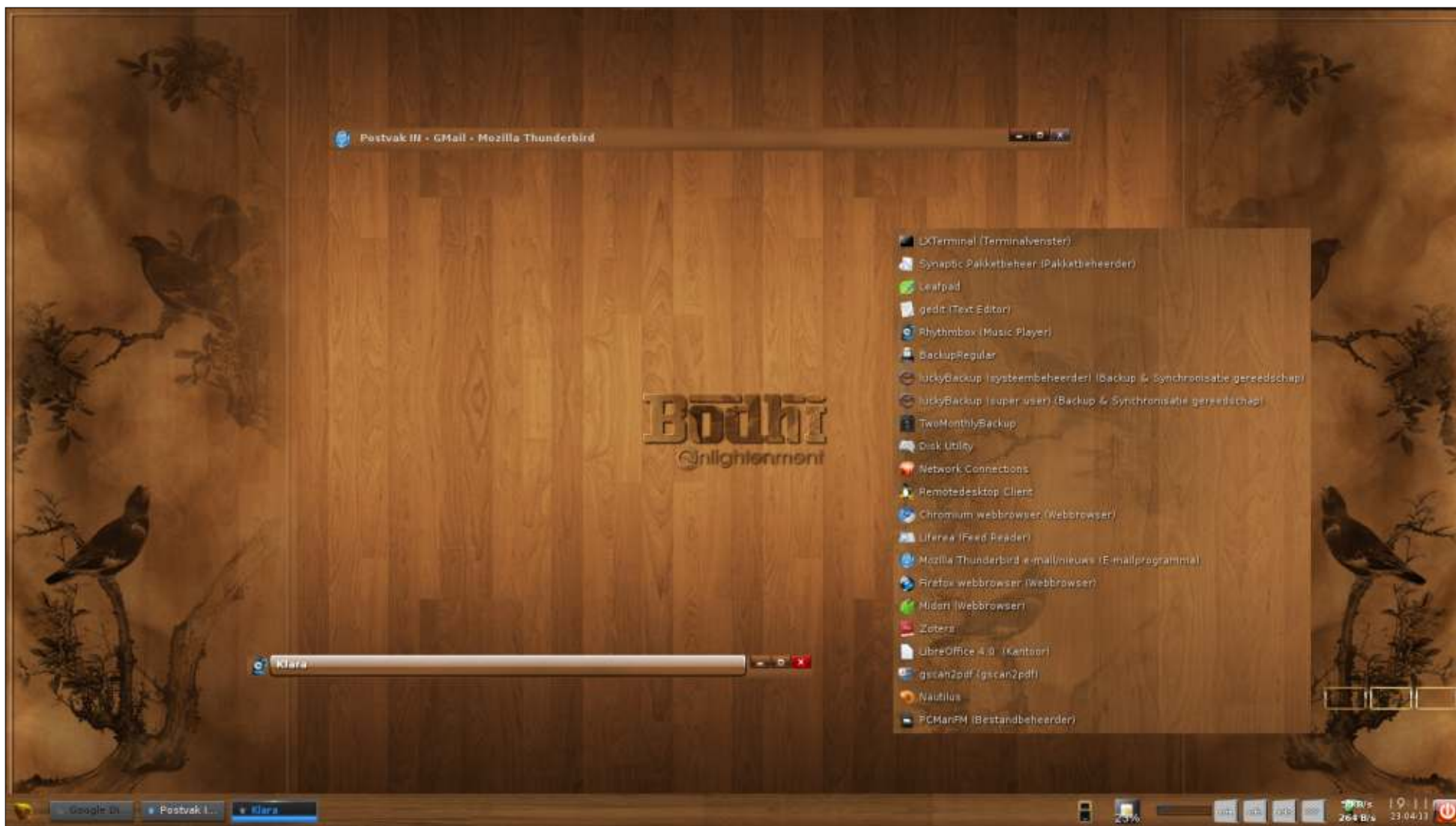
Le specifiche del mio portatile sono:

Processore: Intel Pentium 997 (1.6 GHz) dual core
 Risoluzione: 1368 x 768 (14")
 Spazio di archiviazione: 500 GB
 RAM: 3.8 GB

Il mio desktop utilizza:
 Ambiente desktop: Unity con Docky
 Tema GTK: 'Plane' di wfpaisa
 Tema Icone: 'Potenza' del team Mystras

Sfondo: sfondo HTC One di EgFox

Annisa Rifa Zulkania



Utilizzo Ubuntu e le sue derivate (Mint, Lubuntu, ...) dal 2010 e le adoro tutte. Ho un particolare interesse nel trasformare il vecchio hardware in uno stato produttivo aggiornato però. Questo mi ha portato a Bodhi Linux, grazie alla recensione di Art Shreckengost su

FCM#59. Il mio desktop principale adesso utilizza soprattutto questa distribuzione, che usa Enlightenment come gestore del desktop. Gira molto bene su questa macchina di nove anni.

Specifiche:

scheda madre: ASRock K7VT4A+
CPU: AMD Athlon XP 2800+ (2082 MHz) - single core
RAM: 1 GB
Scheda Grafica: Radeon 9200 SE
2 dischi rigidi ATA: 75 GB + 150 GB
SO: Bodhi Linux 2.3.0 (con kernel 3.7.0-7-generic)

Tema: Nogal-Bodhi, più alcuni elementi di altri temi
Nell'immagine c'è la mia lista personale di programmi preferiti (dopo aver cliccato con il destro sul desktop)

Floris Vanderhaeghe



COME CONTRIBUIRE

FULL CIRCLE HA BISOGNO DI TE!

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

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

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

FCM#77

Scadenza:

Domenica 8 settembre 2013

Rilascio:

Venerdì 27 settembre 2013



Full Circle Team



Editor - Ronnie Tucker

ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmaster - Rob Kerfia

admin@fullcirclemagazine.org

Podcast - Les Pounder & Co.

podcast@fullcirclemagazine.org

Editing & Proofreading

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

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

Ottenere Full Circle Magazine:



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



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



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



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



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



IL GRUPPO FCM ITALIANO



ENTRA ANCHE TU NEL GRUPPO FCM!

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

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

Se conosci l'inglese e il Software Libero è la tua passione, puoi collaborare:

- scrivendo articoli in inglese;
- traducendo in italiano i testi;
- revisionando i testi;
- impaginandoli con Scribus.

Se vuoi saperne di più, visita la pagina [Partecipare](#) del nostro wiki.

Oggi partecipare è ancora più facile!

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

Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero:

Traduttori:

Alessandro Losavio
Andrea Lodi
Bianca Kwey
Emanuel Di Vita
Emanuele Boncimino
Fabrizio Nicastro
Giuseppe D'Andrea
Ilenia Romeo
Irene Bontà
Marco Buono
Marco Letizia

Revisori:

Alessandro Losavio
Antonio Allegretti
Bianca Kwey
Fabrizio Nicastro
Paolo Foletto
Roald De Tino

Impaginatori:

Fabrizio Nicastro
Mattia Rizzolo
Paolo Garbin

I collegamenti per scaricare **tutti i numeri** di Full Circle Magazine in italiano li trovi nel nostro [Archivio](#).

Cerchi un articolo pubblicato su FCM?

Nel wiki trovi anche l'**Indice generale di tutti i numeri pubblicati**, comprensivo di titolo, autore e pagina dell'articolo. [Fai clic qui](#) per consultarlo!

Questa rivista è stata tradotta dal Gruppo FCM della comunità [Ubuntu-it](#).

Per ogni altra informazione visitate il nostro sito web: <http://wiki.ubuntu-it.org/Fcm>.

