



Full Circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ UBUNTU

Numero 77 - Settembre 2013



RECENSIONE LIBRO



Foto: auggie tolosa (Flickr.com)

ORGANIZZA LE TUE FOTO

QUESTA VOLTA GUARDIAMO DIGIKAM



HowTo



Python p.07



LibreOffice p.10



Lazarus p.13



Blender p.15



Inkscape p.17



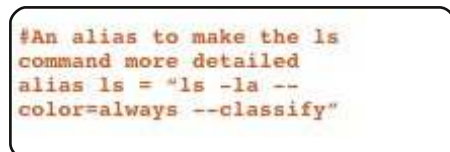
Grafica



Full Circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ UBUNTU

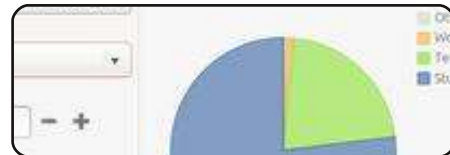
Rubriche



Comanda & Conquista p.06



Notizie Ubuntu p.04



Chiedi al nuovo arrivato p.23



Giochi Ubuntu p.44



Linux Lab p.26



D&R p.42



Il mio desktop p.46



Donne Ubuntu p.45

Opinioni



La mia storia p.28



La mia opinione p.29



Recensione p.31



Rassegna Software p.36



Lettere p.39



Gli articoli contenuti in questa rivista sono stati rilasciati sotto la licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 3.0. Ciò significa che potete adattare, copiare, distribuire e inviare gli articoli ma solo sotto le seguenti condizioni: dovete attribuire il lavoro all'autore originale in una qualche forma (almeno un nome, un'email o un indirizzo Internet) e a questa rivista col suo nome ("Full Circle Magazine") e con suo indirizzo Internet www.fullcirclemagazine.org (ma non attribuire

il/gli articolo/i in alcun modo che lasci intendere che gli autori e la rivista abbiano esplicitamente autorizzato voi o l'uso che fate dell'opera). Se alterate, trasformate o create un'opera su questo lavoro dovete distribuire il lavoro risultante con la stessa licenza o una simile o compatibile.

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



BENVENUTI A UN ALTRO NUMERO DI FULL CIRCLE!

Come sempre abbiamo un'edizione piena di guide per Python, LibreOffice, Blender e Inkscape. Questi sono uniti da un articolo rapido su Lazarus – un IDE per il linguaggio di programmazione Pascal. Come dice lo scrittore, non è il linguaggio di programmazione più usato, ma è sicuramente ancora in uso.

La prova del software del mese scorso era su F-Spot e Shotwell per aiutarvi ad organizzare le vostre fotografie. Questo mese si continua con uno sguardo al colosso digiKam, pieno di funzionalità. Se avete bisogno di editing e funzioni di geolocalizzazione, digiKam potrebbe essere quello che state cercando.

Se avete mai desiderato di avere un media center nella vostra casa, allora potreste aver voglia di dare un'occhiata alla mia recensione su XMBC.

E' un breve libro, e piuttosto a buon mercato, scritto dal nostro scrittore del Laboratorio Linux, Charles McColm.

Se si desidera riprodurre o mandare in streaming qualsiasi cosa in tutta la vostra casa allora XBMC è probabilmente quello che state cercando. Viene fornito di serie con XBMCbuntu. Comodo!

Non vi trattengo oltre. Godetevi l'edizione e continuate a mandarci e-mail!

Vi auguro il meglio e teniamoci in contatto!

Ronnie

ronnie@fullcirclemagazine.org



Questa edizione è stata creata usando :



Full Circle Podcast

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

Ospiti:

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



<http://fullcirclemagazine.org>



AUDIO MP3



AUDIO OGG

Download



CHIAMATA PER LE CANDIDATURE DEL CONSIGLIO LoCo

Pablo Rubianes scrive che il Consiglio LoCo deve sostituire tre degli attuali membri del Consiglio e chiede a dei volontari di farsi avanti e di nominare se stessi o altri collaboratori per le tre posizioni aperte. Pablo elenca i requisiti per potersi candidare, come presentare le candidature e indica le date in cui le candidature saranno aperte e chiuse..

<http://lococouncil.ubuntu.com/2013/08/28/call-for-nominations-to-the-loco-council-2/>

RILASCIATA UBUNTU 13.10 SAUCY SALAMANDER BETA 1!

Kate Stewart annuncia il rilascio di Saucy Salamander Beta 1, che a sua volta diventerà la versione 13.10. Kate elencato le varianti che partecipano, fornisce i collegamenti al sito dove le

immagini possono essere scaricate dal sito e sottolinea che "i prodotti Ubuntu non avranno una versione Beta 1. Il loro primo traguardo fondamentale sarà la versione beta del 26 settembre 2013".

<https://lists.ubuntu.com/archives/ubuntu-release/2013-September/002550.html>

La versione Beta 1 è stata trattata da blog e nuovi articoli, il seguente è un campione selezionato dalla nostra redazione:

Ubuntu 13.10 Beta disponibile per il download:
<http://www.omgubuntu.co.uk/2013/09/ubuntu-13-10-beta-1-released-available-for-download>

Ubuntu 13.10 (Saucy Salamander), anteprima in Beta1: Mir Unity 7 e Kernel 3.11-
<http://www.zdnet.com/ubuntu-13-10-saucy-salamander-beta-1-preview-mir-unity-7-kernel-3-11-7000020226/>

Download delle Beta release per Ubuntu GNOME, Lubuntu

13.10, Xubuntu 13.10 e Kubuntu 13.10-

<http://www.itworld.com/open-source/371699/beta-downloads-released-ubuntu-gnome-1310-lubuntu-1310-xubuntu-1310-and-kubuntu-1>

BENVENUTI NUOVI MEMBRI E SVILUPPATORI

I risultati dell'incontro degli sviluppatori di Kubuntu svoltosi il 13 Settembre 2013 sono i seguenti:

Sviluppatore di applicazioni di Kubuntu approvato per **Howard Chan** -
<https://lists.ubuntu.com/archives/kubuntu-devel/2013-September/007355.html>

Molte grazie al Team Ubuntu News per il loro contributo di questo mese.

Le novità di questo mese provengono da:

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue332>

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue333>
<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue334>
<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue335>





La campagna Indiegogo:

<http://play0ad.com/fundraiser>

La campagna Indiegogo arriva dopo anni di sviluppo del gioco, fatto quasi interamente da dozzine di volontari. È pensata per retribuire dei programmatori che svolgano compiti cruciali nei quali si ritiene sia impossibile ricevere abbastanza aiuto e attenzione da parte di volontari. La campagna Indiegogo per GNU / Linux, Windows e Mac OS X terminerà 20 ottobre 2013.

Gli sviluppatori di 0A.D. Sperano di creare un importante precedente per la libertà software dei giochi. Nel lancio della raccolta fondi hanno scritto che l'industria del gioco non deve essere dominata dal closed source, dai giochi proprietari.

L'annuncio della raccolta fondi di coincide con l'uscita di "0 A.D. Alpha 14 Naukratis", la quattordicesima versione alpha di

0 A.D. I link per il download gratuito della versione più recente per Windows, Linux e Mac sono disponibili su:

<http://play0ad.com/download/>.

La colonna sonora originale 0 A.D. (realizzata con strumenti dal vivo, il tutto interamente a carico di volontari):

<http://play0ad.bandcamp.com/>

ASPETTI PRINCIPALI:

- software gratuito open-source al 100%: 0 A.D. è gratuito e lo sarà sempre. E' anche completamente libero: si può redistribuire e modificare sotto licenza GPL. Non c'è nessun modello "freemium" e

nessuna pubblicità nel gioco.

- Multi-piattaforma: 0 A.D. gira su Windows, Linux e Mac OS X.
- 12 civiltà: ognuno ha un aspetto e un gameplay unico, comprese le unità, le strutture, e gli alberi della tecnologia.
- Cittadini-soldati: alcune unità di fanteria e cavalleria possono non solo combattere, ma anche raccogliere risorse e costruire edifici, rendendo il gioco sostanzialmente più versatile rispetto a tipici giochi RTS.
- Conta l'esperienza nel combattere: più tempo i vostri soldati cittadini spenderanno nel combattere i nemici, tanto più in alto saliranno i ranghi. Con ogni rango, essi diventeranno più forti,

ma inoltre peggioreranno nei compiti civili.

- Compromesso tecnologico: alcune tecnologie sono disposte a coppie e all'interno di ogni coppia si può solo ricercare al massimo una tecnologia in ogni partita. Questa scelta è irreversibile, scegliete con molta attenzione!
- Eccellente modificabilità: dal nuovo comportamento dell'avversario informatico verso le ulteriori civiltà, potete facilmente apportare le vostre modifiche (mods) di 0 A.D. modificando i file di gioco, tutti liberamente disponibili in standard, formati aperti.

INFO SU 0 A.D.

0 A.D. (pronunciato zero ey-dii) è un gioco RTS di guerra/economia open source con diverse civiltà antiche alle loro origini, dalla Grecia e Roma a Cartagine e Persia. 0 AD è sviluppatato dalla Wildfire Games, un team internazionale di volontari. Sarà sempre disponibile gratuitamente e il suo processo di sviluppo è visibile e aperto a tutti.

Contattare Wildfire Games:

0ad@wildfiregames.com.





Lo scorso mese ho introdotto i lettori al repository github nuovo di zecca che contiene il libro delle ricette di CLI che ho assemblato grazie ai suggerimenti dei nostri lettori. Da quel momento, c'è stata dell'attività da parte dei lettori che hanno aggiustato delle cose e ne hanno aggiunto di nuove. Ad ogni modo, facendo questo, mi sono reso conto che non ho mai dato istruzione su come sincronizzare i vostri fork locali con il mio ramo principale, gestirne le richieste è molto difficile per me dato che devo farmi riportare ogni modifica manualmente. Così spiegherò come gestire le modifiche aggiunte.

I passi da 1 a 3 sono necessari quando configurate per la prima volta il vostro repository sul sistema locale. Il quarto è ciò che serve se volete avviare il processo di caricamento degli aggiornamenti alla fonte. Così la prima volta seguite tutti e quattro i passaggi, dopo basta saltare al quarto passo.

PASSO 1

Fate il fork del repository (su

github cliccate semplicemente sul pulsante specifico nel repository che volete modificare).

PASSO 2

Fate una copia in locale del fork.

```
git clone
https://github.com/<username>/
<repo name>.git
```

Sostituite a <username> il vostro nome utente e a <repo name> quello del repository.

PASSO 3

Configurate il caricamento (il repository remoto)

```
cd <repo name>

git remote add upstream
https://github.com/lswest/cli-
cookbook.git
```

Rimpiazzate <repo name> con il nome del vostro fork locale. Il secondo comando crea un nuovo alias del repository nel file di configurazione per le modifiche locali (posizionato nella cartella .git). L'URL deve essere cambiato in base al repository che volete modificare.

PASSO 4

Ora se volete immettere ogni cambiamento apportato al repository originale tutto ciò che dovete fare è dare questi comandi:

```
git fetch upstream
git merge upstream/master
```

Questo inserisce ogni commit al repository originale e il secondo comando li unisce alla vostra copia locale. Se le modifiche che avete apportato nel vostro codice in locale non ci sono in quello originale e provate a caricarle, avrà luogo un conflitto. Il modo più semplice per risolverlo è dando il seguente comando:

```
git mergetool
```

Con questo dovrete passare attraverso tutti i conflitti, uno per volta (torna utile qualche conoscenza dell'istruzione diff, come formato generale per l'uso dei conflitti).

Come potete vedere, non è un processo estremamente complicato.

Il punto chiave è come registrare i caricamenti su repository originale, dopo aver raggiunto un certo grado di progresso come si può immaginare. Sfortunatamente questo non consente di risolvere completamente tutti i conflitti, ad ogni modo riesce a minimizzare il quantitativo di quelli che devo gestire sul ramo principale e oltretutto mi permette di occuparmi di ogni richiesta velocemente.

Spero che questo vi abbia aiutato a capire come mantenere i fork aggiornati e dia l'inizio ad una serie di aggiunte al codice CLI! Grazie a tutti quelli che hanno contribuito fino ad ora (sia su Google Doc che sul repository Github). Se avete qualche domanda o suggerimento sentitevi liberi di contattarmi a lswest34+fc@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.



Lo scorso mese abbiamo discusso dell'uso dei set per mostrarci i numeri degli episodi mancanti. È tempo di mettere in pratica il rozzo codice presentato.

Modificheremo una routine e ne scriveremo una nuova. Faremo prima la modifica. Nel file di lavoro usato negli ultimi mesi, troviamo la routine `WalkThePath(filepath)`. La quarta e quinta riga dovrebbero essere:

```
efile =
open('errors.log', "w")

for root, dirs, files in
os.walk(filepath, topdown=True):
```

Inseriremo il seguente codice fra queste due righe:

```
lastroot = ''
elist = []
currentshow = ''
currentseason = ''
```

Ora mai dovreste riconoscere che ciò che abbiamo fatto qui è inizializzare le variabili. Ci sono tre variabili stringa e una lista. Useremo

```
for root, dirs, files in os.walk(filepath, topdown=True):
    for file in [f for f in files if f.endswith (('.avi', 'mkv', 'mp4', 'm4v'))]:
```

la lista per tenerci i numeri degli episodi (da qui il nome `elist`).

Diamo una rapida occhiata e rinfreschiamoci la memoria (sopra) riguardo a ciò che stiamo facendo con la routine esistente, prima di modificarla ulteriormente.

Le prime due righe impostano le cose per la routine `walk-the-path` nella quale iniziamo in una data cartella del file system e visitiamo ricorsivamente ogni sotto-cartella e controlliamo i file che hanno estensione `.avi`, `.mkv`, `.mp4` o `.m4v`. Se ce ne è qualcuno, allora lo reiteriamo nell'elenco di quei nomi di file.

Nella linea in alto a destra, chiamiamo la routine `GetSeasonEpisode` per estrarre il nome della serie, la stagione e il numero di episodio dal nome del file. Se tutto viene analizzato correttamente, la variabile `isok` viene impostata a `true` e le informazioni che stiamo cercando

```
# Combine path and filename to create a single variable.
fn = join(root, file)
OriginalFilename, ext = os.path.splitext(file)
fl = file
isok, data = GetSeasonEpisode(fl)
```

vengono messe nell'elenco e poi restituite.

Qui (sotto) assegniamo semplicemente i dati restituiti da `GetSeasonEpisode` e li inseriamo in variabili separate con cui possiamo giocare. Ora che sappiamo dove siamo, parliamo di dove andremo.

Vogliamo ottenere il numero di episodio di ciascun file e inserirlo nell'elenco `elist`. Una volta fatto con tutti i file dentro alla cartella corrente, possiamo allora ipotizzare che stiamo praticamente mantenendo il passo con i file e che l'episodio con il numero più alto è

l'ultimo disponibile. Come abbiamo detto lo scorso mese, possiamo quindi creare un set numerato da 1 all'ultimo episodio e convertire l'elenco in un set ed estrarre la differenza. Sebbene ciò sia in teoria magnifico, c'è un piccolo intoppo nel nostro essere sulla giusta strada quando si tratta di pratica reale. In realtà non otteniamo un'indicazione chiara e pulita quando abbiamo finito con una particolare cartella. Quello che abbiamo, però, è la consapevolezza che quando abbiamo finito con ciascun file, il codice subito dopo `"for file in [...]"` viene eseguito. Se sappiamo il nome dell'ultima cartella visitata e

```
if isok:
    showname = data[0]
    season = data[1]
    episode = data[2]
    print("Season {0} Episode {1}".format(season, episode))
```

di quella attuale, possiamo comparare le due e, se sono diverse, abbiamo finito con una cartella e la nostra lista di episodi dovrebbe essere completa. A questo serve la variabile 'lastroot'.

Metteremo la maggior parte del nostro nuovo codice proprio dopo la riga 'for file in ['. Sono solo sette righe, eccole (le righe nere sono quelle esistenti, per vostra convenienza).

Riga per riga del nuovo codice, ecco la logica:

Innanzitutto, controlliamo per vedere se la variabile lastroot ha lo stesso valore di root (il nome dell'attuale cartella). Se così, siamo nella stessa cartella, quindi non dobbiamo eseguire nessun codice. Altrimenti, assegniamo il nome della cartella attuale alla variabile lastroot. Successivamente, controlliamo per vedere se l'elenco degli episodi (elist) ha qualche immissione (len(elist) > 0). Questo per assicurarsi che non eravamo in una cartella vuota. Se abbiamo voci nell'elenco, allora chiamiamo la routine Missing. Passiamo l'elenco episodi, il numero più alto dell'episodio, il numero della stagione corrente e il nome della stagione, quindi possiamo in seguito

```
for file in [f for f in files if f.endswith (('.avi', 'mkv', 'mp4', 'm4v'))]:
    # Combine path and filename to create a single variable.
    if lastroot != root:
        lastroot = root
        if len(elist) > 0:
            Missing(elist,max(elist),currentseason,currentshow)
        elist = []
        currentshow = ''
        currentseason = ''
    fn = join(root,file)
```

stamparli. Le ultime tre righe puliscono l'elenco, il nome attuale dello spettacolo e la stagione attuale, e andiamo avanti come abbiamo fatto prima.

Poi dobbiamo cambiare due righe e aggiungerne una nel codice if isok; pochi righe sotto. Di nuovo, a destra, le righe nere sono il codice esistente:

Qui siamo appena tornati indietro dalla routine GetSeasonEpisode. Se avevamo un nome di file analizzabile, vogliamo prendere il nome dello spettacolo e il numero di stagione e aggiungere l'episodio attuale all'elenco. Attenzione, convertiremo il numero dell'episodio in un numero intero prima di aggiungerlo all'elenco.

```
isok,data = GetSeasonEpisode(fl)
if isok:
    currentshow = showname = data[0]
    currentseason = season = data[1]
    episode = data[2]
    elist.append(int(episode))
else:
```

Abbiamo fatto con questa porzione di codice. Ora, quello che dobbiamo fare è di aggiungere la routine Missing. Proprio dopo la routine WalkThePath, aggiungeremo il codice in fondo pagina.

Anche in questo caso, è un insieme di codice molto semplice e lo abbiamo praticamente esaminato il mese scorso, ma faremo un ripasso nel caso ve lo foste perso.

Definiamo la funzione e impostiamo quattro parametri. Passeremo l'elenco degli episodi (elist), il numero degli episodi che ci aspettiamo (shouldhave) che è il numero più alto di episodio nell'elenco episodi, il numero della stagione (season) e il nome dello spettacolo (showname).

Successivamente, creiamo un set che contiene un elenco di numeri usando la funzione nativa range, iniziando con 1 e andando nel valore

```
#-----
def Missing(elist,shouldhave,season,showname):
    temp = set(range(1,shouldhave+1))
    ret = list(temp-set(elist))
    if len(ret) > 0:
        print('Missing Episodes for {0} Season {1} - {2}'.format(showname,season,ret))
```


shouldhave +1. Chiamiamo quindi la funzione difference, su questo set e su un set convertito dall'elenco episodi (temp-set(eplist)), e lo riconvertiamo in un elenco.

Controlliamo poi per vedere se c'è qualcosa nell'elenco, quindi non stampiamo una riga con un elenco vuoto e, se c'è qualcosa, la stampiamo.

Questo è quanto. L'unica crepa in questa logica è che facendo le cose in questa maniera non sappiamo se ci sono nuovi episodi che non abbiamo.

Ho messo le due routine su pastebin per voi, se volete solo fare una rapida sostituzione nel vostro codice funzionante. Le potete trovare presso

<http://pastebin.com/XHTRv2dQ>.

Passate un buon mese, 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, la musica e passare il tempo con la sua famiglia. Il suo sito web è www.thedesignedgeek.net.



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 coperto dal Codice di condotta di Ubuntu è adatto 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

PYTHON EDIZIONI SPECIALI:



<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/>



HOW-TO

Scritto da Elmer Perry

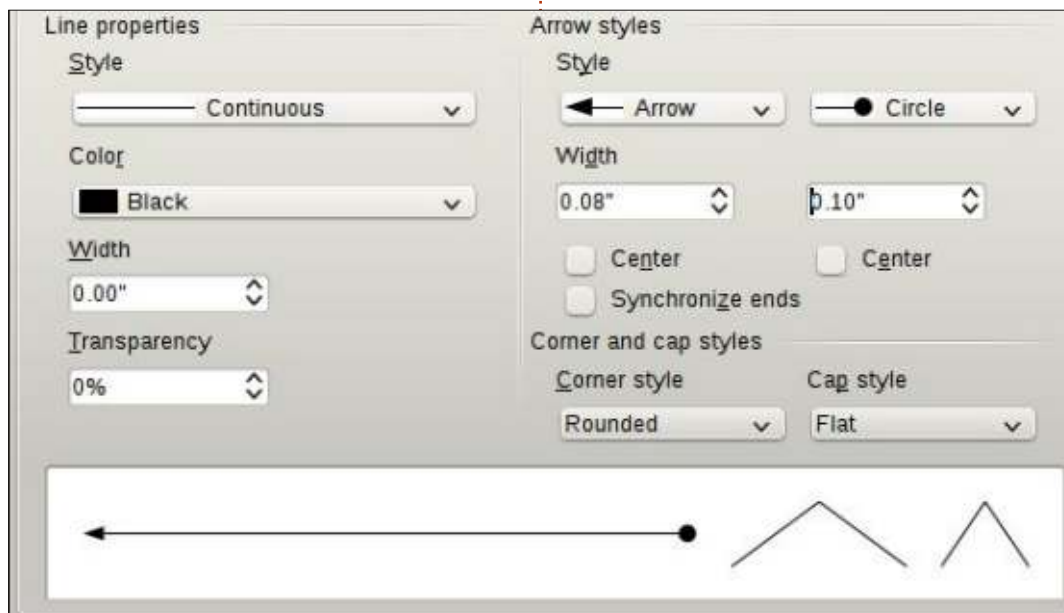
LibreOffice Parte 30: Disegnare/Modificare oggetti

Quando lavoriamo con i blocchi fisici, a volte è necessario cambiarne la forma, personalizzarli per scopi speciali. Possiamo usare una pialla o una levigatrice per fare un taglio laterale o per arrotondare uno spigolo. Potremmo usare una sega per segare un angolo. Il tutto per creare uno speciale blocco personalizzato differente da qualsiasi altro blocco della nostra collezione.

A volte, occorre fare la stessa cosa con i blocchi digitali. Gli strumenti di modifica forniti con LibreOffice Draw diventano la nostra pialla, levigatrice e sega digitale. Difatti, possiamo fare cose che non ci saremo mai sognati di fare ai blocchi quando eravamo bambini.

FINESTRA LINEA

La finestra di dialogo 'Linea' ci permette di editare l'aspetto delle linee nei nostri oggetti. Per accedere alla finestra di dialogo 'Linea', fare clic con il tasto destro sul proprio oggetto e selezionare 'Linea'. Da qui, possiamo cambiare lo stile della linea (piena, tratteggiata, a puntini, ecc.), il colore, l'ampiezza e la trasparenza. Possiamo inoltre aggiungere stili freccia alle estremità della linea. Tenete in mente



che per racchiudere oggetti (triangoli, quadrati, cerchi, ecc.), le frecce non sono disegnate sulle linee. Al di sotto degli stili freccia, possiamo regolare l'ampiezza della freccia. 'Centro' colloca il centro della punta della freccia nel punto finale della linea selezionata. 'Sincronizza estremità' aggiorna automaticamente entrambe le frecce quando cambiamo lo stile, l'ampiezza o il centro di una delle estremità. 'Stile angolo' controlla come viene disegnato l'angolo del nostro oggetto. 'Stile estremità' controlla come appariranno le estremità delle linee senza le frecce.

Se stiamo lavorando con un oggetto

aperto, otteniamo una scheda 'Ombre'. Questa ci permette di creare un'ombra per la linea definendone la posizione, la distanza, il colore e la trasparenza.

Le schede 'Stili linee' ed 'Estremità linee' ci permettono di aggiungere, modificare, cancellare e salvare differenti stili di linee e frecce. Potete giocare un po', ma generalmente potete trovare ciò che vi occorre negli stili predefiniti. In caso contrario, sentitevi liberi di creare il vostro.

FINESTRA AREA

La finestra di dialogo 'Area' si usa con



gli oggetti chiusi e si occupa dello spazio dentro agli oggetti. Possiamo cambiare il colore di riempimento nonché il modo in cui l'oggetto è riempito. Per accedere alla finestra di dialogo 'Area', fare clic con il tasto destro sull'oggetto e selezionare 'Area'.

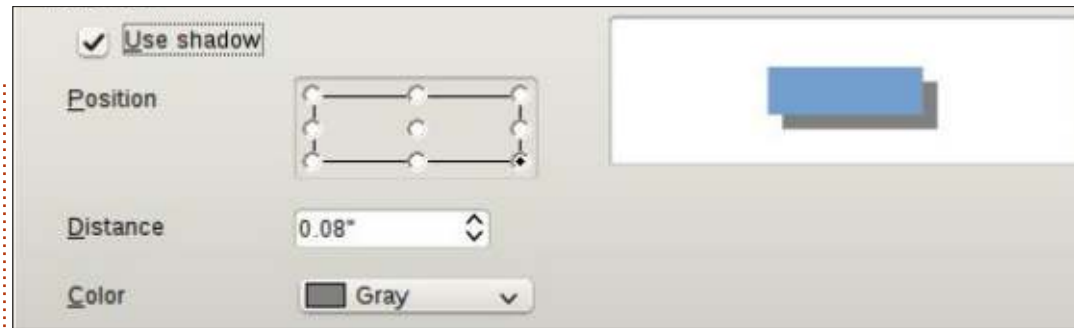
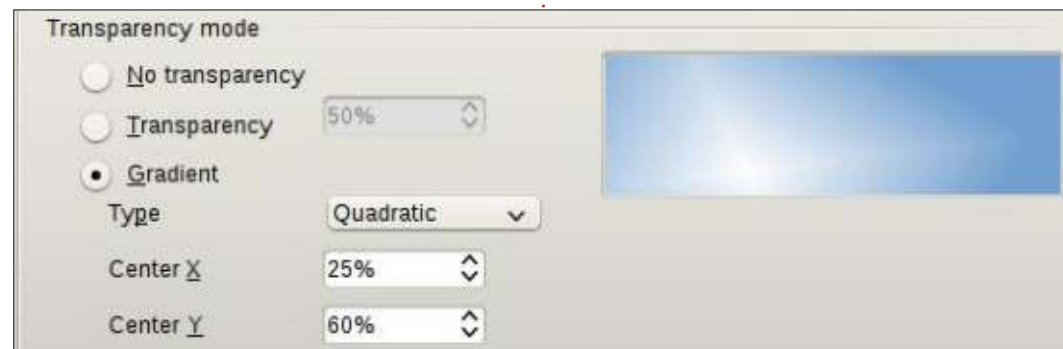
La scheda 'Area' controlla ciò che riempie l'oggetto. Possiamo scegliere fra colore, sfumatura, tratteggio e bitmap nella lista a tendina. Una volta scelto il tipo di riempimento, possiamo selezionare un riempimento dall'elenco. La casella di anteprima mostra il risultato della selezione.

La scheda 'Ombre' ci permette di aggiungere un'ombra sotto all'oggetto. Spuntare 'Applica ombra' per crearne una. Posizione determina l'ubicazione dell'ombra e Distanza la lontananza dall'oggetto. Colore determina il colore



dell'ombra e Trasparenza ne imposta l'opacità.

Nella scheda 'Trasparenza', determiniamo l'opacità del riempimento dell'oggetto. Abbiamo tre opzioni tra cui scegliere. Nessuna trasparenza significa che il riempimento è completamente opaco. In Trasparenza possiamo impostare una percentuale per l'intera area. Sfumatura è l'opzione con le maggiori impostazioni e la possibilità di creare gli effetti più interessanti. Abbiamo sei possibili scelte per il tipo di sfumatura: lineare, assiale, radiale, elissoidale, quadratico e quadrato. Per tutte, eccetto lineare e assiale, possiamo controllare il centro XY del gradiente. Il centro XY è il punto in cui l'oggetto è più chiaro o più trasparente. Eccetto per il radiale, possiamo anche definire un angolo per l'area del gradiente. L'impostazione Bordo riduce la dimensione dell'area di trasparenza. Tanto più ampia è la percentuale, tanto più piccola sarà l'area di trasparenza. Usiamo Valore iniziale e Valore finale



per cambiare il livello di opacità iniziale e finale. Per esempio, se non vogliamo una zona totalmente chiara sul nostro oggetto, possiamo iniziare con un valore di 10 o 15%.

Le schede 'Colori', 'Sfumature', 'Tratteggio' e 'Bitmap' ci permettono di creare nuovi stili di riempimento definendo nuovi colori, sfumature, tratteggi e bitmap.

FINESTRA POSIZIONE E DIMENSIONE

Oltre a controllare la posizione e la dimensione di un oggetto, la finestra di

dialogo 'Posizione e Dimensione' ci permette di controllarne la rotazione, l'inclinazione e il raggio angolare. Per accedere alla finestra di dialogo 'Posizione e Dimensione', fare clic con il tasto destro sull'oggetto e selezionare 'Posizione e Dimensione'.

La finestra di dialogo Posizione e Dimensione fa proprio quello che ci aspettiamo. Possiamo controllare la posizione XY sulla tela dell'oggetto e la sua altezza e larghezza. Il punto base per ciascuna delle opzioni fornisce nove punti sull'oggetto dai quali viene calcolata la posizione o la dimensione.



Sotto a Dimensione, c'è la casella di spunta Mantieni rapporto che aiuta a mantenere le proporzioni dell'oggetto (qualsiasi cambiamento nell'altezza provocherà un cambiamento nella larghezza e viceversa). Abbiamo inoltre le opzioni per proteggere il posizionamento o la dimensione da cambiamenti accidentali. L'opzione Adatta è relativa alle cornici di testo e ci permette di adattare la larghezza e/o l'altezza per coincidere con il testo.

Sulla scheda Rotazione, possiamo controllare la rotazione dell'oggetto. Questa è generalmente molto più accurata dello strumento rotazione. Possiamo selezionare il punto di perno attraverso la casella di inserimento o selezionandolo dalla casella Impostazioni predefinite. Selezioniamo il nostro angolo attraverso la casella di inserimento o scegliendo un punto tra quelli agli angoli in Impostazioni predefinite.



Infine, la scheda Raggio d'inclinazione e rotazione ci permette di controllare la rotondità degli angoli e l'inclinazione (pensiamo al corsivo). Pensiamo al raggio d'inclinazione come alla carta vetrata per arrotondare un angolo. Più si smeriglia, più l'angolo si arrotonda. Più grande è il numero, più rotondo è l'angolo. Se impostiamo il raggio dell'angolo abbastanza alto su un rettangolo, si trasformerà in un ovale. L'inclinazione, data come angolo, inclina l'oggetto verso destra per un angolo positivo e verso sinistra per un angolo negativo. Usando il raggio d'inclinazione e rotazione, possiamo ottenere alcune forme interessanti. Il raggio

d'inclinazione è bloccato per alcuni oggetti.

DISPONI, ALLINEAMENTO, RIBALTA, CONVERTI

A volte diventa quasi necessario accatastare oggetti, farli allineare, ribaltarli, o semplicemente convertirli in qualcosa che è possibile modificare in un modo diverso. Tutti i comandi seguenti si trovano facendo clic con il tasto destro sull'oggetto. Sono inoltre disponibili nel menù Modifica.

L'opzione 'Disponi' ci permette di controllare la posizione di accatastamento degli oggetti. Quando abbiamo oggetti multipli che si sovrappongono, potremmo aver bisogno di cambiare l'ordine col quale

sono impilati. Per impostazione predefinita, sono accatastati nell'ordine in cui vengono creati, l'ultimo in cima. Usando l'opzione 'Disponi', possiamo spingere gli oggetti in avanti o all'indietro nella pila finché non raggiungiamo il risultato voluto.

'Allineamento' ci permette di allineare gli oggetti rispetto agli altri oppure alla pagina. Se abbiamo selezionato solo un oggetto, questo sarà allineato alla pagina corrente. Se sono selezionati più di un oggetto, saranno allineati in base a ogni altro. Il più largo degli oggetti controlla generalmente l'ubicazione finale e gli altri oggetti vengono spostati per allinearsi alla posizione selezionata di tale oggetto. Le opzioni di allineamento sono A sinistra, Centrato, A destra, In alto, Al centro e In basso. Draw ha una barra degli strumenti Allineamento in aggiunta al menù con il tasto destro e a quello Modifica.

Le opzioni 'Ribalta' sono chiare. Possiamo ribaltare un oggetto verticalmente (dall'alto in basso) od orizzontalmente (da sinistra a destra).

Ci sono molte opzioni sotto a 'Converti', ma è su una in particolare che voglio attrarre la vostra attenzione, Converti > In curva. Con la conversione di qualsiasi oggetto in una curva,

possiamo modificare i punti all'interno di tale oggetto, permettendoci di conseguire forme completamente originali. Una volta che un oggetto è curvato, possiamo aggiungerci punti, rimuoverli e usare lo strumento 'Modifica punti' sui punti dell'oggetto. Convertite un rettangolo in una curva, quindi iniziate ad aggiungere, spostare e manipolare i punti e vedete cosa potete creare.

CONCLUSIONI

Le opzioni in Draw per modificare gli oggetti sono numerose. Applicando il giusto strumento su un oggetto, possiamo creare quasi qualsiasi forma che possiamo immaginare (forse alcune che non avete mai immaginato). Vi incoraggio a giocare con questi strumenti per vedere cosa potete inventarci. Non si sa mai, potreste scoprire quel piccolo artista o progettista che è in voi.



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. Il suo blog si trova presso <http://eeperry.wordpress.com>



Nei miei primi periodi dell'IT, uno dei tanti linguaggi con cui programmavo era il Pascal. Nei miei periodi con Windows, giocavo con Delphi, ma non ci ho mai realmente concluso molto e ho in realtà perso la maggior parte delle mie conoscenze del Pascal.

Lazarus è uno strumento RAD (rapid application development - sviluppo rapido di applicazioni) per il compilatore Free Pascal. È disponibile per Linux, OS X e Windows. Lazarus è progettato per essere alquanto compatibile con Delphi per Windows, ma non è un perfetto clone. Free Pascal usa un dialetto simile a Delphi per Object Pascal.

Come potete vedere, Lazarus assomiglia ai moderni strumenti RAD e funziona in ugual modo. Create applicazioni progettando i moduli e attribuendo al vostro codice eventi per i vari controlli. Fornisce un disegnatore visuale di moduli, uno strumento per ispezionare gli oggetti, un editor di codice, il completamento automatico del codice e un debugger.

Per coloro che non hanno familiarità con il Pascal, qui (in alto a destra) c'è un piccolo esempio (basato su console).

Oltre a tutti i controlli standard che potete aggiungere ai vostri moduli, quali i campi di testo, le etichette, i pulsanti e le caselle di spunta, Lazarus include i componenti per accedere a vari database, per accedere ai file XML, per usare i file di aiuto in HTML, per produrre grafici e molto altro.

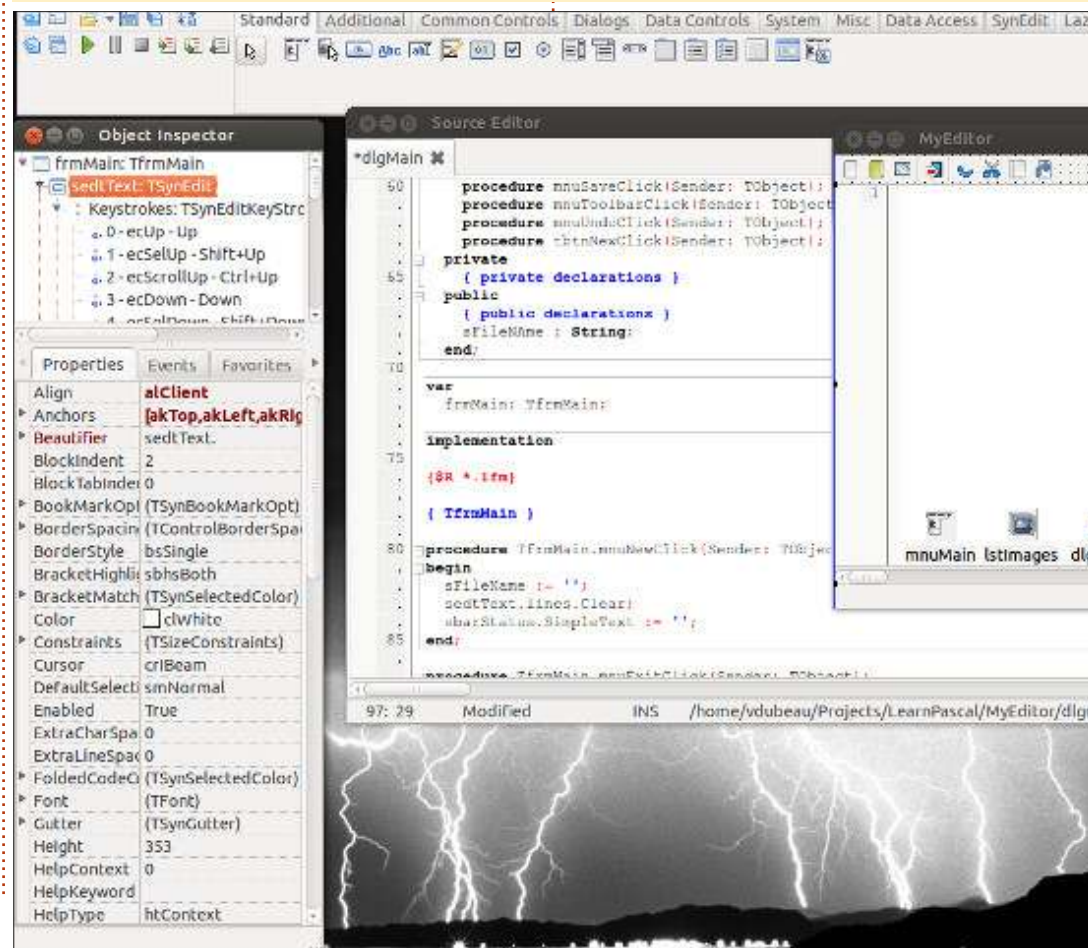
Con Lazarus potete inoltre creare applicazioni per console. Quando scegliete di creare un nuovo progetto, apparirà una finestra di dialogo che chiederà il tipo di progetto.

INSTALLARE LAZARUS

Non usate l'Ubuntu Software Center per ottenere il file. È indietro di diverse versioni. Dovete scaricare tre file da Sourceforge:

Per i file a 32 bit:
<http://sourceforge.net/projects/lazarus/files/Lazarus%20Linux%20i386%20DEB/Lazarus%201.0.8/>

```
program Hello;
const
    Greeting = 'Hello, ';
var
    Name : string;
begin
    writeln('Please enter your name: ');
    readln(Name);
    writeln(Greeting, Name);
end.
```



Per i file a 64 bit:

<http://sourceforge.net/projects/lazarus/files/Lazarus%20Linux%20amd64%20DEB/Lazarus%201.0.8/>

Potete quindi installarli con il software center, con synaptic o con gdebi.

Ho l'impressione che debbano essere installati nel seguente ordine:

fpc
fpc-src
lazarus

Pro:

- Un eccellente RAD/IDE per creare le proprie applicazioni.
- Con gli appropriati strumenti installati, potete compilare sotto Linux una versione per Windows della vostra applicazione.
- Buono per i programmatori Delphi che cercano di passare a Linux.

Contro:

- Non ne ho trovato ancora nessuno.

Potreste chiedervi "Perché imparare un linguaggio morto come il Pascal?". Sebbene concordo che il Pascal non è molto popolare, è lontano dall'essere morto. Ho lavorato su mainframe e su minicomputer per molti, molti anni usando Fortran, COBOL e RPG. Gli esperti avevano ucciso questi

linguaggi anni fa, ma sono ancora vivi e vegeti. Concluderò comunque che il Pascal non è la tendenza dominante. Linguaggi come C/C++, Python, Ruby e Microsoft Visual Basic/.NET sono più avanti, il Pascal è un linguaggio pulito, facile da usare e divertente.

Se volete qualcosa con cui imparare, o per fare le prime esperienze con uno strumento RAD decente, Lazarus/Free Pascal è ottimo per iniziare ed è gratis.

Collegamenti utili:

Progetto Free Pascal:

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

Lazarus:

<http://www.lazarus.freepascal.org/>

Libri per imparare Lazarus/Free Pascal:

<http://rimrocksoftware.com/zips/Rapid Application Development in Linux Using Lazarus.pdf>



Vince è un sostenitore di Linux e di OSS... che prova a sostenere i vantaggi di Linux rispetto a Windows per gli utenti locali e le imprese.

EDIZIONI SPECIALI DI LIBREOFFICE:



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



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



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

EDIZIONI SPECIALI DI INKSCAPE:



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



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



HOW-TO

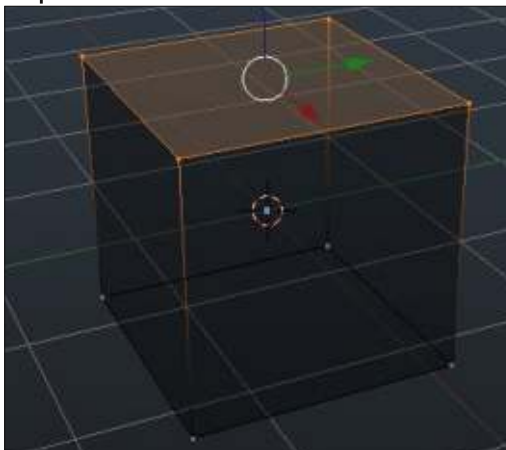
Scritto da Nicholas Kopakakis

Lo scorso mese abbiamo introdotto il modificatore SubSurf (Subdivision Surface), uno strumento molto utile per creare modelli levigati e di alta qualità. Bisogna fare molta pratica per familiarizzare con questo strumento e rivelarne le potenzialità. Vediamo qualche esempio.

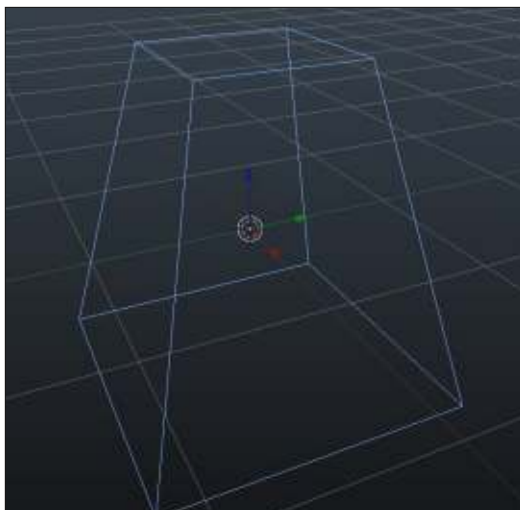
CREARE UN UOVO

Aprire un nuovo progetto in Blender e aggiungetevi un cubo (se non dovesse già esserci).

Con il mouse nella finestra Vista 3D, premete il tasto TAB per passare alla modalità Edit. Premete A per deselegionare tutti i vertici ed evidenziate solo i quattro vertici superiori.

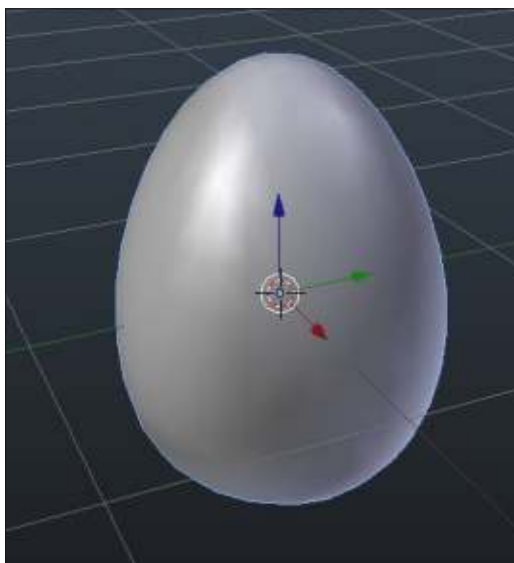


Premete il tasto S e digitate 0.5 per scalare la faccia selezionata del 50%. Quindi tocca al tasto G (G di Grab) e al valore 0.1 per muovere la faccia selezionata verso l'alto. Abbiamo qualcosa di simile ad una piramide Maya. Premete il tasto TAB per uscire dalla modalità Edit e ritornare alla modalità oggetto.



È questo il potere di Subsurf: da una piramide possiamo ricavare un uovo! Andate ora nel pannello delle proprietà sulla destra e selezionate la scheda modificatori che ha per icona una chiave inglese per accedere al modificatore SubSurf. Aggiungete il modificatore, e incrementate i valori di View e Render a 3. Sulla sinistra, sotto la scheda Object

Tools, applicate l'ombreggiatore Smooth. Ecco l'uovo.



Suggerimento: il "metodo non distruttivo" è qualcosa che potete cogliere utilizzando i modificatori. Potete creare un oggetto usando un modificatore, ma qualora decideste di non usare più tale modificatore, è molto semplice eliminarlo o modificarlo. In effetti il modello di partenza giace lì, "sotto" le vostre modifiche. Quando però premete il tasto Apply nella scheda modificatore, "distruggete" questa funzionalità.

Blender: Parte 8

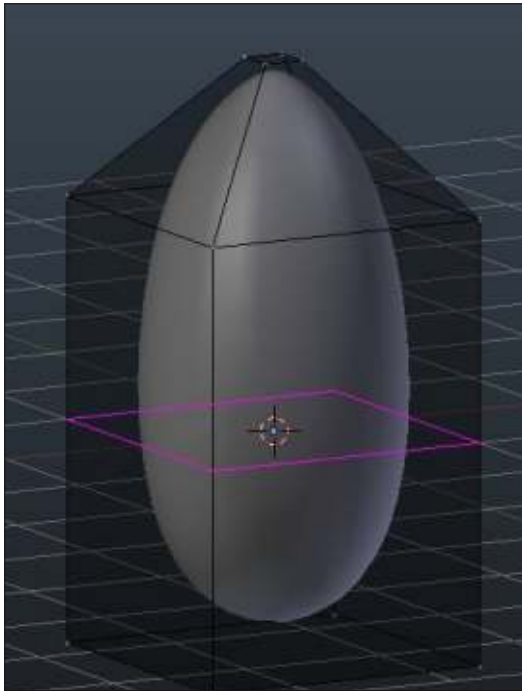
OK. Abbiamo conosciuto SubSurf in modalità non distruttiva. Ora possiamo vedere che tipo di reticolo possiamo creare effettivamente applicando il nostro modificatore ai modelli.

CREARE UN PROIETTILE

A dire il vero, non sono un grande fan di armi e proiettili. Ma, nel momento in cui modellate un oggetto, avete bisogno di sapere a cosa assomiglia. Grazie a Dio esistono Google e un sacco di banche di immagini per questo scopo. Per cui, dopo pochi clic, ho trovato un immagine di proiettile su cui lavorare (nel prossimo articolo vi mostrerò come usare le immagini come cianografia per modellare gli oggetti).

Cominciamo un nuovo progetto con un cubo all'interno. Sul cubo, aggiungete il modificatore SubSurf e portate a 3 sia View che Render. Premete S per scalare il cubo, Z per riferire la procedura all'asse Z e 1.5 per scalare. Premere poi il tasto TAB per entrare in modalità Edit. Selezionate i quattro vertici superiori e premete il tasto E per estrarre. La dimensione 1 dovrebbe andar bene. Dovreste avere

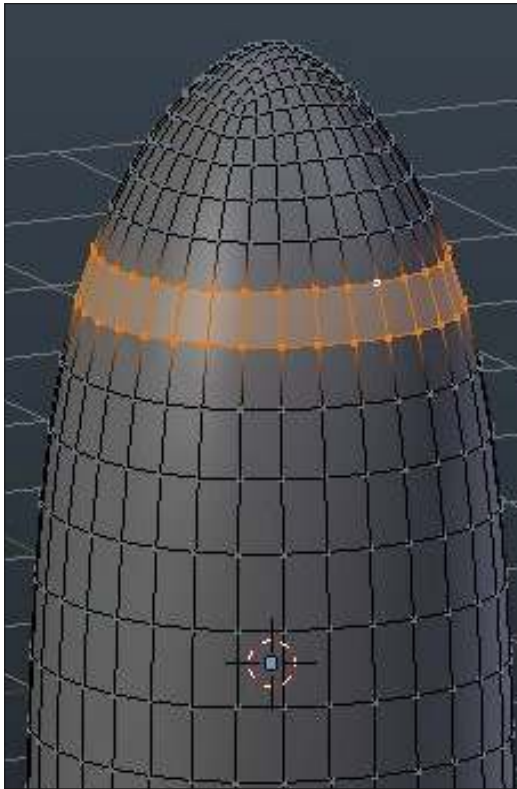
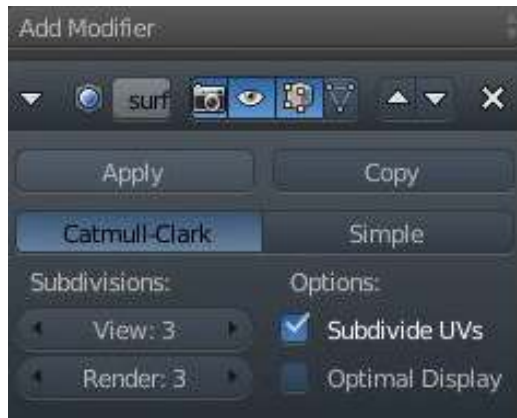
qualcosa di simile all'immagine sotto.



Premete Ctrl + R. Dopo aver premuto il TSM per accettare il taglio ad anello, muovetelo verso il basso, verso la base del vostro modello. Notate che l'oggetto modificato cambia la propria forma. Adesso possiamo accettare la modifica premendo Apply nella scheda dei modificatori.

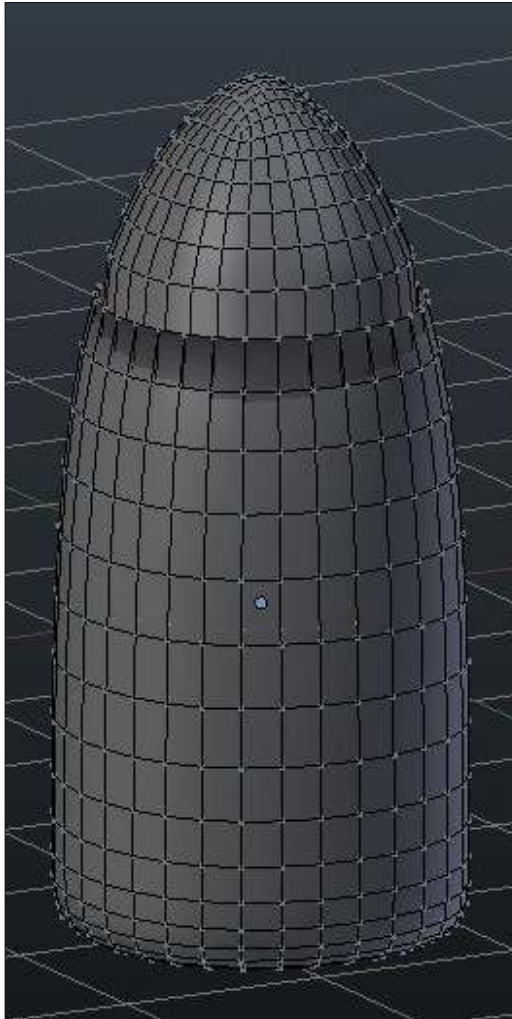
Tornate nella modalità Edit per vedere cos'è successo. Abbiamo un reticolo creato dal modificatore SubSurf!

Premete Alt-Ctrl-R per selezionare una serie di superfici disposte ad anello.



Premete E e poi Invio per confermare l'estrusione. Digitate S per scalare la vostra selezione

davvero di pochissimo. Pignite G per muovere la selezione in basso, verso il centro del proiettile. Scalatela un po' per creare qualcosa di simile all'immagine sotto.



OK. Abbiamo una forma di proiettile elementare. Aggiustate qualsiasi cosa desiderate, iniziate un nuovo progetto e create un razzo o

qualcos'altro usando il modificatore SubSurf. Quando sarete felici delle vostre figure modificate, applicate il modificatore e ultimate il vostro progetto. Ricordate che quando applicate un modificatore avete un nuovo reticolo, per cui potrete ri-applicare nuovamente il modificatore che vi pare. Più avanti parleremo del blocco dei modificatori e di come funziona.

Il mese prossimo, introdurremo le curve di Bezier e modellerò il logo della mia squadra preferita.

Per questo mese, posso suggerire la comunità blendswap.com. Artisti 3D da qualsiasi parte del mondo possono postare i loro lavori con blender e avere opportunità di lavoro concrete!



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



HOW-TO

Scritto da Mark Crutch

Inkscape - Parte 17

Averendo ricalcato manualmente un logo nella puntata precedente, questa volta ricalcheremo qualcosa un po' differente: lo schizzo di un personaggio a fumetti. I principi di base sono gli stessi di prima, ma lavorare a partire da uno schizzo ci permetterà un po' più di libertà del riprodurre rigorosamente un logo.

Il primo passo è ottenere un'immagine adatta per il ricalco. Se le vostre capacità nel disegno sono tanto cattive quanto le mie, allora vi suggerisco di trovare qualcuno che sappia cosa fare con il capo appuntito di una matita, per darvi una mano. Nel mio caso ho invitato Vincent Mealing, il co-creatore dei miei fumetti sul web, per creare un primo piano di "Frankie", un personaggio della nostra striscia "Monsters, Inked".



Dopo aver scansionato e salvato lo schizzo come immagine JPEG, trascinarlo dentro Inkscape, che offre la familiare finestra di dialogo dell'importazione. Come al solito, ho scelto di collegare l'immagine perché è soltanto un'aggiunta temporanea al file. Bloccare il livello evita che lo schizzo venga spostato o selezionato accidentalmente. Con quel livello bloccato, dobbiamo creare un altro livello su cui disegnare davvero. Quando ricalco un logo o una fotografia preferisco disegnare su un livello superiore all'immagine bitmap. Per ricalcare uno schizzo a matita, comunque, spesso è più semplice sistemare il vostro disegno nel livello sotto.

L'ovvio problema col disegno sotto lo schizzo è che lo sfondo bianco della vostra immagine scansionata oscurerà qualunque cosa disegniate. La soluzione a ciò è impostare la modalità di fusione del livello dello schizzo a matita a "Multiply". Qualunque cosa disegniate sul livello più basso si mostrerà attraverso lo sfondo, ma i vostri segni a matita saranno

ancora visibili in cima per aiutare a guidarvi.

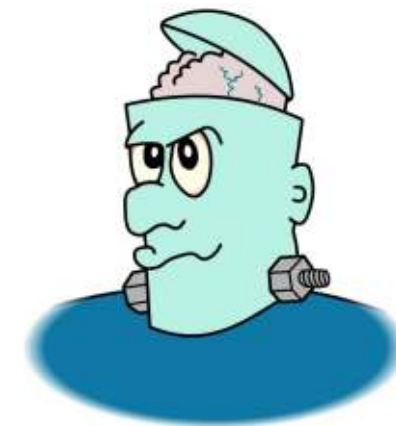


Sistemati questi preparativi, è il momento di iniziare a disegnare. Qui ho usato lo strumento Bézier ("B" o Maiusc-F6) per disegnare parte della calotta di Frankie. Potete vedere chiaramente come i segni della matita siano ancora visibili, rendendo facile ricalcare le linee dello schizzo.

Potete continuare a ricalcare lo schizzo usando lo strumento Bézier e a ritoccare i tracciati usando lo strumento Node ("N" o F2) per produrre rapidamente un risultato accettabile. A seconda dello stile che desiderate per l'immagine finale, una traccia semplice come questa potrebbe essere tutto ciò che vi

occorre fare o potreste voler aggiungere riflessi, ombre, gradienti e tessiture per dargli un po' più profondità.

Ricalcare o disegnare usando oggetti semplici o tracciati a volte può sembrare un po' sterile. Linee che mantengono la stessa costante larghezza non aggiungono molto carattere a un disegno e trucchi ottici come sfumare le linee usando un gradiente contorno, a grandi dimensioni perdono rapidamente il loro effetto. Come accade spesso, Inkscape è vincolato dal formato SVG che non contiene alcuna nozione di spessore variabile della linea.



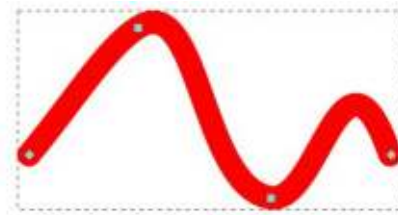
A dispetto di questa omissione, Inkscape ha alcuni modi per creare

linee più dinamiche e variabili ma ciascun approccio è dotato di compromessi per mantenere la compatibilità con SVG.

Il compromesso più grosso, condiviso da tutti questi metodi, è che non potete più creare un tracciato pieno con un bordo e dovete invece creare due oggetti separati, uno per il contorno e un altro per il riempimento. Il vostro contorno non sarà più un semplice bordo ma sarà esso stesso un tracciato pieno. Se modificate la forma del vostro contorno dovreste anche cambiare la forma del riempimento da abbinare, quindi raccomando di disegnare il vostro contorno all'inizio e, soltanto dopo, di aggiungere i riempimenti, una volta che siete contenti del disegno finale. Tutto questo dovrebbe diventare un po' più chiaro mentre andiamo avanti con alcuni esempi.

Un modo facile per modificare lo spessore dei contorni è disegnarli come bordi e poi convertire il bordo in tracciato usando la voce di menù **Path>Stroke to Path** o la scorciatoia da tastiera **CTRL-ALT-C**. L'effetto di ciò è più ovvio se guardate un bordo spesso prima e dopo la conversione, usando lo strumento nodo.

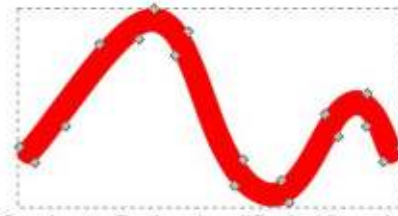
La prima immagine mostra il bordo originale, una semplice linea ondulata



Stroke: 4 nodes



Stroke to Path: 29 nodes



Stroke to Path, simplified: 18 nodes

con soli quattro nodi e una larghezza costante. Convertendo il bordo in un tracciato, finiamo con un oggetto riempito che corrisponde alla forma e dimensione dell'originale, tranne che adesso il numero dei nodi è aumentato in modo significativo. In questo caso, è ovvio che alcuni di quei 29 nodi non sono davvero necessari e possono essere cancellati. Potete eseguire manualmente questa operazione se volete un controllo preciso sul risultato, ma Inkscape offre anche un'opzione automatica nella forma dell'opzione di menù **Path>Simplify (CTRL-L)**.

Usare **Simplify** una volta proverà a ridurre il numero di nodi senza cambiare troppo la forma o la dimensione del vostro tracciato. Premendolo ripetutamente cercherà di ridurlo ulteriormente il numero, prendendosi sempre più libertà con la forma mentre lo fa. Gli angoli netti tendono a essere i primi a soffrirne, ma se continuate a premere **CTRL-L** abbastanza frequentemente, finirete, in definitiva, con qualcosa che assomiglia poco al tracciato con cui avete iniziato. Usare il comando **Simplify** è quindi uno scambio tra la fedeltà alla forma originale e la quantità di nodi con cui siete rimasti. Se lo strumento **Selection** è attivo, potete tenere d'occhio il numero dei nodi nella Barra di Stato sul fondo della finestra di Inkscape. Se andate troppo oltre, **Edit>Undo (CTRL-Z)** vi riporterà nella direzione opposta; premetelo a sufficienza e alla fine ritornerete al bordo originale.

In questo caso premere **CTRL-L** solo una volta è stato sufficiente a ridurre il numero dei nodi da 29 a un più gestibile 18. Aggiustare manualmente la posizione di questi nodi ci dà il contorno a larghezza variabile che stiamo cercando, come potete vedere in questo secondo passaggio alla calotta di Frankie.



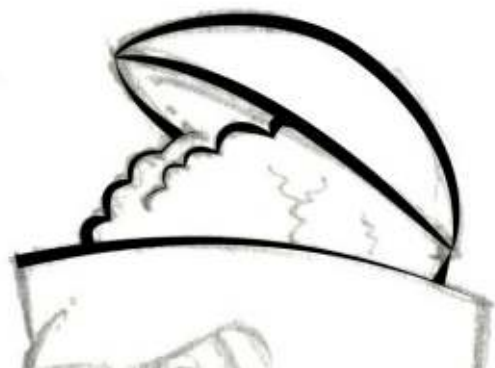
Come potete immaginare, convertire i bordi in tracciati e poi modificare manualmente ogni nodo, può richiedere molto tempo; comunque se avete la pazienza e l'abilità, è il modo migliore per avere il controllo completo sul vostro disegno.

Inkscape ha un modo più rapido per raggiungere un simile risultato, permettendovi, quando disegnate la vostra linea, di selezionare da alcune forme tracciato preimpostate. "Alcune" è la parola importante qui: attualmente la vostra scelta è limitata a tre forme predefinite, due delle quali sono essenzialmente la medesima, sebbene possiate usare un tracciato dagli appunti se volete qualcosa di diverso. Per attivare questa funzionalità, usate il menù a discesa "Shape" sulla barra di controllo dello strumento per selezionare "Triangle In", "Triangle out" o "Ellipse" quando disegnate una curva Bézier.



Entrambi i primi due disegneranno il vostro tracciato come un triangolo. La differenza è semplicemente che il capo è all'inizio della vostra linea e l'estremità appuntita è alla fine o viceversa. "Ellipse" disegna il vostro tracciato come un'ellisse, più spesso al centro e più sottile alle estremità. "None" disattiva interamente le linee sagomate riportandovi ai bordi normali del disegno.

Sfortunatamente, non c'è un modo semplice di sistemare la larghezza della base del triangolo o il centro dell'ellisse, così queste forme possono essere un po' troppo pesanti per alcune linee e un po' troppo leggere per altre. Usare solo queste forme ci dà un'altra variazione della testa di Frankie da prendere in considerazione.



La minuscola tavolozza delle forme di linea di Inkscape è un vero problema, comparata ad altre applicazioni concorrenti. I triangoli vanno bene, ma se non volete che la linea si assottigli nel nulla? E mentre un'ellisse vi permette di creare linee che si rigonfiano in mezzo, diventa inutile se ne volete una che invece si assottiglia in mezzo.

Sebbene non sia possibile aggiungere le vostre forme al menù a discesa, l'opzione "From Clipboard" offre almeno qualche flessibilità aggiuntiva che vi permette di aggirare l'elenco limitato di forme predefinite. Per usarla dovete prima creare un tracciato che sarà usato come forma della vostra linea. Per creare, ad esempio, una linea che si assottigli in mezzo, vi serve una forma che si assottigli in mezzo: un disegno smussato a osso o a farfallino.



Questo tracciato verrà allungato per coprire la lunghezza della vostra curva Bèzier, quindi assicuratevi di disegnarlo al tipo di scala adatta alla vostra immagine. Quando siete pronti, dovete metterlo negli appunti selezionandolo, copiandolo (Edit> Copy o CTRL-C) o tagliandolo (Edit>Cut o CTRL-X). Ora selezionate di nuovo lo strumento Bèzier, cambiate il menù a discesa da Shape a "From Clipboard" e disegnate la vostra curva come al solito.

Potete continuare a disegnare nuove curve e useranno tutte la stessa forma, fino a che qualcosa la sostituisce negli appunti. A causa di ciò, preferisco copiare piuttosto che tagliare, nel caso che debba in seguito rimettere la forma negli appunti. In pratica non c'è una connessione dal vivo tra il tracciato forma e la curva Bèzier così, una volta che avete terminato con essa, potete rimuovere in sicurezza la forma dal vostro disegno senza alcun cambiamento alle curve sagomate che avete creato.

Ancora una volta useremo il cranio di Frankie per dimostrare il risultato. Ho lasciato in vista il farfallino originale per rendere chiaro come lo spessore della curva finale si riferisce a dimensione e forma del tracciato.



Naturalmente, potete mescolare e combinare vari tracciati sagomati all'interno di un disegno. Guardando di nuovo gli esempi, è chiaro che parti diverse dell'immagine funzionano meglio con forme differenti. Che usiate triangoli, ellissi o gli appunti, potete selezionare la curva sagomata e usare Path>Object to Path (CTRL-MAIUSC-C) per creare un tracciato che sia più adatto alla modifica manuale. Notate che in questo caso non usate "Stroke to Path" (Contorno in Tracciato) perché la curva Bèzier sagomata è implementata come un tracciato chiuso, non un semplice contorno; e non dimenticate di tenere d'occhio la quantità di nodi creati e, se necessario, di semplificarla (Simplify).

Come potreste aspettarvi, le funzionalità presentate in questo articolo si applicano a molto altro

che il solo ricalco manuale dei personaggi a fumetti. Potete semplificare qualunque tracciato, convertire qualunque contorno in tracciato o usare forme quando disegnate una curva Bèzier, a prescindere se ricalcate uno schizzo, un logo, una fotografia o solo disegnando a mano libera senza alcun immagine di riferimento da ricalcare.

Nella prossima puntata continueremo a delineare l'immagine di Frankie usando strumenti che sono molto più adatti per il disegno a mano libera usando una tavoletta grafica, piuttosto che i movimenti meno che fluidi di un mouse. Nel frattempo, perché non provate ad usare alcune di queste tecniche per ricalcare un'immagine vostra? O, se preferite, potete scaricare lo schizzo di Frankie da www.peppertop.com/fc/ e provare a replicare alcuni degli esempi qui mostrati.

RECENSIONE RAPIDA

di Jimmy Naidoo

Il Toshiba satellite C850-F0155 è un computer di fascia bassa fornito senza alcun sistema operativo. Presenta un display LCD da 15,6", tastiera completa con tastierino numerico, processore Intel 1000M, 2GB di ram DDR3 da 1600MHz, un hard disk da 320 GB a 5400rpm, multi drive DVD e batteria a 6 celle da 4200mAh. Pesa 2,3 Kg. Recentemente ne ho acquistato uno per i miei genitori e ci ho installato Ubuntu 13.04.

DISPLAY

Il display da 1366x768 va bene quando è visto direttamente ma è piuttosto scadente quando viene visto da angolature oblique. Si comporta miseramente in pieno sole.

HARDWARE

La tastiera è quasi nella media per un notebook di fascia bassa, come il touch pad (supporta il multi-touch). L'hard disk è ragionevolmente veloce e silenzioso. L'audio è metallico come è solito per un notebook di fascia

bassa. La sorpresa più grossa è il processore che è molto migliore di quanto mi aspettassi, sebbene a volte diventi piuttosto bollente. Anche la scheda grafica è piuttosto buona, nessun problema nella riproduzione di contenuto ad alta risoluzione o giochi di base (SuperTuxKart, Battle for Wesnoth, etc.). L'unità è ben costruita e non si flette come alcune altre con un prezzo simile.

BATTERIA

La batteria a ioni di litio offre circa 2,5 ore di utilizzo normale e continuo. La ricarica è veloce, sotto l'ora dal totalmente scarica a completamente carica.

UBUNTU

Ubuntu 13.04 si è installato rapidamente e sin da allora ha funzionato impeccabilmente. Tutto l'hardware è supportato nativamente. Il sistema si avvia e si arresta molto rapidamente e l'interfaccia Unity sembra perfettamente adatta a questo dispositivo portatile.

SOMMARIO

Il Toshiba Satellite C850-F0155 è difficile da battere nel prezzo. Molti portatili con prezzo simile hanno processori più deboli, schermi più piccoli o inferiore qualità costruttiva. L'unica negatività sembra essere la breve durata della batteria.



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 avete una domanda semplice e per voi Linux è così sconcertante da pensare che l'"accesso da radice" si riferisca agli olmi nel vostro giardino, contattatemi presso copil.yanez@gmail.com.

La domanda di oggi è:

D: Quali sono alcuni dei programmi divertenti/utili che dovrei scaricare per Ubuntu?

R: Adoro questa domanda perché entra in uno dei principali motivi che mi fanno piacere tanto Ubuntu. C'è così tanto software là fuori e, non importa quale sia il tuo lavoro, hobby o feticcio, c'è il software per renderti più efficiente, connesso o simile a un feticista in lattice. Il tuo capo ha chiamato mentre eri fuori a bere con gli amici e serve un modo rapido per spedirgli il file Smith? Condividilo con Ubuntu One. Serve sapere le modifiche all'armatura da Clone Trooper dopo l'Ordine 66? Apri Empathy ed entra nel canale IRC di Star Wars (#starwars-irc). Vuoi trovare un bavaglio a palla in lattice migliore? Sì, te ne stai per i fatti tuoi (ma garantisco che là fuori c'è una

comunità per te e Ubuntu rende incredibilmente facile trovarla e connettersi ad essa).

La questione non è "Cosa c'è la fuori?" La domanda vera è "Cosa vuoi fare?"

Ora, per la verità, io non ti conosco straniero. Ma conosco il tuo genere. Sei intelligente e sexy e ti piace che il tuo sistema operativo sia simile ai tuoi compagni: forte, stabile e che difficilmente possa essere portatore di virus. Facendo un po' di ricerca online posso individuare la necessità di Aggregate You. Diamo un'occhiata ad alcuni dei download di applicazioni più popolari e vediamo se qualcuno di loro può esserti utile.

Uno dei miei nuovi posti preferiti per scoprire applicazioni è il sito Ubuntu Developer <http://developer.ubuntu.com>. Si concentra principalmente sull'aiutare le persone a progettare applicazioni che appaiono nell'Ubuntu Software Centre. Se avete un'idea per una nuova fantastica app, diciamo una finestra simile a Conky che posti le scarpe da donna più popolari delle

sfilate da tutto il mondo, è da questo che dovete cominciare. In realtà sto cercando di farlo io stesso, sono piuttosto dannatamente stufo di aspettare.

Le pagine degli sviluppatori includono tutorial e documentazione per aiutarvi a sviluppare applicazioni e a farle caricare sul Software Center. Avrete anche un facile accesso alle altre persone che progettano applicazioni per Ubuntu.

Per vedere il software popolare che viene scaricato da Aggregate You, controllate il Developer Blog (<http://bit.ly/1atUDW>) che include un compendio delle applicazioni più popolari, a pagamento e gratuite, che vengono scaricate ogni mese. Adesso diamo un'occhiata a queste.

Il post riassumi-app più recente si è avuto in agosto ed elenca i download delle app più popolari per luglio (<http://bit.ly/14vfe5i>).

Eccole qua:

Top 10 applicazioni a pagamento:

- Filebot
- Quick'n Easy Web Builder

- Fluendo DVD player
- Spindl
- UberWriter
- Bastion
- Drawers
- Braid
- Linux Format - Issue 173

Top 10 applicazioni gratuite:

- Steam
- Minitube
- Wakfu
- All Video Downloader
- Master PDF Editor
- Youtube to MP3
- CrossOver (Trial)
- Plex Media Server
- IntelliJ IDEA 12 Community Edition
- Motorbike

Ecco perché amo gli elenchi come questi. Includono software di cui non sapevo di aver bisogno ma del quale non posso vivere senza adesso. Sono sicuro di aver scoperto Twitter su un elenco come questo alcuni anni fa e adesso non riesco a immaginare di passare un singolo giorno senza sentire della forchetta sporca che il mio amico ha ricevuto in quel nuovo ristorante snob Canadese-Argentino-Fusion in fondo alla strada.



Esempio tipico: sull'elenco di quelli a pagamento troverete Spindl (<http://bit.ly/1817dpB>), un software per la gestione del tempo che monitora quanto a lungo passate il tempo su certi compiti e mostra queste informazioni in un piacevole grafico. Scoprire che passo più tempo al gabinetto che a esercitarmi non è neanche lontanamente demoralizzante quando è presentato in questo modo.

Tra l'altro, conosco molte persone a cui non piacciono i nomi di applicazioni e servizi come Spindl che troncano le parole più familiari a causa del fattore simpatia (e aumentano la probabilità di assicurarsi un URL ambito). Ma mi piace il trend e spero che continui. È ahwsum*.

Bastion, pure sull'elenco, è disponibile a un piccolo prezzo. È un bellissimo gioco fiaba con una grafica meravigliosa e non ci giocherò mai perché non c'era un singolo fucile al plasma in vista da nessuna parte.

Ci sono utilità di scrittura, giochi e riviste su quell'elenco. E alcune voci sono state nella top ten per parecchi mesi di fila.

Passando all'elenco gratuito, ho



trovato All Video Downloader (<http://bit.ly/142amOt>). Vi permette di scaricare facilmente video dai vostri video-siti per la visione online. Adesso, quando i miei amici mi chiedono se mi piacciono davvero gli ABBBA o sto solo facendo la pipì, posso aprire delle vecchie interviste degli anni '70 di una super carina Agnetha mentre risponde a domande su come ha composto la sua prima canzone all'età di 7 anni. Sì, e allora, io AMO gli ABBA!

Ho anche scoperto Plex Media Server (<http://plexapp.com/>) che mi consente di mandare in streaming i miei file multimediali a un host di piattaforme disponibile, incluso il mio

telefono Android. Così adesso posso riguardare quelle vecchie interviste di Agnetha assolutamente dovunque (e a giudicare dal mio risultato di Spindl, "dovunque" è estremamente probabile che significhi la toilette).

Ancora, avete utilità, software di produttività, giochi e ambienti di programmazione. Tutto a un clic di distanza tramite l'Ubuntu Software center.

Ho dato un'occhiata agli elenchi precedenti e ho trovato interessante che Steam, il software di gioco di Valve, ha tenuto la posizione più alta sull'elenco gratuito sin da quando il

software è stato rilasciato per Linux nel febbraio di quest'anno. Prima ho posto il caso sul fatto che Steam su Linux sia davvero un gran cosa e ho sostenuto che la sua presenza persistente sulla Top 10 è un segno che Valve sta facendo qualcosa di giusto.

E, solo per provare che c'è qualcosa per tutti, la top 10 di aprile includeva Linux Tycoon (<http://bit.ly/10H9pLt>), che vi permette di interpretare il ruolo di sviluppatore di distro. Gestite i volontari e il software aggiuntivo mentre sistemate i bug. Ora, questo non è il mio genere ma, sul serio, se vi piacessero le simulazioni di sviluppatori e Linux non stareste saltando per la gioia proprio adesso?

Allora, molti di voi stanno pensando, "Ehi, Copil, metti i piedi per terra. Sono occupato, non ho tempo per simulatori da sviluppatore, mi serve solo che la cosa venga fatta. Cosa ha Ubuntu per me?"

Spiacente, la risposta non è tanto eccitante come potreste pensare.

Tutto.

Il che è dire che il software di produttività standard di cui avete bisogno (editori di testo, fogli di

calcolo, calcolatrici, client email, browser, etc.) è una dotazione standard della vostra installazione. Non dovete fare niente di speciale, solo cercarlo nella Dash di Unity ed eseguirlo. Se è l'installazione standard, dovrebbe funzionare, nessun problema. Forse di recente non avete guardato l'elenco del software di Ubuntu. Se, come me, vi ritrovate a usare gli stessi quattro o cinque programmi il 98% del tempo, potreste rimanere sorpresi da tutto ciò che viene preinstallato su Ubuntu. Controllate qui l'elenco dei pacchetti: <http://bit.ly/l9qHLY>. Vi è la possibilità che abbiate già ciò che vi serve.

La scoperta è parte del divertimento dell'eseguire Ubuntu. Qualunque cosa vi piaccia (o non sapete vi piaccia) c'è qualcosa per aiutarvi a espandere i vostri interessi. La pagina dello sviluppatore non è l'unico posto per trovare nuovo software. Il Software Center vi mostra i programmi nuovi e popolari. Altri programmi come App Grid sostituiscono il Software Center e offrono una vista differente del software disponibile, le recensioni associate e i voti per ciascuno. Andate qui <http://bit.ly/1a696TI> per le informazioni su come caricarlo.

Naturalmente, potete sempre fare

ciò che faccio io. Digitate [descrizione applicazione] + Ubuntu dentro Google e vedete ciò che spunta. Ogni volta che mi imbatto in qualcosa che non posso fare in Ubuntu, mi ricordo il vecchio proverbio: Non maledire le tenebre, accendi una candela. E Ubuntu ha un sacco di candele là fuori.

Spero che troviate ciò che state cercando. Nel frattempo, se scoprite che state passando troppo tempo a cercare e non abbastanza a esercitarvi, assicuratevi di tracciarlo con Spindl.

Buona Fortuna e felice Ubuntu!

*ahwsum.com è il mio nuovo sito in crowdsourcing di scarpe da donna, non appena lo programmo.



Copil è un nome Azteco che si traduce approssimativamente in "hai bisogno del mio cuore per cosa ancora?" Il suo amore per le scarpe da donna è raccontato sotto forma di cronaca su yaconfidential.blogspot.com. Potete anche vedere come si mette in imbarazzo su Twitter (@copil).



All'inizio degli anni '80 ho passato molto tempo a imparare a usare il commodore 64. La nostra famiglia comprò il pc per tenere la contabilità, ma presto apparve chiaro come i giochi fossero la vera forza del commodore 64. Alcuni dei titoli memorabili sono: 1942 (il gioco arcade clone di midway), Archo, Arkanoid, Attack of the Mutant Camels, Aztec, Challenge, B.C.'s Quest for Tires, The Bard's Tale, Blue Max, Commando (basato sull'omonimo film di Arnold Schwarzenegger) e Dig Dug, solo per nominarne qualcuno. Confrontandoli con i giochi di oggi, la grafica non regge. Ma c'era qualcosa di eccitante nei giochi del Commodore 64, tale da far sì che le persone come me trascorressero molto tempo a giocare con essi.

Tra i giochi di ruolo, la serie Ultima fu una delle più popolari. Molti anni fa, mentre navigavo nei repository Ubuntu, mi sono imbattuto in un gioco chiamato Haxima, che assomigliava molto ad Ultima. Haxima era basato su un motore di gioco chiamato "Nazghul". Tristemente, Haxima è stata poi rimossa dai repository e il sito originale, sia per Haxima che per

Nazghul, risulta offline durante la scrittura di questo articolo.

All'inizio avevo concepito questo articolo per la sezione giochi di Linux, ma, poiché richiede un po' di lavoro riuscire a installare Haxima, ho pensato potesse essere un utile esercizio per mostrare i passaggi che ho dovuto compiere per renderlo utilizzabile.

Inizialmente, ho trovato recenti pacchetti Red Hat sia per Haxima che Nazghul su rpm.pbone.net. Questo articolo intende illustrare come ho fatto funzionare Haxima su Ubuntu 13.04.

Ho scaricato i pacchetti .rpm per i686 di Haxima e Nazghul da:
http://rpm.pbone.net/index.php3/stat/4/idpl/21500724/dir/fedora_19/com/nazghul-0.7.1-5.20120228gitb0a402a.fc19.i686.rpm.html
http://rpm.pbone.net/index.php3/stat/4/idpl/21500384/dir/fedora_19/com/haxima-0.7.1-5.20120228gitb0a402a.fc19.i686.rpm.html

Al fine di installare gli RPM, li ho

anzitutto convertiti in files .deb: ho installato alien, un programma in grado di convertire i file .rpm in file .deb:

```
sudo apt-get install alien
```

Alien usa l'opzione --to-deb per convertire il pacchetto dal formato .rpm al .deb. Dovete eseguire alien con i privilegi di root (o con "sudo") per effettuare la conversione, ad esempio:

```
sudo alien --to-deb nazghul-0.7.1-5.20120228gitb0a402a.fc19.i686.rpm
```

```
sudo alien --to-deb haxima-0.7.1-5.20120228gitb0a402a.fc19.i686.rpm
```

Ora dobbiamo installare i nuovi file .deb creati:

```
sudo dpkg -i nazghul_0.7.1-6.20120228_i386.deb
```

```
sudo dpkg -i haxima_0.7.1-6.20120228_i386.deb
```

Fatto tutto? Bene, dovremmo essere in grado di scrivere haxima e partire, ma se lo eseguite su Ubuntu

13.04 riceverete il seguente messaggio di errore:

```
/usr/bin/nazghul: error while loading shared libraries: libpng15.so.15: cannot open shared object file: No such file or directory
```

In questo caso, l'utente FenrirXIII di ubuntu-forum ha fornito una soluzione qui:

<http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=2138623>

Il primo passo suggerito da **FenrirXIII** è di scaricare la libreria libpng15 da SourceForge: <http://sourceforge.net/projects/libpng/files/libpng15/>

Ho scaricato il file 1.5.7.tar.gz e lo estratto:

```
tar -zxvf libpng-1.5.17.tar.gz
```

Prima di compilare qualsiasi cosa, ci serve un compilatore e qualche strumento essenziale:

```
sudo apt-get install build-essential
```

Ora che abbiamo il compilatore



La prima volta che mi trovai ad avere a che fare con Linux fu dopo l'acquisto di un libro, Sus Linux 6, che aveva un cd allegato. Ci ho smanettato ed ho imparato parecchio. Il server X risultò essere leggermente problematico, e, dopo un po', il progetto andò dimenticato. Dopo qualche anno riacquistai il mio interesse, detti una nuova occhiata a Suse Linux e cominciai un esperimento. Potevo usarlo per le operazioni di ogni giorno? A quel momento ero un amministratore di sistema, gestivo una citrix farm e qualche server, e mi decisi a vedere se si poteva fare. E funzionò, con qualche problema, ma mi ci trovai bene, divertendomi e approfondendo le mie conoscenze.

In seguito cambiai lavoro. mi fu consegnato un nuovo laptop con Windows XP preinstallato e, avendo molto da imparare in questo lavoro, il progetto a casa restò in sospeso. Dopo circa sei mesi, il portatile andò in crash per la terza volta. Il software che usavo sembrava digerire la parte sana di Windows di mese in mese, ed a quel punto persi la pazienza. Gli dedicai tutte le sere per una settimana intera,

e il mio nuovo ambiente di lavoro era pronto: uno sfavillante e stabile Hackintosh (OSX di Apple su un dispositivo con processore Intel). XP fu confinato in Virtualbox, con screen, quindi i miei giorni di reinstallazioni erano finiti. Hurra! Quesà configurazione funzionò per oltre un anno. Ma, essendo un Hackintosh, non vi era un supporto ufficiale e gli aggiornamenti diventavano via via più problematici. Tuttavia, io adoravo smanettare. Conky sul desktop mi avvisava degli ingorghi sulla strada verso casa, per esempio. Tutto andava bene nel mio regno tecnologico - fino a che il dispositivo non riuscì più a tenere il passo. Le richieste aumentavano e il computer non riusciva a sostenerle.

L'Acer TravelMate fu sostituito con un HP Probook per le necessità ed il lavoro di tutti i giorni: il vecchio Acer era praticamente obsoleto. Perciò, cosa fare con questa macchina tecnicamente funzionale? Un home server? Con Windows? Beh, no: troppa fatica, troppi rischi, e, sinceramente, troppe spese. Ancora OSX? Ormai la mia avversione per la loro mania di chiusura verso i fornitori mi aveva fatto guardare oltre. Linux magari? Beh, potrebbe essere un

progetto carino - pensai. Qualcosa in cui affondare i denti. Mi decisi e presi in esame diversi ambienti e infine optai per Ubuntu. Sembrava una distro carina, e aveva una grande comunità, quindi il supporto non avrebbe dovuto essere un problema. Scaricai la ISO, la masterizzai su CD, e la avviai nel computer. Dopo trenta minuti il progetto era compiuto. Avevo calcolato che ci sarebbe voluta qualche sera, passando da un laptop all'altro, per far funzionare tutto. Ma era lì, pronto e funzionante, che mi fissava. Qualche ora dopo, era diventato un file server, un server per la stampa, connesso a usenet e felicemente funzionante al mio servizio. Qualche giorno dopo, ssh fu attivato, un blog wordpress hostato, e in seguito sarebbe anche diventato un server Owncloud.

Questo mi fece dirigere l'attenzione sul mio nuovo e veloce portatile con Windows 7. Sapevate che se usate Windows 7 Home Edition non avete i permessi per modificare le tabelle di routing? E che quindi, se avete una connessione ethernet ed una wifi, non siete voi a decidere come inviare i dati ad alcuni indirizzi specifici attraverso

una specifica connessione? Trovai questo particolare piuttosto irritante. Guardai il mio vecchio amico nell'angolo e pensai, "Beh, se avrò mai bisogno di Windows, c'è sempre VirtualBox". Trenta minuti più tardi il piacevole suono di avvio di Ubuntu riecheggì nel mio studio. Ci installai un po' del software con cui mi ero impraticato sul mio home server, e poi di altra robetta molto interessante. Scaricai VirtualBox, e, nei giorni seguenti, preparai una virtual machine con Windows. Ce l'ho ancora: ora è su un disco esterno, nel mio cassetto al lavoro. Credo.

E' passato un anno intero ormai. Ho provato SolusOs, che ora alimenta il mio Asus EEEPC 701, e qualche altra distro. Ma uso Ubuntu 12.10 come macchina principale a lavoro e a casa, e lo amo. Unity è ok per me, Cairo Dock lo affianca perfettamente. PlayOnLinux rende la mia copia virtuale di Windows completamente inutile, e nessuno dei miei precedenti computer è stato così affidabile.

Semplicemente ottiene dei risultati, come ci si aspetterebbe.



Nel tentativo di placare l'indignazione morale dei lettori del *Daily Mail* (è tutta una loro idea, lo sapete) e del *Daily Telegraph*, David Cameron "vuole dichiarare se stesso come il primo ministro che vince la guerra contro il porno online".

Quale guerra? Quella contro la legalità, le industrie che pagano le tasse e per le quali i governi successivi hanno tolto restrizioni anno dopo anno? Oh, la guerra contro la pedo-pornografia? No, quella è la guerra in cui le forze di polizia di tutte le nazioni stanno lottando, nonostante i tagli del budget. La guerra contro i bambini che guardano la pornografia? Ora ne parleremo.

Non siamo soli. Il governo ha rilasciato un insieme di inchieste fraudolente e ipercritiche contro gli Internet Service Provider, chiedendo "un committente per finanziare una 'campagna senza paura' (attualmente non definita e senza fine) per i genitori" e per cambiare il linguaggio che usano per descrivere i filtri di sicurezza

che offriranno agli utenti di internet. Invece di parlare di "scelta attiva +", hanno indotto a usare il termine "default-on". Il tutto, cita la lettera, "senza cambiare la loro offerta".

Scavando nelle richieste fatte dai politici e dai giornali sui filtri attivi in maniera predefinita, queste tendono a bloccare i materiali dannosi e offensivi (ma legali) distribuiti attraverso gli ISP, a meno che i clienti stessi non scelgano di spegnere i filtri.

Gli scettici del settore elencano tre ragioni per cui non funzionerà: "...primo, sarebbe illegale secondo il Regulation of Investigatory Powers Act [una legge inglese sulle intercettazioni, tra le altre cose, N.d.T.]. Poi ci sarebbe il fatto che nessun filtro è perfetto e, per finire, i bambini sono abbastanza intelligenti per aggirarli."

Peggio, "renderebbero i genitori compiaciuti, se gli dite che i filtri sono attivati di default e proverebbero un falso senso di

sicurezza. Noi vogliamo che i genitori facciano scelte informate sul modo in cui i loro figli usano internet."

Tecnicamente, renderli predefiniti è il peggior tipo di rimedio temporaneo, che sarebbe facilmente eluso dai membri della famiglia più intelligenti e più esperti di tecnologia, i bambini.

Potrei asserire che Cameron è entrato a far parte del Nanny State come espediente politico? Tutti per



Photo: Charles Ryan (Flickr.com)

le scelte individuali e responsabili, finchè i Tories [conservatori, N.d.T.] decideranno che la popolazione è troppo stupida o irresponsabile per fare le scelte giuste per se stessi, in tal caso i Tories le faranno per loro. Perchè il governo lo sa meglio. E gioca bene nella stampa di destra.

Se il problema è che i bambini non possono usare internet in modo sicuro, allora i genitori dovrebbero supervisionarli mentre lo usano, educandoli al corretto uso, in modo che possano usarlo per proprio conto in maniera sicura, o non lasciarglielo usare proprio.

Ma no, internet è potenzialmente dannoso. Diversamente dalle sigarette è dall'alcool, che sono realmente dannosi, ma che hanno delle lobby potenti che ne impediscono qualsiasi ulteriore regolamentazione.

E a chi è che viene dato l'onere di implementare questo fiasco? Agli ISP, dato che il governo non gli sta offrendo alcun finanziamento per gestire la moltitudine di proxy trasparenti, per mantenere aggiornate le liste dei filtri, o per gestire le richieste di

attivazione/disattivazione. E come dovrebbe funzionare ciò, esattamente? Filtraggio di DNS? Vedi il processo descritto sopra.

Abbiamo un governo che crede che ogni industria dovrebbe essere capace di auto-regolarsi, ma internet è di gran lunga più pericoloso: tutte quelle informazioni? Non regolamentate? Integrali? Perchè, questo è terrorismo psicologico contro i nostri bambini. E non azzardatevi a essere in disaccordo. Se non siete con noi, siete contro di noi. Chi l'ha detto l'ultima volta? George W. Bush. E dove ci ha portati? L'Iraq, la Patriot Act e lo smantellamento della Costituzione degli US. Bene, è più facile nella buona vecchia Gran Bretagna, dato che la nostra costituzione non è scritta.

Quindi chi decide quali contenuti bloccare? Fermate venti persone lungo la strada e avrete venti risposte diverse. Di fatto, ogni questionario che definisce una scala di cosa è accettabile darà un grande numero di risposte.

Invece, il governo vuole intervenire e dirci cosa è accettabile. Non importa quale governo: UK, US, Francia, Germania;

tutti hanno la loro agenda politica, in funzione di quanto pensano sia pericoloso internet, dal punto di vista di sinistra, destra, religioso o secolare.

Sfortunatamente, la maggior parte della pornografia è fuori dalla giurisdizione dei governi che la vogliono filtrare. Quindi, stiamo cercando un sistema in stile iraniano, non-internet nazionale super-filtrato, o il Grande Firewall della Cina? Qui sta l'incubo Orwelliano.

Ma andrà bene. Sono sicuro che c'è un annoiato dodicenne a Essex, oppure a Abergavenny, che con un pugno farà un buco. O un generale nigeriano in pensione. Conoscete i tipi.

Full Circle Podcast Episodio 34, Raspberry Jamboree 2013

I nostri ospiti:

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



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

Benvenuti alla prima delle 2 parti della speciale conferenza, in questo episodio vi presentiamo il primo **Raspberry Jamboree** tenutosi al Manchester Central Conference Centre il 9 marzo 2013

Download



Instant XBMC di Charles McColm

eBook : 60 pagine

Data del rilascio : Luglio 2013

ISBN : 1849696861

ISBN 13 : 9781849696869

<http://www.packtpub.com/build-entertainment-system-with-XBMC/book>



Instant XBMC introduce immediatamente il lettore all'interno del concetto di XBMC, gli aspetti specifici di XBMCbuntu e una guida con immagini che spiega, passo dopo passo, come installarlo.

Se non hai familiarità con XBMC: *"XBMC è un media center che ti permette di riprodurre e vedere in streaming contenuti multimediali[...]. Oltre a riprodurre un largo numero di formati video e audio, XBMC può visualizzare immagini e mostrarci il tempo[...]. Gli add-on permettono di estendere le funzionalità così da permettere all'utente di ascoltare la radio online, vedere un video su internet, giocare con un gioco, interagire con Facebook, controllare il proprio account Gmail o anche controllare l'illuminazione ambientale del tuo soggiorno."*

Come è stato prima menzionato, il libro utilizza XBMCbuntu. Ciò vuol dire che non si deve installare prima una distro Linux e poi XBMC – è tutto fatto in solo passaggio. Così, con XBMCbuntu installato, è il momento di dare un nome corretto, creare i tag e organizzare i propri

file.

A metà libro si imparerà come ottenere i media con XBMC. Ciò può essere fatto con i file che vengono memorizzati (in locale) sulla stessa macchina con XBMC oppure con file in streaming provenienti da un altro computer. Non esattamente roba per principianti, ma ancora a portata di mano, come ho fatto quando avevo XBMCbuntu installato sul mio vecchio Acer Revo (nei giorni pre-Google TV).

Un paio di pagine trattano di riproduzione (ad esempio: arresto, inizio, FFWD, ecc), e sulla messa a punto dell'aspetto di XBMC.

Quindi sono presentate le 6 caratteristiche principali che bisogna conoscere. Ciò significa add-on per Internet streaming, streaming a dispositivi Apple / Android, e simili.

Il libro termina con una lista di siti da visitare (forum per aiuto, sito di XBMC, pagina per i social media di XBMC, etc...) che sono utili punti di riferimento che potrebbero

venire in tuo aiuto se hai bisogno di consigli.

La serie "istantanee" di libri sono perfetti per i principianti in quanto non sono troppo lunghi e mai troppo approfonditi. Alcuni potrebbero dire che sono troppo brevi, ma io preferisco i libri che sono brevi ma che vanno dritti al punto (se possibile). Una cosa che vorrei dire però è che, mentre il libro è elencato come 60 pagine, una buona dozzina di quelle pagine sono intro / outro e roba del genere, quindi il libro, realmente, è fatto di circa 50 pagine di informazioni. Comunque pagare £6 per un download digitale (£ 13 per un libro di carta) ne è sicuramente valsa la pena se si desidera impostare per bene XBMC.



RECENSIONE

Scritto da Alan Ward

Elementary OS

Sono un nomade degli ambienti grafici, non riesco mai del tutto a rimanere fedele a Gnome, KDE, XFCE o altro. Unity va e viene, così come Enlightenment con Bodhi Linux. Nell'ultimo anno, tuttavia, ho principalmente tenuto LXDE di Lubuntu, un buon compromesso tra un'interfaccia grafica pratica e una che non richiede molto in termini di risorse hardware. Quando una distribuzione con un nuovo ambiente grafico cattura la mia attenzione, spesso la scarico e la installo in una macchina virtuale, giusto per dare un'occhiata e vedere come funziona. L'ultimo di una lunga lista è Elementary OS, di cui è stata rilasciata la versione 0.2 'Luna' l'11 Agosto.

Questa potrebbe essere stata facilmente la recensione di un'altra distribuzione derivata di Ubuntu, Elementary 0.2 ha la struttura di base di Ubuntu 12.04 LTS, eccetto per due differenze: 1) gli sviluppatori hanno optato per una scrivania semplice e in ordine e 2) hanno scelto la bellezza. Per lo più credo che abbiano gestito entrambe le componenti nel

migliore dei modi.

Il processo di scaricamento dell'immagine da 700 MB è come vi potreste aspettare, anche se, forse, con una sfortunata piega. Fin dall'inizio viene chiesto di considerare una piccola donazione alla causa (il suggerimento è di 10

dollari). Apprezzo il fatto che si affidino alle donazioni per continuare con lo sviluppo, ma durante il processo il tutto sembra forzare la mano. C'è un pulsante di scaricamento alternativo per una versione completamente gratuita.

Dopo aver avviato l'immagine

ISO, si entra in modalità grafica e viene data la possibilità di continuare con l'installazione o con la Live ("prova senza installare"), così come in Kubuntu. In entrambi i casi lo schermo passa diverse volte tra la modalità grafica e quella testuale, ricordandoci che non è da considerare un prodotto finito ma



ancora in 'corso d'opera'. Questo è coerente con il numero di versione 0.2 che il team gli ha dato.

In modalità Live, la scrivania compare abbastanza velocemente. Non ho preso il tempo, ma sembra molto simile a quello di Lubuntu o Xubuntu, e in qualche modo sempre meno di Unity. C'è la dock in basso, un pannello in alto con il menu delle applicazioni e con l'area delle notifiche e questo è quanto. Da l'impressione di pulizia, eleganza ricercata, abbastanza indizi grafici per accedere alle nostre cose, ma senza la minima confusione.

Molti di questi elementi sono stati fatti in casa dalla squadra di Elementary, per così dire. Il gestore delle finestre si chiama Gala, il pannello superiore è Wingpanel, il selettore delle applicazioni è Slingshot, mentre la dock si chiama Plank e sembra avere molto codice in comune con Docky. Così anche per le applicazioni, Pantheon è il gestore dei file, il client email è Geary, il riproduttore musicale si chiama semplicemente Music. Questi usano le librerie Gtk e Clutter come molte interfacce in giro.

D'altra parte, diversi programmi



esistenti, come il browser Midori e il gestore delle foto Shotwell, sono stati scelti tra le applicazioni esistenti, forse principalmente come pesi piuma, alternative ben provate in grado di lavorare bene per la maggior parte degli utenti. C'è anche l'Ubuntu Software Center se avete bisogno di qualcosa di più sostanzioso.

Questo non deve far pensare che la distribuzione richieda un quantitativo limitato di memoria. Alcuni test hanno evidenziato che sono richiesti circa 800 Megabytes

e praticamente nessun altro carico sul computer a parte il sistema di base e l'interfaccia grafica. In questo senso si può paragonare a molte Live di Ubuntu e leggermente superiore a Lubuntu. Il processore non deve essere troppo potente, infatti va piuttosto bene su un Atom, per esempio.

La squadra di Elementary ha lavorato sodo sul design e l'aspetto estetico in generale, come si può ben vedere da questa selezione di sfondi sorprendenti. Certo, niente è più facile che scaricare uno

sfondo da Internet, ma ho trovato questo insieme un buon punto d'inizio per gli utenti comuni, a esempio chi non vuole perder troppo tempo a decorare la scrivania. In realtà penso sia meglio della selezione di Ubuntu, ma questa potrebbe essere una questione di gusti personali.

Le impostazioni di sistema sembrano un adattamento del classico pannello di Gnome, nonostante alcune opzioni siano state riorganizzate. I pannelli dello sfondo, della dock e degli angoli

magnetici sono stati raggruppati come schede nella sezione delle impostazioni della Scrivania, una delle migliori organizzazioni che ho visto finora.

Il gestore dei file, Pantheon Files, è molto simile a Nemo dell'ambiente Gnome. C'è un indicatore integrato che riporta l'utilizzo dello spazio sul disco. Come descritto nella loro pagina Launchpad: "La gestione dei file è semplice, potente e sexy con Pantheon sul desktop". Notate il "sexy".

Ci sono stati, tuttavia, alcuni piccoli cambiamenti come la rimozione di alcuni menu, non si ritrovano né sulle finestre né in qualche altro posto. Questo sembra dovuto ai resti dell'integrazione di Unity: nessun menù globale in alto sullo schermo, quindi nessun menù in bella vista. Usando l'unica icona presente sull'etichetta Rete, sono riuscito a configurare la connessione SFTP per trasferire file a un altro computer... che in seguito non è stato montato. Inoltre non è stato visualizzato lo stato della sincronizzazione di Dropbox, perfino con il plugin per pantheon.

D'altro canto, è comparsa una funzione di tag colorati, chiaramente ispirata da Mac OS X. Questa permette di colorare le etichette dei file, molto utile per scopi di classificazione. Vediamo, quale immagine ho inserito nell'articolo e quale resta da piazzare?

L'aspetto generale sia dell'interfaccia utente che della pagina web <http://elementaryos.org> sembra ispirarsi molto al progetto del team di Cupertino, con la schermata dell'applicazione Music che sembra una copia gratuita. A ogni modo, ci

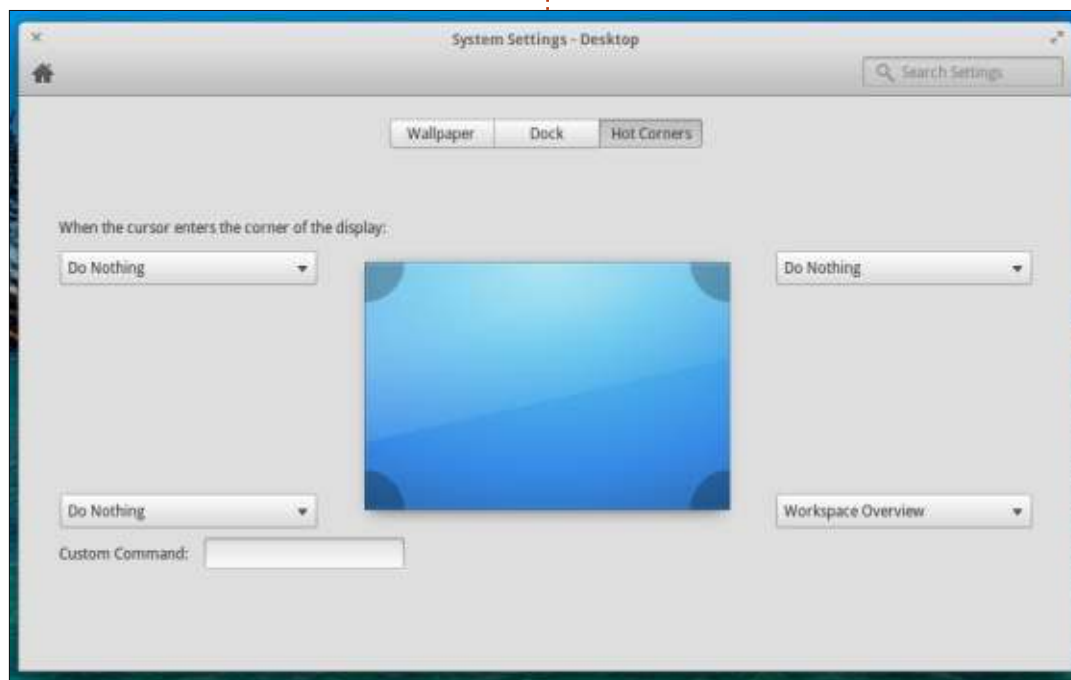
sono dei richiami piuttosto chiari a Gnome GTK, con alcuni elementi di LinuxMint. Può essere visto come un insieme di fonti d'ispirazione. Il risultato finale sembra funzionare, quanto meno dal punto di vista dell'utente, benché gli utilizzatori di lunga data del Mac potrebbero lamentarsi un po' poiché non è esattamente quello a cui erano abituati. Le stranezze vengono fuori in piccoli dettagli come il posizionamento dei pulsanti della finestra in cima a ogni schermata.

Dopo tutto, il risultato finale è soddisfacente e vale la pena provarlo se siete inclini a interfacce

grafiche semplici e pulite. Ma è opportuno ricordare che la loro filosofia di design potrebbe essere troppo semplicistica per alcuni, per esempio eliminare alcune finestre o il menù contestuale (non c'è alcuna funzione collegata al clic destro sulla scrivania o altrove).

Un'altra criticità minore è data dalla mancanza di stabilità su alcuni hardware. Ho avuto continui problemi di blocchi su un Acer Aspire AO722, magari dovuti alla scheda grafica, sebbene non abbia registrato lo stesso comportamento con distribuzioni Debian o Ubuntu sullo stesso computer (persino con la stessa 12.04 su cui Elementary è basata). Su altri due portatili non mi ha dato alcun problema. Per cui bisogna necessariamente provarla.

Sebbene l'interfaccia grafica è ancora soggetta a ritocchi, è possibile, per i più avventurosi, utilizzarla per il lavoro effettivo. Tuttavia, come al solito, è necessario che si facciano frequenti salvataggi dei dati, per esempio su un altro computer o sul cloud. Seguendo il mantra della semplicità del team, non viene installato nessuno dei soliti programmi per l'utente, come



RECENSIONE - ELEMENTARY OS

Libreoffice, tuttavia si può risolvere il tutto attraverso l'uso di apt o del Software Center.

Un approccio alternativo può consistere nell'iniziare da un'installazione di Ubuntu 12.04 e aggiungere i pacchetti di base dai repository del progetto di Launchpad:

```
deb
http://ppa.launchpad.net/elementary-os/stable/ubuntu
precise main
```

```
deb-src
http://ppa.launchpad.net/elementary-os/stable/ubuntu
precise main
```

Per primo, accertatevi che il sistema sia aggiornato. Dopo, quando avete inserito queste due linee all'inizio del file /etc/apt/sources.list, dovete digitare i seguenti comandi:

```
apt-get update
```

```
apt-get install elementary-
desktop elementary-standard
elementary-artwork
```

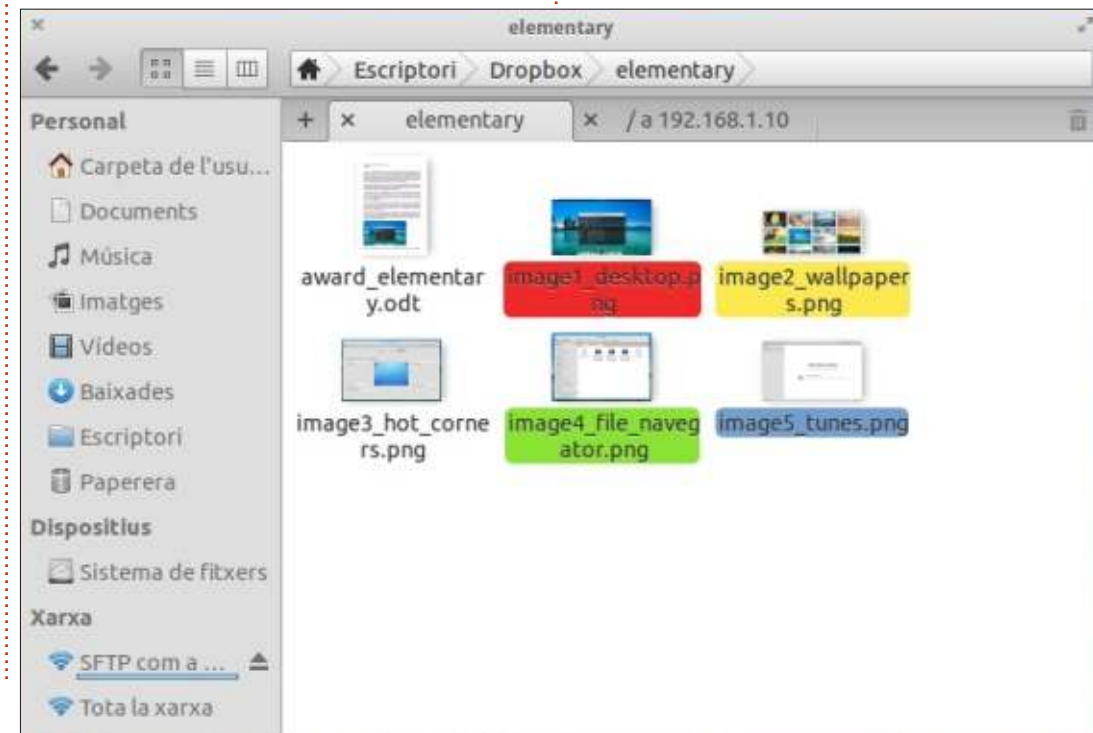
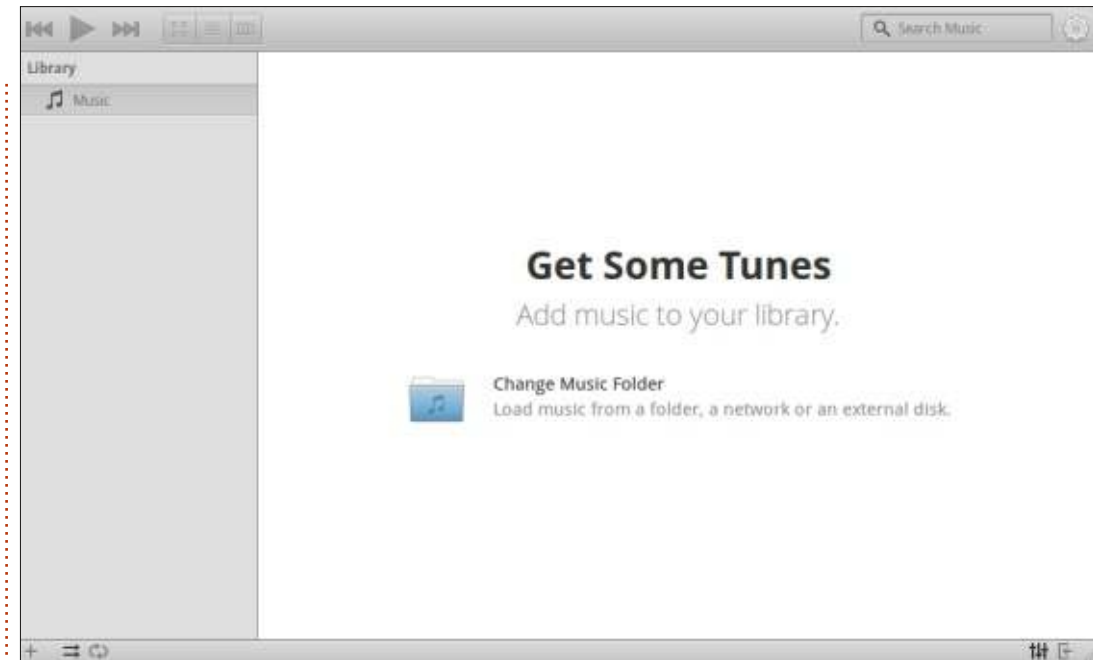
Sarà necessario scaricare circa 47 MB di pacchetti software, se iniziate da una versione vanilla di Ubuntu 12.04. Potrebbero sorgere alcuni conflitti (a esempio tra

elementary-scan e simple-scan), ma possono essere ignorati. Vi servirà gnome-tweak-tool per rimpiazzare il tema dei widget con quelli di Elementary e potreste scegliere di rimuovere plymouth-theme-ubuntu-text e plymouth-theme-ubuntu-logo, per avere la schermata di avvio/spegnimento caratteristica, invece di quella viola di Ubuntu.

È molto interessante vedere cosa è riuscito a realizzare il team sin dalla versione 0.1, così come quello che riusciranno a raggiungere nei prossimi anni. È un progetto da tenere d'occhio.



Alan insegna informatica alla Escola Andorrana di Batxillerat. Ha tenuto corsi all'Università ed al momento insegna amministrazione dei sistemi GNU/Linux all'Open University della Catalogna (UOC).





Se usate un desktop basato su GNOME, Shotwell e F-Spot potrebbero essere gli unici gestori di foto di cui avete sentito parlare. Comunque, c'è un'altra alternativa, un cavaliere scuro: digiKam. Se la 'K' in maiuscolo non ve lo ha fatto già indovinare, digiKam è parte del progetto KDE. È il gestore di foto predefinito di Kubuntu, ma vale la pena sceglierlo rispetto alle familiari alternative GNOME? Leggete.

L'IMPEGNO DI UN CAVALIERE

'Grandi cose crescono da piccoli inizi' - John Dryden

Il Sig. Raju Renchi, uno studente dell'università dell'Illinois e un devoto utente di Linux, ha avuto un problema. Non poteva trasferire facilmente le fotografie dalla sua fotocamera digitale al suo disco fisso. Ha dovuto ricorrere, piuttosto, alla noiosa riga di comando. Non c'erano applicazioni disponibili con un'interfaccia utente (UI) semplice e amichevole per svolgere questo compito. Inoltre, per molti utenti normali, usare la riga di comando sarebbe semplicemente troppo difficile. Fortunatamente, il

Sig. Renchi sapeva programmare e conseguentemente era ben equipaggiato per risolvere questo problema. Ha progettato un programma che aveva un'interfaccia semplice e poteva trasferire file dalla fotocamera al computer. Ciò è stato poi conosciuto come il progetto digiKam. L'anno era il 2001. Secondo una nota biografica scritta da Gilles Caulier, l'attuale capo sviluppatore e coordinatore, non c'era applicazioni Linux comparabili a quel tempo.

Nel tempo, il Sig. Renchi ha passato le redini del progetto al Sig. Caulier nel 2005, digiKam è cresciuto rapidamente da rudimentale programma a esperto gestore e organizzatore di fotografie. Infatti nello stesso anno ha vinto il premio come scelta dei lettori della rivista TUX come miglior software per la gestione delle fotografie. Nel resto dell'articolo, voglio analizzare ciò che lo distingue.

INTERFACCIA UTENTE

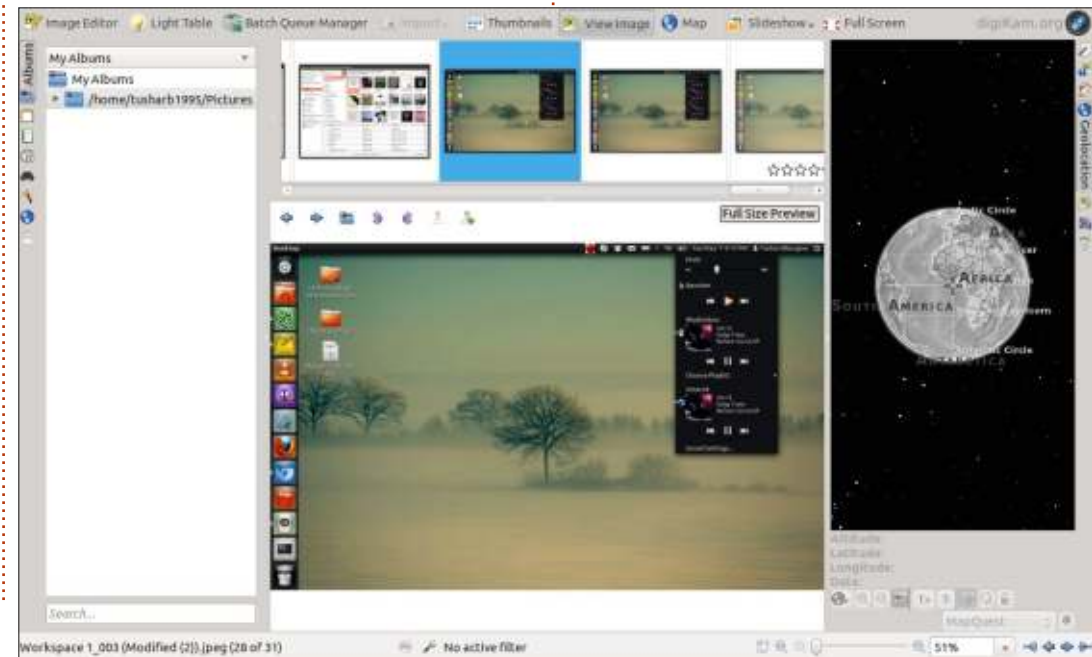
La UI svela la prima crepa nell'armatura del cavaliere. È una noiosa interfaccia a tre colonne con

pulsanti su tutti e quattro i lati. La prima colonna può servire come navigatore di file e di tag, calendario o linea del tempo. La seconda colonna mostra le miniature delle fotografie. La terza colonna, che inizialmente collassa, può mostrare le proprietà dei file, i meta-dati, i colori, la geo-localizzazione, i tag e anche la versione dell'immagine. Posso quasi sentirvi dire, "sembra fantastico, dov'è il problema?". Bene, tutte queste caratteristiche rendono la UI estremamente affollata. Infatti è estremamente opprimente per un

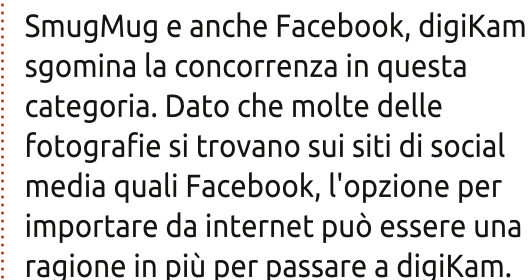
nuovo utente. I minuscoli pulsanti aumentano ulteriormente il problema e, complessivamente, la UI non si percepisce certamente intuitiva. D'altra parte, la sovrabbondanza di caratteristiche affascinerà sicuramente i fotografi più seri. Infatti digiKam promette di "aiutarvi a gestire le vostre fotografie come un professionista".

OPZIONI DI IMPORTAZIONE

Quando lo impostate per la prima volta, digiKam vi guida attraverso il



Un vasto numero di fotografie stanno inoltre fluttuando nel cloud. DigiKam si offre valorosamente volontario per andare a prendere queste fotografie. Con le opzioni per importare le fotografie da PicasaWeb,



DigiKam offre una barra di ricerca base che dovrebbe bastare per molti

MODIFICA DI FOTOGRAFIE

OPZIONI DI ESPORTAZIONE

DigiKam ha un approccio FedEx

SOFTWARE SHOWDOWN

nell'esportare le fotografie, "Consegniamo ovunque". Con l'opzione per inviare fotografie a Facebook, PicasaWeb, Flickr, al proprio iPod, a un computer remoto, inviarle per email e anche esportarle in HTML, digiKam ancora una volta lascia la concorrenza nella polvere.

CONCLUSIONI

DigiKam è certamente un potente editor e gestore di fotografie. Se siete dei fotografi professionisti, dovrete

definitivamente dargli un'occasione. Per il resto di voi, la sua affollata UI e le straripanti caratteristiche potrebbero agire da deterrente. Vorrei ancora raccomandarlo a quelli che usano il proprio gestore di fotografie come una sosta ai box, trasportando fotografie da e per il web, a causa delle sue esaurienti opzioni di importazione e di esportazione. Vale anche la pena notare che stavo usando Ubuntu, e digiKam è un'applicazione KDE. Infatti, il Sig. Caulier ha menzionato 'la piena integrazione KDE' come maggior

vantaggio del progetto; forse era solo fuori luogo in un ambiente GNOME. Alla fine, comunque, digiKam è effettivamente all'altezza delle sue promesse di permettervi di gestire le vostre fotografie come un professionista, potenziato dalla salubre bontà dell'Open Source.

SUMMARY

Pro

- Abbondanza di caratteristiche
- Esaurienti opzioni di importazione ed

esportazione, specialmente quelle che coinvolgono il web

- Robusto sistema di etichettatura
- Editor di fotografie incorporato che offre dozzine di strumenti che possono essere usati per mettere davvero a punto una fotografia
- Ottima procedura per guidarvi attraverso le iniziali impostazioni

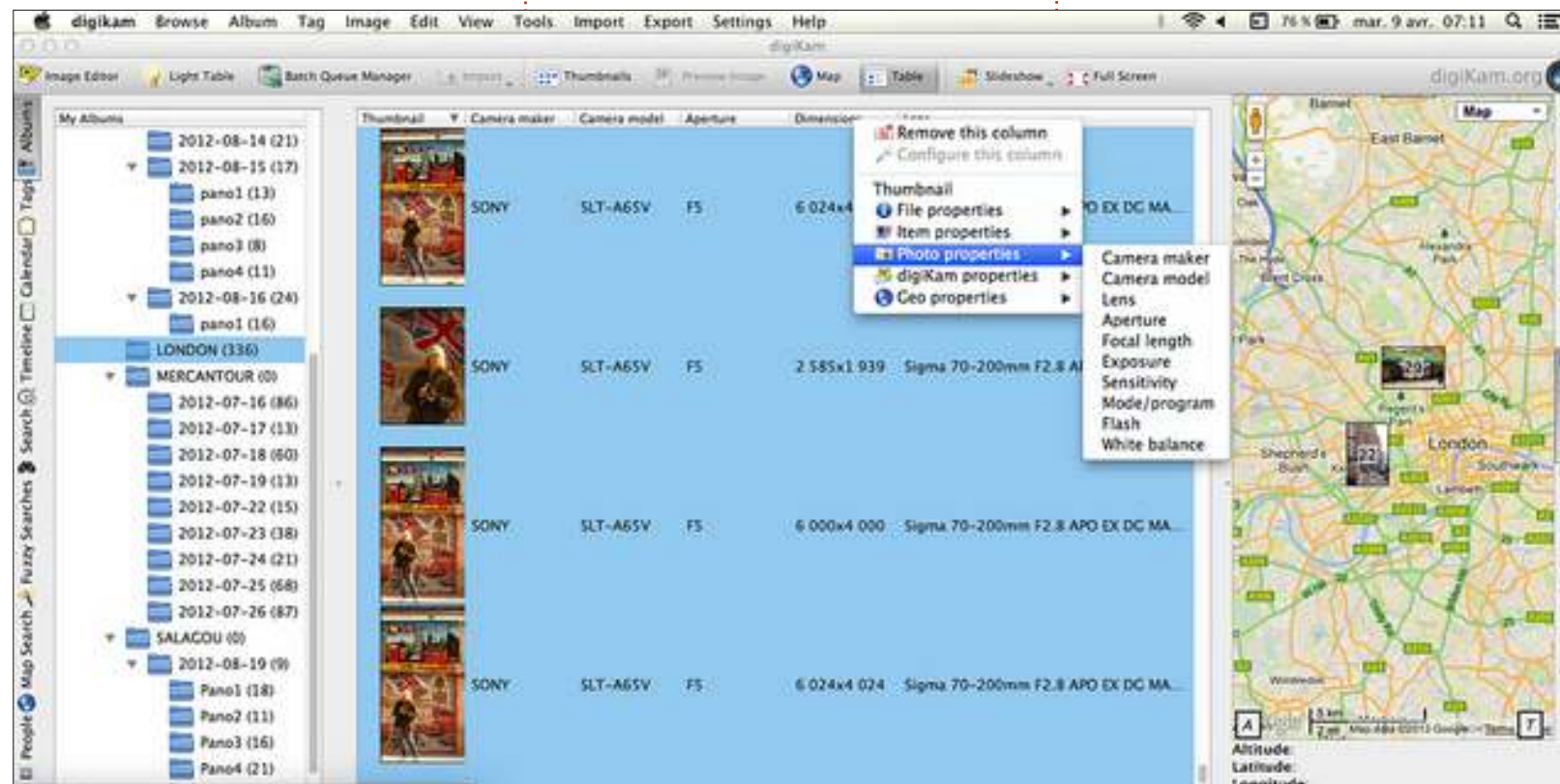
Contro

- UI ingombrante con piccoli pulsanti, non molto amichevole (ricordatevi che ho avviato questa applicazione KDE in GNOME)
- Sperpera una quantità molto vasta di spazio su disco
- Alcune caratteristiche a volte non rispondono

Sito web: <http://www.digikam.org/>



Tushar è un Indiano di 17 anni che ama Ubuntu/FOSS. Programma in Java e C++, divertendosi a scrivere e, recentemente, a fare applicazioni Android. Se vi è piaciuto questo articolo, il suo blog si trova presso tusharbhargava.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.

Un altro fan di SolydXK

All'inizio mi sono disilluso con Ubuntu qualche anno addietro perché l'interfaccia non si adattava al mio modo di usare il computer. Oh, c'erano altri problemi, ma ho potuto convivere con molti di loro; il mio sistema ha certamente la potenza per competere con la grafica.

Sono sbarcato su Linux Mint, che ammetto è ancora basata su Ubuntu. Ho trovato molto intuitivi sia il desktop MATE che Cinnamon. Mi sono sistemato con Cinnamon e l'adoro.

Poi Full Circle ha giusto scritto una recensione su SolydXK, quindi questa è tutta colpa tua, non è vero? [mi dichiaro colpevole - Ronnie].

Ho prima installato SolydK sulla mia partizione 'di prova', dato che non ho mai giocherellato con KDE in molti anni. Il desktop è diventato troppo zeppo e il mixer non consentiva il bilanciamento destra/sinistra. Quindi ho provato SolydX. Con mia sorpresa, Xfce fece clic con il mio 'cervello' e ho continuato a giocare con esso.

Un paio di settimane fa ho ingoiato il rospo, ho eseguito il backup di Mint (produzione!), della partizione home e ho installato SolydX. C'è stato un problema con la partizione home, probabilmente per colpa mia, che è stato recuperato bene, ma sostanzialmente molte cose funzionano proprio come io voglio. Apprezzo veramente l'accresciuta libertà di modificare il sistema attraverso un'interfaccia grafica. La

distribuzione rolling mi ha impressionato.

Credo che quello che voglio dire è che non potrei essere più d'accordo con Robin Catling. Vi esorto a cambiare "La rivista indipendente per la comunità Ubuntu" in qualcosa tipo "La rivista indipendente per la comunità Linux". La trovo un'unica meravigliosa risorsa.

Dave Rowell

Ronnie dice: *Sebbene Ubuntu sia il nostro principale approdo, do il benvenuto agli articoli su qualsiasi altra distribuzione Linux là fuori. Nel passato abbiamo trattato Android e simili. Di nuovo, qui mi ripeto, pubblico solo quello che mi inviate.*

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.

SolydXK

home of

Solyd



Solyd



QMotion

Ho visto l'articolo di Full Circle [relativo all'applicazione 'motion']. Usare motion può essere fastidioso e non è esattamente facile da usare. Potete invece usare qmotion:

http://slist.lilotux.net/linux/qmotion/index_en.html

Stephane List
(sviluppatore Qmotion)

Debian

Sono un novizio: ho iniziato la mia esperienza Linux a febbraio di questo anno. Non sono né un professionista dell'IT né uno smanettone e ho circa 50 anni. Uso il mio PC per ottenere le cose fatte, è un mezzo non un fine.

Voglio dire un grande e sentito 'Grazie' al gruppo di Xubuntu, perché è stata la distribuzione che sono stato in grado di installare e far girare sulla mia macchina, un vecchio Thinkpad T43p; Ubuntu è gradevole ma un po' troppo pesante per le scarse risorse del mio PC.

In realtà, ora sto usando Debian 8 Jessie (testing) Gnome 3, dopo un paio di mesi con Wheezy (stable).

Voglio condividere il mio modesto punto di vista da nuovo venuto dopo aver letto l'approfondita analisi di Robin Catling:

- Ubuntu è grande, molte idee di mercato di Canonical sono grandi (l'alleanza sui negozi Dell-Ubuntu in Cina è l'ultima di cui ho letto);
- il numero di pacchetti disponibili è la più vasta nel mondo Linux;
- molte cose sono pronte all'uso, o con un po' di modifiche che possono essere tutte completate tramite interfaccia grafica.

Ma, grande ma, mi trovo un po' confuso quando vedo l'ambiente desktop Unity. Ho provato Gnome 3 su Ubuntu, Debian, Fedora e Opensuse.

Ho letto che ci sarà server grafico per Ubuntu chiamato Mir e uno chiamato Wayland per il resto del mondo Linux. Non sono un esperto, quindi i motivi tecnici che hanno portato Canonical a decidere di sviluppare Mir anziché contribuire a Wayland restano oscuri per me.

Ho trovato Debian un po' troppo complessa da impostare, alcuni

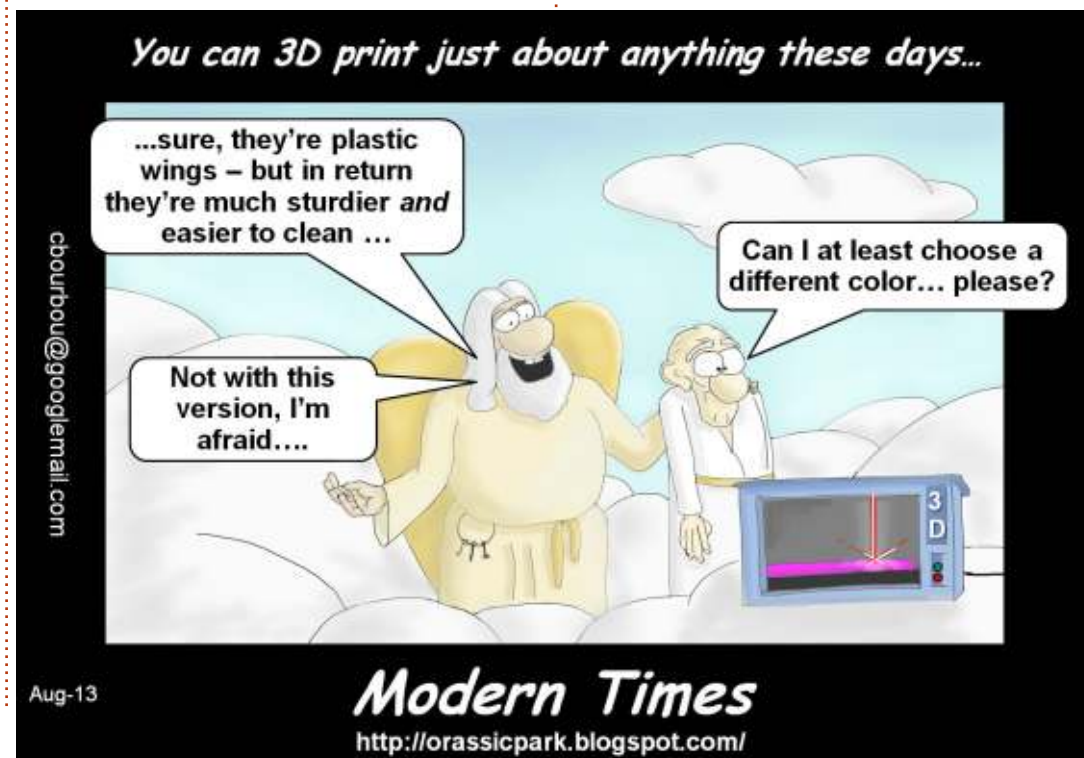
compiti tramite terminale sono obbligatori, ma ho avuto successo grazie alla chiara documentazione disponibile.

Forse sono un po' conservatore, ma ciò si traduce in un sistema altamente affidabile, l'edizione stabile è solida roccia e anche l'edizione di test è molto affidabile per un utente desktop come me. Il numero di pacchetti disponibili è vasto ed è possibile prendere qualche rischio con una nuova versione di pacchetto o rimanere con una più stabile e più vecchia versione di uno strumento.

Sto con Debian perché mi sento a casa, a mio agio con il loro modo democratico di approcciare i problemi e lo sviluppo, sono libero di scegliere il livello di rischio e innovazione rispetto alla stabilità di sistema della mia esperienza Linux.

Aggiungo che se a qualcuno non piace lavorare con il terminale ma è in sintonia con Debian, ci sono alcune buone derivate basate su Debian: cito Mint LMDE e SolydXK perché le ho provate, ma ce ne sono molte altre.

Gabriele Tettamanzi

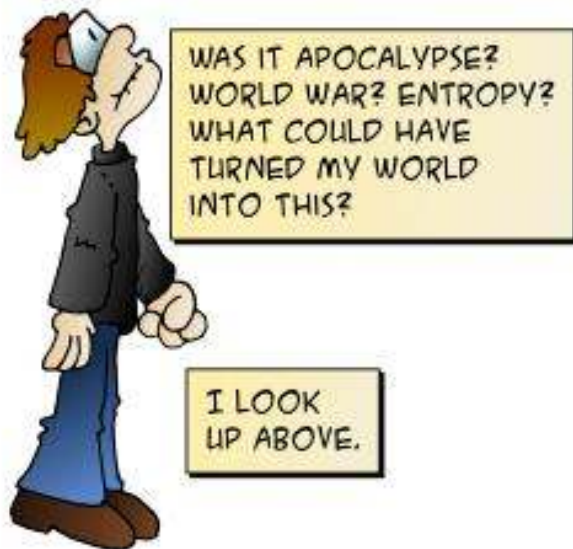


Tuxidermy

PENSADOR LOUÇO



LOST.
I'M LOST.



WHAT HAPPENED?
I HAD AN EMPIRE!
THIS IS INADMISSIBLE!



BUT THERE IS NOTHING
OUT THERE. ONLY THIS
INFINITE BLEACHED
NIGHTMARE.

AND I PRAY FOR AN
ANSWER: WHERE AM I?
WHAT HAVE I BECOME?





D Vorrei creare un backup della mia collezione di DVD.

R Dai un'occhiata ad Handbrake: <http://handbrake.fr/>

Un altro approccio potrebbe essere una variazione di questo comando:

```
dd if=/dev/cdrom  
of=/path/dvd.iso
```

D Utilizzo Ubuntu 12.04, dovrei aggiornare la distribuzione?

R Se vuoi soltanto ottenere una cosa fatta, continua ad utilizzare la 12.04 fino a che la 14.04 sarà stata utilizzata per un paio di mesi.

Se desideri l'ultima versione, esegui pure l'aggiornamento. L'altra faccia della medaglia è che sarà necessario aggiornare ogni sei mesi la distribuzione fino alla prossima LTS. Se si esegue l'aggiornamento, non sarà possibile saltare una versione. Si dovrebbe passare dalla 12.04 alla 12.10, dalla 13.04 alla 13.10 per arrivare alla versione 14.04, dove si avrà la possibilità di scendere dalla

giostra.

D Non riesco a collegare Rhythmbox al mio auricolare Bluetooth. Il modulo bluetooth è integrato sul mio notebook.

R Installa Blueman e usalo per associare le cuffie prima di avviare Rythmbox.

D Come potrei installare Kompozer su Ubuntu 13.04?

R (Grazie a **Lards Noodén** del UbuntuForums) Guarda questa pagina web: <http://linuxg.net/how-to-install-kompozer-on-ubuntu-13-04-12-10-12-04/>

Apparentemente Kompozer non è attualmente mantenuto. Esistono comunque diverse alternative, come ad esempio Bluegriffon.

D Utilizzo Lubuntu 13.04. Non riesco a far funzionare l'audio in LibreOffice Impress.

R Rimuovi LibreOffice 4.0, vai sul sito LibreOffice e installa la versione 4.1. Devi cambiare il

download in base alla tua architettura x32-bit o x64-bit del file deb. L'installazione è davvero fastidiosa; odio l'estrazione dei file .gz e le cartelle estratte hanno un nome troppo lungo. Comunque, almeno il file readme è utile.

D Ho installato Compiz e Conky dal software manager (la gente dice che sono belli), ma non appaiono nel menù?

R Questi sono programmi a linea di comando, potrai avviarli dal Terminale.

D Mi urge sapere se il server live555 del meteo è installato sul mio server o no.

R `sudo apt-get livemedia-utils`

D Ho un portatile Easynote TS della Packard Bell che è vecchio di circa tre anni. Adesso ha da tempo problemi di calore durante l'utilizzo.

R (Grazie per la domanda originale) Ho seguito questo consiglio e adesso ho il computer pulito. Ho

portato il pc presso un rivenditore e il quale ha ripulito il portatile dentro e fuori, e c'era un sacco di sporcizia e polvere nel dissipatore di calore così come nelle ventole. Ha inoltre applicato una nuova pasta termica alla CPU e ora il mio computer va come se fosse nuovo. La temperatura è scesa da circa 80° C a circa 50° C quando è inattivo

D Ho installato un secondo hard disk nel mio computer per un progetto specifico. Avevo la necessità di impostare questo come primo disco rigido all'avvio dal BIOS, per poter cambiare l'ordine di boot e avere la possibilità di scegliere quale sistema operativo avviare. Però adesso la mia swap è scomparsa!

R Usa questo comando:

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

Trova la linea che si riferisce alla swap e cambiala da sda2 a sdb2,

o qualsiasi sia il suo numero. Riavvia e la swap dovrebbe riapparire.

LE DOMANDE MIGLIORI E PIÙ ATTIVE IN ASKUBUNTU:

* Come si esegue un'applicazione con argomenti da linea di comando, senza che il terminale si chiuda?

<http://goo.gl/fhlwCl>

* I temi GTK+ non si vedono

<http://goo.gl/9o97lr>

* Non riesco a trovare o installare la stampante Canon MP230 su Ubuntu 12.04

<http://goo.gl/G17vHG>

* La luminosità dello schermo in Ubuntu 13.04 variabile solo con i tasti di scelta rapida

<http://goo.gl/Ch8xYe>

* Problemi d'installazione nella sezione di espansione

<http://goo.gl/Vi7oCS>

* Qual è la proposta degli utenti nulli?

<http://goo.gl/FCXWjR>

* Esclusione di * nella linea di comando

<http://goo.gl/nsPk4R>

* Devo utilizzare Thunderbird per ottenere le notifiche e-mail?

<http://goo.gl/7Sx8le>

* Qual è la differenza funzionale dei comandi sudo e sudo -i?

<http://goo.gl/cOAHLS>

* Come sostituire Windows con Ubuntu?

<http://goo.gl/CQowhd>

* Come mostrare GRUB dopo l'installazione di Ubuntu su Windows 8?

<http://goo.gl/ugsy1l>

* Come aprire le preferenze di Nautilus (file manager)?

<http://goo.gl/kFyEGY>

* Ho un problema con la linea di comando in Ubuntu 13.04

<http://goo.gl/Wo9Fo7>

* Nessun dispositivo di rete disponibile dopo una nuova installazione di Ubuntu 12.04

<http://goo.gl/8clrfW>

CONSIGLI E TECNICHE



Assenza di suono

Almeno una volta alla settimana vedo qualche variazione in "il mio computer non produce alcun suono."

A volte la persona include un sacco di informazioni sulle impostazioni del

software, ma quasi nessuno dà una descrizione fisica: che cosa dovrebbe produrre il suono, e come è collegato: auricolari o casse, inserito nella parte anteriore o posteriore, o forse le casse sono in un monitor o è collegato tramite HDMI alla TV? E quale programma dovrebbe riprodurre il suono? (VLC è noto per ammutolire il suono senza nessuna valida ragione)

Hai eseguito dei Test sulle casse? Qui ci sono le procedure per l'esecuzione di test per le casse in due ambienti diversi:

1. Fare clic destro sull'icona delle casse e assicurarsi che il suono non sia disattivato. Fare clic sull'icona dell'altoparlante e selezionare le impostazioni audio. Controllate quale dispositivo è selezionato per l'uscita audio e quale connettore è selezionato nella casella a discesa. Fare clic sulla Scheda Hardware, notare quale profilo è selezionato e controllare se le casse in fase di testing si trovano nell'angolo in basso a destra. Quando si fa clic, il test si può effettuare per la cassa sinistra e destra. Ho visto che il connettore sbagliato era inserito come impostazione predefinita. Si scelga uno diverso per correggere il problema.

2. Essenzialmente la stessa procedura con una formulazione diversa. Fare clic destro sull'icona della cassa e selezionare

Preferenze audio. (Notare che il suono può essere disattivato qui.) La scheda Hardware vi mostrerà il dispositivo selezionato, oltre ad avere un profilo nell'elenco a discesa e un pulsante per il Test delle casse. C'è anche un'altra casella di controllo per disattivare l'audio.

Nella mia esperienza, almeno l'80% delle volte la non emissione di suoni è dovuta al fatto che il suono è disattivato (o il volume impostato su un valore vicino a zero) in uno dei tre punti: icona casse, impostazioni audio, o applicazione. Inoltre, alcuni auricolari hanno un controllo del volume sul cavo - così abbiamo quattro risposte "semplici".

Alcuni degli altri problemi possono essere risolti con Alsamixer, e potrai avere bisogno di qualche minuto per imparare ad usarlo. Per esempio dai un'occhiata a <http://en.wikipedia.org/wiki/Alsamixer>

E se questi esempi non funzionano, è il momento di affinare le tue abilità Google.



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.



Faster Than Light (più comunemente noto come FTL) è un gioco top-down di strategia in tempo reale su Steam, creato dal gruppo indipendente Subset Games. Il giocatore prende il controllo dell'equipaggio di una nave spaziale che è in possesso di informazioni critiche che devono essere consegnate a una flotta alleata a diversi settori di distanza. Comunque, per rendere il gioco più stimolante, venite perseguitati da una vasta flotta ribelle in ogni settore.

Mantenendo la storia semplice,

il gruppo è stato capace di creare un completo sistema di gestione. Dovete riparare la nave quando è danneggiata e prendere decisioni difficili quando è sotto attacco. Per esempio, saltare nel mezzo della battaglia o prendere energia da una sorgente per potenziare un'arma. Il giocatore si muove nel gioco tramite dei salti e, in alcune circostanze, potrebbe essere vicino alla morte, ma può ancora scappare dalla battaglia. Avrete, ovviamente, scontri con i ribelli. Scontri in tempo reale nave contro nave, che sono il cuore della giocabilità di Faster Than Light e, in un bel po' di

occasioni, la tensione cresce costringendovi a prendere decisioni in frazioni di secondi a ogni turno.

Potete anche aggiornare le vostre navi difensive e l'armeria, in modo da aiutarvi durante la vostra ricerca (ad esempio aggiornando il vostro scudo in maniera da poter incassare più colpi, o comprando nuove armi da aggiungere alla vostra armeria). La moneta nel gioco è chiamata scrap e può essere usata per comprare gli aggiornamenti, riparare il proprio scafo, o anche da dare ai ribelli per

non essere uccisi. Non solo si può aggiornare l'armeria, ma anche i membri dell'equipaggio possono aumentare di livello a seconda di come sono posizionati nelle differenti stanze della nave. Per esempio, se posizionate un componente dell'equipaggio nella sala macchine, allora il personaggio guadagnerà esperienza nelle abilità ingegneristiche.

Ho giocato a FTL per molte ore e, malgrado mi sia cimentato in una sola partita finora, molto è già accaduto. La mia nave è stata invasa da un equipaggio nemico, gli



asteroidi hanno distrutto il mio scudo permettendo alle navi ostili di rendere inusabili le mie armi e il mio motore, e il successivo salto che ho fatto era all'interno di una tempesta ionica che ha masticato la potenza dei miei reattori (e ciò durante uno dei miei pochi primi salti). La casualità della difficoltà a volte può essere frustrante (anche nella modalità facile). I nemici si riproducono in modo casuale, così come le armi che hanno sulle loro

navi. Morti come queste sono permanenti, quindi dovrete iniziare da zero per viaggiare intorno alla galassia. Queste diventano frequenti mentre si impara costantemente dalla precedente partita e fanno infuriare molto se non si ottiene nulla tranne avversari difficili.

Il gioco vi fa esultare dopo ogni battaglia vinta, ma vi dà un cenno di paura per quella che potrebbe

essere la prossima traversia, quando vedete il vostro scafo menomato, o quando vi è rimasto un solo membro d'equipaggio con la vostra scorta di carburante in diminuzione.

Una delle mie caratteristiche favorite del gioco è la musica, si somma all'atmosfera all'atmosfera del gioco mentre state fluttuando nello spazio o nel mezzo di una battaglia emozionante. È un bonus

aggiuntivo che potete scegliere di scaricare con il gioco (pagandolo, ovviamente), ma ne vale il prezzo dato lo sforzo fatto nella colonna sonora. Allo stile grafico del gioco è stato dato l'aspetto 16-bit e ciò lo rende anche più attraente.

In conclusione, il gioco offre un'eccellente esperienza e, se siete dei patiti della strategia e del genere sci-fi, ne sarete immediatamente interessati. Ma, con una severa difficoltà dovuta alla casualità dei combattimenti, potrebbe essere frustrante per alcuni. A 6,99€, questo gioco non può che essere abbastanza. È divertente da giocare e ha una buona rigiocabilità.



David è relativamente nuovo nella scena Ubuntu e finora si sta veramente divertendo. Ama i giochi e si sta creando una carriera come progettista di giochi. Potete seguire le sue gesta presso: rhysforward.carbonmade.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 amisc@fullcirclemagazine.org includendo una breve descrizione del vostro desktop, le caratteristiche del PC e qualsiasi altra curiosità sulla vostra configurazione.

Netbook Acer Aspire One Kav60

SO - Ubuntu 13.04

Risoluzione - 1024x600

Processore - Intel Atom N270 32-bit

Grafica - Intel GMA

945GMEx86/MMX/SSE2

Ram - 1 GB

Disco - 160 GB

All'inizio, avevo pensato di installare Xubuntu, Lubuntu o un'altra distribuzione GNU/Linux leggera, ma ho notato che i video di Youtube vengono riprodotti senza sfarfallamenti solo su Ubuntu. Anche senza scatti su lettori video con il compositing. Il sistema gira un po' in ritardo, ma non è poi così male per un portatile con queste specifiche. Sto aspettando di prendere presto un nuovo portatile, così da poter usare Ubuntu in maniera più completa.

Aya Skull



Mia figlia, che ha 8 anni, utilizza il mio vecchio portatile. Sarebbe praticamente inutilizzabile con Windows, anche con WinXP ormai. Lei è molto felice di dire a tutti che il suo computer è "Linux Mint" e che gestisce Xfce con Cairo-dock (che lei ama) proprio bene.

Il mio S/O:

Linux Mint 13 (Maya, Luglio 2012, versione LTS), a 32-bit con Xfce 4.10

Il mio hardware:

Dell Latitude D610 (circa 2006)

Processore: Intel Pentium M,
1.73GHz a singolo processore

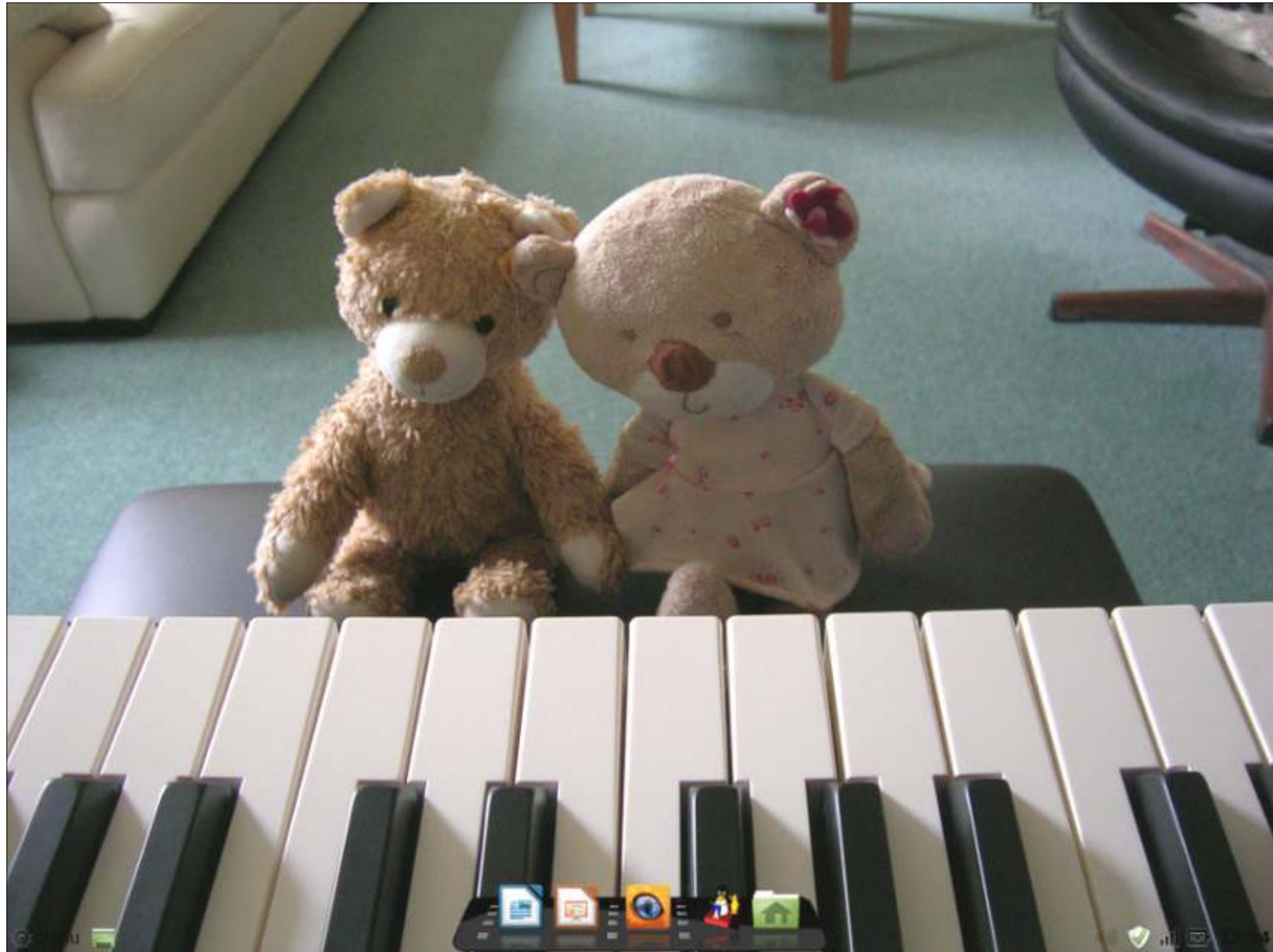
RAM: 1 GB, DDR2

HDD: 40 GB

Video: ATI Mobility Radeon X300
integrata

Schermo: 14", risoluzione 1024x768

Les Waters





Ho utilizzato Linux Mint per quasi tutto il tempo in cui ho usato Linux, circa quattro anni. Proprio adesso sto usando Linux Mint 15 Cinnamon. Ho conky lateralmente,

che elenca tutte le informazioni di sistema, le impostazioni possono essere scaricate qui: <http://brianhanson2nd.deviantart.com/art/Conky-V-2-363203874>. Uso Variety per cambiare il mio sfondo

ogni cinque minuti.
<http://peterlevi.com/variety>

Il mio equipaggiamento:
CPU Intel i3
8 GB RAM

500 GB HDD
Scheda grafica Nvidia GeForce 310M

Nathan Salapat

Utilizzo Ubuntu dal 2012. Attualmente, uso Ubuntu 13.04 con Unity e Cairo Dock. Il lanciatore di Unity è stato nascosto.

Utilizzo un portatile HP G62
Processore: Intel Core i3
Grafica: ATI Radeon 5000
4 GB Ram

Juan Carlos





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 #78

Scadenza:

Domenica 06 Ott. 2013

Rilascio:

Venerdì 25 Ott. 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:

Andrea Lodi
Bianca Kwey
Emanuel Di Vita
Emanuele Boncimino
Fabrizio Nicastro
Irene Bontà
Marco Letizia
Mattia Rizzolo
Valerio Cellentani

Revisori:

Antonio Allegretti
Fabrizio Nicastro
Mattia Rizzolo
Paolo Foletto
Roald De Tino
Valerio Salvucci

Impaginatori:

Fabrizio Nicastro
Francesco Costa
Mattia Rizzolo
Paolo Garbin

Edizione eBook:

Diego Prioretti
Mirko Pizii

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>.