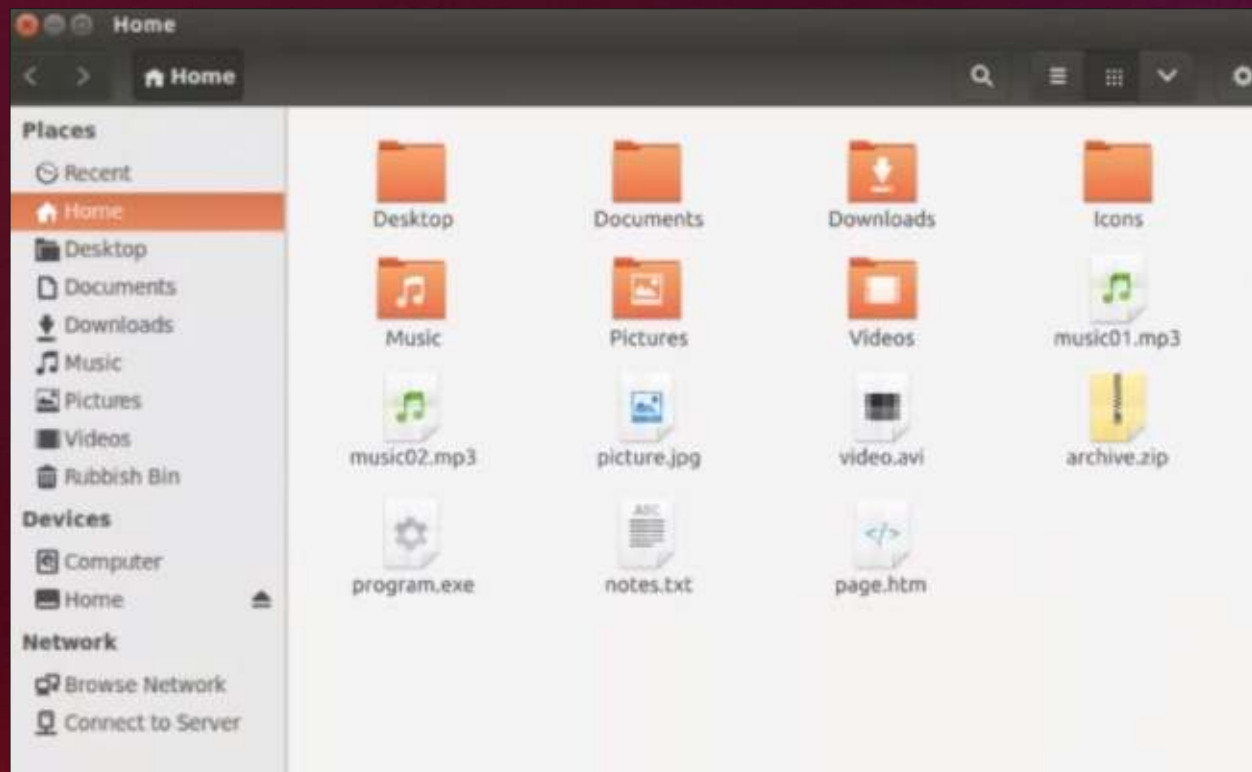




Full Circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ UBUNTU

NUMERO 85 - Maggio 2014



UBUNTU 14.04 SOTTO ESAME



HowTo



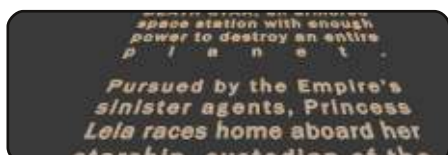
Python p.11



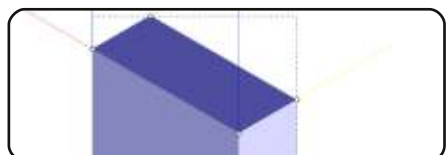
LibreOffice p.14



GRUB2 & Multibooting p.17



Blender p.19



Inkscape p.21

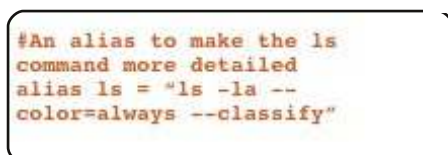


Grafica



Full Circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ UBUNTU



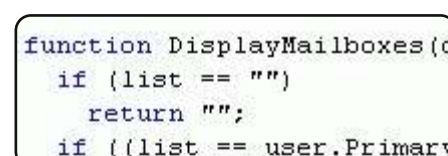
Comanda & Conquista p.09



Arduino p.25



Linux News p.04



Chiedi al nuovo arrivato p.29



Linux Labs p.33



Recensione: Ubuntu 14.04 p.37



Moneta virtuale p.39



Lettere p.42



Tuxidermy p.43



D&R p.44



Sicurezza p.46



Progettazione Open Source p.47



Giochi Ubuntu p.49



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.

Questo mese abbiamo un bel full di articoli. C'è il pezzo su Python di Greg insieme a quello su LibreOffice di Elmer. A completare il set c'è la prima di diverse parti che spiegheranno il menu di avvio di GRUB e il multiboot. Abbiamo anche Inkscape e Blender insieme al primo della mia serie di articoli su Arduino. In questo articolo cominceremo solamente ad armeggiare con alcuni sensori, ma dal prossimo mese passerò in rassegna le prove e le tribolazioni del mio primo progetto.

La nostra recensione di questo mese è Ubuntu 14.04 che è stato rilasciato circa un mese fa. Robin ha puntato il suo occhio critico su di esso e vi darà il suo verdetto. Io? Sto ancora utilizzando Mint 16 ma Charles sembra essersi innamorato del mio vecchio amico Kubuntu. Anch'io probabilmente ci tornerò un giorno; l'ho sempre fatto in passato.

Questo mese abbiamo solo due schermate per "Il Mio Desktop" perché, temo, è tutto quello che ho. Se volete mostrare il vostro desktop ai lettori, quindi, sentitevi liberi di inviarmi uno screenshot e un testo su come avete creato il vostro amato desktop.

Mi è stata inviata una domanda di sicurezza per Michael (cui risponderà questo mese) che era qualcosa che non avevo considerato prima. In breve: ci si può fidare degli antivirus free? Se avete una domanda sulla sicurezza per Michael, inviatela pure ed io gliela passerò.

E infine Oscar ha un paio di Humble Bundle da dare via. Quindi leggete con attenzione la sua recensione di The Impossible Game, rispondete alla semplice domanda, e potrete vincere alcuni omaggi!

Con i migliori saluti, e restate in contatto!

Ronnie

ronnie@fullcirclemagazine.org



Questa edizione è stata creata con :



Full Circle Podcast

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

Ospiti:

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



<http://fullcirclemagazine.org>



AUDIO MP3



AUDIO OGG

Download

ROBOLINUX TRASFORMA LA VOSTRA UNITÀ C: IN UNA MACCHINA VIRTUALE WINDOWS DA AVVIARE IN LINUX

Dite di desiderare di passare da Windows a Linux, ma ci sono alcune applicazioni Windows a cui non potete rinunciare e che non funzionano bene con WINE. Lo sviluppatore di Robolinux offre un sistema operativo basato su Debian GNU/Linux progettato per permettere l'esecuzione di Windows XP o Windows 7 su una macchina virtuale.

L'ultima versione di Robolinux fa un passo avanti: comprende uno strumento che permette di creare una macchina virtuale clonando il disco C: di Windows, il che significa che ci impiega pochi minuti per creare una versione di Windows eseguibile in virtualizzazione sotto Linux e avrà già tutti i vostri programmi e dati esistenti.

Permette di farlo senza utilizzare

una nuova chiave di licenza Windows. Ciò può tornare utile se avete l'unica copia di Windows in dotazione con il computer o se avete una licenza OEM per l'installazione su un solo computer. Questo strumento è stato sviluppato da John Martinson, creatore di Robolinux. È anche possibile utilizzare il software con Ubuntu, Linux Mint, openSUSE, Fedora, Debian, o 500 altre distribuzioni Linux.

fonte:
<http://liliputing.com/2014/05/robolinux-turns-c-drive-virtual-windows-machine-can-run-linux.html>

Inserito da: **Brad Linder**

DIMENTICATEVI DI RAZOR-QT E LXDE, È TEMPO DI ABBRACCIARE LA BELLA LXQT

I gruppi di LXDE e Razor-qt sono orgogliosi di annunciare LXQt 0.7.0, la prima versione di LXQt, l'ambiente desktop Lightweight Qt. Questa beta è considerata una continuazione stabile del desktop Razor.

I laboriosi sviluppatori e decine di collaboratori e traduttori, dopo quasi un anno dalla fusione dei progetti Razor-qt e LXDE-Qt, sono orgogliosi di presentare la versione beta di LXQt 0.7.0. Il nuovo sito web per il progetto LXQt è disponibile presso <http://lxqt.org/>.

Gli utenti LXDE esistenti non devono preoccuparsi per il momento, perché la versione GTK di LXDE continuerà a essere mantenuta fino a quando ci saranno sviluppatori che ci lavorano; diversi di loro hanno spostato la loro attenzione su LXQt. I pacchetti di LXQt sono già disponibili per le seguenti distribuzioni: Arch Linux attraverso AUR, Ubuntu con i PPA daily builds, openSUSE e Siduction.

fonte:
<http://news.softpedia.com/news/Forget-About-Razor-qt-and-LXDE-Its-Time-to-Embrace-the-Beautiful-LXQt-441162.shtml>

Inserito da: **Silviu Stahie**

DEBIAN 7.5 "WHEEZY" LIVE CD È ORA DISPONIBILE PER IL DOWNLOAD

Il progetto Debian ha rilasciato le nuove immagini live CD per l'ultima versione di Debian 7.5 "Wheezy", che è stata messa a disposizione una settimana fa.

Quando viene reso disponibile un nuovo rilascio di Debian, la versione Live CD di tale distro non è immediatamente accessibile agli utenti. Di solito ci vuole circa una settimana prima che il team Debian Live CD metta insieme le nuove uscite. Tutte le derivate Debian hanno ottenuto il proprio Live CD, comprese LXDE, GNOME, KDE e Rescue CD. L'implementazione di default è Xfce.

fonte:
<http://news.softpedia.com/news/Debian-7-5-Wheezy-Live-CD-Now-Available-for-Download-441273.shtml>

Inserito da: **Silviu Stahie**

UBUNTU AIO DVD HA TUTTE

LE DERIVATE UBUNTU 14.04 LTS SU UN DISCO

Ubuntu AIO DVD (all-in-one), una raccolta delle più importanti derivate da Ubuntu 14.04 LTS, resa disponibile il 17 aprile 2014, è ora pronto per il download.

Ubuntu AIO DVD è stato messo insieme da Milan Rajcic e aiuta gli utenti ad avere tutte le principali Ubuntu su un unico DVD: Ubuntu 14.04 LTS, Kubuntu 14.04 LTS, Ubuntu GNOME 14.04, Xubuntu 14.04 LTS, e Lubuntu 14.04 LTS.

Come potete immaginare, è una grande raccolta e detiene le immagini ufficiali che potete anche scaricare dai server di Canonical. La differenza è che gli utenti hanno una sola immagine che le contiene tutte.

fonte:
<http://news.softpedia.com/news/Ubuntu-AIO-DVD-Has-All-Ubuntu-14-04-LTS-Flavors-on-One-Disk-441202.shtml>

Inserito da: **Silviu Stahie**

LA US NAVY STA PASSANDO DA SOLARIS A LINUX PER IL

SUO PROGRAMMA UAV

La US Navy ha incaricato una società terza per aiutarli a passare a Linux per il loro programma UAV, e non da Windows, ma da Solaris.

Solaris è stato considerato per molti anni una delle soluzioni più stabili disponibili, sia fosse per scopi militari o per applicazioni civili, come aeroporti e altri rami. Non è uno dei sistemi operativi più pubblicizzati nel mondo, ma Solaris è di fatto eseguito su un certo numero di sistemi critici.

"Gli esperti di controllo UAV (Unmanned aerial vehicle -veicoli aerei senza-pilota N.d.T.) presso la Raytheon Co. Technical Services in Dulles, Virginia, passeranno da software Solaris a quello Linux un importante sistema di controllo di elicotteri senza-pilota e aggiorneranno il sistema con i controlli di qualità universali UAV con i termini di un contratto da 15,8 milioni di \$ (11,3 milioni di €)".

Il nuovo sistema dovrà fornire alcune caratteristiche essenziali che sembrano mancare all'attuale piattaforma, come ad esempio i controlli intuitivi, le procedure di test

automatizzate e gli aggiornamenti del software di supporto del settore.

fonte:

<http://news.softpedia.com/news/US-Navy-Is-Switching-from-Solaris-to-Linux-for-Its-UAV-Program-441062.shtml>

Inserito da: **Silviu Stahie**

IL PIONIERE DELL'ANTIVIRUS ALAN SOLOMON PENSA CHE L'ANTI-VIRUS È MORTO. USA INVECE LINUX

Il pioniere britannico dell'antivirus, Dr. Alan Solomon, è così convinto che il software AV non funziona più, che ha smesso di usarlo "molto tempo fa" e ha risolto le sue preoccupazioni sulla sicurezza passando da Windows a Linux, ha detto la figura iconica in un blog.

John McAfee vaneggia che il software che porta ancora il suo nome è una cosa, ma che il modo con cui Salomon smonta un settore che ha contribuito a creare nel 1990 con il suo Toolkit Anti-Virus altamente considerato (acquistato dalla Network Associates nel 1998 per 642 milioni di \$) è più come un pugno ben assestato

allo sterno.

Descrivendo la recente dichiarazione della Symantec, sulla "morte" dell'antivirus, come un momento "Gerald Ratner" [vedi nota finale], Solomon assesta il colpo di grazia.

"Ho smesso di usare un antivirus molto tempo fa, perché non riuscivo a capire come potrebbe funzionare in un mondo in cui si avrebbe bisogno di aggiornamenti quotidiani, il che significa che ogni aggiornamento è testato per ... quanto tempo? Non molto tempo, ovviamente. Perché in questi tempi stiamo osservando circa 100.000 nuovi malware al giorno. Oppure 200.000, dipende con chi parli."

fonte:

<http://blogs.techworld.com/war-on-error/2014/05/anti-virus-pioneer-alan-solomon-thinks-anti-virus-is-dead-he-uses-linux-instead/index.htm>

Inserito da: **Arnfried Walbrecht**

NUOVO SVILUPPO DI UNREAL TOURNAMENT E SARÀ ASSOLUTAMENTE GRATUITO

La Epic Games ha annunciato oggi che ha iniziato a lavorare su un nuovo gioco Unreal Tournament. È interessante notare che il gioco, con motore Unreal Engine 4, sarà completamente gratis una volta rilasciato. Non free-to-play, ma completamente gratuito, ha detto la Epic Games. Un "piccolo gruppo" sta attualmente lavorando sul gioco, che arriverà per Windows, Linux e Mac.

Lo sviluppo del gioco è iniziato oggi, 8 maggio, ha detto la Epic Games. Lo studio prevede di sviluppare il nuovo gioco Unreal Tournament "all'aperto", come collaborazione tra Epic Games, i fan di Unreal Tournament e gli sviluppatori di Unreal Engine 4. "Il gioco sarà fedele alle sue radici come un FPS competitivo," afferma la Epic Games.

Epic Games ha avvertito che ci vorranno "molti mesi" prima che lo studio abbia una versione giocabile. "Questo è un vero sviluppo da zero", dice l'azienda.

fonte:
<http://www.gamespot.com/articles/new-unreal-tournament-in-development-and-it-ll-be-absolutely-free/1100-6419511/>
 Inserito da: **Arnfried Walbrecht**

RED HAT SEMBRA ESSERE LA PIATTAFORMA DI SCELTA NEL CLOUD

Red Hat è stata utile per l'evoluzione di Linux, da SO open source geek-amichevole basato su l'hacker, a soluzione enterprise completa di classe 1. Al summit Red Hat 2014, John Furrier e Stu Miniman, del The CUBE, hanno parlato, con il VP & GM dell'unità Platform Business di Red Hat Jim Totton, di Red Hat come piattaforma e di come stia diventando la piattaforma di riferimento per l'on-premise, la virtualizzazione e, infine, il cloud.

fonte:
<http://siliconangle.com/blog/2014/05/07/red-hat-looks-to-be-platform-of-choice-in-cloud/>
 Inserito da: **Arnfried Walbrecht**

ORA, AGGIORNAMENTO DEI SERVER LINUX SENZA TEMPI DI INATTIVITÀ

Con KernelCare, disponibile ora da CloudLinux, le interruzioni pianificate per le patch di sicurezza

su server Linux sono ormai un ricordo del passato, offrendo alle organizzazioni aggiornamenti in tempo reale.

KernelCare applica automaticamente gli aggiornamenti di sicurezza server Linux senza dover riavviare, liberando il personale tecnico dal laborioso processo che richiede diversi minuti per ogni server, più volte l'anno.

"Questo è l'equivalente di cambiare il motore su un aereo mentre è in volo", ha dichiarato Dan Olds, analista principale del Gabriel Consulting Group. Penso che questo sarà visto come un acquisto senza-sforzo se si considera il costo di meno di 50\$ all'anno per server per avere la protezione di aggiornamenti di sicurezza del kernel senza tempi di inattività.

fonte:
<http://internet.itbusinessnet.com/article/Now-Update-Linux-Servers-with-No-Downtime-3236273>
 Inserito da: **Arnfried Walbrecht**

NEL CLOUD, LINUX VINCERÀ LA GUERRA DEGLI OS

Un recente articolo della rivista Fortune intitolato "L'alba dell'era di Chrome" sottolinea il successo del sistema operativo basato su Linux nel mercato dei laptop a basso costo. Secondo l'articolo, "Nel periodo delle feste 2013, due modelli di Chromebook sono stati al n° 1 e n° 3 dei portatili più venduti su Amazon.com e saranno adottati nelle scuole e nelle imprese di tutto il mondo." In poche parole, Chrome OS rappresenta le applicazioni Web su Linux, e dato che il Web è diventato la principale piattaforma di sviluppo applicativi, questo è significativo.

Ci sono altri esempi dell'ascesa di Linux che sono altrettanto importanti. Il Kindle di Amazon è un insieme di applicazioni Java su Linux. Anche Android è una VM Java su Linux. Infine, Valve sta portando videogiochi, da lungo tempo bastione della piattaforma Windows, su Linux con SteamOS.

fonte:
<http://gcn.com/blogs/reality-check/2014/05/linux-wins-os-war.aspx>
 Inserito da: **Arnfried Walbrecht**

TAILS, LA DISTRO LINUX

SCelta DA EDWARD SNOWDEN, LASCIA LA BETA

Il sistema live Amnesic Incognito (Tails, in breve), un sistema operativo basato su Linux mirato a "preservare la vostra privacy e l'anonimato", ha lasciato la beta ed è ora disponibile in versione 1.0. Il sistema operativo è meglio conosciuto per essere il sistema operativo scelto dagli utenti che cercano l'anonimato su Internet, come Edward Snowden, l'ex appaltatore della National Security Administration. Wired riporta che Snowden preferisce questo software, mentre la NSA vede ciò come una minaccia alla sicurezza, insieme con il browser per l'anonimato Tor.

Tails è destinato a essere usato da un USB avviabile o un live CD, in modo che qualsiasi computer a disposizione può essere reso temporaneamente sicuro. Questo funziona non consentendo al sistema operativo di salvare nulla sul disco rigido e forza il PC ad avviarlo interamente sulla memoria RAM. Molte distribuzioni Linux leggere consentono già ciò, ma Tails non è mai destinato all'installazione su disco per garantire la completa "amnesia". Documenti

specifici possono essere salvati sul disco rigido con l'azione esplicita dell'utente, ma di default nulla viene salvato, ed è incluso il software per crittografare tutte le unità esterne.

fonte:

<http://www.muktware.com/2014/05/tails-edward-snowdens-linux-distro-choice-leaves-beta/26613>

Inserito da: **Arnfried Walbrecht**

COSA FARESTI PER MIGLIORARE LINUX?

La sfera Linux è un luogo selvaggio, meraviglioso e avventuroso. Per la sua natura solitaria, è spesso considerato un cane sciolto. Ho osservato che gli utenti Linux tendono a esplorare e a prendere più rischi quando utilizzano i loro computer. Nel bene o nel male, sembra che gli utenti Linux sono stati associati all'élite degli hacker. Ho anche pensato a esso come a un selvaggio west della tecnologia. Mi sono riferito all'utilizzo di Linux come calcolo senza una rete di sicurezza.

fonte:

<http://fossforce.com/2014/04/what-would-you-do-to-improve-linux/>

Inserito da: **Peter Odigie**

LUKS: CRIPTARE DATI DEI DISCHI CON SUPPORTO NTFS SU LINUX

LUKS, acronimo di Linux Unified Key Setup (chiave di installazione unificata Linux), è un metodo di crittografia su disco utilizzato dal kernel Linux, realizzato con il pacchetto cryptsetup. La riga di comando cryptsetup cifra un disco di volumi al volo utilizzando una chiave di crittografia simmetrica derivata da una passphrase fornita ogni volta che una partizione o anche un intero disco è montato.

fonte:

<http://www.tecmint.com/linux-hard-disk-encryption-using-luks/>

Inserito da: **Peter Odigie**

GLI ESPERTI LINUX USANO GLI STRUMENTI TWEAK PER PERSONALIZZARE IL LORO SO, COSÌ POTETE VOI

Dove Windows ha le utility, Linux ha gli strumenti Tweak. E sia che siate esperti Linux o recenti profughi da Windows XP, possono aiutarvi a

rendere Ubuntu 14.04 LTS "Trusty Tahr" (l'ultima e più grande offerta di distro Linux della pioniera Canonical) davvero come fosse casa vostra. La personalizzazione è stata a lungo una delle caratteristiche più interessanti di Linux, specialmente se confrontata con alternative proprietarie come Windows e OS X, ma gli strumenti Tweak in giro oggi consentono di perfezionare ulteriormente il sistema operativo. E se state migrando a Linux sui PC di lavoro, gli strumenti Tweak possono contribuire a facilitare la transizione.

fonte:

<http://www.pcworld.com/article/2152546/linux-pros-use-tweak-tools-to-customize-their-os-and-so-can-you.html>

Inserito da: **Arnfried Walbrecht**

KIM KOMANDO: ACQUISTARE UN COMPUTER CON MENO DI 100\$

Con la fine del supporto a Windows XP del mese scorso, ci sono un sacco di persone in cerca di nuovi computer.

Se non vi siete interessati ai computer negli ultimi anni, potreste

rimanere colpiti da quanta potenza si ottiene per il prezzo. I computer economici di oggi sono quelli di fascia alta di pochi anni fa.

Naturalmente, anche un computer economico costerà tra i 350 e i 500\$. Che non è male se si considera la velocità che si riceve e che la si avrà per almeno quattro anni. Ma forse non c'è bisogno di spendere più di tanto.

fonte:

http://www.shreveporttimes.com/article/20140511/NEWS05/305100015/Kim-Komando-Buy-computer-less-than-100?nclink_check=1

Inserito da: **Arnfried Walbrecht**

GRUPPO LINUX COSTRUISCE UN ANDROID KITKAT A 64-BIT PER GLI SVILUPPATORI ARM

Google sta stringendo i denti per quando la versione a 64-bit di Android sarà rilasciata, ma il gruppo di sviluppo Linux Linaro ha costruito una versione del sistema operativo open source quindi le applicazioni per cellulari possono essere scritte e testate dai produttori e sviluppatori,

affrettandosi per raggiungere Apple.

Smartphone e tablet Android potrebbero essere più veloci con hardware a 64-bit e avere anche più memoria. I produttori dei dispositivi avvertono la pressione di stare al passo con Apple, che è saltata davanti alla concorrenza, mettendo il suo processore A7 a 64-bit nell'iPhone 5s e nell'iPad Air. La versione Android di Linaro non è una distribuzione a pieno titolo del SO, ma un sistema creato per gli sviluppatori, per scrivere e testare applicazioni.

fonte:

<http://www.pcworld.com/article/2154580/linux-group-builds-64bit-android-kitkat-for-arm-developers.html>

Inserito da: **Arnfried Walbrecht**

TERMINARE LA GUERRA DEI BREVETTI LINUX EMBEDDED PRIMA CHE INIZI

La prossima grande battaglia per i diritti intellettuali è stata fatta sui chip hardwired programmabili creati per i dispositivi mobili che sfruttano il codice di Linux. Tuttavia, l'Open Invention Network ha strategicamente schierato forze per

mantenere gli smartphone potenziati con Linux, i tablet e le tecnologie informatiche fuori dal pericolo. Il suo obiettivo è quello di creare una zona franca per i contenziosi intorno ai brevetti Linux embedded. L'Open Invention Network, o OIN, è stato creato nel 2005 come organizzazione 'hacker etica' per proteggere Linux. Ha un notevole sostegno finanziario da parte di Google, IBM, NEC, Novell, Philips, Red Hat e Sony. Più di 800 organizzazioni di tutto il mondo si sono unite alla comunità OIN firmando la licenza libera OIN.

fonte:

<http://www.ecommercetimes.com/story/80447.html>

Inserito da: **Arnfried Walbrecht**

COME MONACO HA PASSATO 15.000 PC DA WINDOWS A LINUX

Hirschgarten, nella zona ovest di Monaco, è uno dei più grandi giardini della birra in Europa, con oltre 8.000 posti a sedere. Si tratta di una vista spettacolare in estate: centinaia di panchine a perdita d'occhio, alberi che forniscono un riparo dal caldo e un vasto numero di persone rilassate a

godersi birre famose della città. Ma benché 8.000 sia un numero impressionante, non è così impressionante come 15.000.

Questo è il numero di persone che il consiglio comunale di Monaco ha fatto passare da Windows a Linux negli ultimi dieci anni. Migrare i lavoratori della terza città più grande della Germania non è stato un compito facile e c'erano un sacco di ostacoli lungo la strada, ma nel complesso il progetto è stato un successo.

Abbiamo seguito i progressi di LiMux (Linux a Monaco di Baviera) per anni e ora che il progetto è effettivamente completato, abbiamo deciso di visitare la città e parlare con il responsabile. Continuate a leggere per scoprire come tutto è cominciato, come Microsoft ha cercato di silurarlo e se altre città del mondo saranno in grado di seguire l'esempio di Monaco...

fonte:

<http://opensource.com/government/14/5/how-munich-switched-15000-pcs-windows-linux>

Inserito da: **Arnfried Walbrecht**



L'ultimo mese ho cominciato a introdurre i vari concetti e terminologie usati da Git. Questo mese faremo ancora un altro passo avventurandoci attraverso una serie di esempi di uso concreto di Git (in combinazione con GitHub; creare un proprio server Git è fuori dagli scopi di questo articolo). Darò per scontato che abbiate già un account gratuito su GitHub oppure che abbiate trovato un repository che vi piacerebbe clonare. Per chiunque sia interessato, ho creato un repository pubblico per questo articolo che può essere trovato qui: <https://github.com/lswest/Command-Conquer-Examples>.

Nota: se non avete un account GitHub e state usando il repository di qualcun'altro, non è detto che abbiate privilegi sufficienti per poter fare dei push (inviare dati). Potete creare la vostra copia del repository facendo un fork (ovviamente bisogna essere già iscritti).

PRIMO PASSO: CREARE UN REPOSITORY

Se preferite usare un repository esistente (o non creare un account GitHub), saltate questo passo.

Quando siete loggati su GitHub, nella parte più alta dello schermo sarà possibile vedere il proprio nome utente e subito dopo un simbolo di somma. Cliccate sul più per creare un nuovo repository. Potrete inserire le seguenti informazioni:

Necessarie:

- Repository Name (nome del repository)
- Owner (proprietario)
- Public/Private (pubblico o privato, quest'ultimo disponibile solo per i membri con un account a pagamento)

Facoltative:

- Description (descrizione del repository)
- Initialize this repository with a README (inizializzare il repository con un file README)
- Add .gitignore (aggiungi .gitignore)
- Add a license (aggiungi una licenza)

SECONDO PASSO: CLONARE IL REPOSITORY GIT

Esistono diversi strumenti grafici per Linux ma per questo articolo farò riferimento unicamente a comandi testuali:

- Aprite un terminale.
- dirigetevi con `cd` in una qualsiasi sottodirectory dove volete che il repository sia situato.
- Digitate:

```
git clone
https://github.com/lswest/Command-Conquer-Examples.git
```

- Potrà trascorrere diverso tempo in base alla dimensione del repository. Una volta che sarà tornato il prompt lo avrete clonato con successo. Ora potete dirigervi all'interno della directory del repository con `cd` (nel mio caso `cd Command-Conquer-Examples`).

TERZO PASSO: EFFETTUARE CAMBIAMENTI

Ai fini di questo esempio, editorò il file `README.md`. Ovviamente la

procedura è sempre la stessa per qualsiasi altra modifica.

- Aprite il file con il vostro editor preferito.
- Fate i vostri cambiamenti.
- Una volta che avete salvato il file, sarà quindi necessario eseguire il seguente comando:

```
git add <file>
```

Nota: se volete aggiungere tutti i file aggiungete semplicemente i loro nomi in successione.

QUARTO PASSO: COMMIT

Dal momento che avete aggiunto i file desiderati e siete pronti per fare il commit di essi nel prossimo aggiornamento del vostro repository, potete eseguire i seguenti comandi:

```
git commit
```

Se eseguite i comandi come mostrato senza nessun argomento o parametro, vi verrà chiesto di inserire un messaggio per il commit prima di terminare. Un paio di opzioni utili sono:

-a: Aggiunge automaticamente tutti i file cambiati (ma ignora quelli nuovi o rimossi).

-m: Utilizza il messaggio indicato come messaggio per il commit, ad esempio -m "Primo commit - modificato README.md".

QUINTO PASSO: PUSH

Ora che avete creato un commit con tutti i cambiamenti che volete entrino nel repository remoto, siete pronti quindi per sincronizzarli. In Git questa operazione è chiamata push. Il formato del comando è:

```
git push
```

Normalmente quando si usa Github, il repository remoto viene chiamato origin e il branch principale su cui si sta lavorando master. Se state lavorando su un repository più complicato, avrete bisogno di conoscere il nome esatto del branch. In questo esempio il comando somiglierà molto a:

```
git push origin master
```

Se non avete configurato git per memorizzare il vostro nome utente e password per GitHub, vi verranno richieste in questo momento. Come avviene solitamente in Linux, il

prompt per la password non mostrerà nessun carattere ma comunque registrerà le pressioni dei tasti.

SESTO PASSO: VERIFICARE IL REPOSITORY REMOTO

Una volta che avete fatto un push (invio) dei vostri cambiamenti, dovrete vedere i nuovi commit elencati nella pagina del repository. Il messaggio del commit compare solo sui file che sono stati influenzati da esso. Questo aiuta a mantenere traccia di quali file non vengono cambiati di frequente.

Ulteriori possibilità

PRIMA POSSIBILITÀ: AGGIUNGERE UN NUOVO FILE

Nel passo 3 abbiamo parlato di come modificare file già esistenti nel repository. Prima di tutto create un nuovo file nel modo che preferite e dopo aggiungetelo al commit con git add . Una volta che l'avete aggiunto, seguite i passi 4-5

SECONDA POSSIBILITÀ: RIMUOVERE UN FILE

Se volete rimuovere un file dal repository, cancellarlo semplicemente dal vostro filesystem non sarà abbastanza. Avrete bisogno di usare il comando git rm. Quando si cancella un file in questo modo (ad es. con git rm "file.txt") è possibile quindi fare un commit del cambiamento e un push nel repository attraverso i passi 4-5.

Spero che questo articolo vi abbia aiutato a fare luce sull'utilizzo dei GitHub e Git. Per qualsiasi difficoltà o per informazioni su un caso specifico, sentitevi liberi di scrivermi un email con le vostre questioni. Come al solito potete contattarmi su lswest34+fc@gmail.com. Per chiunque sia interessato ad ospitare i propri server git, potrei essere felice di scrivere un articolo anche su questo argomento (se c'è sufficiente interesse).



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.



EXTRA! EXTRA! LEGGI TUTTO!

Da ora in poi i nostri gloriosi giornalisti inseriranno regolarmente nuove notizie sul sito principale di Full Circle.

Fate clic sul collegamento NEWS, nel menu del sito nella parte superiore della pagina, e vedrete i titoli delle notizie.

In alternativa, guardate sul lato destro di ogni pagina del sito, e vedrete le ultime cinque notizie pubblicate

Sentitevi liberi di discutere le notizie. È forse qualcosa di nuovo che può nascere di nuovo dal sito.

Buon divertimento!



Alcuni anni fa ho avuto a che fare con problemi di pressione sanguigna. Il mio dottore mi ha suggerito di impegnarmi in attività che mi tenevano concentrato su qualcosa di abbastanza utile, ma piuttosto banale. L'ho fatto tentando di fare il punto croce. È creativo, richiede concentrazione e mantiene occupata la mente su ciò che si sta facendo e non su cosa ci sta preoccupando. Mi trovo di nuovo in questa posizione, quindi ho tirato fuori ago e telaio e ho ricominciato.

Nel caso non siate soliti al punto croce, vi darò un grossolano sommario di cos'è. Il punto croce è un tipo di ricamo che utilizza piccoli modelli a 'x' di aghi che alla fine compongono un'immagine. Il filo è chiamato "floss" (filo da ricamo - N.d.T.) e il tessuto usato è chiamato 'aida'. Secondo Wikipedia, aida è uno speciale tessuto che ha piccoli quadrati formati da piccoli fori a intervalli regolari. Ciò facilita il posizionamento dell'ago a 'x' che crea l'immagine. Ci sono due tipi di punto croce. Uno ha un'immagine stampata sull'aida (una specie di pittura basata sui numeri), l'altro

utilizza un'aida totalmente vuota sulla quale contare le maglie dal modello. La seconda è molto più difficile della prima. Andate nel vostro negozio di stoffe preferito o nella sezione artigianale del locale supermercato e ve ne farete un'idea.

Anche se tempo addietro, ho iniziato a giocare con la creazione di un programma che prende un'immagine e la converte in un modello per il punto croce. Una cosa tira l'altra e ho dovuto accantonare il programma per altre cose. Ora ho rispolverato l'idea e ho ricominciato nuovamente.

Trascorreremo i prossimi articoli a occuparci di questo progetto. Richiederà un po', poiché alcune cose sono abbastanza complesse e richiedono diverse divisioni. Ecco il "piano di gioco":

- creare un database per i colori pixel del floss.
- creare un'interfaccia grafica per l'applicazione, usando Tkinter.
- arricchire l'applicazione per fare la manipolazione dei file immagine.
- creare un file PDF che sarà il modello finale per il progetto.

Quello che apprenderete:

- rivisitazione della manipolazione di database e di XML.
- rivisitazione della programmazione della GUI Tkinter. Se vi siete persi i precedenti articoli in merito, fate riferimento ai numeri dal 51 al 54 di FCM.
- manipolazione di immagini usando PIL (<http://pillow.readthedocs.org/en/latest/>)
- creazione di PDF usando pyFPDF (<https://code.google.com/p/pyfpdf/>)

INIZIAMO

La prima cosa dell'elenco è la creazione del database che conterrà i colori DMC(™) del floss e la loro referenza, per approssimazione più vicina, ai valori RGB (rosso, verde, blu), che sono utilizzati per le immagini sul computer. Allo stesso tempo, il database conterrà il valore

esadecimale e la rappresentazione HSV (tonalità, saturazione, luminosità) per ciascun colore del floss. Sembra che l'HSV sia il modo più facile per trovare la rappresentazione di un colore 'più vicina' che coinciderà con il colore del floss. Certo, l'occhio umano è l'ultimo decisore. Se non avete confidenza con la rappresentazione HSV, su Wikipedia c'è una recensione abbastanza complessa presso http://en.wikipedia.org/wiki/HSL_and_HSV. Potrebbe aiutarvi, ma potrebbe rendere le cose meno chiare.

La prima cosa che ci occorre è un file XML che abbia i colori DMC del floss con la conversione RGB. Il migliore che ho trovato è presso <http://sourceforge.net/p/kxstitch/feature-requests/9/>. Il file voluto è dmc.xml. Scaricatelo e posizionalo in una cartella che userete anche per tenere il codice Python.

```
# makedb.py
# DMC.xml to SQLite database
# For Full Circle Magazine #85
```

```
import apsw
from xml.etree import ElementTree as ET
tablename = "DMC"
```


Ora useremo apsw (sotto) per manipolare il nostro database, che dovrete già avere, e ElementTree (che è incluso nella versione 2.7+ di Python) per fare l'analisi dell'XML.

Come sempre, cominciamo con le nostre importazioni. In questo programma ne abbiamo solo due. Impostiamo inoltre il nome della tabella.

La prossima porzione dovrebbe essere familiare se avete letto per un po' gli articoli. Creiamo una funzione che leggerà il file XML e lo analizzerà per noi. Possiamo anche usare l'informazione per caricare il database. Un frammento del file XML è mostrato in alto a destra.

Cercheremo il tag <floss> in ogni riga di informazione. Per farlo, usiamo il comando .findall('floss'). Una volta ottenuta la riga con l'informazione, spezziamo ogni tag (name, description, ecc.) in variabili distinte da posizionare nel database. Quando si arriva al tag <color>, usiamo il comando .floss.findall('color') per ottenere i singoli valori di rosso, verde e blu.

Iniziamo dicendo alla funzione che useremo le variabili globali

connection e cursor. Impostiamo poi il nome del file XML, lo analizziamo e partiamo. Usiamo anche una variabile contatore per mostrare che sta accadendo qualcosa durante l'esecuzione dell'analisi e dell'inserimento nel database.

Ora che abbiamo tutti i nostri dati, è necessario creare l'istruzione SQL di inserimento ed eseguirla. Notare lo "\" dopo la parola VALUES nell'istruzione SQL. È un carattere di continuazione di linea per rendere facile la visualizzazione qui sulla rivista. Creeremo il database e la tabella in pochi istanti.

```
SQL = "INSERT INTO DMC
(DMC,Description,Red,Green,Blue) VALUES \
```

```
(' %s', '%s', %s, %s, %s)" %
(name, desc, red, green, blue)
```

```
cursor.execute(SQL)
```

Ora mostriamo sul video che qualcosa sta avvenendo:

```
print "Working record
{0}".format(cntnr)
```

```
cntnr += 1
```

Ora creiamo e/o apriamo il database nella funzione OpenDB (in basso a destra). Se eravate con noi

```
<floss>
  <name>150</name>
  <description>Dusty Rose Ultra VDK</description>
  <color>
    <red>171</red>
    <green>2</green>
    <blue>73</blue>
  </color>
</floss>
```

```
def ReadXML():
    global connection
    global cursor
    fn = 'dmc.xml'
    tree = ET.parse(fn)
    root = tree.getroot()
    cntnr = 0
    for floss in root.findall('floss'):
        name = floss.find('name').text
        desc = floss.find('description').text
        for colour in floss.findall('color'):
            red = colour.find('red').text
            green = colour.find('green').text
            blue = colour.find('blue').text
```

```
def OpenDB():
    global connection
    global cursor
    global ucursor
    global dbname
    connection = apsw.Connection("floss.db3")
    cursor = connection.cursor()
    ucursor = connection.cursor()
```

quando abbiamo fatto il lavoro del database, noterete che questa volta abbiamo usato due variabili indice. La variabile cursor è usata per il "normale" inserimento e più tardi nell'istruzione select dell'aggiornamento, per impostare i

valori HSV ed esadecimali. Dobbiamo usare due indici poiché se ne modifichiamo uno nel mezzo di un'istruzione logica, perdiamo ogni cosa con il nuovo comando. Mediante 'ucursor', possiamo fare ciò nell'istruzione di aggiornamento.

A parte questo, è la nostra normale funzione OpenDB.

Ora che il database è stato creato e/o aperto, possiamo impostare la nostra tabella (in altro a destra). Notare che l'istruzione SQL sotto usa le triple virgolette per permettere l'interruzione di riga per una visualizzazione più nitida.

La funzione EmptyTables (centrale a destra) è lì solo per assicurare che se vogliamo o necessitiamo di avviare l'applicazione più di una volta, iniziamo con una tabella pulita e vuota, se esiste. Se dovessimo fermarci qui, avremmo un database ragionevolmente funzionante con i colori DMC, i nomi dei colori e i valori RGB associati per ognuno. Comunque, come ho alluso prima, è più facile prelevare il colore floss più prossimo usando i dati HSV.

Creiamo successivamente i valori esadecimali da quelli RGB (centrale a sinistra).

La prossima funzione crea i valori HSV da quelli RGB. Ho trovato l'algoritmo su internet. Potete cercarlo lì.

Infine, creiamo la funzione

```
def MakeTables():
    sql = '''CREATE TABLE IF NOT EXISTS DMC
    (pkID INTEGER PRIMARY KEY, DMC INTEGER,
    Description TEXT, Red INTEGER, Green INTEGER, Blue INTEGER,
    HEX TEXT, H INTEGER, S INTEGER, V INTEGER)'''
    cursor.execute(sql)
```

```
def rgb2hex(rgb):
    return '%02x%02x%02x' % rgb
```

UpdateDB . Usiamo il comando SELECT * FROM DMC e la variabile "normale" cursor per mantenere i dati. Passiamo poi ai dati restituiti, leggiamo i valori RGB, e li passiamo alla funzione rgb2hex come tupla e alla funzione rgb2hsv come tre valori separati. Una volta ottenuti i valori di ritorno, usiamo il comando SQL update per unire i corretti record utilizzando la chiave primaria (pkID). Come ho affermato prima, dobbiamo usare una variabile cursor separata per l'istruzione di aggiornamento. L'ultima cosa che faremo è chiamare ciascuna delle funzioni al fine di creare il database e, alla fine, stampiamo "Finished" cosicché l'utente sappia che ogni cosa è fatta.

```
OpenDB()
MakeTables()
EmptyTables() # Just to be
safe
ReadXML()
UpdateDB()
print "Finished"
```

```
def EmptyTables():
    sql="DELETE FROM %s" % tablename
    cursor.execute(sql)
```

```
def rgb2hsv(r, g, b):
    r, g, b = r/255.0, g/255.0, b/255.0
    mx = max(r, g, b)
    mn = min(r, g, b)
    df = mx-mn
    if mx == mn:
        h = 0
    elif mx == r:
        h = (60 * ((g-b)/df) + 360) % 360
    elif mx == g:
        h = (60 * ((b-r)/df) + 120) % 360
    elif mx == b:
        h = (60 * ((r-g)/df) + 240) % 360
    if mx == 0:
        s = 0
    else:
        s = df/mx
        v = mx
    return int(round(h,0)), int(round(s*100,0)),
    int(round(v*100,0))
```

Ho chiamato questo programma "MakeDB". Il database dovrebbe essere creato nella stessa cartella dove sono situati il codice e il file XML. Come sempre, tutto il codice può essere reperito presso <http://pastebin.com/Zegqw3pi>.

La prossima volta lavoreremo sull'interfaccia grafica. Useremo

Tkinter per la GUI quindi, nel frattempo, potreste rinfrescarvi la memoria guardando i numeri dal 51 al 54 di FCM dove ho già trattato Tkinter.

Fino alla prossima volta, trascorrete un buon mese.



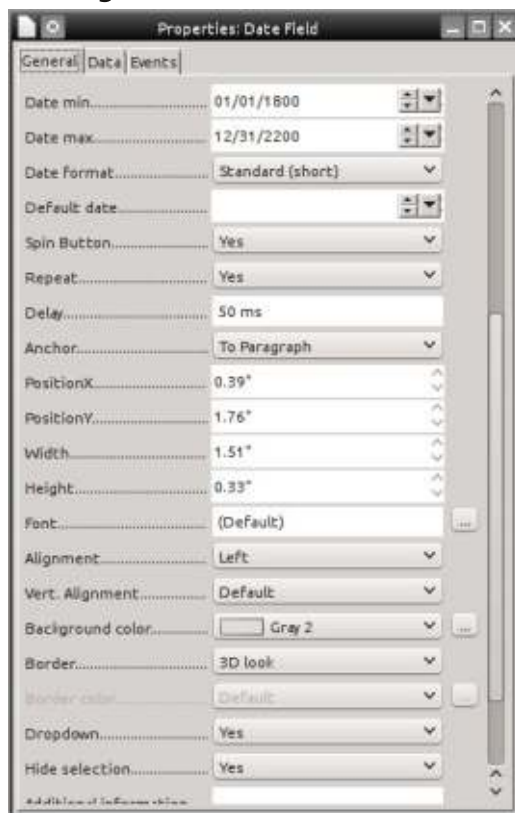
Nel mio articolo del numero 83 di Full Circle Magazine, vi ho guidato attraverso la creazione di un formulario che utilizza una vista, ma ho lasciato le cose incompiute: non ho fatto niente per formattare i controlli per garantire l'integrità dei dati. Se non l'avete già fatto, leggete l'articolo di Full Circle nr.83 e seguite i passi per creare le tabelle e i formulari. Lavoreremo con il "ProjectForm" e vedremo come possiamo migliorare l'integrità dei dati. Vi aspetto se avete bisogno di lavorare seguendo l'How-To del nr.83.

CONTROLLI DATA E ORA

Ora procediamo con il lavoro. Sul pannello "Formulari" del database creato, facciamo clic con il tasto destro su "ProjectForm" e selezioniamo "Modifica". Come ho detto prima, la procedura guidata di solito unisce un'etichetta con una casella di input, ma nel caso dei campi data e ora, in realtà li accoppia con i controlli data e ora. Senza alcuna formattazione, sembrano proprio caselle di inserimento testo, ma, credetemi, sono i controlli per data e ora. Avremo bisogno di separare il controllo dalla sua

etichetta, al fine di lavorare con il controllo data. Facciamo clic destro sull'etichetta "Due" o sul controllo della data, quindi selezioniamo Raggruppa > Separa.

Doppio clic sul controllo della data per aprire la finestra delle proprietà del controllo. Nella scheda "Generale" troveremo tutte le regolazioni che si possono fare al controllo. Siamo interessati a quelle che regolano l'inserimento.



Data Min/Data Max - Queste due opzioni consentono di controllare i valori minimo e massimo consentito nei campi della data. Hanno i valori predefiniti 01/01/1800 e 31/12/2200 come minimo e massimo. In applicazioni generiche, queste impostazioni predefinite dovrebbero funzionare, ma se si hanno esigenze diverse, sentitevi liberi di regolarle. Un esempio è un database per l'inventario, in cui non sono necessarie le fatture di trasporto datate prima della nascita della società. È possibile impostare la data minima con il giorno di apertura.

Formato data - Ci sono 12 diversi formati di data. Questa opzione determina come il controllo visualizzerà la data. Scorrere le opzioni e vedere quale si adatta meglio alla propria applicazione.

Data predefinita - Questo è il valore predefinito per il campo. Se c'è una data che gli utenti dovrebbero utilizzare spesso, allora usiamo tale data. Ciò accelererà l'inserimento dei dati. Può anche mostrare all'utente il formato in cui inserire le date. Purtroppo, in questa fase, non si può impostare facilmente la data attuale come

valore predefinito al record aggiunto.

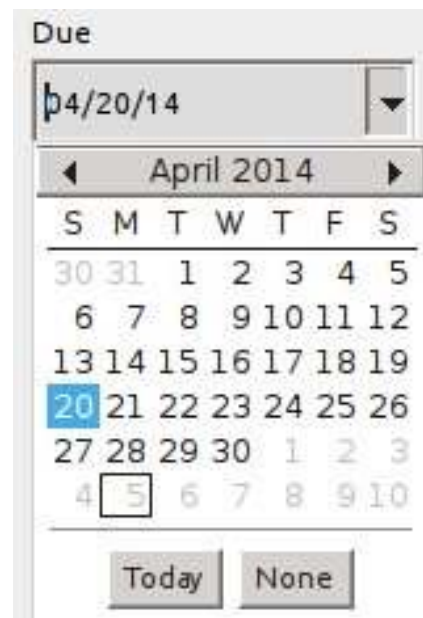


Pulsante di selezione

Impostando questa opzione su 'Sì', verranno inseriti i pulsanti di selezione sul controllo. L'utente può utilizzare questo pulsante per regolare mese, giorno e anno. L'utente fa clic nella parte della data che vuole regolare e apporta le modifiche facendo clic su questi pulsanti. Molto utile per l'immissione dei dati.

Ripeti - L'opzione Ripeti è legata al Pulsante di selezione. Controlla se ripetere o meno quando si tiene premuto il pulsante del mouse sul pulsante di selezione. Utilizzarlo a propria discrezione. A volte ha senso. Altre volte non tanto.

Ritardo - L'opzione Ritardo controlla la velocità dell'opzione di ripetizione. Un ritardo più lungo significa che dovete tenere premuto il pulsante più a lungo prima che si ripeterà. L'impostazione predefinita è "50 ms" (millisecondi).



Apribile - Apribile aggiunge una casella in stile freccia al controllo. Facendoci clic sopra, visualizza un calendario in cui è possibile selezionare la data di cui avete bisogno.

NOTA: È possibile utilizzare sia il Pulsante di selezione che l'opzione Apribile per creare un controllo flessibile.

Dopo aver effettuato le regolazioni al controllo, salviamo il formulario e chiudiamolo. Apriamolo per provare il controllo della data appena impostato. Sentitevi liberi di sperimentare con le diverse opzioni di controllo per avere una migliore idea di come funzionano. Le opzioni per il controllo del tempo sono le



stesse del controllo data, eccetto per l'opzione Apribile.

RENDERE OBBLIGATORIO IL TITOLO

Ora che abbiamo impostato il controllo data, cerchiamo di affrontare alcuni possibili problemi con la casella di inserimento "Title". Quando abbiamo creato il campo, abbiamo impostato la lunghezza massima a 50. Tuttavia, nello stato in cui si trova ora, possiamo digitare più di 50 caratteri nella casella di inserimento. Cercando di salvare il record con un "Title" con più di 50 caratteri, si produrrebbe un errore di inserimento SQL. Inoltre, quando abbiamo creato la tabella, abbiamo dichiarato "Title" come "NOT NULL." Vogliamo rendere "Title" un campo obbligatorio per ogni record. Lo stato "NOT NULL" impedisce che la casella di input rimanga vuota, ma è



ancora possibile digitare uno spazio e il formulario accetterà il valore come valido. Quindi, abbiamo un paio di cose da sistemare nel nostro formulario.

Apriamo "ProjectForm" per la modifica con un clic destro sull'etichetta "Title" o sulla casella di input, poi Raggruppa > Separa. Ora un doppio clic sulla casella di inserimento "Title" per aprire la finestra delle proprietà. Nella scheda "Generale", impostiamo il valore "Lunghezza Max testo" a 50. Questo eviterà all'utente di inserire più di 50 caratteri. Nella scheda "Dati", assicuriamoci che "La stringa vuota è ZERO" e "Digitazione necessaria" siano impostati su "Sì." Queste due impostazioni diventano un controllo ridondato per accertare che ci sia un valore valido nel campo di immissione.

Tuttavia, abbiamo ancora un

problema per il fatto che l'utente può ancora creare un titolo con spazi. Per risolvere questo problema, abbiamo bisogno di usare un po' di SQL. Ho cercato un modo grafico per ottenere lo stesso risultato, ma a volte, quando si lavora con i database, SQL è la migliore, se non l'unica, scelta. Aggiungiamo un vincolo CHECK alla tabella "Project". Facciamo clic su Strumenti > SQL per inserire SQL. Usiamo il seguente comando SQL per aggiungere il vincolo alla tabella:

```
ALTER TABLE "Project"
```

```
ADD CONSTRAINT NOSPACES_CK
```

```
CHECK (TRIM (BOTH FROM  
"Title") <> '');
```

Il comando ALTER TABLE significa che stiamo modificando la tabella, in questo caso quella "Project". Per indicare le modifiche che stiamo apportando, usiamo il

comando ADD CONSTRAINT. NOSPACES_CK è il nome del vincolo che stiamo aggiungendo. Non è necessario che la nomenclatura dei vincoli sia tutta in maiuscolo. Io ne faccio solo una questione di convenzione. L'ultima riga è il vincolo CHECK. Utilizzando la funzione nativa TRIM, si rimuovono tutti gli spazi da entrambi i lati della stringa e ci si assicura che non sia uguale a una stringa vuota.

Ora, se qualcuno cerca di utilizzare una stringa di spazi per "Title", viene generato un errore di vincolo SQL.

Possiamo fare la stessa cosa con i campi "FirstName" e "LastName" nella tabella "TeamMember". "Lunghezza Max testo" per il campo nome è 25. Vi suggerisco il seguente SQL per l'aggiunta di vincoli:

```
ALTER TABLE "TeamMember"
```

```
ADD CONSTRAINT  
RNAME_NOSPACES_CK
```

```
CHECK (TRIM (BOTH FROM  
"FirstName") <> '');
```

```
ALTER TABLE "TeamMember"
```

```
ADD CONSTRAINT  
LNAME_NOSPACES_CK
```

```
CHECK (TRIM (BOTH FROM  
"LastName") <> '');
```

MIGLIORARE LA VISTA QUERY

La vista che creiamo per inserire i nomi nella casella di riepilogo di "ProjectForm" è SQL bello e buono, ma ci sono un paio di problemi. Primo, anche se abbiamo impedito nomi fatti di spazi, gli utenti possono comunque aggiungere legittimi nomi con spazi aggiunti all'inizio o alla fine. Inoltre, i nomi non sono in ordine.

Per fortuna, possiamo modificare la nostra vista e fare alcune aggiunte per affrontare questi problemi. Selezioniamo "Tabelle" dal riquadro "Database". Facciamo clic destro su "TeamView" e selezioniamo "Modifica in vista SQL". Ciò fa apparire l'SQL che abbiamo usato per creare la vista. Modifichiamo l'SQL corrente in modo che appaia simile al seguente:

```
SELECT TRIM(BOTH FROM  
"FirstName") || ' ' ||  
TRIM(BOTH FROM "LastName") AS  
"Name", "ID" from  
"TeamMember" ORDER BY  
"LastName", "FirstName";
```

Abbiamo già visto TRIM quando abbiamo creato il nostro vincolo CHECK. Rimuove tutti gli spazi all'inizio e alla fine di "FirstName" e "LastName".

Infine, accodiamo il comando ORDER BY per ordinare i nomi in base a "LastName" e poi a "FirstName." Questo significa che i nomi saranno ordinati per cognome, poi, se vi è più di uno stesso cognome, saranno ordinati per nome.

Con adattamenti ai controlli e un po' di SQL, siamo stati in grado di fare molti miglioramenti ai nostri formulari, rendendo l'immissione dei dati non solo più facile, ma anche più affidabile. Se siete interessati a una migliore comprensione dell'SQL utilizzato in questo How-To, ho un paio di risorse per voi.

I post su LibreOffice Base sul mio blog "Che Tech sto facendo?"
<http://eeperry.wordpress.com/category/libreoffice/libreoffice-base/>

Il tutorial SQL su W3Schools
<http://www.w3schools.com/sql/default.asp>



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

podcast.ubuntu-uk.org



Emergono ogni volta nuove distro di Linux. Ubuntu, Debian, LinuxMint, BodhiLinux, SnowLinux, antiX... regolarmente ne escono nuove versioni. Travolgente! Come se questo non bastasse, molte distribuzioni offrono una vasta scelta tra desktop preinstallati e programmi di default. I comuni manager desktop includono Gnome, Cinnamon, Unity, XFCE, LXDE e Enlightenment. Questa ricchezza è una gioia per i protagonisti dell'open source. Abbiamo ancora bisogno di modi pratici per confrontare e divertirsi con queste multiple distribuzioni. Un approccio comune è quello di eseguire una sessione live (da DVD o chiavetta USB), o avviare un secondo sistema operativo all'intorno di alcune mistiche "macchine virtuali". Ma nessuna di queste modalità permette di accedere pienamente alle reali velocità, stabilità e comportamenti della distribuzione se fosse installata e avviata direttamente sull'hard disk del vostro pc! Varie distribuzioni installate sul vostro hard disk fra cui scegliere, vi daranno la possibilità di provare differenti distribuzioni candidate e, soprattutto, dureranno

di più che una sessione live.

Recentemente ho capito un approccio e sono stato costretto a condividere questa conoscenza con altri lettori di FCM. La risposta è in un GRUB customizzato: il Grande Bootloader Unificato.

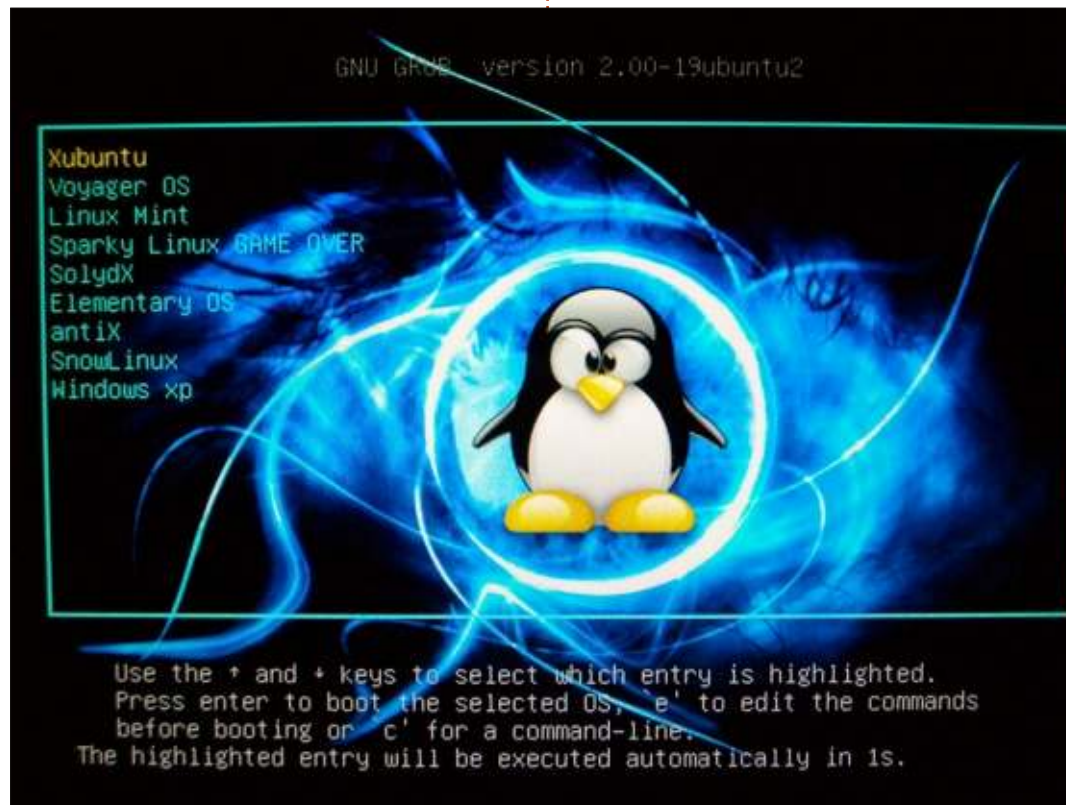
Quando si avvia il mio pc, la prima cosa che appare dopo il BIOS è il menu del GRUB nel quale sono

visualizzati i vari sistemi operativi installati tra cui scegliere (nove nel mio caso). Molti di noi conoscono il "dual booting" con Windows e una distribuzione Linux: questa è una opzione di default che è offerta quando si installa Ubuntu, o un'altra distribuzione Linux, su una macchina con solo Windows. Dopo l'installazione e il riavvio, avrete il menu del GRUB da cui potrete scegliere quale sistema operativo

(OS) avviare: Ubuntu o Windows. Se non vedete il menu del GRUB (ad esempio avete solo Ubuntu nel vostro hard disk), premete Shift durante l'avvio per renderlo visibile. GRUB può fare molto di più per voi che offrire un menu dual-booting e il multibooting è quello che andremo a imparare in questa serie da quattro parti! Nella prima parte scopriremo gli obiettivi generali e le caratteristiche di GRUB.

Con GRUB, mi riferisco alla versione 2 (GRUB2), che è la versione pacchetto con più distribuzioni Linux (pacchetto grub-pc versione 1.97 o recenti!). Da Ubuntu 12.10 in su è installata la versione 2.00 del grub-pc.

GRUB è un bootloader, che viene installato di default nel Master Boot Record (MBR) del vostro hard disk. Che boccone. MBR è il primo settore del vostro hard disk (512 bytes) e, come tale, è la prima cosa che viene letta dall'hard disk durante l'accensione. Il suo contenuto NON appare all'interno del vostro file system(s) nell'hard disk e, pertanto, non possono essere letti da file



manager (a ogni modo, non ne abbiamo bisogno). Esso è la parte logica per il bootloader, che è un piccolo sistema operativo di transito. Il BIOS trasferisce i suoi controlli del PC al bootloader durante l'avvio dall'hard disk. Il bootloader è essenzialmente responsabile del corretto trasferimento dei controlli della vostra macchina al sistema operativo. Esistono altri bootloader come GRUB, tipo LiLo per esempio.

Un bootloader come GRUB contiene puntatori a uno o più OS nel vostro hard disk, in quanto ogni OS è installato in partizioni separate dell'hard disk (o di un altro hard disk). Solitamente, quando più di un OS sono installati, GRUB offre un menù da cui poter scegliere l'OS all'avvio. Se non si esegue nessuna selezione, dopo 10 secondi verrà avviata la scelta predefinita. Inoltre, GRUB è in grado di tenere traccia di varie versioni di Kernel installate in una distribuzione Linux (qualcosa di simile ai dual-booters). Ogni Kernel installato (entro uno e nello stesso OS) apparirà come una linea separata nel menu del GRUB (o in un sotto menu). In questo modo, è ancora possibile "ritornare" a una versione precedente del Kernel nel caso in cui qualcosa non funzioni come aspettato con un nuovo kernel

installato. Certamente, GRUB non immagazzina tutte queste informazioni all'interno nel piccolo settore MBR: nell'installazione è stato configurato per cercare moduli e impostazioni per configurazioni di cui necessita nella cartella `/boot/grub` nella partizione Linux.

Finora abbiamo un'idea generale su cosa il GRUB sia responsabile. Tuttavia, partendo da subito a installare distribuzioni Linux A, B, C e D nelle partizioni 1, 2, 3 e 4 porterà a problemi a lungo periodo. Vediamo perchè.

Ogni volta che installate una nuova distribuzione, il GRUB che è già presente nel MBR viene sovrascritto perchè la nuova distribuzione re-installa in GRUB dal suo stesso pacchetto grub-pc. Questo nuovo GRUB cerca le configurazioni nel file `grub.cfg` nella cartella `/boot/grub` della nuova distribuzione Linux. Nessun problema fin qui, perchè questo file di configurazione è riempito di puntatori a tutti i sistemi operativi presenti nel vostro hard disk. Quindi avremo eventualmente un menù del GRUB aggiornato dopo che avrete installato la vostra ultima distribuzione Linux (supponiamo sia la distro D). Supponiamo inoltre che

abbiate modificato le configurazioni del GRUB per rendere il suo look meraviglioso (per esempio con un bello sfondo, un meraviglioso testo colorato, OS di default presente, etc..) Tutte queste cose funzioneranno come vorrete? Sì, per ora. Tuttavia, il file `grub.cfg` su cui si basa il GRUB (nel MBR) è di solito controllato dalla distribuzione D (che avete installato nella partizione 4). Un futuro aggiornamento del Kernel nella distribuzione C si rifletterà nel menu del GRUB? No, perchè la distro D è inconsapevole della di questo aggiornamento kernel. Cosa succede quando il pacchetto grub-pc viene aggiornato nelle distro A, B o C - o quando sostituite la distro A con una nuova E? Il MBR verrà sovrascritto col GRUB... dalla distro A (o E), B oppure C (che non si riferisce a `/boot/grub/grub.cfg` nella partizione 4, ma ad una delle partizioni 1, 2, 3). Quindi... addio bello sfondo e alle altre modifiche che erano presenti nel vecchio file di configurazione del grub! E se sostituisco la distro D e sovrascrivo il GRUB? Stessa cosa.

Per concludere, è solo aggiornando attivamente `grub.cfg` all'interno della distro D (eseguendo il comando `"sudo update-grub"`) che il Kernel e l'OS cambiano altrove nel vostro hard disk e saranno rilevate e

riflesse nel menu del GRUB. Ciò vi rende dipendenti dalla distro D. Non una situazione ideale quando volete cambiare distro Linux a vostro piacimento.

La mia proposta, con questa serie di articoli, è di fornirvi una migliore comprensione su come lavori GRUB e per dimostrare una più avanzata opzione di una installazione GRUB governata da una delle distribuzioni Linux: realizzeremo un bootloader indipendente nel MBR. Con questo voglio dire che un'installazione del GRUB che non verrà affetta dalle nostre sostituzioni di una distribuzione Linux con un'altra e su cui si ha il controllo!

La prossima volta, ci addentreremo in alcune parti interne del GRUB!



Floris Vanderhaeghe diventò un Linux fan attraverso Ubuntu 10.10. Potete contattarlo via email a questo indirizzo: tux7546@gmail.com.



HOW-TO

Scritto da Nicholas Kopakakis

Blender - Parte 11b

La prima cosa di cui abbiamo bisogno per poter creare un oggetto è un'ottimo riferimento dello stesso. Se vogliamo ricreare la scena introduttiva di Star Wars, dobbiamo fare una piccola ricerca su Google. Per prima cosa, ho trovato un video che è esattamente quello che è nostra intenzione riprodurre:

<https://www.youtube.com/watch?v=UKRIUiyF0N4>

Ma ci servono ulteriori informazioni per cui ho continuato a cercare qualcosa che potesse tornarci utile e sono finito su questo sito: <http://www.theforce.net/fanfilms/production/crawl/opening.asp>



Sembra proprio quello che ci serviva. Scarichiamo da qui il logo di Star Wars.

Sempre da questo sito, scarichiamo il font gratuito (SWCrawlBody) che

useremo per creare il corpo del testo.

Per ora, la scena che vogliamo ricreare è il movimento del logo di Star Wars e lo scorrimento del testo (come nel video di youtube, da 0:08 a 1:32).

Suggerimento: Questo non è un progetto che richiede riferimenti super dettagliati. Tutto quello di cui abbiamo bisogno è un video che creeremo "tale e quale", oltre ad alcune informazioni riguardo agli elementi che sono stati utilizzati per creare la scena. Se avessimo creato un modello, tipo un aereo, avremmo dovuto cercare molte più foto per capire come l'aereo appare da diverse angolazioni e molte informazioni tecniche tipo la profondità della cabina di pilotaggio e la lunghezza delle ali.

Come potete notare ci sono delle differenze tra il testo sul video e il testo nel sito (sul video non appare "Episode IV – A new hope"). Noi vogliamo creare un'animazione simile a quella del video, per cui personalmente vi suggerisco di scaricarlo. Ne avremo bisogno per

misurare la durata dello scorrimento del testo o quella della comparsa del logo di Star Wars.

Per questo, ho scaricato il video da youtube, l'ho messo su kdenlive (<http://www.kdenlive.org/>), e rilevato che il logo di Star Wars appare approssimativamente per 8 secondi prima di scomparire in lontananza, mentre 1 minuto e 16 secondi è la durata dello scorrimento del testo. Dato che il testo che scorre compare solo dopo la scomparsa del logo di Star Wars, la durata dell'intera animazione sarà di 8 secondi + 1 minuto e 16 secondi. Il che vuol dire 1 minuto e 24 secondi. Convertendo questo dato in fotogrammi, abbiamo 84 secondi totali moltiplicati per 25 fotogrammi al secondo; totale: 2100 fotogrammi. Ecco la durata esatta della nostra animazione.

Ora siamo pronti per iniziare un nuovo progetto Blender e salvarne il file come StarWarsIntro.blend, o qualcosa di simile.

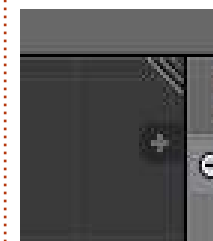
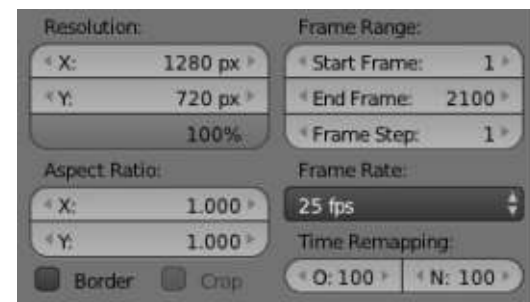
Eliminate il cubo iniziale dalla scena.

Ora sistemate le impostazioni di renderizzazione del progetto.

Premete l'icona Render e, sotto Resolution Settings, impostate la larghezza (X) su 1280 e l'altezza (Y) su 720. Fissate inoltre Percentage Scale su 100%.



Alla voce Frame Range, impostate End Frame su 2100.

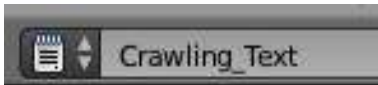


Premete il 7 del tastierino numerico per porvi in una vista ortogonale dall'alto nella vostra finestra 3D View. Ora premete e trascinate verso sinistra l'angolo destro della 3D View per creare un'altra finestra.



Modificate la nuova finestra in Text Editor.

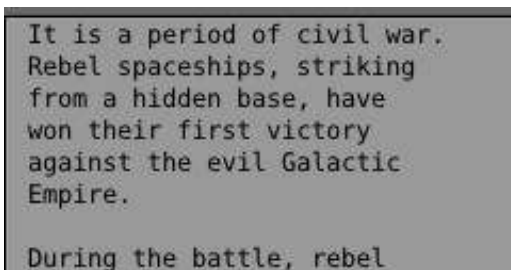
Ora, premete il pulsante New per creare un nuovo documento di testo in Blender. Chiamatelo `Crawling_Text`, come nell'immagine che segue:



Riscrivete il testo dell'immagine trovata su www.theforce.net, o copiatelo e incollatelo nel Text Editor da un'altra sorgente.

Suggerimento: Potete anche scrivere il testo direttamente in un oggetto di testo premendo i tasti Shift +A -> Text to add, ma non potete incollare in questo oggetto alcun testo precedentemente copiato, né usare il tasto Tab per indicizzare le parole del testo. Ecco perché preferisco usare un file di testo con il Text Editor.

Alla fine, dovrete avere qualcosa di simile:



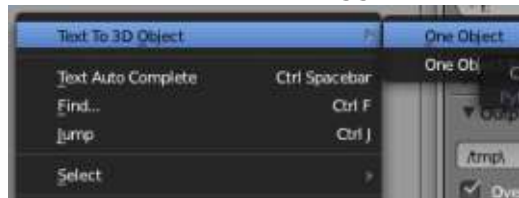
Provate a realizzare un testo identico a quello che scorre nel video (la prima riga termina con la parola "war", la seconda la parola "striking", ecc.).

Salvate il progetto.

Ora, è tempo di convertire questo testo in un oggetto 3D.

Nella barra superiore del Text Editor selezionate Edit > Text To 3D Object > One Object.

Il vostro testo apparirà quindi nella finestra 3D View come oggetto 3D.



Diamo qualche altra sistematina al nostro testo. Andate nella finestra Properties e premete l'icona F:



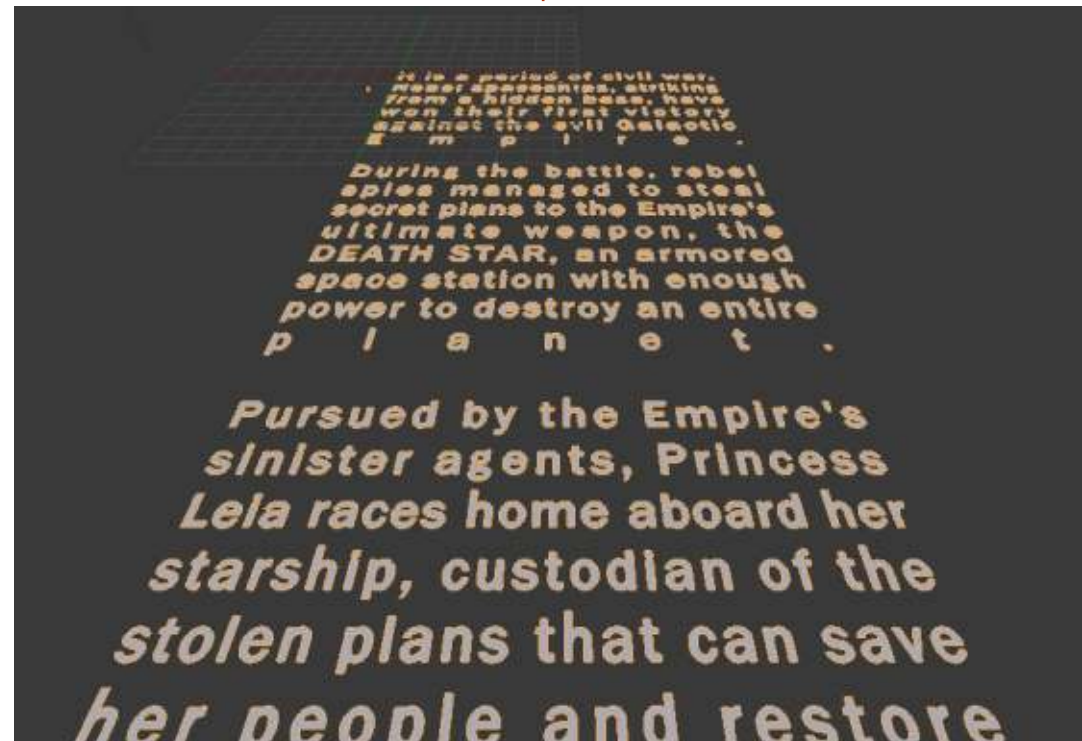
Sotto Font, navigate e selezionate il font scaricato in precedenza da www.theforce.net.



Sotto Paragraph, selezionate Flush, dato che ci interessa che le parole riempiano l'intera riga.



Non è successo nulla. Aggiustiamo un altro parametro. Alla linguetta Text Boxes, modificate il valore di Width su 15.



Ecco quindi ciò che abbiamo nella finestra 3D View (applicando vista in prospettiva, rotazione e posizionamento della cinepresa)

Continua...



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 25

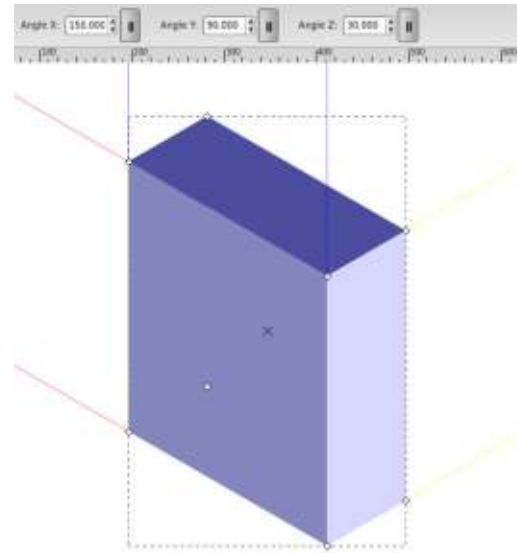
In questo articolo esaminerò lo strumento 'Crea solido 3D' di Inkscape. La prima cosa da notare su tale strumento è che non crea scatole 3D. Ciò che fa in realtà è disegnare e manipolare sei percorsi chiusi per produrre una rappresentazione 2D di una scatola 3D; Inkscape è, dopo tutto, solo un programma di disegno 2D, non una seria applicazione CAD 3D. Questo è anche l'unico finto disegno 3D primario che Inkscape offre, quindi, se volete forme 3D diverse dalle scatole, siete da soli. Con queste limitazioni in mente, diamo uno sguardo più da vicino per vedere come funziona lo strumento Crea solido 3D e come lo si può utilizzare come base per rappresentazioni più complesse di oggetti 3D.



Potete attivare lo strumento Crea solido 3D utilizzando l'icona nella barra degli strumenti, oppure premendo X o Shift-F4. Il normale strumento rettangolo 2D può essere attivato premendo F4, quindi potreste pensare a questo strumento come al disegnare un rettangolo che è stato spostato nella terza dimensione. A seconda di dove lo disegnate e di quanto avete già

giocherellato con lo strumento Crea solido 3D, è facile creare una scatola troppo grande o troppo distorta, rendendo difficile la comprensione dello strumento. Quindi, prima di iniziare a disegnare, impostiamo alcuni valori sensibili predefiniti sulla barra degli strumenti di controllo.

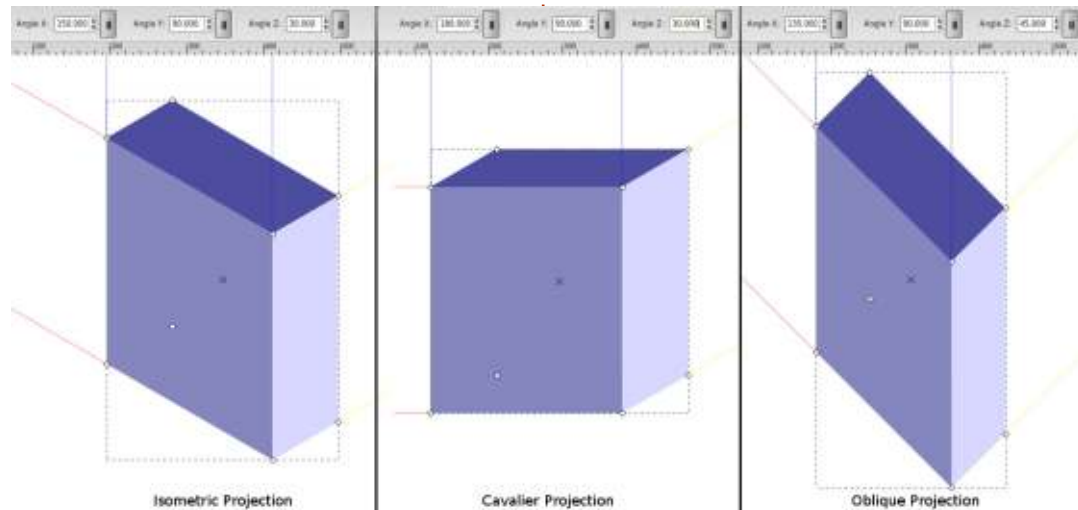
Le opzioni per questo strumento sono apparentemente semplici, ma solo perché molta della complessità avviene invece tramite le maniglie sulla tela. Ci sono tre coppie di controlli, consistenti in una casella numerica e un pulsante per ciascuna delle assi X, Y e Z del mondo pseudo-3D in cui vivrà la nostra scatola. Iniziamo facendo clic sullo stato 'on' di ciascun pulsante. Ciò imposta infiniti punti di fuga per ogni asse, assicurando che i bordi della scatola siano tutti paralleli. Inseriamo i valori di 150, 90 e 30 nelle caselle numeriche; come sempre, ci sono menù contestuali con alcune opzioni sensibili, anche se 150 non è uno dei valori predefiniti. Ora facciamo clic e trasciniamo sulla tela per disegnare la prima scatola 3D. Facciamola abbastanza grande così che sia facile distinguere le piccole maniglie sulla scatola quando si rilascia il pulsante del mouse.



Ci sono alcune cose da notare sulla scatola disegnata: ci sono linee di costruzione rosse, blu e gialle che

sporgono dai bordi lungo le assi X, Y e Z del mondo 3D; ci sono otto piccole maniglie, una a ogni angolo del cuboide (uno sembrerà essere al centro della scatola; è solo la maniglia per l'angolo nascosto che si mostra attraverso). C'è una piccola maniglia a forma di X al centro; infine, la scatola è probabilmente costituita da sfumature di blu.

Poiché abbiamo impostato gli assi per avere infiniti punti di fuga, le linee di proiezione formano coppie parallele. L'angolo di ciascun asse viene misurato in gradi, in senso anti-orario dove 0° punta verso destra. Confrontando gli angoli digitati in precedenza con le linee di proiezione, utilizzando 30° per



l'asse Y e 150° per l'asse X (calcolato come $180^\circ - 30^\circ$), la scatola forma una classica proiezione isometrica.

Proviamo a impostare l'angolo di X a 180° per una proiezione Cavalier, o a impostare $X = 135^\circ$ e $Y = 45^\circ$ per una proiezione obliqua.

Le maniglie quadrate sono usate per regolare le dimensioni della scatola. Quattro di esse possono essere usate per modificare due dimensioni (X e Z) alla volta, mentre le altre quattro consentono di modificare solo la terza dimensione (la profondità lungo l'asse Y). Tenendo premuto Shift si convertono le maniglie, così che la maniglia che solitamente controlla la dimensione Y consenta invece di modificare X e Z e viceversa. Mentre si muove una maniglia X/Z, proviamo a trascinarla un po' lungo una delle linee di proiezione, quindi premiamo Ctrl. Ciò limita il movimento in una sola direzione, se ad esempio si desidera cambiare la dimensione di X senza modificarne l'altezza.

La maniglia a forma di X può essere utilizzata per spostare l'intera scatola e ancora una volta Ctrl può essere premuto per vincolare il movimento a un solo asse. Di solito è meglio spostare le scatole 3D usando questa maniglia invece di usare lo strumento di selezione; non fa molta differenza per

queste proiezioni poiché tutti gli assi hanno infiniti punti di fuga, ma una volta che disattiviamo uno di questi pulsanti convertitori, il comportamento dei due metodi diverge sensibilmente.

Con le linee di proiezione e le maniglie servite, è il momento di parlare del colore. Il comportamento predefinito per lo strumento Crea solido 3D è quello di disegnare le scatole nelle tonalità del blu. Possiamo provare a impostare il colore di riempimento prima di disegnare, ma otterremo ancora sfumature di blu. E impostando il colore di riempimento dopo, beh, otteniamo il colore scelto, ma non come sfumatura. Piuttosto, tutte le sei facce della scatola saranno impostate sullo stesso colore di riempimento e ci ritroveremo con qualcosa che sembra più un distorto esagono piano che una scatola 3D.

Il segreto per colorare la scatola è capire di che cosa è fatta. Il formato SVG non è permesso per i 3D primari e di certo non sa nulla di scatole 3D. Ciò che Inkscape crea in realtà è un'illusione, fatta di sei percorsi raggruppati insieme. Questi percorsi portano alcuni specifici attributi Inkscape, in modo che il programma sappia trattarli in modo diverso da un normale gruppo di percorsi, ma restano comunque un gruppo di percorsi. Ecco

perché tutti e sei i lati assumono lo stesso riempimento quando si fa clic su un campione di colore: tengono lo stesso comportamento che un gruppo di percorsi tiene in quella situazione.

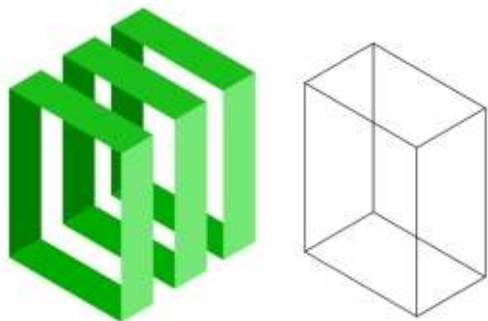
La chiave per cambiare il colore è quindi di accedere al gruppo e modificare singolarmente ciascun percorso. Sebbene di solito con il doppio clic con lo strumento di selezione si accede in un gruppo, in questo caso passa solo allo strumento Crea solido 3D, è quindi invece necessario fare clic destro e selezionare "Modifica gruppo #g3116" dalla parte inferiore del menù contestuale (il titolo esatto varierà in base all'ID del gruppo). In alternativa, è possibile fare clic sulla scatola con lo strumento di selezione e premere quindi Ctrl-Invio o Ctrl-clic per selezionare una delle facce visibili senza accedere effettivamente al gruppo.

Una volta inserito il gruppo, vi suggerisco di iniziare spostando le facce una dall'altra. Ciò darà un'idea migliore su come è costruita la scatola. Utilizzare Shift con i tasti freccia per spostarsi di una precisa quantità, se si vuole essere in grado di riportare le facce indietro per ricostruire, più tardi, la scatola.

Mentre siamo all'interno del gruppo, possiamo anche cambiare il colore di ogni faccia individualmente, o



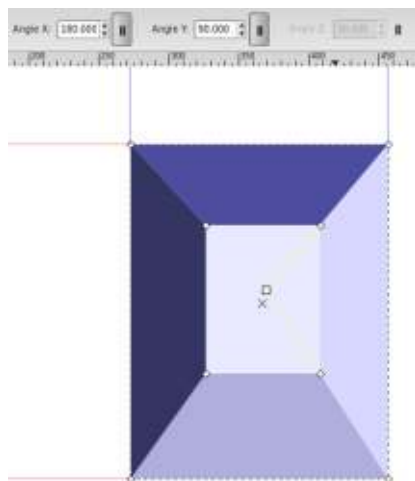
addirittura eliminare completamente alcune facce. Una volta fatto, usciamo dal gruppo con un doppio clic sullo sfondo della tela, con lo strumento Selezione, scegliendo "Vai al genitore" dal menù contestuale, o utilizzando i Livelli a comparsa nella barra di stato. Si può restare sorpresi nello scoprire che Inkscape considera ancora l'oggetto come una scatola 3D anche se è smontata, ha colori diversi o facce mancanti. Questo può essere utile quando vogliamo una scatola senza coperchio o vogliamo semplicemente dare a ogni faccia una pennellata, senza riempirla, per creare un semplice reticolo.



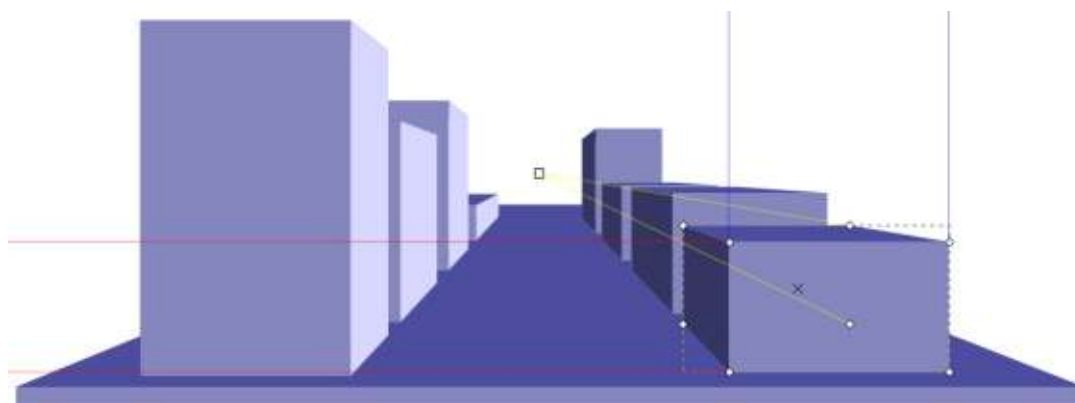
Le proiezioni usate finora vanno bene per alcuni tipi di disegni tecnici o per la pixel art 3D, ma lo strumento Crea solido 3D può anche creare immagini con prospettiva. Cominciamo con una semplice prospettiva a un punto.

Inizieremo rimuovendo la faccia anteriore sinistra della nostra scatola (il blu medio, con i colori predefiniti). Ora dovremmo poter vedere nella scatola la parete nero pallido in fondo. Impostiamo l'angolo dell'asse X a 180°, come abbiamo fatto per la proiezione Cavalier, ma questa volta facendo click sul pulsante delle linee parallele per l'asse Z che quindi è disattivato, per dare all'asse Z un punto di fuga. Noterete che l'angolo dell'asse Z non è più modificabile e che invece le due linee di proiezione gialle convergono ora verso una maniglia quadrata sulla tela. Questo è il punto di fuga (VP). Provate a trascinarlo in giro per vedere l'effetto. Mettetelo da qualche parte

vicino al centro della scatola per dare l'impressione di guardare lungo un corridoio. Potrebbe essere necessario regolare le maniglie dell'angolo per un effetto migliore.



Con lo strumento Crea solido 3D ancora selezionato, proviamo a disegnare altre ulteriori scatole. Notare che tutte condividono lo stesso VP. Spostandole, utilizzando la maniglia a forma di X, continueranno a condividere il VP, ma se spostiamo una scatola usando lo strumento Selezione, anche il VP verrà spostato, spezzando il legame tra quella scatola e le altre. Con l'utilizzo di questo comportamento del VP condiviso, è facile creare un paio di scatole con la prospettiva a un punto per costituire la base di una vista stradale. Avremo bisogno di regolare le maniglie dell'angolo di ogni scatola, ma ricordatevi di tenere premuto Shift se non si muoveranno nella giusta



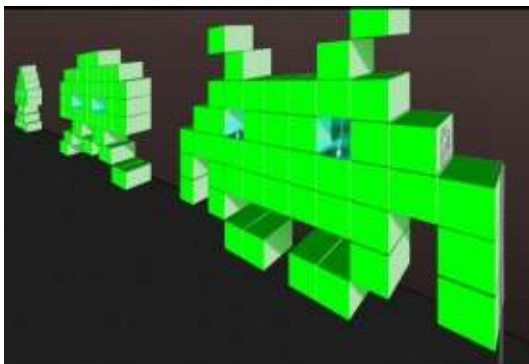
direzione.

Tornando a una singola scatola, proviamo alcune prospettive a 2 punti. Disegniamo una nuova scatola, se necessario, ma questa volta convertiamo i pulsanti delle linee parallele sia per l'asse X che Z. Lasciamo l'asse Y con VP infinito con un angolo di 90°.

Ora entrambe le linee di proiezione rosse e gialle convergono in maniglie quadrate verso il VP. Trasciniamo le maniglie; per un buon effetto mettiamo la rossa poco sopra la scatola e molto più a sinistra e quella gialla a un'altezza simile, ma molto più a destra. Ora trasciniamo la scatola tramite la maniglia a X e notiamo ciò che accade mentre si muove sopra i VP, o in prossimità di uno di essi (tenere premuto Shift per spostarla lungo l'asse Z).

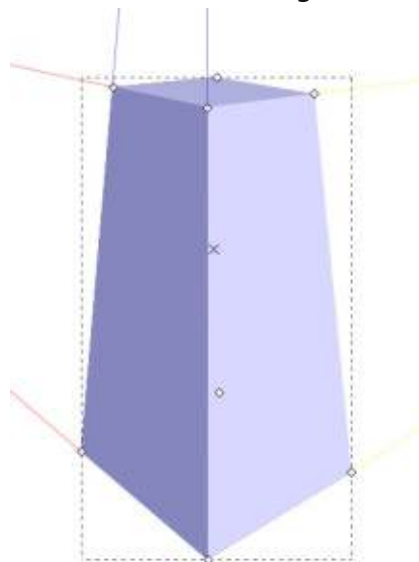
Ancora una volta, ogni altra scatola disegnata condividerà gli stessi punti di fuga. Proviamo a partire con una piccola scatola vicino al VP rosso, poi dupliciamola ripetutamente (Ctrl-D) e spostiamo i duplicati a destra lungo le linee di proiezione (tenere premuto Ctrl mentre si trascina la maniglia a X). Duplichiamo ancora e spostiamola lungo l'asse Y (iniziare a muoversi in alto, quindi tenere premuto Ctrl). In questo modo, possiamo costruire molto rapidamente un muro di scatole o, come ho fatto in un recente fumetto, lasciare alcuni spazi vuoti per creare un'immagine 'pixel' 3D.

Come avrete intuito, potete anche disattivare il tasto parallelo sull'asse Y per dare 3 punti di prospettiva. Non è usato tanto frequentemente quanto le opzioni precedenti, ma può essere ottimo se volete disegnare enormi e imponenti torri e monoliti.



Se lo fate spostando una scatola con lo strumento Selezione, potreste voler ricollegarlo per i VP delle altre vostre scatole. Basta fare Shift-clc su più scatole, con lo strumento Crea solido 3D attivato, e sarete in grado di vedere tutte le maniglie VP in una volta. Trascinate la maniglia da una casella su quella di un'altra per agganciarle insieme. Attenzione, questa operazione non bada al colore delle maniglie connesse, quindi potete facilmente finire con l'unire l'asse X di una scatola all'asse Z di un'altra. Non so davvero quale sarà il risultato, sia da un punto di vista artistico che matematico, ma sentitevi liberi di sperimentare se lo volete veramente. Se decidete di separare ogni VP unito, assicuratevi allora che sia selezionata solo una scatola e tenete premuto Shift mentre trascinate i VP. In alternativa, utilizzate lo strumento Selezione per spostare l'intera scatola. Lo strumento Crea solido 3D può sembrare abbastanza specifico nonché limitato in ciò che può

fare e se lo prendete per il suo valore nominale, allora è probabilmente vero. Ma impostando una pennellata senza riempimento (e non avete nemmeno bisogno di entrare nel gruppo per farlo), potete creare una scatola reticolata che rende molto più facile disegnare in prospettiva. Quindi non pensate a esso come strumento per disegnare scatole, ma come strumento per disegnare linee di costruzione. Una volta che avete le forme base per la vostra strada, muro o torre, il resto dipende dalla vostra immaginazione.



Il webcomic 'Monsters, Inked', creato da **Mark** con Inkscape, è ora disponibile per l'acquisto in formato libro presso <http://www.peppertop.com/shop/>

EDIZIONI SPECIALI SU PYTHON:



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



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



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



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



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



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



L'ultimo mese ho recensito lo Starter Kit di Arduino. Da questo mese in poi documenterò le mie prove e tribolazioni con Arduino e il suo linguaggio di programmazione.

SUNFOUNDER 37-IN-1

Ho anche comprato il kit modulo del sensore Sunfounder 37 (attraverso Amazon). È un piccolo

kit notevole per il suo costo (benché alcuni "sensori" siano semplicemente parti montate sopra una piccola scheda), ma la documentazione al riguardo è praticamente inesistente. Non viene nemmeno descritta la piedinatura. Si avrà solamente un PDF mal tradotto (pidgin english). Ecco un estratto dalla parte iniziale del PDF (ndt. tradotto malamente in italiano sulla base di un originale scritto in inglese maccheronico):



```
int Led=13;
int Shock=3;
int val;

void setup()
{
    pinMode(Led, OUTPUT);
    pinMode(Shock, INPUT);
}

void loop()
{
    val=digitalRead(Shock);
    if(val==HIGH)
    {
        digitalWrite(Led, LOW);
    }
    else
    {
        digitalWrite(Led, HIGH);
    }
}
```

"Introduciamoci nel variegato mondo dell'elettronica. . ."

"Possiamo sfruttare il pin digitale di Arduino connesso al morsetto 12, e anche sull'USB data il test viene interamente completato, quando usiamo la porta seriale i risultati del test DS18B20 vengono mostrati sullo schermo del computer. Proveremo il codice compilato caricato sulla scheda, aprendo la porta seriale potremo conoscere l'inerte alla

temperatura corretta, non ci sarà molto output, per prima cosa diamo un'occhiata alla riga di codice di test"

Viene fornito più o meno lo stesso codice per ogni modulo. In sostanza, se il sensore viene attivato allora si accende il LED (integrato) sul pin 13.

Ecco quindi un po' di codice. Ho passato il codice base a molti dei moduli per poterli vedere accendersi e spegnersi:

IN MARCIA!

Quello che ho fatto è stato realizzare dei collegamenti insieme a far pratica con il codice. In questo esempio ho connesso il sensore di prossimità e un cicalino in modo da accendere il LED del pin 13 ed emettere un suono nel momento in cui posiziono la mia mano davanti al sensore. Il cavo rosso va dal + del sensore al positivo dell'alimentazione, il giallo dal Gnd (ndt ground -> massa) al negativo e il

cavo verde dal pin 5 del sensore al pin 3 digitale di arduino. Anche il cicalino va collegato col negativo (cavo giallo) e con il cavo verde sulla pin 2 digitale di arduino.

Comunque, il sensore ha quattro pin (con il pin EN sul retro) ma io non ho idea di cosa facciano.

Ed ecco, di seguito, il mio codice:

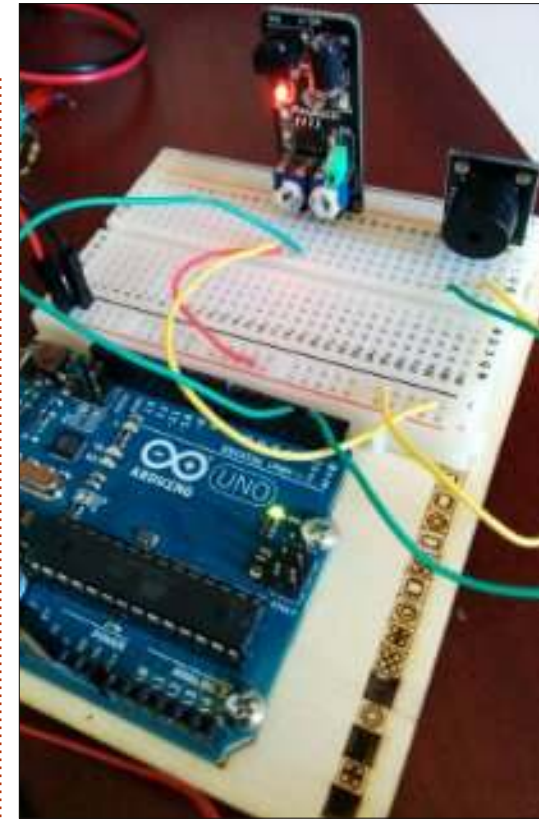
Sì, l'istruzione if potrebbe sembrare un po' retrò, ma questo è il solo modo con cui sono riuscito a

far funzionare correttamente i sensori. Ci sono volute un po' di ore di smanettamenti vari per ottenere questo risultato senza documentazione, quattro pin mal etichettati, due trimmer da regolare e un blocco di ponticelli vecchio stile! Per quanto posso capire, pare che il blocco dei ponticelli cambi l'area di percezione del sensore indietro invece che davanti come mostrato nella foto (e nel codice) e che con i due trimmer si regolino distanza della prossimità e sensibilità. Almeno credo.

```
int Led = 13;           // define LED
int Aavoid = 3;         // define the avoid sensor pin
int Buzzer = 2;         // pin 2 for the buzzer
int val=0;              // define a variable

void setup ()
{
    pinMode (Led, OUTPUT);           // define LED as an output
    pinMode (Aavoid, INPUT);         // input for avoidance sensor
    pinMode (Buzzer, OUTPUT);        // set buzzer pin as output
}

void loop ()
{
    val = digitalRead(Aavoid);        // read avoidance sensor and store result in val
    if (val == HIGH)                  // if something is NOT near sensor then go high
    {
        digitalWrite (Led, LOW);      // turn LED off
        digitalWrite (Buzzer, LOW);    // turn buzzer off
    }
    else
    {
        digitalWrite (Led, HIGH);     // turn LED on
        digitalWrite (Buzzer, HIGH);   // turn buzzer on
    }
}
```



Ronnie è il fondatore e (rimane!) l'editore di Full Circle. È un artista e un gran lavoratore; ora è anche un pensatore Arduino.



HOW-TO

Scritto da Ronnie Tucker

Scrivere per Full Circle Magazine

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 (Libre 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

Ciao a tutti! Bentornati a Chiedi al nuovo arrivato!

Se avete una domanda semplice, contattatemi presso copil.yanez@gmail.com.

La domanda di oggi è:

D: Sento la gente parlare di 'compilare dal sorgente'. Cosa significa?

R: Veramente? Stai andando lì?

Bene.

Compilare dal sorgente è una di quelle cose che separa il grano dalla paglia. Le sedie pieghevoli dalla Aeron. Justin Bieber da Chris Martin (perché, apparentemente, Chris è un irriducibile utente Ubuntu e Justin usa ancora Windows 95 *sbuffata*). Dietro alla compilazione da sorgente c'è la tua vita e ogni cosa che viene dopo.

Lasciami essere molto chiaro su ciò. Primo, non c'è ritorno. Una volta che impari a compilare da sorgente, tutto è possibile.

Secondo, contrariamente a qualsiasi cosa leggi online, imparare a compilare dal sorgente non, ripeto NON, ti renderà più affascinante. Inoltre, non sarai capace di spostare le cose con la mente o di respirare sott'acqua. Invisibilità? Neanche una cosa reale.

Compilare da sorgente ti apre nuove dimensioni nell'Ubuntismo (una parola che dispero di far succedere). Ma non ti darà poteri sovrumani. Siamo tutti d'accordo sulle limitazioni?

Okay, bene. Impariamo cos'è la compilazione da sorgente. Dopo puoi provarci a casa, in condizioni controllate e, preferibilmente, con una persona amata vicina che ti dice quanto sei ancora normale quando sarà finito.

Primo, la temuta spiegazione di cosa significa 'compilare dal sorgente'. Qui è dove esco e leggo pagine dopo noiose pagine che chiariscono cosa significa, tutto in modo che possa tornare qui e distillare le informazioni in una completamente incomprensibile,

grossolanamente ottusa, marginalmente usabile definizione, di fatto quasi sempre piena di errori e che può anche denigrare l'onore di vostra madre giusto per ridere. Giusto una parte del mio fascino.

Iniziamo con una spiegazione di un eseguibile.

Cosa?! Pensavo stessimo parlando di codice sorgente e compilazione! E ora lanci questa curveball (parla curva - N.d.T.)?

Bene, in realtà ti sto lanciando una tarball (formato di compressione file - N.d.T.), ma stiamo andando oltre. Guarda, basta placarsi e credere che ti porterò fuori da questa oscura caverna in cui siamo entrati senza una mappa. Conosco questo posto come il palmo della mia mano e c'è uno zaino con luci chimiche e panini proprio qui .. ehm .. qui. No, aspetta, è di qua ... sai che c'è? Moriremo!

Torniamo all'eseguibile. Un eseguibile è semplicemente un programma che il tuo sistema operativo Ubuntu può comprendere

e utilizzare. Se stai usando l'interfaccia grafica e fai clic su LibreOffice, il programma che si avvierà è un eseguibile.

Gli eseguibili usano codice binario, una sorta di magia e stregoneria che gli umani non possono leggere senza essere Neo di Matrix. È solo un mucchio di uno e zero che assomigliano a gergo incomprensibile per me e per te, ma che eccita Ubuntu.

Come è possibile creare programmi se gli umani con possono leggere, scrivere o lavorare direttamente con il gergo incomprensibile di un file eseguibile? Questa domanda, amico mio, ci porta indietro al codice sorgente.

Vedi? Ti ho detto che usciremo da questa caverna! Certamente, ora siamo con le ginocchia nelle sabbie mobili e affondiamo velocemente. Ma non preoccuparti. Ho qualcosa nel mio zaino, proprio al caso. Il mio zaino che è proprio lì, sull'orlo della duna. Appena fuori di mano. Dannazione, moriremo di nuovo!

Rilassati, il codice sorgente è solo un elenco di istruzioni che un umano può leggere, scrivere e modificare. Queste istruzioni sono scritte usando un linguaggio di programmazione come C++ e possono essere convertite in un eseguibile (di più sul come, fra poco).

Quindi scrivere un programma in Linux diventa qualcosa come questo: La scintilla della creazione > il programmatore accende C++ > il programmatore scrive un sacco di codice che può leggere e comprendere > quel codice viene convertito in qualcosa di eseguibile > l'utente finale avvia l'eseguibile.

Perché i programmatori non dovrebbero andare fino in fondo e convertire il loro codice sorgente in un eseguibile? I programmatori sono intrinsecamente pigri?

Hm, non andiamo a toccare questa domanda con un palo di tre metri.

Effettivamente, ci sono molti motivi per cui un programmatore non vorrebbe andare fino in fondo con la creazione di un eseguibile. Primo, prende tempo. E più è

grande e complesso il programma, più tempo serve per creare l'eseguibile. Più importante, ogni distribuzione è leggermente differente. Il programmatore dovrebbe creare un eseguibile leggermente differente per ciascuna distro. Quindi perfino con programmi più piccoli, pochi minuti per ciascun eseguibile necessari per le diverse distro significherebbe che un programmatore dovrebbe trascorrere ore solo sugli eseguibili. È molto tempo, che potrebbe essere impiegato meglio creando nuovi programmi o consumando vaste quantità di pancetta.

Inoltre, avere un eseguibile con

cui non si può giocare, modificare, aggiornare o patchare da altri, vanifica alquanto lo scopo dei programmi a codice aperto. Vedi, puoi passare dal codice sorgente a un eseguibile, ma non il contrario. Quindi diciamo che hai l'aggiustamento perfetto per un programma a codice aperto, ma tutto ciò che hai è l'eseguibile. Non puoi convertirlo in codice sorgente per modificarlo e aggiungerci quella correzione assassina.

Quindi un programmatore rilascerà il codice sorgente e subito ognuno può giocarci. Quando qualcuno necessita di usarlo nella sua particolare distribuzione, basta

che compili l'eseguibile finale.

Hey! Siamo fuori dalle sabbie mobili! Siamo finalmente tornati alla domanda di origine, cosa vuol dire 'compilare' dal codice sorgente?

Quando compili il codice sorgente, stai usando un programma, conosciuto come compilatore, per prendere il programma che hai creato con un linguaggio e convertirlo in un programma per un altro linguaggio. Quindi è come usare una versione per computer della Stele di Rosetta, o mischiare pezzi di pollo macinato con mangime per polli; la ricorsività di tutto ciò mi ha un po' confuso.

Ma ti sei fatto un'idea. La compilazione è il processo per prendere quelle istruzioni umano-leggibili (il codice sorgente) e convertirle in istruzioni macchina-leggibili (qualcosa chiamato il codice oggetto) che compongono l'eseguibile.

Aggiorniamo il diagramma per scrivere un programma. Adesso assomiglia a qualcosa tipo: Scatola di Red Bull consegnata da Amazon Prime > scintilla della creazione alimentata dalla caffeina > il programmatore accende C++ > il

```
function DisplayMailboxes(caption, list) {
    if (list == "")
        return "";
    if ((list == user.PrimaryMailbox) && (
        return "";
    var mboxlist = new String(list).split("
    var row_bar = "<TR><TD COLSPAN=2 CLASS=
    var row_space = "<TR CLASS=row_normal>
    var text = "<TABLE CELLSPACING=0 CELLP
        "<TD COLSPAN=2 CLASS=row_top><TABLE (
        SPC(8,20) + "</TD><TD WIDTH=100% CLAS
        caption + "</TD></TR></TABLE></TD></T
```

programmatore scrive il codice sorgente > il programmatore compila il codice sorgente > l'utente finale avvia l'eseguibile.

Ora qui sta la parte eccitante: dove dice 'il programmatore compila il codice sorgente', che puoi essere tu! Nessuna attesa di un programmatore dispettoso che lo fa per te. Nessuna elemosina dal tuo amico anticonformista Ubuntu, quello che si dilunga su come era completamente in Ubuntu quando quest'ultimo era solo un piccolo barlume negli occhi sognanti di Mark Shuttleworth.

TU PUOI FARLO! SÌ, TU!

Se stai usando Ubuntu da lungo tempo e non hai mai avuto la necessità di compilare da sorgente, non sono sorpreso. Prima che Ubuntu fosse popolare (quindi per i dieci minuti prima che chiunque ne avesse sentito parlare), non tutti i programmi erano compilati per la nostra distro. Ma col passare del tempo e con più persone che usavano Ubuntu, meno programmatori necessitavano di compilare poiché qualcuno lo aveva già fatto. Per cui anziché scaricare un file che conteneva il codice

sorgente, scaricavi semplicemente l'eseguibile. Ancora meglio, basta che andavi nel Software Center e lo installavi da lì.

Ma ogni tanto, c'è un programma che desideri o necessiti, che è scritto per Linux e che non è stato reso disponibile tramite il Software Center. Ti metti le mani conserte e ti imbronci? Forse. E se il tuo compagno è un utente avanzato, ciò potrebbe effettivamente servire allo scopo. Ma se non lo è, puoi farlo da te. Ecco come.

Primo, ti occorre il codice sorgente, le istruzioni in C++ o altro linguaggio di programmazione che, una volta compilate, diventeranno il programma eseguibile. Ce ne sono di molti tipi, ma solitamente assomigliano a questo:

FILENAME.tar.gz

Un file tar è un pacchetto di file che compone il codice sorgente. Poiché il pacchetto tar può diventare abbastanza grande, a volte si usa gzip per comprimerlo in un file che finisce in .gz.

Una volta scaricato il file tar, è tempo di estrarlo. Lo puoi fare dalla riga di comando digitando:

tar -xzf FILENAME.tar.gz

Potresti aver già intuito che per spaccettare un file tar si usa il comando tar. Vedrai alcune lettere dopo il trattino (xzf). Sono chiamate opzioni e dicono a Ubuntu di fare alcune cose al file che segue. In questo caso, chiediamo al comando tar di decomprimere (z) e quindi estrarre (x) il file tar (f) che segue.

Una volta estratto il file, è necessario configurarlo. Diversamente dalla compilazione, la configurazione implica la conoscenza della tipologia di computer in uso e quindi 'configurare' il codice sorgente per farlo funzionare su esso. Presumendo che stai eseguendo come utente root, ecco il comando per configurare il codice sorgente:

./configure

Ora che hai il codice sorgente e lo hai configurato per il tuo specifico computer, potresti pensare che l'ultimo passo della compilazione sia usare un comando come, diciamo, boh non so, COMPILA!! Già, non tanto.

Piuttosto userai il comando Make, così:

make

Semplice, giusto? Questo comando guarda il codice sorgente configurato e lo compila in un eseguibile che funzionerà sul tuo computer. Tecnicamente, questo è il passo di compilazione nell'espressione 'compilare dal sorgente'.

Woohooo, hai compilato dal sorgente! È così? Forse. Se sei uno di quegli esseri totalmente evoluti che vogliono scalare la cima dell'Everest e non fanno nessuna foto, allora credo lo sia. Il resto di noi necessita di qualcosa per ricordarsi di questa occasione così importante. Come, forse, utilizzare il reale programma appena compilato. L'ultimo passo, quindi, è di installare l'eseguibile. Per farlo, usiamo di nuovo il comando Make così:

make install

Questo mette tutti i file compilati dove si suppone vadano. Pensa a ciò come a un vero bravo usciere di teatro, che si assicura che non vi sediate sopra a qualcun altro, il che accade più spesso di quanto la gente pensi.

Ora puoi avviare il programma! Il

programma compilato da TE, tutto da solo! Dalla riga di comando, niente di meno!

VAI, TU!

Ora ascoltami, ASCOLTAMI! Ti consiglio di fare una piccola pausa, mangia un biscotto e rilassati per il resto della giornata. Non riesco a contare il numero di volte che ho sentito di un nuovo utente che impara a compilare dal sorgente e che poi esce a firmare per delle lezioni di arti marziali miste perché pensa di essere Ronda Rousey!

Come per molte cose che si possono fare con Ubuntu, compilare dal sorgente può diventare piuttosto complicato, piuttosto in fretta. Inizia con piccoli programmi, preferibilmente uno con un wiki o un file README decente che spieghi qualsiasi pezzetto difficile.

Oltre a permetterti di usare i programmi che potrebbero non essere facilmente disponibili per il tuo sistema, imparare a compilare ti fornisce la libertà di lavorare direttamente con il programma. È come darti la chiave per una macchina veramente fantastica e lasciarti mettere le mani sotto il

cofano per aggiungere un compressore.

C'è un qualcosa nel vedere effettivamente utilizzato il codice usato per creare l'eseguibile che dà un senso di potere! Ho, per così dire, questa opprimente urgenza di correre fuori e lanciare il Caber (sport scozzese - N.d.T.)!

HULK SPACCA! Ho appena compilato dal sorgente!

Credo che entrerò in un Fight Club.

Buona fortuna e buon Ubuntismo!



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).



Dopo aver esaminato PinguyOS il mese scorso, ho provato diverse distribuzioni nel periodo di un paio di giorni: Fedora 20, Ultimate Edition, Elementary OS, Zorin OS 8.1, Deepin e Kubuntu 14.04 (beta). Molti anni fa, in una galassia molto, molto vicina, ero solito usare Red Hat Linux (e poi Fedora da 1 a 8 circa). Poi mi sono arruolato a una resistenza con gli amici Paul Nijjar e Daniel Allen per creare WCLP, Working Centre Linux Project (Centro di lavoro Progetto Linux - NdT) (da tempo defunto ma ancora disponibile), una distribuzione per il progetto di riciclaggio di computer per il quale ci siamo offerti volontari. WCLP era basata su Debian GNU/Linux. Da quella volta ho la tendenza a favorire le distribuzioni basate su Debian.

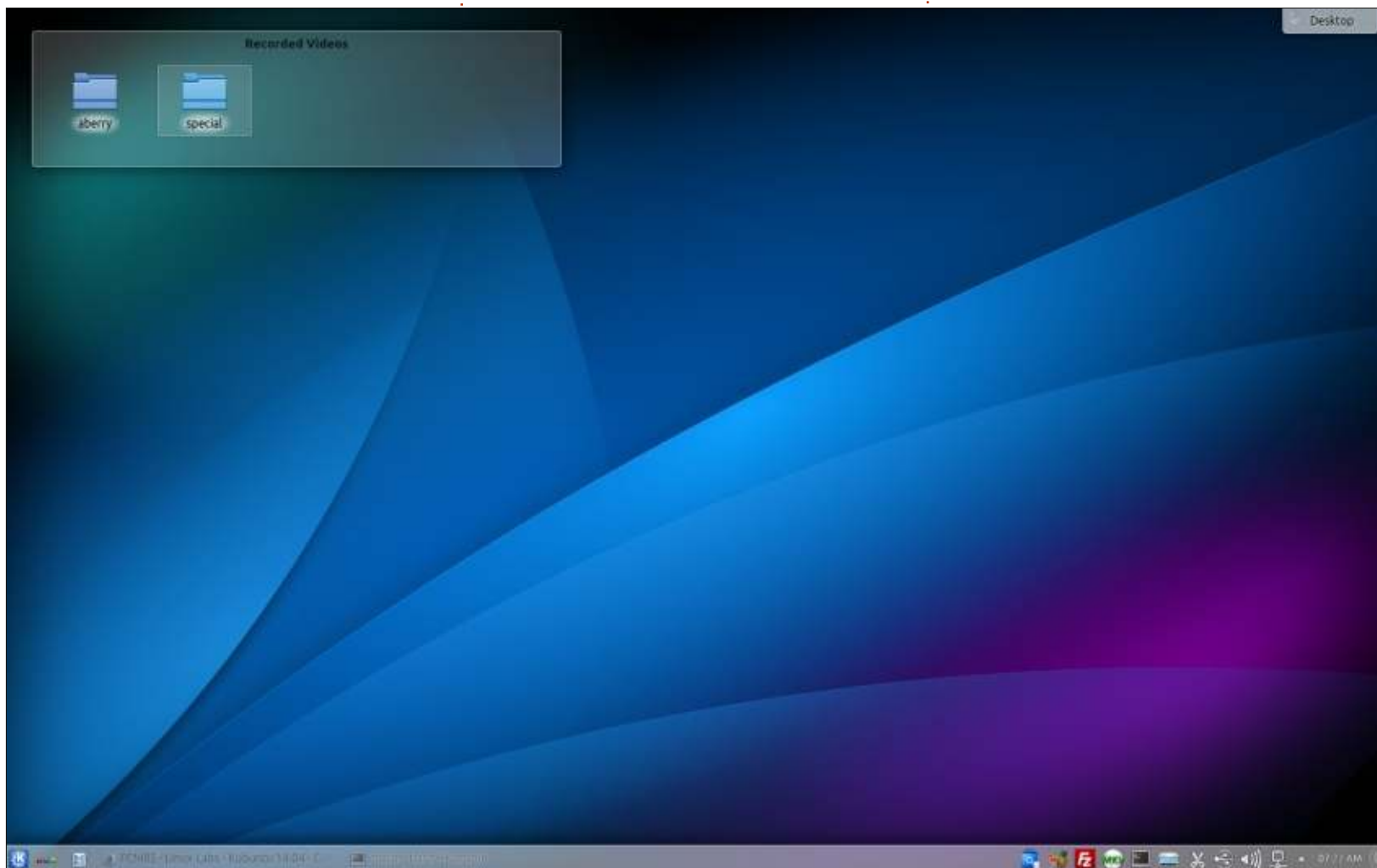
Di tutte le distribuzioni che ho provato dopo PinguyOS, per me una è spiccata come chiara vincitrice, un qualcosa di sorprendente (per me). Avevo provato Kubuntu diverse volte nel corso degli anni e c'era sempre qualcosa che mi ha fatto passare oltre piuttosto rapidamente. Tale è stata, in realtà, l'esperienza con la maggior parte delle distribuzioni Linux

precedentemente citate, tranne che con Kubuntu 14.04.

Kubuntu 14.04 mi ha sorpreso per essere più stabile di qualsiasi altra versione provata precedentemente (nonostante abbia provato la versione

beta). In passato le applicazioni stabili sotto Kubuntu sono state uno dei miei più grandi fastidi ricorrenti; trovavo applicazioni che tendevano a bloccarsi troppo sotto Kubuntu. Sono passati più di 20 giorni e in questo periodo ho avuto solo 1 o 2 applicazioni bloccate.

Firefox è il browser predefinito per la 14.04. Attualmente ho la versione 29.0 installata. Firefox è il browser da me scelto per Windows (al lavoro a volte vado in desktop remoto da Windows verso il mio sistema



Xubuntu) e per Linux da molto tempo ormai.

Non sono ancora un grande fan dell'interfaccia grafica in stile ricerca e il modo in cui Kubuntu nidifica le applicazioni sembra essere difficile per qualcuno con una brutta artrite, ma io mi ci sono abituato. Un cambiamento grafico che mi è piaciuto è stato il lavoro fatto sul gestore di software Muon; sembra un po' più simile a un negozio di software. Non ha ancora del tutto lo smalto del centro software di Ubuntu, ma è un po' più bello e un pochino più funzionale.

Ho installato Handbrake e MakeMKV quasi subito perché sono applicazioni che uso regolarmente (ho una collezione, in crescita, di 8 Blue Ray). Entrambe funzionano senza problemi e non si sono bloccate da quando le ho installate. Credo di aver detto, il mese scorso, dell'adorabile differenza di velocità tra questo AMD A8-5600k e un Core 2 Duo. Estrarre lo stesso DVD è stata questione di 13 minuti contro i 50 sul Core 2 Duo con lo stesso software. L'acquisto di nuova tecnologia fa una differenza enorme.

Uno dei compiti che dovevo fare era la scansione di una dozzina di documenti. Ho scoperto che il

programma predefinito di scansione, Skanlite, è sfasato con la mia Scanjet HP 2200c, quindi ho installato Simple Scan. Anche se ogni volta impiega un po' a scaldarsi con la mia Scanjet, Simple Scan sembra funzionare molto meglio. Ho avuto anche bisogno di inviare i documenti acquisiti protetti con una password. Ho scoperto che Ark, l'applicazione grafica di

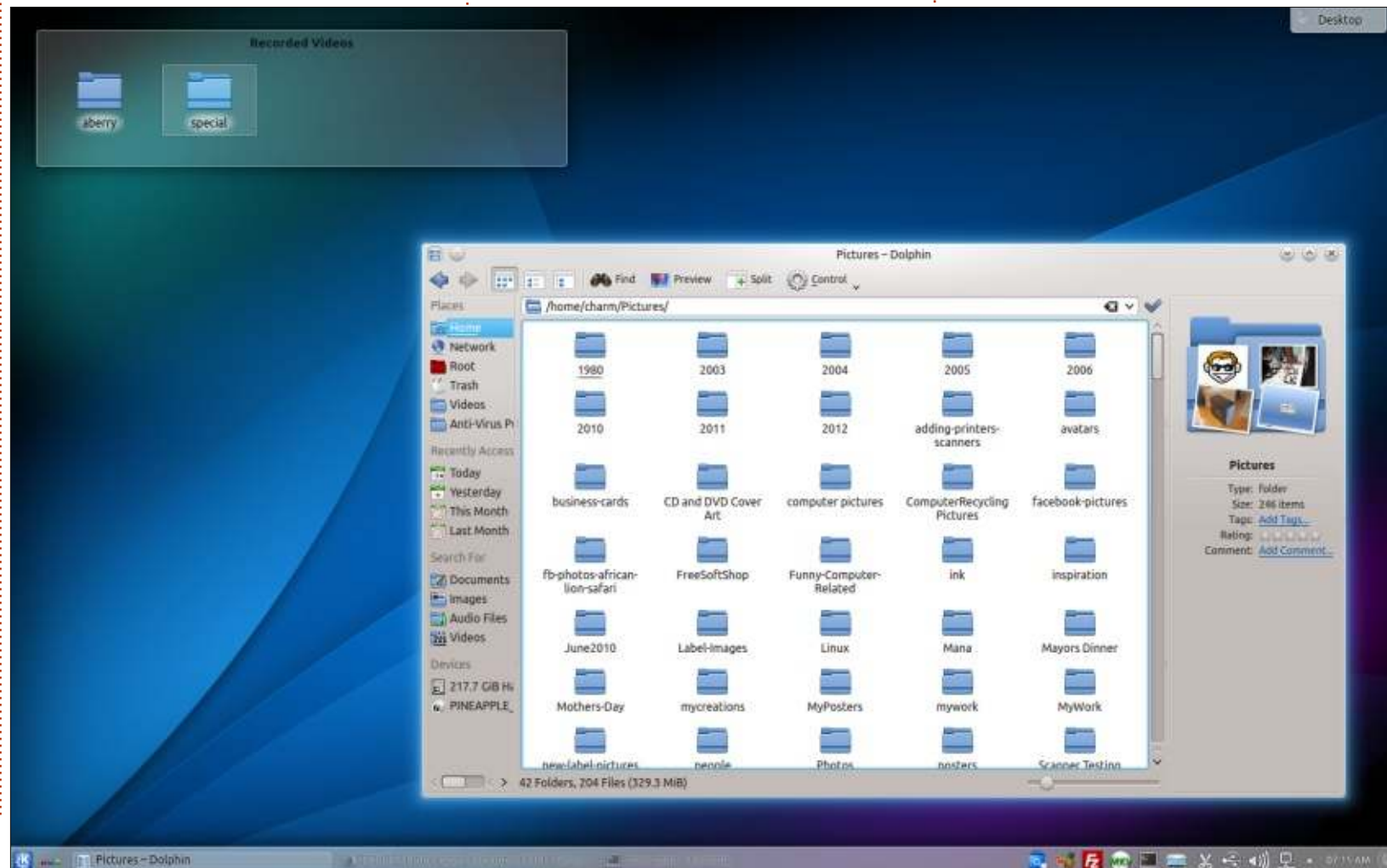
compressione predefinita, non sembra essere in grado di comprimere un documento con una password. File Roller, l'applicazione predefinita per la compressione su un certo numero di distribuzioni basate su Gnome, ha una funzione ben implementata per la protezione con password. Ho finito con l'usare il terminale per comprimere i miei documenti con una

password:

```
zip -P passwordhere
zipfilename.zip file1.ext
file2.ext file3.ext
```

Ho inviato i file compressi a un utente di Windows che non ha avuto problemi di apertura dei file zip.

Dovevo anche trasferire i



documenti su un altro computer. Potevo usare FileZilla, ma tendo a usarlo quando ho grandi documenti o molti documenti da trasferire. Ho trasferito senza problemi alcuni file multimediali utilizzando FileZilla. Per questi documenti ho usato Dolphin, premendo CTRL+L per ottenere la barra degli indirizzi modificabile e ho digitato smb://myserver/ per connettermi a myserver tramite Samba. Mi piace anche la funzionalità dividi-pannello di Dolphin e il fatto che posso trascinare qualsiasi cartella nel pannello Risorse a sinistra per un accesso rapido. Esplorando ulteriormente Dolphin, ho scoperto

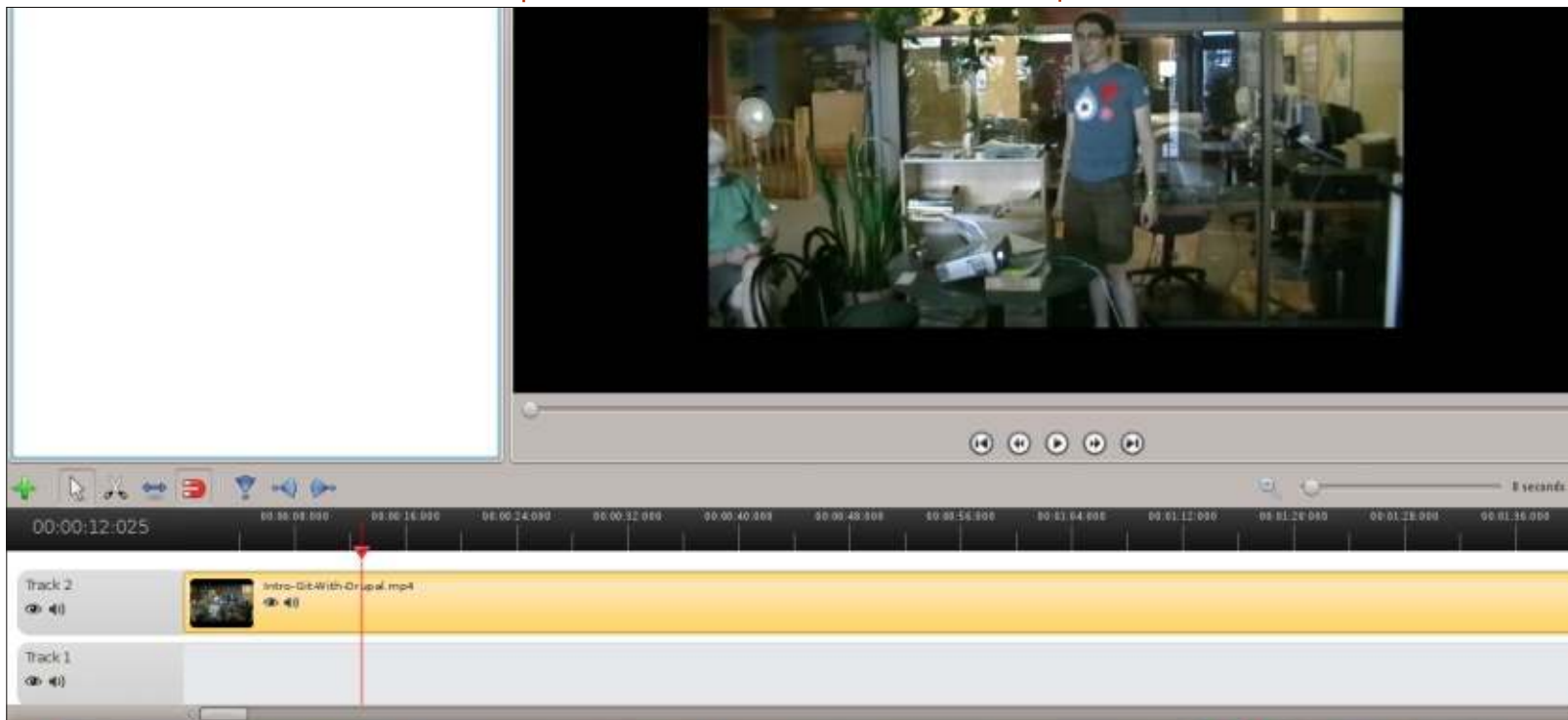
che ero in grado di adattarlo molto di più ai miei gusti tramite il menù Preferenze, di abilitare in modo permanente la barra degli indirizzi modificabile e di mostrare il percorso completo anziché la sola cartella corrente. Vale la pena di provare anche i servizi che è possibile scaricare sotto Preferenze > Servizi > Scarica nuovi servizi... Sebbene sono sicuro che molte funzionalità esistevano anche prima in Dolphin, i problemi di stabilità che avevo precedentemente avuto con le applicazioni di Kubuntu mi hanno realmente impedito di esplorare Kubuntu per molto tempo.

Un altro lavoro che ho fatto negli ultimi mesi è stato mettere insieme alcuni video precedentemente importati dalla fotocamera DV. Il file DV era approssimativamente di 45 minuti. Ho installato OpenShot e Blender, importato il file video digitale e creato il video completo di titoli animati con Blender. Il rendering dei titoli con Blender ha impiegato più di quanto mi sarebbe piaciuto e ho davvero capito perché le produzioni video lavorano su sistemi basati su Xeon 8 core. Ma alla fine sono stato in grado di produrre un video per la famiglia molto più raffinato rispetto al DV grezzo e nemmeno un incidente in

tutto il processo.

Una cosa che avevo notato usando Linux Mint (prima della revisione di PinguyOS del mese scorso), è stato che quando facevo clic su una delle sezioni rettangolari arrotondate di pagina 2 delle edizioni di Full Circle Magazine, non venivo mandato alla pagina dell'articolo. Ciò funziona in Kubuntu 14.04.

Nel complesso sono stato davvero soddisfatto di Kubuntu 14.04. Come ogni sistema operativo da me usato prima, ci sono un po' di noie (Ark e le password), ma la libertà che il software GNU ci dà significa che ci sono molte applicazioni a cui passare se non ci piace un pezzo di software. Per ora ho trovato la mia distribuzione desktop e sono sorpreso e felice di dire che è Kubuntu.



Charles McColm è l'autore di *Instant XBMC* e il project manager di un progetto no-profit per il riuso dei computer. Quando non sta costruendo PC, rimuovendo malware, incoraggiando le persone a usare Linux, e ospitando Ubuntu Hours locali, Charles tiene un blog su <http://www.charlesmccolm.com/>.



Non ricordo quando ho iniziato a usare Ubuntu, ma è stato 18-24 mesi fa. Stavo cercando un'alternativa a Windows XP, e sono incappato in vari riferimenti a Linux, e precisamente a Ubuntu. Ho fatto qualche ricerca online e ho letto un paio di libri. Alla fine ho fatto il balzo e ho settato un PC desktop con Ubuntu e Windows XP in dual-boot. L'ho utilizzato in quella maniera per alcuni mesi finché non sono riuscito ad incasinare il set-up del dual-boot. Poi è seguito un lento agonizzare e quindi la decisione di cancellare il disco SSD e installare solo Ubuntu 12.04 LTS. Qualche volta mi sono trovato davanti una curva di apprendimento un po' ripida, ma i libri mi hanno aiutato molto e ho trovato una serie di articoli ("30 Giorni con Ubuntu Linux") scritti da Tony Bradley per la rivista PC World. Alcuni di questi mi hanno fornito un aiuto tecnico, altri hanno semplicemente incrementato la mia fiducia col sistema. Alla fine, la curva di apprendimento non è stata così terribile e allo stesso tempo mi sono anche divertito un po'.

Uso frequentemente Firefox, Chrome, Thunderbird e Libreoffice. E altri software, quando servono. La frustrazione che non ho ancora

superato invece ha a che fare con le scansioni. Quando devo fare una scansione, si rivela spesso una lotta ottenere il software per "trovare" il mio scanner USB della Canon. Ho iniziato con Simple Scan, ma adesso uso Xsane, che fa un lavoro migliore. La stampa sulla mia laser Samsung non è mai stato un problema, così come Internet.

Il mio computer:

- Assemblato in kit via tigerdirect.com
- CPU: AMD Athlon 64 bit
- RAM: 4GB DDR2
- SSD: 60 GB - su cui è installato Ubuntu 12.04 LTS
- Disco fisso esterno USB: 500 GB - formattato FAT32 e dove si trovano i documenti di Ubuntu e quelli vecchi di Windows XP

- Display: HP 17 pollici

Adesso che Windows XP è ufficialmente non più supportato, ho preso un altro vecchio PC desktop, ho rimosso XP e installato Ubuntu 14.04 LTS: altro divertimento in vista. La macchina è ancora più vecchia e lenta della prima, ma all'altezza della missione.





Sembra un buon giorno per rivisitare le sacre stanze di Ubuntu: l'ultima release LTS (Long Term Support) della popolare distribuzione Linux di Canonical, Ubuntu 14.04 "Trusty Tahr" è stata rilasciata il 17 Aprile.

E avendo armeggiato con l'esclusiva versione beta di Ubuntu 14.04 LTS, è parso chiaro che Trusty (Tahr è una specie di capra africana) è una release migliore rispetto alle fiacche versioni precedenti.

Due cose mi hanno colpito quando ho caricato la 14.04 in una macchina virtuale: il launcher Unity funziona (prima in VirtualBox non funzionava) e l'intero desktop appare molto più pulito e frizzante. Un sacco di nuovo codice è finito nel desktop: potete notarlo a partire dalla schermata di benvenuto di Unity, fino ad arrivare al blocco schermo.

Dato che non c'è una modalità di fall-back, non c'è Gnome2 e nessun piano B, il desktop Unity deve funzionare per forza. Su tutto. Credo che molto lavoro sia stato fatto per coloro che fanno girare la 14.04 su schermi HiDPI (tipo il Retina dei Macbook), per il beneficio di tutti gli altri.

Il launcher di Unity, Dash, il tema Windows Controls, le icone e il testo si adattano tutti in maniera proporzionale, facendo vedere le applicazioni di terze parti, molte delle quali appaiono sfuocate e distorte. La scala dell'interfaccia grafica può essere impostata da Impostazioni di Sistema, Schermi. Lo "scintillio" della 14.04 si estende ai bordi anti-aliasing, alle finestre senza bordi, a un nuovo Centro di Controllo di Unity, tutto in gran parte abilitato dal passaggio da Compiz a GTK3+.

Di conseguenza, la selezione di sfondi nella 14.04 è semplicemente

stupenda a vedersi: Jelly Fish, Water Web, Reflections, Forever Shady, Berries e un nuovo sfondo di default sono, artisticamente parlando, i punti salienti.

I Locally Integrated Menus (LIM) dovrebbero far piacere a molti; adesso che Canonical ha fatto marcia indietro sulla sua posizione "o la mia strada o niente", per la prima volta dall'introduzione di Unity come desktop launcher, Ubuntu offre agli utenti la possibilità di scegliere dove posizionare i menù delle applicazioni.

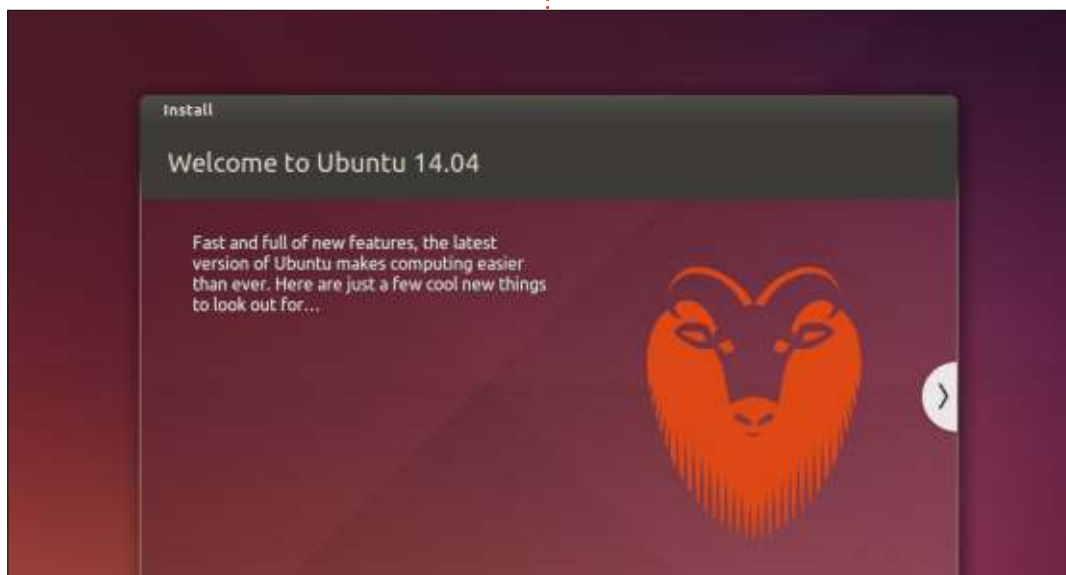
Di default, i menù continuano ad apparire nel pannello in alto, ma adesso potete scegliere di farli tornare nella

barra dei menù dell'applicazione stessa: andate nell'opzione Menù Locali fra le Impostazioni di Sistema, Apparenza, Comportamento.

C'è un'altra tacita marcia indietro relativa all'usabilità. Ovunque, su Windows e su Mac, e sulla maggior parte dei desktop di Linux, un click sull'icona di un lanciatore minimizza un'applicazione che sta girando. Unity si unisce a loro con Click per Minimizzare.

A dirla tutta, è una funzionalità extra "non supportata" che richiede l'installazione dell'applicazione CCSM tramite il Software Centre, prima di impostare Click per Minimizzare nella sezione Unity, nella scheda "Launcher".

La 14.04 utilizza un kernel 3.13 di Linux. Le attuali versioni stabili di Firefox, Thunderbird e LibreOffice sono incluse di default, insieme alle solite applicazioni di GNOME: Rhythmbox, Gedit e il Terminale; con la patch, o per meglio dire "senza", queste applicazioni hanno di nuovo i menù completi. Anche Nautilus è stato reimpostato così che la ricerca "mentre si scrive" funziona nuovamente anche su Ubuntu.



Con Xorg 1.15 e Mesa 10.1, Unity 7.1 che gira con GTK3+ 3.10.7 e le ormai familiari applicazioni di default in versione stabile:

Nautilus 3.10.1
Firefox 28
Thunderbird 24.4.0
LibreOffice 4.2.3
Ubuntu Software Center 13.10
Gedit 3.10.4
Totem 3.10.1
Rhythmbox 3.0.1
Empathy 3.8.6
Transmission 2.82
Deja Dup Backup Tool 29.5
Shotwell 0.18.0
Brasero 3.10.0

TRIM è abilitato di default sui dischi SSD per Intel e Samsung, e anche il supporto grafico Nvidia Optimus è stato migliorato, se questo è il vostro hardware.

Ciò che manca potrebbe essere più eloquente di quel che c'è: Mir, il nuovo stack grafico sviluppato da Canonical per rimpiazzare X Windows non è ancora pronto. Non c'è un desktop adattato per i monitor tattili (per i tablet), anche se potremmo vedere il primo dei tanto attesi smartphone Ubuntu alla fine dell'anno, insieme a una interfaccia tattile che potrebbe venire inclusa nella 14.10.

Ma le cose odiose persistono: le Unity Lens. Quel che ancora non mi piace sono le orribili Shopping Lens della Dash di Unity. Questa funzione è piuttosto un invito a rifiutare piuttosto che a invogliarvi: è ottusa, senz'arte, inadatto ai bambini, ed è un'invasione nella privacy. Tutto nel tentativo di mungere qualche commissione da una piccola percentuale di acquisti online.

Ho provato a cercare un'applicazione, e due terzi del mio schermo è stato coperto da spazzatura casuale proveniente da Amazon che prova a vendere roba. E intendo casuale. Cerco la parola "up" (il software "up"dater) e il mio schermo si riempie con suggerimenti per gli acquisti, alcuni dei quali non proprio adatti ai bambini.

Quindi la prima cosa che ho dovuto fare è stata quella di disabilitare la

ricerca online nella Dash. Operazione abbastanza semplice da fare utilizzando Impostazioni di Sistema, Sicurezza e Privacy, Ricerca: "Quando Cerchi nella Dash – includi risultati online" ON/OFF. Ma questo disabilita TUTTE le ricerche online, così niente più notizie e meteo. Suppongo che per questo ci siano i browser web.

E' possibile disabilitare unicamente le Shopping Lens, ma questo diventa tecnicamente complicato, perché Canonical non vuole che lo facciate. Canonical è un'impresa a fini di lucro. Punto. Se non vi piace la cosa, usate un'altra distribuzione. Come ho fatto io.

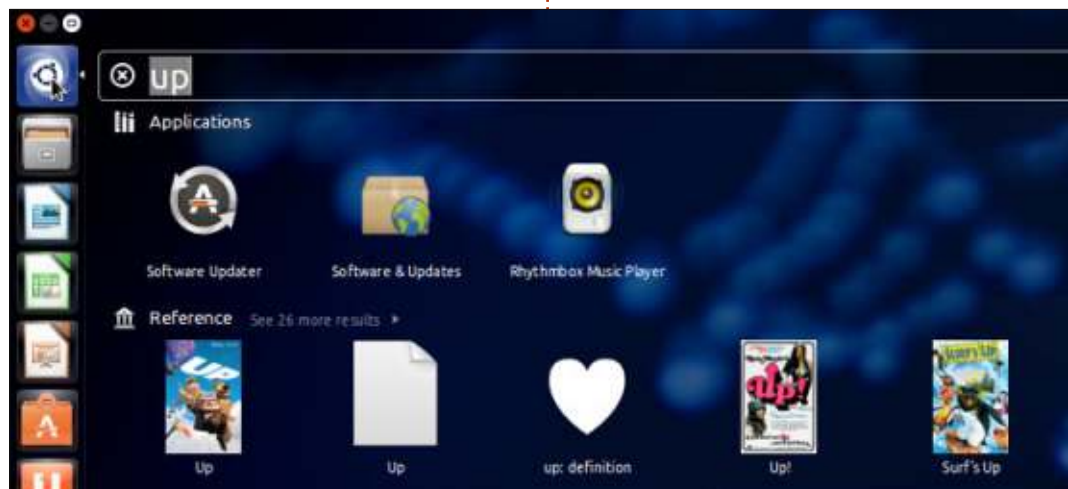
Se siete un utente Ubuntu, dunque, non esitate ad aggiornare alla 14.04. La finezza di Unity, da sola, vale la pena. Questa LTS riceverà aggiornamenti di sicurezza e aggiornamenti alle

applicazioni per i prossimi cinque anni.

Se non siete utenti di Ubuntu, è tutto questo sufficiente per farvi cambiare distribuzione (o farvi ritornare, come nel mio caso)? No. Gli imperativi commerciali di Canonical sono ancora in contrasto con la filosofia Open Source. Le ambizioni mobili (smartphone) di Canonical sembrano che vadano avanti a spese del desktop. Anche se tutto questo può portare benefici anche al desktop, ma per quanto tempo ancora? C'è voluto un sacco di tempo per rendere Unity un prodotto maturo, così come gli esperti prevedono la morte dei sistemi operativi desktop.

Guardando alla 14.04, ho più domande che risposte: il PC desktop convenzionale sta morendo? Quanti sforzi deve fare Canonical su un sistema operativo Desktop? Può Canonical fare qualsiasi incursione su altri formati? Le TV possono ancora essere un territorio aperto, ma di sicuro Android (basato su Linux) e iOS hanno occupato lo spazio dei dispositivi mobili?

Per quanto mi piacciono i suoi alti e per quanto ne detesti i bassi, ho il sospetto che continuerò a usare Debian o LinuxMint. Voi potete decidere diversamente.





La prima volta che sentii parlare di Bitcoin fu qualche anno fa e non avevo idea di che cosa fosse. Allora, circa sei mesi fa mio fratello iniziò a provare a convincermi a comprare qualche Bitcoin e altri tipi di criptovalute. Prima di imbarcarmi in una simile attività feci un po' di ricerche per accertarmi che non avrei buttato via il mio denaro. Per ottenere altre (alternative) criptovalute, dovetti prima acquistare dei Bitcoin. Durante gli ultimi mesi guardai a Bitcoin come una valuta alternativa qui a Full Circle Magazine. Bitcoin non è l'unica forma di criprovaluta, ma è la più vecchia e più popolare.

Devo avvisarvi; Bitcoin, come per la maggior parte delle altre criptovalute, è altamente volatile e il suo valore sale e scende più velocemente di una montagna russa. Se sei stato al passo con i nostri passati articoli sulle criptovalute e stai valutando di utilizzare Bitcoin (o altre criptovalute), ti raccomando di fare quello che ho fatto io e ricercare una specifica moneta che ti possa interessare. C'è un buon sito web che contiene delle classifiche di vari cambi - molte di queste classifiche sono messe insieme



da speculatori che hanno praticato questa professione per un po' di tempo e sono piuttosto informati sulla materia:

<https://www.tradingview.com/> Di seguito un paio di classifiche che raffigurano due scenari completamente differenti: la prima classifica (una classifica di 6 mesi) mostra il valore in discesa di Bitcoin; mentre la seconda classifica (una classifica di un anno) mostra i valori in salita di Bitcoin. Quindi, come è possibile vedere, ci sono molte facce di questa moneta.

Così, guardiamo un po' di criptovalute alternative.

Per favore tenete a mente che le valute che presenterò in questo articolo non sono altro che solo una punta di un enorme iceberg in continua crescita. Non passa un giorno senza che qualche notizia informi su come le criptovalute aiuteranno a globalizzare l'economia mondiale, mentre allo stesso tempo stanno portando i paesi del terzo mondo nel nuovo millennio, o come, dall'altro lato, le criptovalute porteranno la rovina e la povertà in ogni angolo del mondo. La verità è che solo il tempo potrà dircelo e se le abbracceremo oppure no, le criptovalute, comunque, resteranno in circolazione ancora per un bel po'.

LITECOIN (LTC)

Avendo comprato Bitcoin, li ho utilizzati per comprare Litecoin che è un po' come una specie di cugino di Bitcoin. Litecoin è basata su un protocollo open source che è decentralizzato. C'è qualche differenza fra le due monete ma questo potrebbe essere un argomento per un prossimo articolo. Per ora diciamo solo che ho ripetuto tutti i passi descritti in precedenza per creare un portafoglio di Litecoin offline. Per poter installare il tuo portafoglio offline di Litecoin hai bisogno di andare su: <https://litecoin.org/> dove puoi trovare delle eccellenti istruzioni per l'installazione su Ubuntu.

Per fare il cambio da Bitcoin a Litecoin ho usato: <https://btc-e.com/> che fondamentalmente è un mercato di scambio online dove è possibile vendere diversi tipi di criptovalute. Per qualche ragione BTC-e non ha davvero molte informazioni in termini di istruzioni.

Quindi, il presupposto è che, se stai cercando di scambiare Bitcoin per Litecoin, probabilmente già saprai come funziona il sistema.

Bitcoin è stata definita una valuta alternativa e Litecoin era stata inizialmente pensata per migliorare Bitcoin,

ma in molti modi Litecoin è simile a Bitcoin.

Attualmente si può comprare un Bitcoin per circa 431.79\$ ma questo prezzo cambia ogni minuto.

Dall'altro lato, un Litecoin viene scambiato per 10.36\$ al 07/05/2014. Due grandi fonti per i prezzi e le classifiche sono:

<http://bitcoincharts.com/> e <https://www.tradingview.com/>.

DOGECOIN (DOGE)

Dogecoin può essere considerata una nuova arrivata nel blocco delle criptovalute. Dogecoin è stata introdotta per la prima volta l'8 Dicembre 2013 ed è già diventata la

criptovaluta più scambiata (in termini di volumi).

L'idea dietro Dogecoin è che è usata come una valuta per mance in Internet e viene usata dall'uomo comune, come una sorta di demistificazione di Bitcoin. Per esempio, diciamo che c'è un video che ci piace su Youtube e, oltre a cliccare sul "Like", potremmo mandare una mancia all'artista con Dogecoin. Per quanto, Dogecoin si è già fatto un nome già per sé stesso partecipando ad alcune cause degne di nota.

Per esempio la comunità di Dogecoin ha raccolto 30000\$ da spedire alla squadra di bob giamaicana per le olimpiadi invernali di Sochi.

[1] Più recentemente la comunità di Dogecoin ha ancora una volta raccolto denaro per un altro sport, questa volta per il pilota di NASCAR Josh Wise e la sua auto dipinta (e sponsorizzata) Dogecoin.



Josh Wise è arrivato in ventesima posizione nella gara del circuito di Tallageda all'edizione 2014 della Aaron's 499 NASCAR Sprint Cup.[2]

RIPPLE (XRP)

Un terzo tipo di criptovaluta che utilizzo è Ripple, conosciuto come XRP. Non è facile trovare informazioni su XRP al momento a causa della sua recente nascita. Visto che sei un lettore di "Full Circle Magazine", puoi essere uno dei primi a comprare XRP.

Diversamente da Bitcoin e Litecoin, XRP non è stato pensato come una forma alternativa di valuta; è invece una specie di valuta ponte che può essere usata quando non è disponibile alcun cambio diretto fra due differenti valute di differenti paesi del mondo.

Il principale scopo di Ripple è quello di essere usata come valuta di cambio e come sistema distribuito di pagamento.

E' possibile installare il proprio account di XRP all'indirizzo <https://ripple.com/client/#/register>. Bisogna solo leggere tutte le indicazioni attentamente. In passato avresti potuto ottenere un portafoglio Ripple solo tramite il client online di Ripple Labs, ma visto che siamo a Maggio 2014 è ora possibile scaricarlo

e conservarlo uno offline (definito anche "cold") sul proprio computer.

A differenza delle altre criptovalute, XRP non può essere estratta; tutte le XRP che mai esisteranno sono già state create.

Un modo semplice per essere pagati in XRP è quello di unirsi alla "World Community Grid"

e usando "BOINC" con il proprio PC. Nel numero 79 di FCM, nella nostra sezione "How-To", abbiamo mostrato come installare ed eseguire "BOINC". Installando ed eseguendo "BOINC" ti unirai alla "World Community Grid" che è la griglia di computer no-profit più grande al mondo. Nel numero 79 di FCM, abbiamo spiegato come "BOINC" aumenti la potenza di calcolo di migliaia di computer... per aiutare a processare un'incredibile quantità di dati richiesti per compiere vari progetti di ricerca scientifica.

Il nostro articolo "How-to - Usare BOINC" del n.79 di FCM offre un buon servizio nel mostrare come si installa BOINC e nello spiegare cos'è. Se si riesce a passare il problema dell'installazione di "BOINC", non si avrà solo contribuito a rendere il mondo un posto migliore, ma si potrà anche essere pagati in XRP per farlo. L'esatta quantità che si potrà ricavare per aver donato le risorse del proprio computer varia a seconda di quanto

potente è la CPU e di quanta potenza di calcolo si vuole donare. Nella mia installazione, ho configurato "BOINC" per usare circa il 20% della mia potenza di calcolo per 12 ore al giorno e un uso di non più di 5GB di spazio sul disco. Per una simile installazione ricevo normalmente fra i 2 e gli 8 XRP al giorno; che non è tanto - se si considera, che al momento, un XRP vale circa 0.025 USD. In pratica, installare ed eseguire "BOINC" è un po' come estrarre blocchi per Bitcoin, a parte il fatto che le risorse donate contribuiscono alla realizzazione di un obiettivo più grande ed inoltre si è pagati in XRP. Si possono ottenere XRP gratuiti in forma di omaggio. Dato che XRP è una nuova criptovaluta, attualmente ci sono molti omaggi in XRP in tutto il mondo. Io utilizzo "SnapSwap" per comprare XRP, che ha la potenzialità di dare fino a 2000 XRP acquistando attraverso di esso. Subito dopo un iniziale deposito di 10\$, si riceveranno 500 XRP e, con ogni successiva transazione, si otterranno 3 XRP per ogni dollaro depositato nel proprio account "Ripple". XRP viene considerata una delle più sicure ed affidabili criptovalute in circolazione, rendendola, così, una delle più interessanti a cui prestare attenzione.

NAMECOIN (NMC)

Namecoin è un altro interessante tipo di criptovaluta.

Ciò che distingue Namecoin dal resto delle criptovalute è che, oltre ad essere una forma di valuta, serve anche come alternativo DNS decentralizzato.

Uno dei suoi principali scopi è quello di combattere la censura. C'è un bel video su YouTube che parla della libertà di parola e di come Namecoin combatta contro la censura. Il video è disponibile a questo indirizzo:

<http://www.youtube.com/watch?v=lkKsiTKxe-s>. Il video è breve ma va dritto al punto. Se volete maggiori informazioni su Namecoin, vi suggerisco di andare sul sito ufficiale all'indirizzo: http://dot-bit.org/Main_Page.

Il processo di installazione di un



portafoglio offline di Namecoin è lo stesso di quello di Bitcoin o Litecoin. Il download richiesto per l'installazione del portafoglio offline può essere trovato sul sito ufficiale di Namecoin.

Molto simile a quanto fatto per Litecoin, è possibile vendere i propri Bitcoin per dei Namecoin su BTCe o altri mercati di cambio per criptovalute. Si possono anche estrarre Namecoin ed è perfino possibile usare lo stesso dispositivo per estrarre Namecoin e Bitcoin allo stesso tempo! Se la privacy online, la sicurezza e la censura sono argomenti importanti per te, forse dovresti dare un'occhiata a Namecoin e al movimento Free Speech ad essa associato. Potresti trovare quello che stai cercando.

CONCLUSIONI

Le criptovalute qui menzionate non

sono le uniche disponibili.

Infatti sono solo la punta dell'iceberg. C'è una sovrabbondanza di diversi tipi di criptovalute disponibili. Con ogni probabilità là fuori c'è una criptovaluta che fa proprio al caso tuo. Come con tutto quello che è nuovo, il mio consiglio è quello di ricercare quanto più possibile la criptovaluta che si ha intenzione di comprare. Ho visto i valori delle criptovalute impennarsi, crollare e stabilizzarsi più di una volta nei sei mesi che ho fatto trading con queste valute. Ti incoraggio a controllare; potrebbe essere il tuo caso.

Risorse:

1 -

<http://www.theguardian.com/technology/2014/jan/20/jamaican-bobsled-team-raises-dogecoin-winter-olympics>

2 -

<http://motherboard.vice.com/read/talladega-shibe-josh-wises-highlights-in-the-dogecar>



Oscar si è laureato alla CSUN, è un direttore/insegnante di Musica, beta tester, redattore su Wikipedia e contributore dei Forum di Ubuntu. E' possibile contattarlo all'indirizzo: www.gplus.to/7bluehand o via email: www.7bluehand@gmail.com



CONVERSIONE

Sono in pensione, ma gli ultimi 10 anni di lavoro li ho trascorsi a sviluppare su Windows utilizzando dotnet ecc. Dopo il pensionamento, non avevo più l'accesso a una libreria gratuita dei software e mi sono reso conto che il mio sistema in uso sarebbe presto diventato obsoleto. Mio figlio mi ha fatto conoscere Ubuntu e l'ho usato insieme a Windows. Ho imparato Java e mi sono divertito a programmare con questo linguaggio. In quel periodo ho anche sfoggiato Windows 7, ma ho trovato un bug fastidioso: non mi permetteva di sospendere il computer, mentre Ubuntu non aveva questo problema.

Mi sono ritrovato a usare Ubuntu sempre più spesso e mi sono diletto a provare diverse versioni di Linux. Ci sono stati problemi con le scansioni e le stampe, ma c'era un'intera comunità pronta ad aiutarmi. Quando Ubuntu ha adottato Unity e cambiato Nautilus, questi non si sono rivelati di mio gradimento, così ho provato Linux Mint con Nemo. Era perfetto per me e adesso ho rimosso Ubuntu. Non c'è nulla che non possa fare nel campo dei miei

interessi: editing video e audio, sviluppo di software, ecc. L'unico software per cui sono stato felice di pagare è stato Turboprint, che mi ha permesso di usare l'intero potenziale della mia stampante.

Adesso non vedo l'ora di usare la rete in fibra ottica in Australia, che porterà la connessione da 1,5mb/s a 90 mb/s. Quindi potrò scaricare qualsiasi distribuzione di Linux e fare recensioni e confronti completi. Potrete pubblicare i risultati verso il numero 283 della rivista.

Michael Davies

SCANNER PREDEFINITO

C'è un modo per cambiare lo scanner predefinito. Al momento uso la 12.04 e Sane Simple scanner. Dato che sul mio sistema ho più stampanti multifunzione, c'è un modo per cambiare lo scanner predefinito? Ho provato in Documenti -> Preferenze, e posso selezionare manualmente lo scanner; comunque vorrei scegliere un altro scanner "predefinito". Qualcuno che mi aiuti?

Silverfox68

UTENTI WINDOWS

Come molte persone, ho iniziato la mia esperienza con i computer con un Sinclair Spectrum ZX48, quindi ho progredito con computer Windows.

Come molti utenti Windows, sono stufo del modo in cui Microsoft tratta i suoi utenti, così sono passato a Ubuntu 12.04 LTS.

Da novizio, la terminologia usata è a volte sconcertante, per non dire altro; che ne dite di uno o due articoli per noi novizi sui concetti base di Ubuntu?

Molte grazie per gli articoli che ho letto, che sono d'aiuto.

Philip Ford

Ronnie dice: *direi di dare un'occhiata dal numero 54 al numero 68 di FCM dove abbiamo pubblicato una serie di articoli chiamati "Chiudere le <<finestre>>", che mostrano i vari equivalenti fra le cose Windows e *buntu.*

Unisciti a noi su:



goo.gl/FRTMI



facebook.com/fullcirclemagazine



twitter.com/#!/fullcirclemag



linkedin.com/company/full-circle-magazine



ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270

FULL CIRCLE HA BISOGNO DI TE!



Senza gli input dei lettori **FullCircle** 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 del desktop 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.

Tuxidermy

MAJOR BRETT, WE'VE LOST COMMUNICATION WITH YOU FOR LONG. WHAT HAPPENED? WHAT ARE THESE IMAGES YOU'VE SENT? THEY'RE SO BLURRY. I'M SORRY, SIR. OUR SYSTEMS WENT DOWN A WEEK AGO AND NOTHING WORKED. IT ALL BEGAN WITH THE PLANET AND THE ALIEN ASTRONAUT. THE WHAT?!

WE THOUGHT IT WAS A DEAD ALIEN, BUT IT TURNED OUT IT WAS A STATUE OF ANOTHER SPECIES. MAYBE A SUPERIOR BEING.

I SEE.

BUT THERE WAS MUCH MORE TO SEE. SIR.



PENSADOR LOUCO

WE'VE FOUND A ROOM FILLED WITH EGGS. ALIEN EGGS, AND THE CREW STARTED TO FEEL INTRIGUED.



DEAR LORD! DID YOU RUN? DID YOU DESTROY THEM? TELL ME YOU'VE BURNED THE DEVILISH THINGS TO ASHES!

ACTUALLY, NO. WE WERE VERY CURIOUS ABOUT WHAT THEY WERE AND WHAT THEY COULD DO. SO WE WAITED FOR A WHILE AND ONE OF THE EGGS STARTED TO HATCH.

CODE RED! CODE RED! ARE YOU INFECTED? DID THE FACE HUGGER GET YOU? I'M CALLING A TASK FORCE RIGHT NOW!

NO NEED FOR THAT, SIR. IT WAS A HUGGER, THAT'S FOR SURE, BUT NOT THE KIND YOU THINK.



AND WHAT HAPPENED, THEN?

WELL, SIR, FOR STARTERS, OUR SYSTEMS GOT WAY BETTER.





D E' possibile installare Ubuntu su Windows 8 invece che in doppio avvio?

R Certo! Dipende in un certo modo dallo specifico computer. Avrà probabilmente il Secure Boot abilitato e potresti dover andare nel BIOS per disabilitarlo. Ubuntu, Kubuntu o Xubuntu 14.04 dovrebbe installarsi tranquillamente dopo.

Per maggiori informazioni, vedi: <https://help.ubuntu.com/community/UEFI>

D Supporto una banca di computer messa a disposizione per l'accesso pubblico gratuito in una biblioteca locale; tre di questi hanno Ubuntu 12.04 LTS, il quarto è un MAC con OS X 10.6. Sono tutti configurati per l'accesso come Ospite con diritti di accesso limitati, utile perchè ognuno di essi reimposta automaticamente il settaggio iniziale ad ogni riavvio o log-in.

Sono riuscito a modificare il setup Ospite sul Mac, aggiungendo uno sfondo personalizzato, modificando

le applicazioni sul Dock, la home page del browser, ecc. Occorreva fare le mie modifiche richieste e poi lanciare una serie di comandi da terminale.

Non sono riuscito, però, a trovare le istruzioni per fare la stessa cosa sui sistemi Ubuntu. Avete suggerimenti su dove dovrei guardare?

R Non ho mai usato l'account ospite, perciò non sono molto sicuro di quante di queste impostazioni siano inerenti a un più potente (e permanente) account.

Sarebbe meglio che tu dessi un'occhiata a una distribuzione Linux intesa per un uso simile, come Porteus, Webconverger o Instant Webkiosk.

D Il mio portatile ha una grafica ibrida, ma sto combattendo per farla funzionare su Ubuntu 12.04.

R Vedrai che il supporto verrà potenziato nella 14.04.

D Ho aggiornato alla 14.04 e non riesco a far funzionare xscreensaver su 2 di 3 computer. Funziona perfettamente su uno solo. Non viene caricato su una installazione pulita o su un aggiornamento dalla 13.10.

R (Grazie a **blroth** nei Forum Ubuntu) Modifica i programmi all'avvio. Cambia "xscreensaver -nosplash" in "xscreensaver -no-splash".

D Perchè Software Updater non mi notifica di tutti gli aggiornamenti disponibili?

R (Grazie a **bapoumba** nei Forum Ubuntu) Di base, gli aggiornamenti sono impostati per essere offerti a una sola percentuale di utenti. I pacchetti vengono controllati contro regressioni o bug, poi vengono gradualmente offerti a tutti gli utenti se non vengono fuori problemi. Questo funziona con il Software Updater. apt-get non controlla gli aggiornamenti a fasi, perciò raccoglie tutto quello che può essere aggiornato dai

repository.

D Ho appena fatto un'installazione pulita di Ubuntu 14.04 su un vecchio portatile Acer Travelmate 2410 per rimpiazzare Windows XP. Ogni cosa funziona correttamente eccetto che non si spegne, rimane solamente sulla schermata di spegnimento.

R (Grazie a **cyberwizzard2** nei Forum Ubuntu) Questo problema risiede nel modulo wistron_bttns che crasha e si occupa di gestire lo spegnimento del WiFi e dei tasti "speciali" sul portatile. Disabilitalo usando il comando:

```
sudo gedit
/etc/modprobe.d/blacklist.conf
```

Aggiungi questa stringa alla fine:

```
blacklist wistron_bttns
```

Salva il file e riavvia usando Alt-SysRq reisub (digita lentamente!)

Se non funziona, dovresti trovare il modulo che causa il problema in dmesg.

LE MIGLIORI NUOVE

DOMANDE SU ASKUBUNTU

* Come correggere il bug Heartbleed (CVE-2014-0160) su OpenSSL?

<http://goo.gl/K53nFn>

* Qual è il significato di 'i686' su Ubuntu?

<http://goo.gl/CJ7gA4>

* Wine è quello che penso?

<http://goo.gl/s7kMjB>

* Sto usando una beta o una versione stabile?

<http://goo.gl/1VMXwk>

* I pacchetti vengono rimossi quando utilizzo "apt-get install" con un trattino dopo il nome del pacchetto

<http://goo.gl/s4FiPe>

* Devo abilitare TRIM se ho un SSD non Intel/Samsung

<http://goo.gl/fTIF92>

* Perché è stato rimosso il pacchetto di virtualbox dal repository della 14.04?

<http://goo.gl/QVRUqq>

* Usare il comando cd per navigare le cartelle che hanno caratteri speciali su Ubuntu

<http://goo.gl/LwvvLC>

* C'è qualche modo per vedere quanto spazio viene utilizzato per Ubuntu?

<http://goo.gl/kttiq8>

* C'è qualche applicazione con GUI per creare file .desktop?

<http://goo.gl/TtFtwd>

TRUCCHI E TECNICHE



Smanettoni?

Penso che circa il 2% della popolazione si senta confidente nel poter installare un sistema operativo, incluso credo sulle partizioni: sono gli smanettoni. Se le mie supposizioni sono esatte, allora quasi il 100% degli smanettoni mondiali utilizzano già Ubuntu o Mint.

In quel caso, l'unico modo in cui i nostri sistemi operativi preferiti possano prendere piede sul mercato, è quello di avere sistemi con il nostro SO preferito venduti "out of the box". Sta avvenendo, ma

è terribilmente lento.

I vostri pareri?

BACKUP SU NASTRO

L'azienda per cui faccio consulenza ha in mente di installare un nuovo server. Non abbiamo preso alcuna decisione ancora, ma c'è la possibilità di qualche tipo di Linux. Il server attuale ha un disco a nastro, usato per un backup completo settimanale e per backup incrementali giornalieri. Non ho perso molto tempo a cercare, ma non ho trovato un pacchetto per Linux che possa utilizzare per lo stesso approccio.

Ma potrebbe esserci un approccio migliore.

L'azienda non riutilizza i nastri, che costano circa \$80 a settimana. Un disco a nastro per il nuovo server dovrebbe costare intorno ai \$2,000.

Invece, potremmo comprare un Network Attached Storage (NAS) che permette di cambiare il disco rigido, così facilmente come cambiare il nastro nel disco a nastro. Un disco da 2 TB costa intorno ai

\$100. Senza avere i numeri esatti, penso che potremmo fare un backup e un mese di backup incrementali su un disco da 2 TB. E con una gigabit Ethernet, il backup dovrebbe girare molto più velocemente che sul disco a nastro. Ci sono una serie di pacchetti open-source che dovrebbero funzionare bene, e sono disponibili sia per Linux che per Windows Server.

Ancora meglio, dovremmo utilizzare una tecnologia standard per l'industria. Se utilizziamo un disco a nastro e questo si rompe dopo quattro anni, non ci sono garanzie sul fatto che potremmo comprare un nuovo disco che potrebbe leggere i nastri dei backup. Ciao Ciao nastro!



Gord ha avuto una lunga carriera nell'industria dei computer, poi si è ritirato per diversi anni. Recentemente, si è ritrovato in qualche modo "ragazzo dell'IT" presso uno studio commercialista di 15 persone nel centro di Toronto.



Da **Brian Hall**: Anche dopo aver cercato informazioni relative a Clamav, non riesco davvero a trovare una qualche comparazione delle sue capacità con altri antivirus proprietari per Linux. Immagino che la caratteristica principale di ogni antivirus sia, sperando che venga aggiornato regolarmente, il database che sta dietro al programma: ma (visto che è open source) il database di ClamAV è meno completo di quelli utilizzati nelle versioni gratuite degli antivirus proprietari?

MB: La domanda è interessante sotto vari aspetti: noi umani amiamo confrontare i prodotti. Dopo proviamo a prendere una decisione su quale sia per noi la scelta migliore. Nel caso di strumenti per la scansione di malware, ovviamente il tasso di rilevamento è un qualcosa da prendere in considerazione per la scelta. Tuttavia, possiamo anche usare la percentuale di falsi positivi (oggetti erroneamente marcati come maliziosi) oppure considerare il prezzo come il fattore più importante. In altre parole, cos'è che rende "abbastanza buono" o eccezionale uno strumento anti malware...?

Nel caso di strumenti antivirus, è importante considerare quali siano le

minacce da cui state provando a difendervi. Se lo strumento viene utilizzato per controllare un server di posta, ogni malware intercettato fra i messaggi è una vittoria. Quelli che non vengono intercettati, beh, finiranno nella mail box dell'utente, e si spera che non vengano aperti o che vengano individuati da un antivirus installato sul PC del destinatario. Nel caso di uno scanner real time del traffico web, avrete una più alta possibilità di intercettare qualcosa.

Tornando a ClamAV. ClamAV utilizza un database principale, più un aggiornamento giornaliero. Questo database più piccolo (daily.cvd) viene regolarmente aggiornato nel corso della giornata. Tuttavia, questa cosa non dice molto circa il tasso di individuazione. Qui è dove i test di comparazione professionali scendono in campo. Sfortunatamente, molte volte ClamAV non viene incluso nei test, perché non è commerciale o perché il suo ambiente principale non è Windows.

Comunque, non c'è motivo di reputare ClamAV come non buono a causa della mancanza di prove. Dato che il progetto è portato avanti da una comunità, e molte persone forniscono campioni di malware

con cui vengono a contatto, non dovrebbe trascorrere molto tempo prima che ClamAV vi protegga contro nuove minacce. A volte questo accade perché un altro tool anti malware individua (correttamente) una nuova minaccia. Così anche gli altri produttori, compreso ClamAV, includono la signature di questo nuovo malware nel loro database.

Uno dei migliori esempi relativi al "rilevamento di malware eseguito dalla comunità" è il sito web VirusTotal. Tutti i campioni forniti vengono analizzati, e i risultati vengono condivisi con tutti i produttori di software partecipanti. Così, se scoprite una traccia di un malware, e lo caricate sul sito, all'inizio potrebbe venir riconosciuto solo da pochi antivirus, mentre dopo poche ore molti di loro lo individueranno "definitivamente". ClamAV partecipa a questa lista di produttori, quindi dovrebbe beneficiare anche lui di questo sistema.

Anche se il database di ClamAV è meno vasto di quello di altri produttori, dipende poi dall'uso che ne fate. Nel campo della sicurezza non dovremmo mai fare affidamento su un'unica difesa, ma dovremmo costruire una fortezza fatta a strati. L'utilizzo di uno strumento portato

avanti dalla comunità è solo uno dei possibili strati che possiamo aggiungere. Per mia esperienza personale, posso dire che è stato d'aiuto per molti miei clienti e per le loro caselle di posta. Sono certo che non individuerà tutte le minacce, ma è vero che nessun altro software è in grado di farlo.

Se avete delle domande inerenti la sicurezza, scrivete a: misc@fullcirclemagazine.org, e Michael vi risponderà in una futura edizione.

Vi chiediamo di inserire tutte le informazioni riguardanti la tua richiesta.



Michael Boelen è l'autore e il responsabile del progetto *Lynis*. La sua compagnia *CISOfy* si occupa di controlli di sicurezza per singoli utenti e compagnie che supportano e condividono software open source. Ama lo sport, la lettura, e vivere con gli amici.



Progettazione Open Source

Scritto da Jens Reuterberg

Uno dei classici problemi con l'Open Source come movimento sociale è la sua opinione del lavoro promozionale e del marketing. Noi diffidiamo del marketing. Lo vediamo come qualcuno che cerca di ingannare qualcun altro a utilizzare qualcosa che non è molto buona.

In risposta, cerchiamo spesso di descrivere solo cos'è che abbiamo, presumendo che sarà la sua eccellenza tecnica, di per sé, a farlo usare alle persone.

Usiamo una forma comunicativa di marketing e di materiale promozionale che è forse "precisa" ma non molto "corretta"; una distinzione che può essere illustrata, per esempio, chiamando questa rubrica "parte di testo più lungo definito come una rubrica con commenti più o meno soggettivi sullo stato dell'Open Source in generale e del lavoro di progettazione nella comunità KDE nello specifico". Non fa rotolare fuori la lingua? Di fatto, mi sono stufato di scriverlo già a metà, poiché molti si annoierebbero a

leggerlo dopo la seconda parola. Un termine più corretto per questa rubrica sarebbe "Rubrica sulla progettazione e sull'Open Source"; dice quello che deve dire, anche senza entrare in frivoli dettagli.

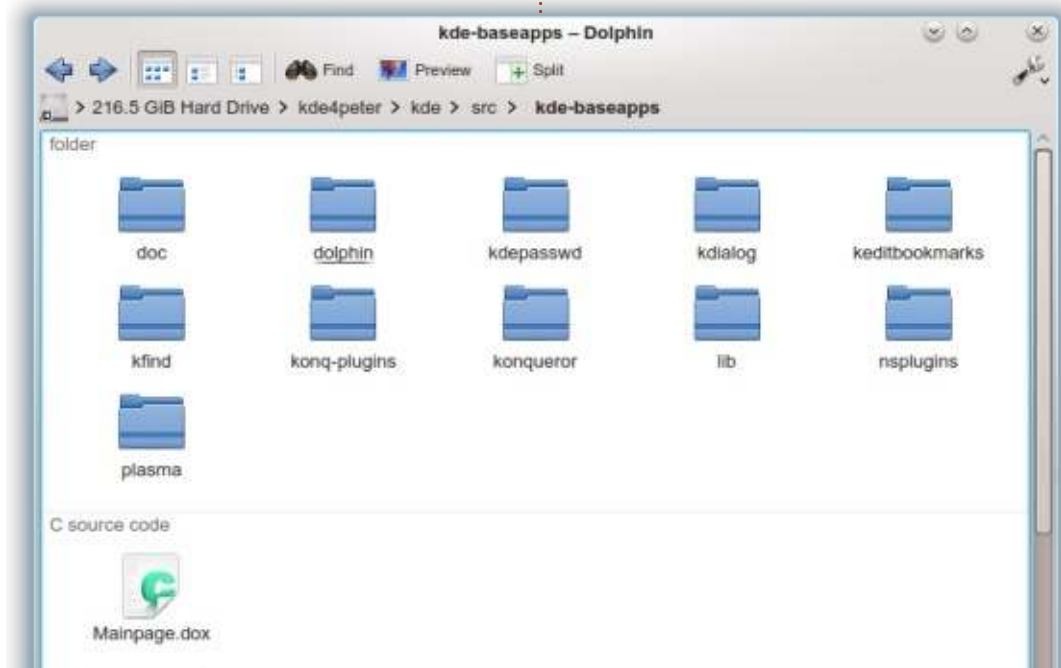
Quindi, nel lavoro di promozione, i progetti Open Source si impegnano per l'esattezza e la precisione; cerchiamo di spiegare esattamente cos'è un qualcosa, nella speranza che il lettore non si addormenti a metà circa e che noterà l'eccellenza

tecnica che abbiamo creato. L'amara realtà sul cos'è, non funziona.

Nella teoria comunicativa, potrebbe essere spiegato come basato sulla falsa presunzione che i lettori/destinatari siano tutti una massa omogenea e che condividano esattamente l'indole dello scrittore/mittente. Quindi, cosa possiamo fare per cambiare ciò senza, per questo, rottamare il nostro sano scetticismo sul "linguaggio di marketing"? (per

qualcuno che ha avuto una lunga esperienza nel marketing, lo scetticismo è d'obbligo).

Il primo pezzo è di buttare fuori dalla finestra tutto quello che pensiamo di sapere sulla terminologia. Un nome, sia che si tratti di un'applicazione, di un sistema operativo o dell'intestazione di un articolo, deve essere corretto anziché preciso. Deve fornire informazioni utili basate sulle assunzioni del lettore. Chiamarlo "Filemanager" è meglio di chiamarlo "Dolphin", anche se "Dolphin" è il nome dell'applicazione. Chiamarlo "Files" è ancora meglio. Sì, l'applicazione è un filemanager, ma che interessa? Un utente, esperto su cosa fa Dolphin, sarà confuso dal nuovo nome dell'applicazione? Probabilmente no. L'icona è lì per assistervi, il nome è lì per dire in sostanza cos'è; così lui o lei non lo noteranno neppure dopo uno/due secondi di confusione. Ma per il nuovo utente ciò ha un senso. Files è dove sono i file, dove vengono trattati, perfino "gestiti". Il presupposto è lì, quindi nessun



bisogno di scandire e di essere "precisi", solo "corretti".

Un altro esempio di ciò lo abbiamo guardando l'attuale marketing e lo stato di fatto delle promozioni. Quanti articoli che includono più specifiche tecniche che informazioni non sono stati letti dalla maggior parte degli utenti Linux? Sì, le specifiche tecniche SONO informazioni, ma è un'informazione che chiede molto di più dal lettore di quanto sarebbe opportuno. È un buon momento per fare un passo indietro e guardare a ciò che è destinato a essere comunicato nel testo; in primo luogo vorrete aggiungere i valori fondamentali della cosa che viene spiegata. Dopo chiarirete come questi valori sono rappresentati come dati reali dell'oggetto e, infine, dopo che tutto ciò è stato fatto, metterete i dettagli tecnici.

Perché si fa in questo modo, potreste chiedere? Beh, perché, per la maggior parte degli utenti, le parti più rilevanti sono i valori fondamentali del desktop: "È leggero"; dopo di che potrebbero voler sapere PERCHÈ è leggero: "Perché abbiamo rimosso le applicazioni che prima si avviavano

per default" e, infine, una sintesi tecnica delle modifiche fatte, per coloro che sono interessati. Un lettore tecnicamente interessato potrebbe saltare avanti purché lui o lei sappiano che le parti tecniche sono più in basso. Ma una persona tecnicamente disinteressata tende a non preoccuparsi sfogliando oltre le sovente ingombranti parti tecniche per trovare le parti rilevanti per lui o lei.

Ma perché dovremmo anche preoccuparci di marketing? In poche parole, la diffusione all'utente. Stiamo scrivendo testi per nessuno, progettando applicazioni per esperti, e quindi sembra essere scioccante che molti utenti si sentano alienati. Rendendoli accessibili ai più, tendendo all'ipotesi che i nostri utenti tecnologici si sentono abbastanza al riparo, possiamo realmente cercare di spiegare la solennità del tecnologico articolo a quegli utenti che non si sentono a loro agio in questo ambiente. Facendolo, non stiamo banalizzando le cose, le rendiamo interessanti. Stiamo permettendo a più persone di avere un "in" alla brillantezza tecnica che è Linux.





The Impossible Game è un nuovo gioco indipendente sviluppato da Grip Games e pubblicato da FlukeDude. The Impossible Game è stato rilasciato l'8 maggio 2014 attraverso Steam per Microsoft Windows, Mac OSX e Linux. All'inizio il gioco fu rilasciato solo per Xbox Live Arcade ma adesso è disponibile per quasi tutte le piattaforme di gioco. Come già il titolo suggerisce, questo gioco sembra impossibile da battere. Tuttavia è appassante difficile da finire. E' un gioco di coordinazione fra piattaforme con soltanto cinque livelli di difficoltà. Inoltre è incluso anche un editor di livello per consentirvi di creare un livello personalizzato.

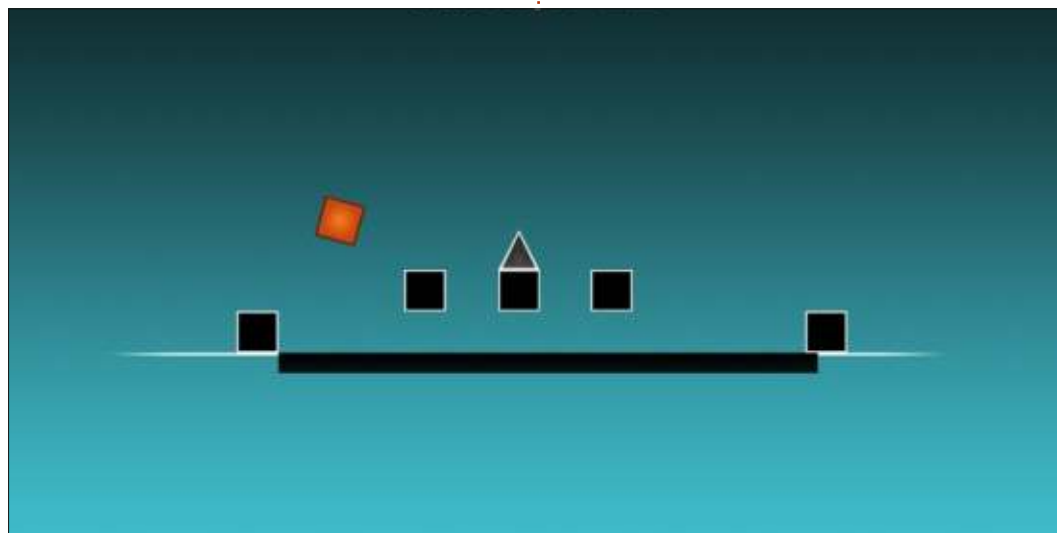
SCARICHIAMO E GIOCHIAMO A THE IMPOSSIBLE GAME

The Impossible Game è disponibile su Steam al prezzo di 4,99 dollari. Allo stesso prezzo è anche disponibile su Humble Bundle Store. Humble Bundle Store vi dà anche la possibilità di redimere un codice di Steam, come

ho fatto io, che è il metodo che raccomando. Nel momento in cui scrivo, per The Impossible Game ho pagato 2,99 dollari su Humble Bundle Store. Se non l'avete ancora fatto vi consiglio vivamente di provare Humble Bundle Store poiché dispone di una vasta selezione di giochi per Linux e, soprattutto, sono in vendita a un prezzo più basso degli altri.

The Impossible Game è facile da capire ma molto difficile da usare. Il vostro unico controllo è il pulsante del salto. Con la barra spaziatrice (oppure il tasto sinistro del mouse) controllate un quadrato arancione, che si muove da sinistra a destra,

evitando degli ostacoli fino alla fine del livello. Premendo la barra salterete su blocchi quadrati o a punta che distruggerebbero il vostro quadrato se non li eviterete al momento giusto. Se necessario, tenendo la barra premuta sarà possibile fare un salto più lungo. Si tratta soltanto di saltare al momento giusto. Potete anche piazzare bandiere come checkpoint. Automaticamente, quando togliete la prima bandierina, il gioco passa in "practice mode" (modalità esercizio) diventando più facile. Infatti questo è stato l'unico modo che mi ha consentito di superare i livelli: practice mode.



La colonna sonora è un altro elemento chiave del gioco. Mentre avanzate nel gioco, la colonna sonora è sincronizzata ai vostri movimenti, ciò rende il gioco ancora più piacevole. Quando il quadrato si distrugge, anche la musica si ferma e dovrete ricominciare il livello da capo. Ciò può diventare molto frustrante, soprattutto se eravate quasi alla fine della canzone e quindi alla fine del livello. Tutto sommato non è niente di straordinario, è abbastanza semplice ed efficace.

Se i cinque livelli di gioco sono troppo "impossibili" da finire per voi, potete sempre progettare il vostro livello personale. The Impossible Game ha anche un editor di livello integrato che vi consente di creare un livello a vostro piacimento. Potete persino usare una la vostra musica per il vostro livello.

LE MIE IMPOSTAZIONI DI GIOCO E I REQUISITI MINIMI

Ho giocato a The Impossible

Game con il mio PC assemblato consistente in un AMD FX-6100 da 3,3 GHz, con scheda madre Asus M5A97-EVO, scheda video Sapphire Radeon HD 5770, 8 GB di RAM e un HDD Seagate Barracuda da 1 TB. Ho usato Ubuntu 14.04 LTS con desktop Unity e driver proprietari AMD 13.35.

I requisiti minimi di sistema di The Impossible Game per Linux sono:

OS: Ubuntu 12.04

Processore: 2 GHz

Memoria: 2 GB RAM

Grafica: Open GL 2.0 supportata

Disco rigido: 150 MB di spazio disponibile

CONCLUSIONI

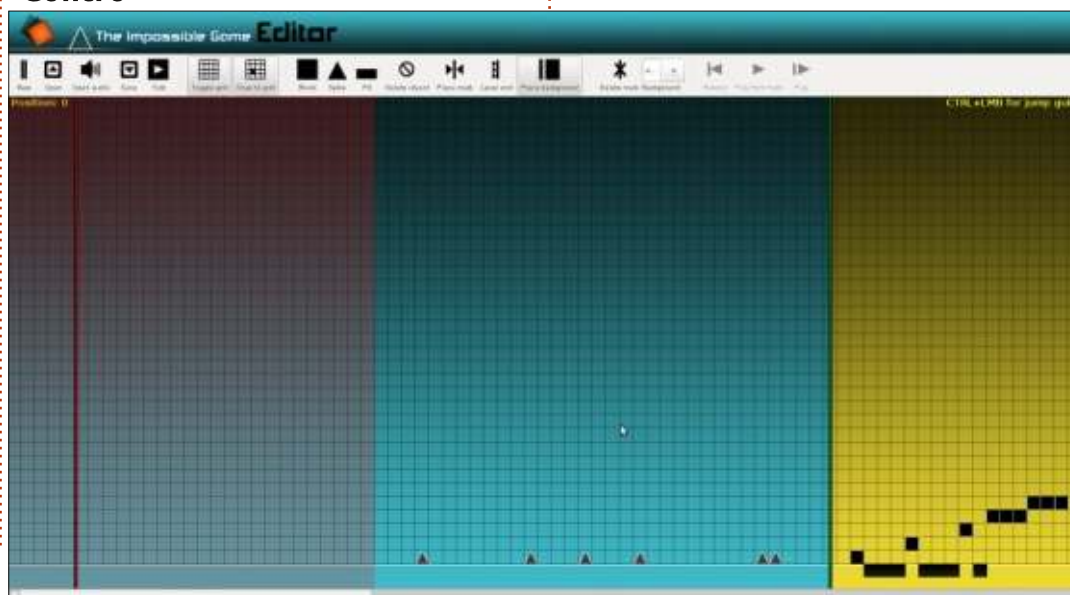
Sebbene il gioco si chiami The Impossible Game non vi aspettate che sia davvero impossibile. Sinceramente più che impossibile da finire penso che sia abbastanza frustrante per chi, come me, prova soddisfazione a concludere qualcosa dopo averci lavorato per molto tempo. Ho incontrato piccoli difetti ma nel complesso è stata un'esperienza gratificante. E' un bel gioco e ve lo raccomando decisamente anche se non posso

dargli un ottimo punteggio.

Pro

- Facile da capire e facile da giocare (si usa soltanto un pulsante)
- Impegnativo e divertente, vi farà giocare per un po'
- Soltanto cinque livelli (generalmente questo è un contro ma non per un gioco in cui è impossibile completare persino un livello)
- Editor di livello per creare livelli personalizzati
- La colonna sonora è parte integrante del gioco
- Facilità di installazione
- Prezzo basso (4,99 dollari come prezzo di listino)

Contro



- Penso sia impossibile da finire (sono stato capace di finire solo i primi livelli in practice mode)
- A causa di un difetto del gioco, il riconoscimento della medaglia per aver giocato oltre 500 volte consecutive mi è stato conferito dopo soltanto 108 tentativi non consecutivi
- La grafica non è accattivante ma piuttosto essenziale; alcuni sfondi più interessanti sarebbero stati belli



COMPETIZIONE

Ai primi tre lettori che risponderanno a questa domanda regalerò dei gift di Humble Bundle:

Cosa premi per saltare in The Impossible Game?

Rispondete via email a:
7bluehand@gmail.com



Oscar si è laureato alla CSUN, è Direttore Musicale/Insegnante, beta tester, editore di Wikipedia e contribuente del Forum di Ubuntu. Potete contattarlo su:
www.gplus.to/7bluehand o via email:
www.7bluehand@gmail.com



Strike Suit Zero non è un gioco per codardi: diventa difficile molto velocemente. E' un gioco che mette a dura prova ed è un avvincente sparatutto spaziale, valide ragioni per far scappare possibili giocatori.

Il gioco pretende pazienza, dovrete ritentare i livelli per più volte. Se questo non fa per voi, potete lasciar perdere. Ma se siete disposti ad accettare la cosa e siete disposti a sfidare il caos lanciato al livello più alto di difficoltà, il gioco è certamente ripagante.

Controllate la Strike Suit. Anche se nei vostri primi incontri vi ritroverete su un piccolo aereo intercettore, la Strike Suit aggiunge della dinamicità extra al gioco. Sarete sempre in inferiorità numerica, ma mai disarmati. Il fatto che i nemici non sono in grado di fermare la furia della Strike Suit, crea un senso di potenza introvabile negli altri giochi di combattimento spaziale. Strike Suit Zero ha fatto centro nel bilanciamento fra la simulazione e gli sparatutto arcade: questo fa passare in secondo piano le imperfezioni che si trovano nel gioco.

La storia sembra la solita,

raccontata centinaia di volte. Impersonate un pilota di nome Adams. Mentre siete in una missione di routine per dimostrare che siete pronti a rimettervi in volo, le malvagie forze coloniali attaccano la flotta terrestre, distruggendo tutto tranne qualche nave importante e qualche navetta da combattimento. Quindi tornate in possesso delle vostre ali e vi vengono assegnate delle missioni.

Nonostante la presenza di battaglie coinvolgenti, Strike Suit Zero avrebbe potuto eccellere con più missioni e una maggior varietà di nemici. Ogni livello si riduce a difendere una nave amica o ad attaccarne una nemica, oppure

entrambe le cose. Altri giochi hanno un approccio stereotipato sul piano delle missioni, ma questo viene mascherato da una migliore trama, da maggiori incontri e da un design migliore. Già dopo le primissime missioni, avete praticamente già visto tutto quello che il gioco vi offre. Nonostante tutto, il combattimento rimane divertente, ma sarebbe stato meglio avere una maggior varietà di missioni e di nemici contro cui combattere.

A volte ci sono dei checkpoint crudeli che vi faranno sicuramente giocare nuovamente larghe porzioni delle missioni di Strike Suit Zero. Inoltre non potete salvare le missioni a metà,

quando alcune di esse richiedono più di mezz'ora per venire completate, sembra una cosa esagerata quando ci sono continue ondate di nemici: a volte è qualcosa di scoraggiante per i giocatori normali. Ci sono un sacco di incentivi per giocare nuovamente i livelli dopo aver completato la campagna. Prima di tutto premi relativi ad armi aggiuntive forniti sulla base del vostro punteggio, ogni fase ha un obiettivo secondario da completare al fine di sbloccare aggiornamenti permanenti per le vostre navi. Sono buoni premi e così è pure il combattimento, per cui vale la pena ripetere i livelli già completati una volta che avrete acquisito maggiore dimestichezza.

In conclusione, Strike Suit Zero ha fatto centro circa i giochi sparatutto arcade e di simulazione, ma perde colpi a causa delle missioni ripetitive e della storia fiacca che non rende interessanti i personaggi all'interno del gioco. Con un po' di pazienza il gioco può risultare molto gratificante e potrete acquisire qualche buona abilità per affrontare i livelli più difficili.





IL MIO DESKTOP

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



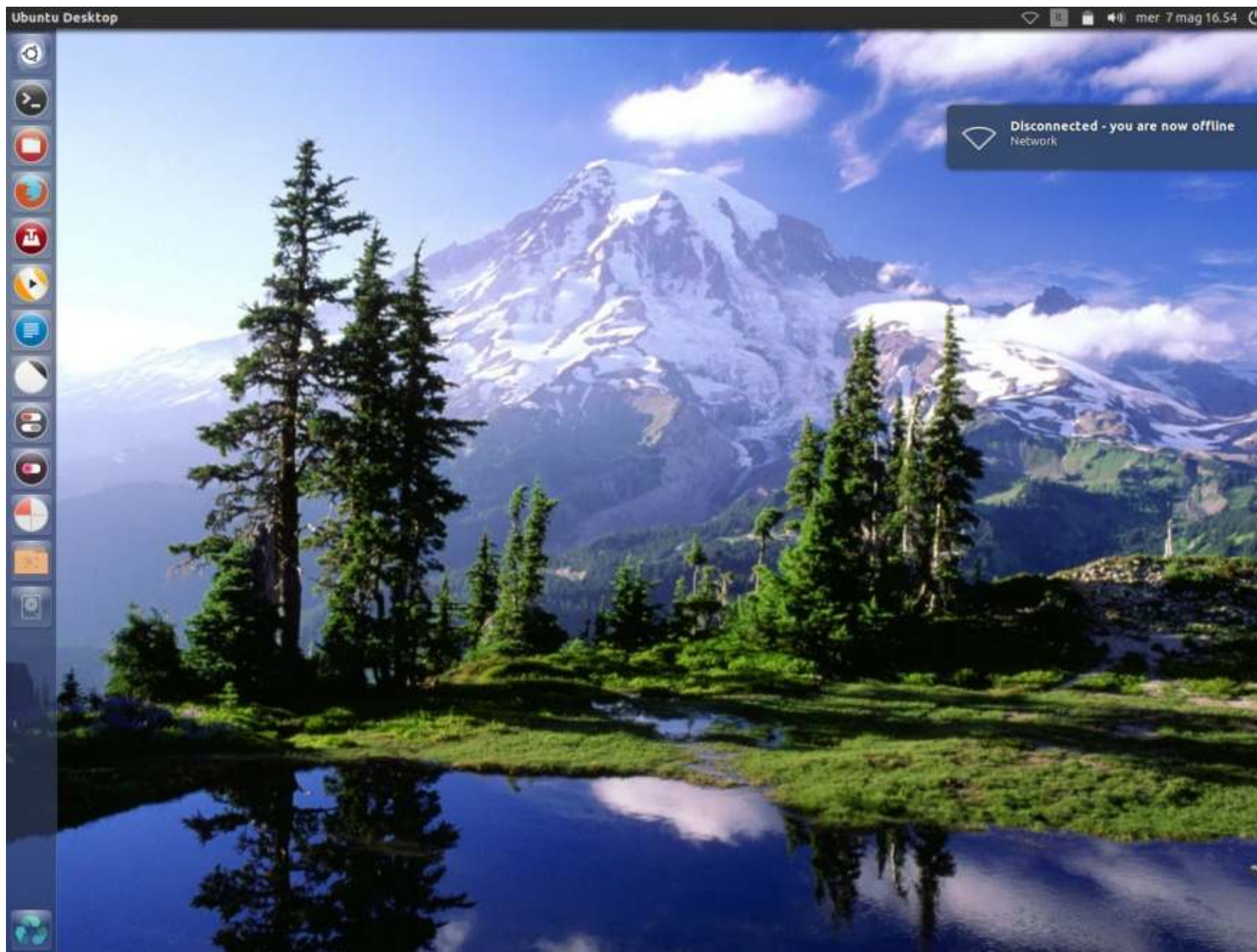
Attualmente sto utilizzando Mint KDE 16-64 su un computer fatto in casa con: CPU 8-core AMD FX-8350 a 4.4GHz invece che a 4GHz, scheda madre Asus M5A97 R2.0, RAM 16GB DDR3, scheda video Asus GTX760 con 2GB di memoria, 2 dischi da 1TB più 2 dischi da 500GB (da un vecchio computer).

Jan Mussche

Vi invio il mio desktop come si presenta attualmente. Esso consiste dei seguenti elementi:
Decorazioni finestre: OSX_Aurorae
Tema cursore: Oxygen Blue

Tema Desktop: Tragedy
Sfondo desktop: Monument Valley, Arizona
Windget Desktop: 3 orologi analogici, widget yaWP Weather

Forecast e il bottone Shutdown Full HD 1920 x 1080
Le icone sono organizzate per disturbare il meno possibile l'immagine.



Sto utilizzando Ubuntu 14.04; ho aggiunto il tema Numix e le icone Numix-xirxle dal ppa Numix,

su un Thinkpad T43p, Pentium M 2.13 GHz, Ram 2GB, 80GB di hard disk, GPU Ati/Amd Fire GL V 3200.

Gabriele Tettamanzi



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 #86

Scadenza:

Domenica 08 Giu. 2014

Rilascio:

Venerdì 27 Giu. 2014



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 - Mattia Rizzolo

Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero:

Traduttori:

Alessandro Cecchin
Alessio Ciregia
Diego Prioretti
Fabrizio Nicastro
Francesco Cargiuli
Giuseppe D'Andrea
Irene Bontà
Marco Letizia
vinniec

Revisori:

Antonio Allegretti
Diego Prioretti
Fabrizio Nicastro
Mattia Rizzolo
Paolo Foletto
Roald De Tino

Impaginatori:

Diego Prioretti
Fabrizio Nicastro
Francesco Costa
Paolo Garbin

Edizione eBook:

Alessandro Cecchin
Diego Prioretti

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>.