



Full Circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ UBUNTU

Numero 79 - Novembre 2013



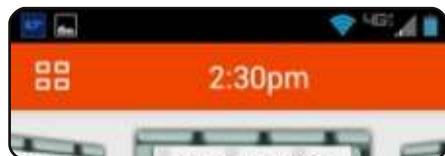
FOSS NEL RIUSO DEI COMPUTER SALVIAMO QUELLE VECCHIE MACCHINE CON UBUNTU



HowTo



Python p.06



LibreOffice p.08



Usare BOINC p.11



Blender p.13



Inkscape p.14



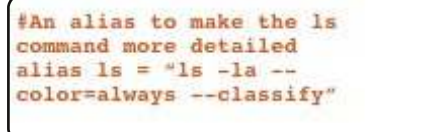
Grafica



Full Circle

LA RIVISTA INDIPENDENTE PER LA COMUNITÀ UBUNTU

Rubriche



Comanda & Conquista p.04



Chiedi al nuovo arrivato p.20



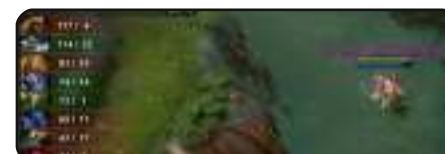
Linux Lab p.23



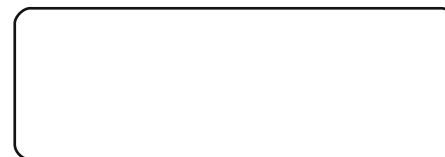
Il mio desktop p.40

TORNA IL PROSSIMO MESE

Notizie Ubuntu p.XX



Giochi Ubuntu p.36



D&R p.33

TORNA IL PROSSIMO MESE

Donne Ubuntu p.xx

Opinioni

La mia storia p.26

TORNA IL PROSSIMO MESE

La mia opinione p.xx



Recensione Libro p.27



Rassegna Software p.29



Lettere p.32



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!

Di nuovo un tutto esaurito, con gli HowTo su Python, LibreOffice, Blender e Inkscape. Affiancati da un articolo sull'utilizzo dell'applicazione BOINC. Il suo principale scopo è di mettere insieme la potenza di calcolo inutilizzata dei PC nel mondo per aiutare ad analizzare enormi quantità di dati. Probabilmente il più famoso di questi progetti è SETI@home.

Avrete notato dalla copertina di questo mese che ho messo la lente d'ingrandimento sull'articolo su Linux Lab di Charles. Sono un convinto sostenitore del riuso del vecchio hardware. Solo perché non è il più recente e migliore non significa che non dovrebbe essere più utilizzato o abbandonato. Qualcuno la fuori, specialmente i più attenti, potrebbe usarlo per tenersi in contatto tramite Internet. Perfino voi, voi stessi, potreste usarlo come file/printer/web server. Quel vecchio PC non dovrebbe essere trascurato!

Se vi mancano i bei vecchi tempi di Gnome 2.x allora potreste voler dare un'occhiata all'articolo di Lucas Comanda & Conquista su Cinnamon. Pensatelo come a Gnome 3.x, ma fatto per sembrare e funzionare come 2.x. È uno degli ambienti desktop fornito con Linux Mint. Sono piuttosto sicuro che potete installarlo su qualsiasi distro per convivere con il vostro attuale desktop, o per sostituirlo. L'articolo di Lucas ve lo dirà di sicuro.

È quasi la fine del 2013, ma non temete. Ci sarà ancora il numero di dicembre per aiutarvi a vedere il 2014. Specialmente se siete dei grinch natalizi come me...

Con i migliori auguri, e restate in contatto!

Ronnie

ronnie@fullcirclemagazine.org



Questa edizione è stata creata usando :



Full Circle Podcast

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

Ospiti:

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



<http://fullcirclemagazine.org>



AUDIO MP3



AUDIO OGG

Download



Se siete lettori da molto tempo, avrete notato la mia apparente mancanza di interesse negli ambienti desktop caratteristici; KDE, GNOME, Unity, XFCE, LXDE, ecc.. In realtà, ero solito far girare GNOME 2 sulle mie postazioni, ma da quando hanno introdotto GNOME 3, ho adottato invece gestori di finestre leggeri (openbox, XMonad, awesomeWM, ecc.). Il motivo per questo è semplice: non ho interesse nel tirare su una potenza di calcolo soffocante e dispendiosa su effetti stravaganti per poter utilizzare il mio computer, e GNOME 3 generalmente richiede più di questo rispetto a qualsiasi altro ambiente desktop che abbia mai usato. Se siete sulla mia stessa barca, generalmente infelici con gli ambienti desktop presenti oggi, allora sarete felici di sapere che, questo mese, tratterò un ambiente desktop con il quale sono abbastanza felice ora: Cinnamon.

Che cos'è?

È un fork di GNOME 3 (potete pensarlo come uno spettacolo

televisivo derivato), ma con l'intenzione di agire più come GNOME 2. Se avete sempre usato Linux Mint quando girava ancora con GNOME 2, allora dovreste avere un'idea di quello che vi aspetta: un pannello singolo, un menù e una disposizione vagamente simile alla tipica esperienza Windows, o più a quella LXDE.

Come lo ottengo?

È nei repository universe,

eseguire un semplice `sudo apt-get install cinnamon` dovrebbe essere sufficiente.

Sono soddisfatto del mio attuale ambiente desktop/gestore di finestre; perché dovrei cambiare?

Sono abbastanza felice con le mie impostazioni AwesomeWM e non sono passato a Cinnamon di mia volontà, ho deciso di usare Cinnamon e ArchLinux per un vecchio portatile che prestai a un ospite durante il suo

soggiorno da me. Faccio, comunque, uso di Nemo (il gestore di file di Cinnamon) nella mia configurazione di AwesomeWM. Se fornirete un computer basato su Linux a qualcuno abituato a Windows, potrebbe essere una gradevole soluzione per voi.

Dov'è il gestore dello schermo di Cinnamon (finestra di login)?

Cinnamon non viene fornito con un proprio gestore dello schermo (per quanto ne sappia). Comunque, funziona bene con qualsiasi altro gestore di desktop che potete usare, compreso lightdm in Ubuntu, o Gnome Display Manager (GDM). Semplicemente, scegliete la sessione corretta quando vi autenticate.

Come posso ottenerlo se sto installando Linux?

Linux Mint sono i creatori di Cinnamon e come tale è offerto nei loro CD live. Per chi non lo sapesse, Linux Mint è basato su Ubuntu. L'ultimo rilascio è la versione 15 (nome in codice "Olivia") e sarà supportato fino a gennaio 2014 (pur



seguendo il ciclo di rilascio semestrale, presto ci dovrebbe essere un nuovo rilascio). Si possono scaricare qui:

<http://www.linuxmint.com/download.php>. Come potete vedere, c'è un'abbondanza di opzioni per gli ambienti desktop, con Cinnamon in cima alla lista.

Se preferite usare la vostra versione di Linux (sia essa ArchLinux, Ubuntu, Debian, o qualsiasi altra), potete semplicemente installare il pacchetto dopo l'installazione del sistema.

Dove posso trovare nuovi temi?

Molti siti di temi dovrebbero riportare alcuni temi Cinnamon, ma la migliore lista che ho trovato è sul sito di Cinnamon: <http://cinnamon-spices.linuxmint.com/themes>. Questi presenta temi da tutto internet e per me è molto completo.

E per chi non vuole un ambiente desktop?

Se non siete interessati a Cinnamon o a qualsiasi altro ambiente desktop che ho citato, allora quanto segue potrebbe essere d'aiuto:



- preferite un aspetto tipicamente "fluttuante" (tipo GNOME/KDE), o vi piace avere tutte le finestre aperte ammassate sullo spazio di lavoro, quindi sono tutte visibili (piastrellate) ?

- Se preferite il fluttuante: fluxbox, openbox, icewm, compiz

- Se il piastrellato vi sembra interessante, ci sono due opzioni: dinamico (la piastrellatura è fatta dal sistema), o manuale (voi assegnate a ciascuna finestra la dimensione e la posizione che preferite). Io preferisco il dinamico, ma voi

potreste preferire un controllo extra.

- Dinamico: AwesomeWM, XMonad, DWM
- Manuale: herbstluftwm, ion3, wmfs

Ce ne sono molti, molti altri che non ho elencato e non tutti potrebbero essere disponibili attraverso i repository ufficiali, ma è certamente una partenza.

Come posso provarlo?

Potete avviare il CD live di Linux Mint per provarlo senza toccare

l'attuale sistema. O potete semplicemente installarlo affianco all'attuale ambiente desktop e provarlo per un po'. Se non vi piace, basta disinstallarlo nuovamente.

Spero che almeno un po' di lettori abbiano trovato questo articolo interessante e se avete trovato un gestore delle finestre o un gestore desktop che per voi funziona e che non ho elencato, sentitevi liberi di scrivermi il nome e di mandarmi una schermata. Se ne vedo qualcuno di interessante, pubblicherò un articolo evidenziandone un po'. Se qualcuno ha domande, suggerimenti, commenti, o richieste per articoli, sentitevi liberi di scrivermi presso lswest34+fc@gmail.com



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



Questa settimana, mentre stavo lavorando, una persona molto saggia dal nome Michael W. ha suggerito che dovrei considerare cosa accade con i numeri a virgola mobile e le uguaglianze.

Prendiamo per esempio un semplice calcolo: $1.1 + 2.2$

La risposta, dite, è 3.3! Ogni bambino che va scuola e che si è occupato di frazioni lo sa. Bene, chiedetelo al vostro computer. Se avviate la Shell interattiva di Python e al prompt digitate

```
(1.1+2.2) == 3.3
```

potreste essere sorpresi che la Shell risponda

```
"False"
```

COSA?!?!?!

Ora, confusi, digitate al prompt:

```
>>>1.1+2.2
```

E la Shell vi restituisce:

```
3.3000000000000003
```

Guardate increduli lo schermo e pensate subito "Devo aver digitato qualcosa di sbagliato". Poi realizzate che non lo avete fatto. Quindi digitate:

```
>>>2.2+3.3
```

```
5.5
```

Ora siete ancora più confusi e pensate fra voi "Ok. C'è un bug o un qualche tipo di Easter egg malato". No, non è né un bug né un Easter egg. È vero. Sebbene lo sapessi molto tempo fa, era però scivolato nelle ragnatele nascoste degli oscuri recessi della mia vecchia mente, quindi ho dovuto riportarlo a galla. Quello a cui stiamo assistendo è la gioia dei numeri binari a virgola mobile.

Tutti noi sappiamo che $1/3$ è uguale a $0.3333333333333333...$ per sempre, ma prendete, per esempio, la frazione $1/10$. Tutti sanno che la frazione $1/10$ è uguale a 0.1 , giusto? Se usate la finestra interattiva voi potete vederlo:

```
>>>1/10
```

```
0
```

Oh, giusto. Dobbiamo avere almeno uno dei valori a virgola mobile per mostrare ogni punto decimale poiché un intero fratto un intero restituisce un intero. Quindi proviamo di nuovo.

```
>>>1/10.0
```

```
0.1
```

Ok. Siamo tornati alla realtà. No, non proprio. Python sta semplicemente mostrandoci una versione arrotondata della risposta. Quindi, come vediamo la risposta "vera"? Possiamo usare la libreria decimal per vedere cosa accade realmente.

```
>>> from decimal import *
```

```
>>> Decimal(1/10.0)
```

```
Decimal('0.1000000000000000055511151231257827021181583404541015625')
```

WOW. Allora proviamo la nostra formula iniziale e vediamo cosa mostrerebbe:

```
>>> Decimal(1.1+2.2)
```

```
Decimal('3.300000000000000266453525910037569701671600341796875')
```

Sembra proprio essere sempre peggio. Allora cosa sta realmente accadendo?

Questo è chiamato Errore di Rappresentazione ed esiste in quasi tutti i moderni linguaggi di programmazione (Python, C, C++, Java e perfino Fortran e altri) e su quasi tutti i moderni computer. Questo perché queste macchine usano il calcolo per la virgola mobile IEEE-754 che (su molte macchine e piattaforme OS) si associa a un numero a doppia precisione IEEE-754. Tale numero a doppia precisione ha una precisione di 53 bit. Quindi, il nostro 0.1 , quando rappresentato in tale modo, cambia in:

```
0.00011001100110011001100110011010011001100110011010
```

Ciò è molto vicino a 1 , ma non abbastanza da evitare problemi.

Quindi, cosa facciamo al riguardo? Bene, la risposta veloce è che possiamo probabilmente convivere per il 90% delle cose che dobbiamo fare fuori da

qui nel mondo reale, usando il metodo `round()` (arrotonda - N.d.T.). Sebbene dobbiamo decidere il numero di cifre decimali che ci occorrono per arrivare alla precisione voluta, per la maggior parte sarà una soluzione accettabile.

Onestamente non ricordo se abbiamo parlato del metodo `round()`, quindi lo tratterò brevemente. La sintassi è molto semplice:

`round (v,d)`

dove `v` è il valore che vogliamo arrotondare e `d` è il numero (massimo) di decimali che vogliamo avere dopo il punto. Secondo la documentazione di Python, "I valori vengono arrotondati al più vicino multiplo di 10 della potenza `n`, a cui viene attribuito segno negativo: se due multipli sono ugualmente vicini, l'arrotondamento viene fatto partendo da 0". Detto tutto ciò, se il numero è 1.4144 e lo arrotondiamo a 3 cifre decimali, il valore restituito sarà 1.414. Se il numero è 1.4145, sarebbe restituito come 1.415.

Per esempio, usiamo il valore di `pi` (Pi greco - N.d.T.) che viene fornito dalla libreria `math` (dovete importare la libreria `math` prima di poterlo fare, tra l'altro).

```
>>> math.pi
```

```
3.141592653589793
```

Ora, se vogliamo arrotondare tale valore solo al quinto posto decimale, dovremmo usare:

```
>>> round (math.pi,5)
```

```
3.14159
```

Questo è il valore "standard" di `pi` che quasi tutti conosciamo bene. Ottimo. Comunque, se impostiamo il numero di posti di decimali a 4, guardate cosa succede.

```
>>> round(math.pi,4)
```

```
3.1416
```

Tutto ciò sembra buono finché non lo eseguiamo su un valore come 2.675 e tentiamo di arrotondarlo a 2 cifre decimali. L'ipotesi (poiché è esattamente a metà tra 2.67 e 2.68) è che il valore restituito sarà 2.68. Proviamo.

```
>>> round(2.675,2)
```

```
2.67
```

Questo potrebbe causare un problema. Si torna alla questione iniziale di cui abbiamo parlato. L'effettiva

conversione in un numero binario a virgola mobile di 53 bit. Il numero diventa:

```
2.674999999999999822365316059974  
9535221893310546875
```

che viene quindi arrotondato a 2.67.

La morale qui è che quando si cerca di confrontare numeri a virgola mobile, dobbiamo essere consapevoli che alcune cose semplicemente non si convertono bene.

Ci vediamo la prossima volta!



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



Il Podcast Ubuntu copre tutte le ultime notizie e novità che si presentano agli utenti di Ubuntu Linux e ai fan del software libero in generale. La rassegna è rivolta tanto all'utente più fresco quanto al programmatore più esperto. Le nostre discussioni riguardano lo sviluppo di Ubuntu ma non sono eccessivamente tecniche. Siamo abbastanza fortunati da avere qualche gradito ospite nello show a passarci novità di prima mano sugli ultimi eccitanti sviluppi a cui stanno lavorando, in modo comprensibile a tutti! Parliamo inoltre della comunità Ubuntu e di cosa le interessa.

Lo show è offerto dai membri della comunità Ubuntu Linux del Regno Unito. Ed essendo coperto dal Codice di condotta di Ubuntu è adatto a tutti.

Lo show è trasmesso live ogni due settimane il martedì sera (ora inglese) ed è disponibile per il download il giorno seguente.

podcast.ubuntu-uk.org



HOW-TO

Scritto da Elmer Perry

LibreOffice Parte 32: Impress Remote

Se avete fatto delle presentazioni, sapete che tornare sul computer per far avanzare le diapositive è una sofferenza, specialmente se, come me, ci si sposta molto e si coinvolgono attivamente gli auditori. Recentemente ho presentato un lavoro per una sessione di formazione e ho costantemente desiderato di avere un telecomando. La Document Foundation ha previsto una soluzione nell'applicazione Android Impress Remote. Impress Remote ci permette di controllare la presentazione fatto con Impress dal nostro cellulare o tablet Android.

Impress Remote richiede la versione 4.0.1 o superiore di LibreOffice e un cellulare o tablet su cui gira Android 2.3 o superiore. Se possedete un cellulare o un tablet recenti e la vostra distribuzione Linux è aggiornata, non dovrete avere nessun problema nell'usare il programma.

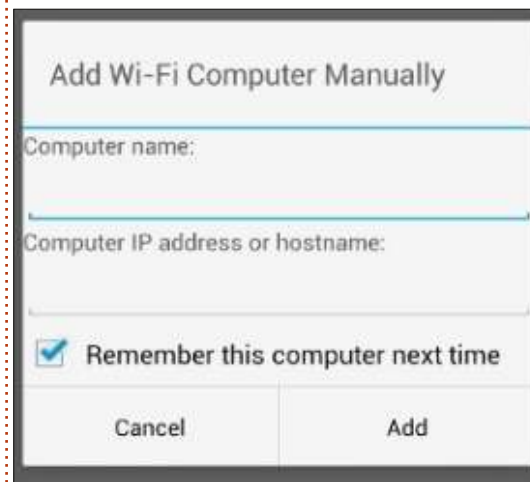
IMPOSTAZIONE

Per avviare il programma Remote, avrete bisogno di apportare cambiamenti alle impostazioni di LibreOffice Impress. Iniziate aprendo una nuova o già esistente presentazione. Quindi Strumenti > Opzioni > LibreOffice > Avanzato (su LibreOffice ver. 4.1.2.3. - N.d.T.). Spuntate "Abilita le funzionalità sperimentali" e premete OK. Riavviate LibreOffice e aprite la presentazione.

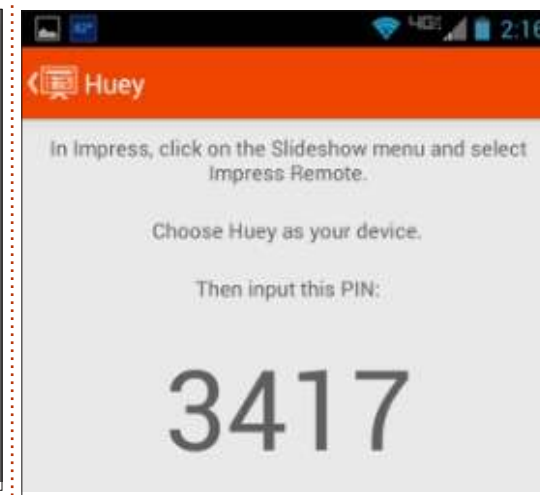
Quando impostate l'applicazione di controllo Remote avrete bisogno dell'indirizzo IP del computer su cui eseguite LibreOffice. Da un terminale Linux, il seguente comando dovrebbe funzionare per la maggior parte degli utenti:

```
ifconfig eth0
```

L'informazione necessaria è sulla riga che inizia con "inet addr:xxx.xxx.xxx.xxx", dove xxx.xxx.xxx.xxx è l'indirizzo IP del proprio computer. Scrivetelo da qualche parte e conservatelo per dopo. Vi servirà quando imposterete l'app Remote.



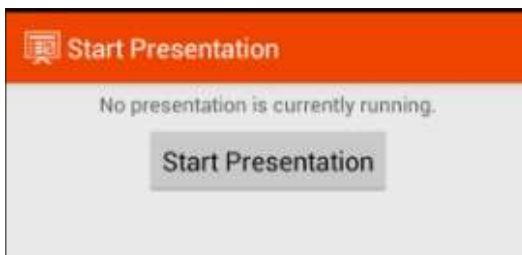
Ora, installeremo l'app Impress Remote. Dallo store Google Play, cercate Impress Remote e installatela sul vostro cellulare o tablet. La prima volta che aprite l'app vedrete una schermata piuttosto vuota. Selezionate "Aggiungi manualmente il computer wi-fi". Inserite un nome per il computer e l'indirizzo IP. Selezionate 'Aggiungi'. Selezionate il computer dalla lista e connettetevi. Tornate a Impress, Presentazione > Impress Remote. Inserite il codice fornito dall'applicazione e premete 'Connetti'. Nell'applicazione Remote, premete 'Avvia presentazione' per avviare la presentazione.



Se il vostro computer ha il Bluetooth, potete anche connettervi accoppiando il cellulare con il computer. Una volta avviata l'applicazione, questa eseguirà una scansione dei dispositivi usando il Bluetooth e potete selezionare esattamente il vostro dispositivo dalla lista. Vi occorre sempre abilitare Remote e le opzioni sperimentali in LibreOffice.

Nota: se avete un firewall in esecuzione sul vostro computer, dovrete aprire il servizio TCP sulla porta 1599 per comunicare tramite WiFi.

USARE L'APPLICAZIONE



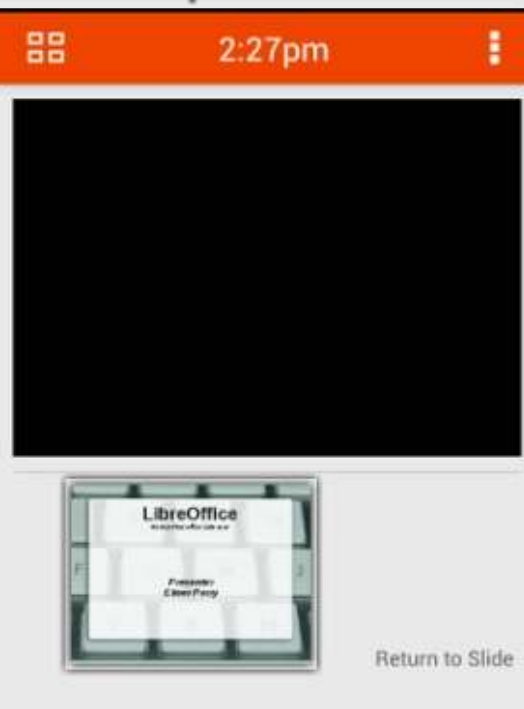
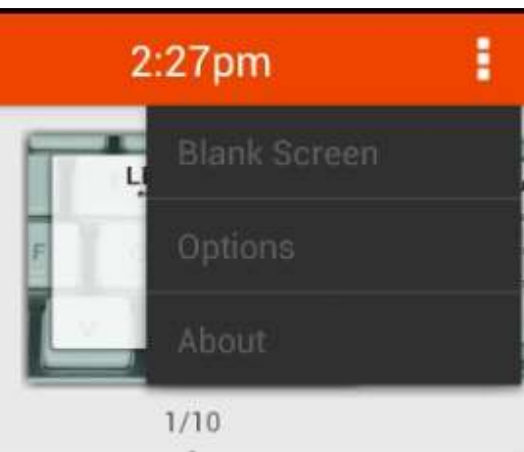
scorrere le diapositive della presentazione. Questa vista è la più utile, perché mentre siamo in modalità scorrimento, possiamo anche vedere ogni nota creata per la diapositiva. Sebbene possiamo



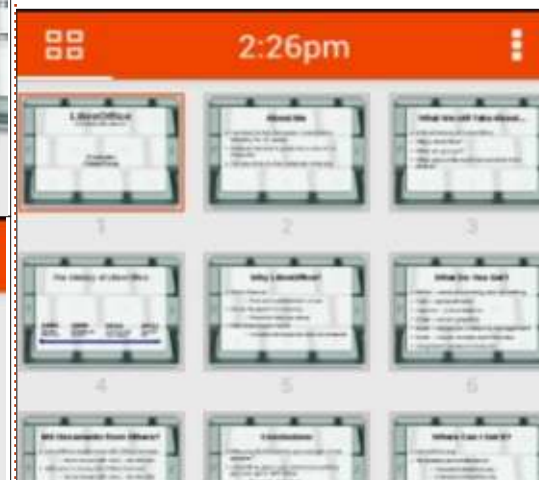
IMPRESS REMOTE

L'applicazione Remote è piuttosto elementare, ma diciamocelo, il meno complica il meglio quando stiamo facendo una presentazione. La barra degli strumenti in alto ha l'ora attuale, comoda quando la presentazione deve iniziare o terminare a un certo orario. A sinistra dell'orario si può cambiare la vista e a destra c'è il menù.

Quando si avvia una presentazione, abbiamo la vista per



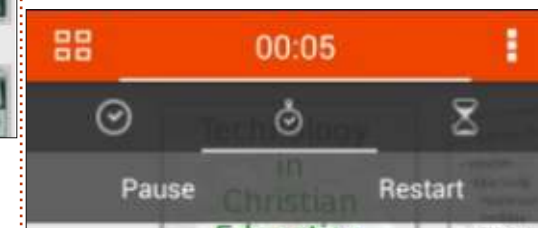
usare il dito per muoverci tra le diapositive, non è il metodo migliore salvo che non serva soltanto per andare avanti e indietro di diverse diapositive nella presentazione. Il migliore, o previsto, modo di spostarsi attraverso la presentazione è attraverso i pulsanti volume su e giù. Con il pulsante su ci si sposta in avanti e con il pulsante giù ci si sposta indietro nella presentazione.



Avvolte, occorre mettere in pausa la presentazione e spostare l'attenzione della platea dallo schermo a qualcos'altro. Impress Remote ci dà la possibilità di annerire lo schermo. Nel menù dell'applicazione, selezionate "Schermo vuoto". La schermata della presentazione si annerirà. Una

volta pronti a riprendere la presentazione, basta premere "Ritorna alla diapositiva". La presentazione riprenderà da dove era stata lasciata.

Possiamo visualizzare le diapositive in due diversi modi. Uno lo abbiamo già visto, la modalità a scorrimento. Possiamo commutare tra le due modalità selezionando il pulsante che cambia la vista. Nella modalità scorrimento, ci si sposta velocemente a una diapositiva scorrendo con il dito. Per selezionare una diapositiva nella vista a elenco, basta selezionarla. Ciò è pratico solo per le diapositive fisse. Ogni diapositiva con animazioni richiederà l'uso dei pulsanti volume su e giù.



Se si seleziona l'orologio, c'è l'opzione di lasciarlo alla data attuale o di avviare un cronometro. Selezionare il cronometro per usarlo. Ci saranno le opzioni Avvia e Ripristina. Premete Avvia per avviare il timer. Il timer inizierà il

conteggio e le opzioni cambieranno in Pausa e Riavvia. Selezionate Pausa per sospendere il conteggio e Riavvia per ricominciare da 0.00. È comodo per sincronizzare un'attività o per lavorare sulla tempistica della presentazione.

Nel menù dell'applicazione c'è la voce Opzioni. La prima opzione è per usare i pulsanti volume su e giù per controllare la presentazione. Non posso pensare a un buon motivo per disattivarla, ma credo che sia lì perché qualcuno aveva un motivo. La seconda opzione serve ad abilitare la connessione wireless tra il cellulare e il computer. Questa permette all'applicazione di cercare automaticamente sulla rete wireless il dispositivo che sta eseguendo LibreOffice Impress con il servizio Remote attivo. Infine, l'opzione Commuta computer permette di passare a un altro computer.



CONCLUSIONI

Quando si fa una presentazione, è simpatico disporre di una mobilità. L'applicazione Android Impress Remote ci fornisce tale mobilità permettendoci di controllare la nostra presentazione Impress dal nostro cellulare o tablet Android. È facile da impostare tramite Bluetooth o WiFi. L'interfaccia non è ingombrante, rendendola facile da usare e controllare. Poiché l'applicazione è stata sviluppata dalle stesse persone che hanno sviluppato LibreOffice, le compatibilità future sono pressoché assicurate.



La storia lavorativa, di programmazione e informatica di **Elmer Perry** include un Apple IIE, con alcuni Amiga, un generoso aiuto di DOS e Windows e una spolverata di Unix, il tutto ben mescolato con Linux e Ubuntu. Il suo blog si trova presso <http://eeperry.wordpress.com>

PYTHON EDIZIONI SPECIALI:



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



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



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



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



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



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



HOW-TO

Scritto da Fernando Díaz de la Serna

Usare BOINC

BOINC potrebbe suonare come una parola onomatopeica ma non è niente di ciò. È l'acronimo per Berkeley Open Infrastructure for Network Computing. L'intento di BOINC è di rendere possibile ai ricercatori lo sfruttamento dell'enorme potenza di elaborazione dei personal computer in tutto il mondo. Originariamente è stato sviluppato per supportare il progetto SETI@home, prima che diventasse utile come piattaforma per altre applicazioni distribuite in aree tanto diverse quali matematica, medicina, biologia molecolare, climatologia e astrofisica. Il progetto BOINC è partito nel febbraio del 2002.

Se avete un debole per l'altruismo e l'attivismo sociale, potreste volerlo provare e potreste ben farlo dato che Linux, il Free Software e Ubuntu sono simili nell'altruismo, l'attivismo sociale e la cooperazione per il miglioramento della società.

BOINC unisce la potenza di elaborazione di migliaia di computer di volontari di tutto il mondo per

aiutare a elaborare le incredibili quantità di dati richieste per portare a termine vari progetti scientifici di ricerca. Si dice che fino a oggi ci siano circa mezzo milione di volontari, il che ammonta a parecchi petabyte di potenza di elaborazione (un petabyte equivale a 1000 terabyte). Non che quegli istituti e università non abbiano dei supercomputer per fare il lavoro, piuttosto è che la potenza di elaborazione extra da parte dei volontari lo rende più veloce. Alcuni progetti, comunque, dipendono per la maggior parte dall'aiuto dei volontari. La quantità di dati da analizzare è semplicemente colossale. In breve, BOINC è il software che può ricavare un beneficio dai cicli inutilizzati di CPU e GPU su un computer per fare calcolo scientifico.

Il gestore di BOINC è abbastanza intuitivo e facile da usare e comprendere. Se dovete trovare BOINC troppo esigente o intrusivo sul vostro sistema, il gestore vi aiuterà a configurare il modo in cui il vostro computer elabora le informazioni. Il vostro primo compito verrà scaricato sul vostro computer,



e può richiedere giorni o settimane per completare l'elaborazione, a seconda del modo in cui configurate il gestore e il tempo in cui il vostro computer è acceso. Potete scegliere di avere BOINC funzionante solo quando il computer è inattivo. Potete anche scegliere più di un progetto accademico. Il gestore alternerà l'elaborazione di ciascuno ogni 60 minuti. Il gestore vi informa anche di quanto sono avanzati i vostri progetti e quanto rimane da essere fatto.

Se mai decideste di disinstallare BOINC è meglio farlo con Synaptic dato che esso ripulirà totalmente ogni traccia dell'applicazione, inclusi i file che il programma ha analizzato. Il vostro account e le preferenze rimarranno sul server di BOINC, in caso desideriate installarlo in un computer diverso; inserite solo e-mail e password. Potete anche installare BOINC in più di un computer usando lo stesso account.

È meglio scaricare il gestore di BOINC dall'Ubuntu software center (GUI). Ciò che scaricate è la versione predefinita 7.0.27, che non è l'ultima e sembra essere a 32-bit. Non scaricate solo l'applicazione base poiché dovrete fare tutto dal terminale (CLI). Potete visitare il sito web di BOINC dove potrete trovare le istruzioni per scaricare la versione più nuova 7.0.65 (64-bit). Le istruzioni sono terribilmente complicate, specialmente per i non smanettoni e i principianti. La vecchia versione sembra funzionare benissimo per i sistemi a 32-bit in Ubuntu 12.04 (almeno per il progetto SETI@home). Se il vostro sistema è a 64-bit allora scaricate la



versione dei 'precise-backports' che è la 7.0.65 e la più nuova. I repository Backports sono adattamenti delle versioni più nuove di applicazioni indipendenti per i vecchi rilasci di Ubuntu, in questo caso il rilascio Precise Pangolin (12.04). Per scaricarla andate in alto a destra della pagina di download di BOINC nell'Ubuntu Software Center e fate clic sulla freccia.

La prima volta che aprite l'applicazione vedrete una finestra di dialogo che vi richiede di scegliere il vostro/i progetto/i. Dopo vi verrà chiesto di aprire un account con il vostro indirizzo email e una password. Infine apparirà la finestra del gestore. Aspettate alcuni minuti affinché il server carichi il primo pacchetto di informazioni da processare da parte del vostro sistema. Potete vedere il pulsante 'Notice' che scintilla in rosso. Spesso vi dirà che c'è una nuova versione che può essere scaricata. Vi indirizzerà alla pagina web di BOINC. Notate che ciò che scaricate non è un file .deb che installereste in un baleno facendo un doppio clic su di esso. Il file è chiamato `boinc_7.0.65_x86_64-pc-linux-gnu.sh` e può essere aperto solo se avete previamente installato GNU Emacs 23. Anche allora dovete essere

piuttosto smanettoni per sapere come installare BOINC con esso. Non siate dissuasi o frustrati. Potete ancora usare la versione che avete scaricato dall'Ubuntu Software Center, se il vostro sistema è a 32-bit.

Sulla finestra del gestore vedrete anche un pulsante di nome 'Project Web pages'. Questo è il pulsante che userete di più. Contiene i seguenti collegamenti: Home Page, Forums, Help, Your Account, Your Preferences, Your Results, Your Computer(s), Your System. Per prima cosa dovreste andare dritti al collegamento 'Preferences' dove sarete in grado di configurare il comportamento di BOINC. Cercate il segno in blu che dice 'Edit your preference' in fondo alla pagina web delle preferenze. Sono anche fantastici da visitare i Forum. Ciò rafforza moltissimo il senso di comunità nell'ecosistema BOINC, come noi siamo soliti fare nei forum di Ubuntu.

Vi sono due problemi seccanti che potreste voler conoscere in anticipo, o forse sono delle caratteristiche predefinite del programma? Innanzitutto le icone sul lanciatore e sulla dock (se ve ne sono) sono impossibili da chiudere. In secondo luogo, la finestra del gestore si chiude benissimo ma ogni volta che chiudete qualunque altra finestra, la finestra del gestore appare improvvisamente. E non è un problema tecnico ma una funzionalità: BOINC inizierà a lavorare automaticamente all'avvio.

Di tutti i progetti scientifici da cui potete scegliere (apparentemente 30), ho deciso di provare SETI@home (search for Extraterrestrial Intelligence). Il progetto SETI@home raccoglie le informazioni da una vasta gamma di antenne radio nel New Mexico che a sua volta devono essere analizzate per i segnali dallo spazio esterno alla ricerca di vita intelligente. Il progetto SETI@home

è in corso da molti anni e ancora non è stato trovato niente ma continuare a provare richiede un atto di fede e così fanno. Mi emoziona pensare che un giorno potrebbero avere successo.

In caso diventaste un fan incorreggibile del progetto SETI@home, il collegamento che segue vi porterà a un sito di SETI@home con una miriade di salvaschermo, banner, loghi e anche musica (mp3) scaricabili e ispirati al progetto SETI@home per spronare la vostra immaginazione e l'entusiasmo.

Il sito di SETI@home è:
<http://setiathome.berkeley.edu/index.php>

BOINC è a:
<http://boinc.berkeley.edu/index.php>

Se dovreste essere curiosi di apprendere di più, c'è un buon articolo sul progetto SETI@home in Wikipedia:
<http://en.wikipedia.org/wiki/SETI>

Troverete un articolo approfondito su BOINC in Wikipedia:
<http://en.wikipedia.org/wiki/BOINC>





HOW-TO

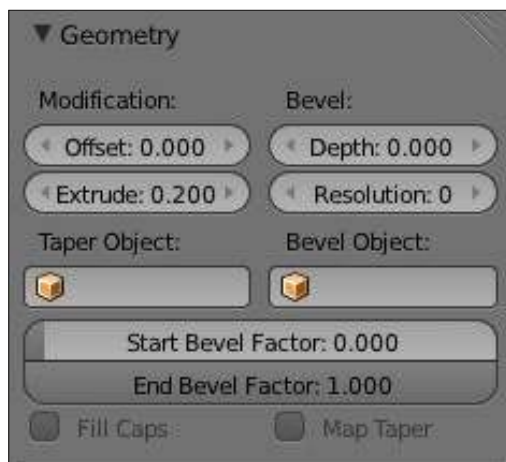
Scritto da Nicholas Kopakakis

Lo scorso mese abbiamo creato un trifoglio usando le curve di Bezier, oltre a usare un'immagine di sfondo per modellarlo. Adesso è tempo di aggiungere la terza dimensione al nostro modello.

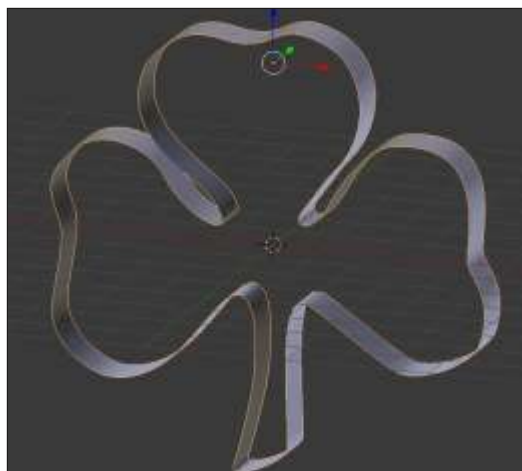
Sulla destra, sotto la finestra Properties, selezionate la scheda Curve:



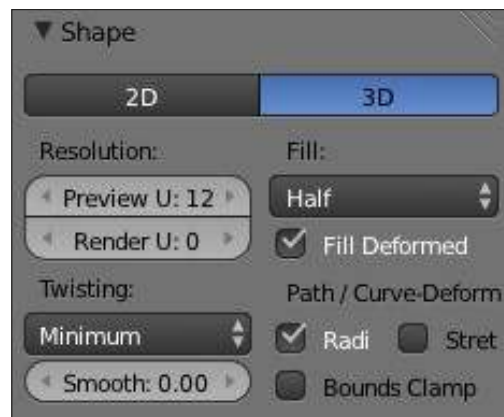
Scorrete in basso e troverete il pannello Geometry. Inserite il valore 0.2 in Extrude, come mostrato nell'immagine qui sotto:



Potete controllare nella finestra 3D View che la vostra immagine comincia ad avere una profondità.



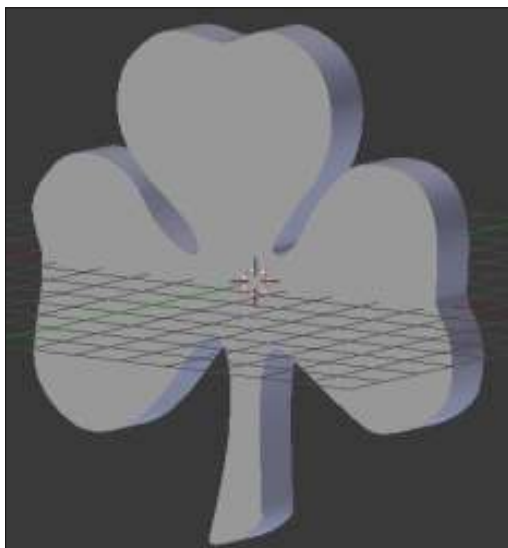
Ora, una cosa molto interessante si trova nel pannello Shape della finestra Properties:



Potete vedere che il pulsante 3D è selezionato. Premete 2D. Alla voce Fill, selezionate Back. Il vostro modello sarà 'riempito' nella parte posteriore. Adesso selezionate Front. Come ci si poteva aspettare, il modello viene 'riempito'

nella parte frontale. E come potete immaginare, se dovete selezionare None, nulla verrà 'riempito'. Selezioniamo Both.

Avete quindi ora un modello solido in 3D, come si evince dalla finestra 3D View.



Modifichiamo qualcosa. Nel pannello Geometry, menzionato in precedenza, c'è il parametro Bevel. In Depth, inserite il valore 0.03, e in Resolution il valore 2. Potete alterare il valore di Depth se desiderate smussare più o meno gli spigoli del vostro modello. Per me 0.03 va bene.

Adesso è il momento di aggiungere i materiali al nostro modello. Date

Blender: Parte 9b

un'occhiata alle precedenti uscite di Full Circle Magazine se non ricordate come farlo. Il mio materiale preferito è il vetro, per cui ho creato un vetro verde per il mio trifoglio. Inoltre, aggiungete un piano bianco come sfondo per avere una migliore resa visiva.



Il mese prossimo introdurremo il Testo. Aggiungeremo del testo alla nostra immagine creata in questa edizione, ma esamineremo anche una tecnica per realizzare cose interessanti con i nostri modelli utilizzando un modificatore davvero eccezionale. Rimanete sintonizzati!

Il 3 Novembre, www.blender.org ha cambiato il proprio look. Per cui, non ho da suggerire nessun altro sito. Esplorare il nuovo e divertitevi!



HOW-TO

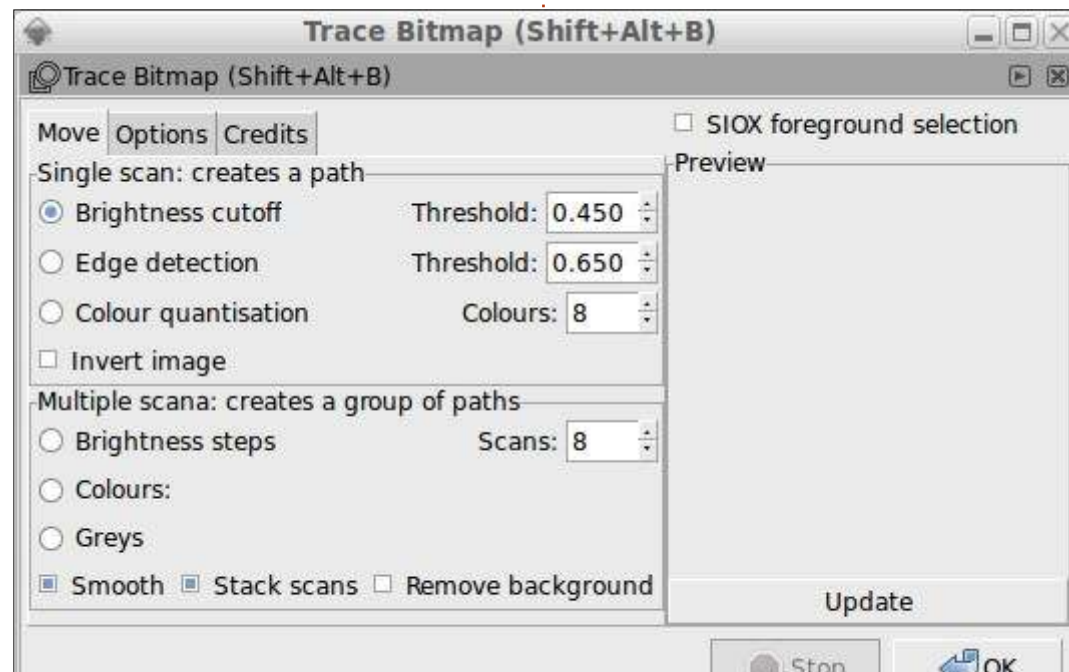
Scritto da Mark Crutch

Negli scorsi articoli ho presentato varie tecniche e strumenti per ricalcare manualmente uno schizzo scansionato al fine di creare un contorno vettoriale. Tutto questo lavoro manuale può produrre dei risultati impressionanti, ma ci vuole un po'. Fortunatamente, Inkscape ha anche uno strumento di ricalco automatico che può spesso produrre risultati accettabili in una frazione del tempo.

Il codice di ricalco di Inkscape è basato sul venerabile strumento a

linea di comando Potrace, ma fa alcuni pre-processi addizionali delle immagini bitmap prima di passarle all'algoritmo sottostante. Possiamo aprire la finestra di dialogo Trace Bitmap usando la voce di menù Path > Trace Bitmap, o premendo i tasti SHIFT+ALT+B.

Questa è una finestra di dialogo in Inkscape che poteva davvero servire con una piccola e piacevole UI. È limitata, non intuitiva, contiene errori di battitura e le caselle di controllo non hanno i gradevoli menù a



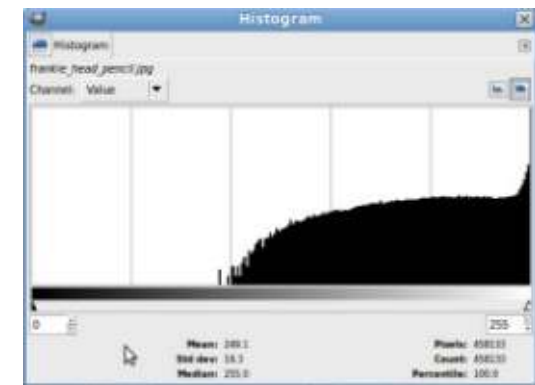
Inkscape - Parte 19

comparsa contestuali di molti controlli simili in Inkscape. Ma con una piccola spiegazione delle varie opzioni diventa abbastanza funzionale, anche se non vincerà nessun premio per il design.

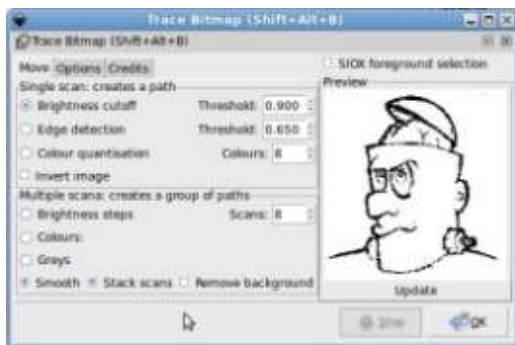
La prima cosa da notare è che la scheda 'Mode' ha un paio di caselle di gruppo: 'Single scan' e 'Multiple scans'. Come indicano i titoli, queste si traducono in differenti ricalchi. La prima crea un tracciato singolo ed è utile quando vogliamo un ricalco pulito e deciso. È ideale per la creazione di un solido contorno da uno schizzo o per produrre un singolo logo colorato. La seconda crea tracciati multipli che sono raggruppati insieme ed è migliore per convertire loghi o fotografie a colori o in scala di grigi. Continuando il nostro sforzo per creare una bella versione vettoriale di 'Frankie' dallo schizzo introdotto nella parte 17, in questo articolo mi concentrerò sull'opzione Single scan.

Con lo schizzo importato e selezionato in Inkscape, facendo clic su pulsante Update nella finestra di dialogo Trace Bitmap riempiremo l'area Preview con... un rettangolo

bianco abbastanza deludente con appena qualche chiazza di nero. Il problema è che il nostro schizzo a matita è costituito da sfumature di grigio chiaro che scendono al di sotto della soglia predefinita richiesta dall'opzione Brightness cutoff. Questo metodo di pre-processare il ricalco converte semplicemente in nero i pixel scuri che ricadono al di sotto della soglia e converte in bianco quelli che ricadono al di sopra. Da uno sguardo all'istogramma dello schizzo in GIMP, è chiaro che c'è poco contenuto all'estremità sinistra più scura della scala.



Ci sono due rimedi per ciò: o l'immagine sorgente deve essere resa più scura, o deve essere aumentata la soglia. Prendendo l'ultimo approccio, incrementare la soglia a 0.90 (va da



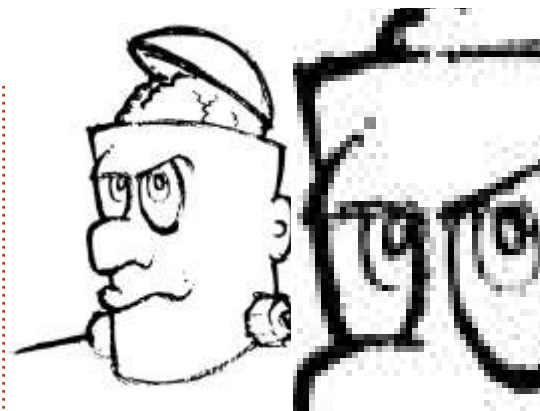
0.00 a 1.00) dà un'anteprima d'aspetto molto migliore, dopo aver premuto il pulsante Update.

La scelta della giusta soglia di livello per ciascuna immagine è, in gran parte, una questione di tentativi. Generalmente, le immagini con forti colori scuri richiedono un valore basso, mentre quelle con sfumature chiare necessiteranno di un valore più alto. In un mondo ideale, questa finestra di dialogo mostrerebbe un istogramma dell'immagine, permettendoci di impostare la soglia trascinando lungo di essa un marcatore, aggiornando dinamicamente l'anteprima mentre lo facciamo. Al posto di tali sottigliezze, abbiamo poca scelta se non aggiustare la soglia, aggiornare l'anteprima, aggiustarla un po' di più, aggiornare di nuovo e così via fino a raggiungere un risultato accettabile.

Quando finalmente otteniamo

un'anteprima promettente, dobbiamo semplicemente premere il pulsante OK per iniziare il processo di ricalco. La maggior parte delle volte questo avviene quasi istantaneamente, ma se state ricalcando un'immagine particolarmente complessa, o utilizzando una macchina particolarmente lenta, potreste dover aspettare un po' più a lungo. Durante il processo di ricalco il pulsante OK sarà disabilitato; quando diventa nuovamente abilitato è indice che il processo è terminato.

A questo punto abbiamo un nuovo tracciato nella finestra principale di Inkscape, posizionato esattamente sopra all'immagine bitmap. Sarà anche automaticamente selezionato e l'immagine a griglia di sotto dovrà essere deselezionata. Ciò significa, sfortunatamente, che se il ricalco non ci piace, non possiamo cambiare la soglia e premere OK per tentare di nuovo. Dobbiamo invece muovere o cancellare la traccia sbagliata, quindi rizelezionare l'immagine bitmap e quindi infine possiamo regolare i parametri di ricalco nella finestra di dialogo e tentare un'altra volta. Sono solo pochi passi, ma quando stiamo tentando di perfezionare per tentativi una soglia adeguata, sono pochi passi di troppo.



Non è così male, ma ci sono diverse aree dove la luminosità del tratto della matita e la grana della carta hanno contribuito a interrompere il contorno. Un esame degli occhi più ravvicinato mostra abbastanza chiaramente questo effetto.

A volte questa apparenza molto grezza è esattamente il giusto effetto artistico, ma, più solitamente, il punto di creare un'immagine vettoriale è fornire qualcosa di più levigato. Potete provare a incrementare la soglia prima di rifare il ricalco, ma spesso ciò si traduce in linee che sono troppo spesse e pesanti, sebbene generalmente riempia alcune lacune del processo.

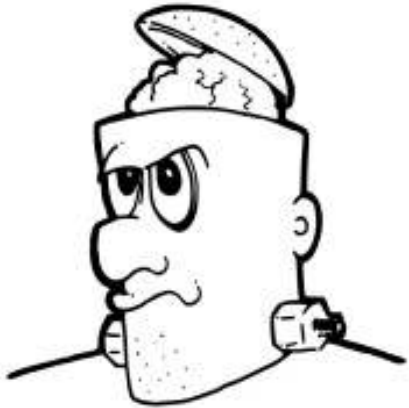
In pratica, però, se si vogliono dei buoni risultati dall'auto ricalco, si deve avere una buona immagine sorgente con cui iniziare. Ciò significa blocchi di

colori uniformi, contrastanti piuttosto che tinte, gradienti e linee sottili. Pochi minuti trascorsi con l'editor di bitmap possono in seguito farci risparmiare tempo su Inkscape. In pratica, non uso mai l'auto ricalco su uno schizzo a matita. Uno schizzo può essere più appropriato per un ricalco manuale, ma non c'è sufficiente contrasto e trasparenza per Inkscape e l'algoritmo di Portrace per fare un lavoro affidabile. Ecco qui come io e Vince creiamo attualmente i contorni vettoriali per il nostro fumetto 'Monsters, Inked':

- creare uno schizzo a matita per decidere la forma e la posizione dei personaggi e degli oggetti.
- inchiostrare lo schizzo a matita usando inchiostro nero e pennarelli;
- cancellare ogni tratto a matita nel modo più completo possibile.
- fare una scansione dell'immagine.
- caricare la scansione in GIMP e regolare il contrasto ancor di più per dare una chiara distinzione tra nero e bianco.
- usare in GIMP lo strumento gomma per rimuovere qualsiasi ostinata traccia di matita prelevata durante la scansione.
- tracciare l'immagine in Inkscape usando l'opzione Brightness cutoff con una soglia opportuna (generalmente lo 0.45 predefinito va bene, data la preparazione di cui

sopra).

Dopo aver effettuato questi passi, il risultato è migliore del ricalco a gruviera che avevamo precedentemente. Ci sono ancora alcune aree che necessitano di essere ripulite manualmente, perlopiù dove il processo di ricalco ha riempito piccole aree, ma, complessivamente abbiamo un vettore fresco e pulito ed è una buona rappresentazione delle originali intenzioni dell'artista.



Potete scaricare una copia inchiostrata della testa di Frankie dai collegamenti alla fine dell'articolo, se volete provare voi stessi.

Ora, diamo un'occhiata agli altri due algoritmi nella sezione Single Scan della finestra di dialogo. Li trovo meno utili del semplice metodo Brightness cutoff, ma i risultati variano notevolmente da immagine a

immagine, quindi vale sempre la pena dargli un'occasione se non stiamo ottenendo i risultati voluti.

Il metodo Edge detection, non sorprendentemente, esegue le immagini bitmap attraverso un algoritmo di rilevamento dei bordi prima di vettorializzare il risultato. I bordi sono definiti da cambiamenti di luminosità all'interno dell'immagine, una transizione da scuro a chiaro o viceversa. Il valore di soglia imposta la quantità di variazione necessaria al fine di considerare un pixel come un bordo. Valori più alti significano che solo i bordi veramente ovvi sono conteggiati, che può portare a linee spezzate. Impostato troppo basso, tuttavia, fa sì che quasi ogni cambio di colore sia calcolato come un bordo.

Potrebbe sembrare ovvio, ma il rilevamento dei bordi funziona meglio su immagini con bordi forti. Loghi con colori audaci o disegni dal tratto bianco-nero possono dare buoni risultati, ma, come sempre, si possono ottenere risultati migliori se prima si aggiusta l'immagine sorgente in un editor di bitmap. Per esempio, tentare questo metodo con il logo di Full Circle Magazine funzionava ragionevolmente bene ma continuava a perdere la forma dei cerchi interni poiché la differenza di luminosità tra

full circle magazine #79

quelli e i gradienti era troppo piccola. Usando GIMP per convertire il logo in scala di grigi e per regolare la curva dei colori per un contrasto migliore, sono stato capace di creare un ricalco che ha conservato il profilo dei cerchi.



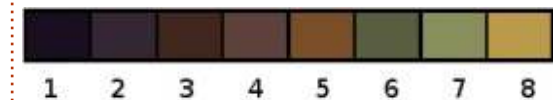
L'algoritmo Color quantization richiede un approccio fondamentalmente diverso. In questo caso, l'immagine bitmap viene prima ridotta al numero di colori specificato, ognuno con un numero di indice. Ciò semplifica sfumature e bordi morbidi verso blocchi solidi di colori. Quindi viene creata un'immagine in bianco e nero, scindendo i blocchi colorati tra il bianco e il nero, a seconda che l'indice del colore sia pari o dispari. È questa immagine in bianco e nero che viene passata infine al codice di Potrace per produrre un tracciato.

Sembra più complesso di quanto



non sia, quindi ho simulato il processo usando GIMP, sebbene il risultato finale non sia proprio lo stesso di quello prodotto da Inkscape poiché i precisi dettagli dell'algoritmo che usa sono differenti. Iniziando con un'immagine della Monna Lisa, il primo passo è ridurre il numero di colori. Ho scelto di ridurli a 8 colori, è questo il valore che viene impostato dalla casella di selezione dei colori nella finestra di dialogo Trace Bitmap.

La nostra immagine a colori ridotti ha ora una tavolozza fissa, con ciascun colore identificato dal suo indice, un conteggio della sua posizione nella tavolozza.



Poiché il codice di Potrace si aspetta una semplice immagine in bianco e nero, il passo finale prima del



1!



ricalco è ridurre ulteriormente la tavolozza. Ciò viene effettuato convertendo tutti gli indici dispari in nero e tutti quelli pari in bianco.

Questo è il processo approssimativo, ora vediamo cosa fa realmente Inkscape di un ricalco della Monna Lisa quantizzato a 8 colori...

I risultati del metodo Color quantization possono variare enormemente mentre si cambia il numero dei colori. Un numero più basso tende a produrre un'area di riempimento più vasta, perdendo dettagli. Numeri più alti preservano i dettagli un po' meglio, ma il risultato è un tracciato con molti nodi. Alcuni valori imporranno che gli indici vengano cambiati in modo che l'immagine in bianco e nero appaia invertita. Potete vederlo chiaramente nell'anteprima quando si preme il pulsante Update. In questo caso, spuntare semplicemente la casella

Invert Image e premere di nuovo Update. Questa casella può anche essere usata con gli altri due metodi di ricalco e può essere particolarmente utile per tracciare un'immagine chiara o uno sfondo scuro.

Il ricalco automatico funziona bene per alcune immagini e scarsamente per altre. In quasi tutti i casi, ci saranno ancora alcune pulizie manuali da fare, quindi sapere come usare gli strumenti per editare i nodi e come ricalcare manualmente, saranno sempre competenze preziose. Soprattutto, in primo luogo cercate di avere una buona immagine da cui ricalcare, anche se ciò significa un po' di lavoro in un editor per bitmap.

COLLEGAMENTI:

Potrace:
<http://potrace.sourceforge.net>

"Frankie" e altre immagini:
<http://www.peppertop.com/fc/>



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

EDIZIONI SPECIALI DI LIBREOFFICE:



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



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



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

EDIZIONI SPECIALI DI INKSCAPE:



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



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



Linee guida

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

Regole

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Traduzioni

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

RECENSIONI

Giochi/Applicazioni

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

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

Hardware

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

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

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



Online
BACKUP

Secure
SYNC

Easy
SHARING

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

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

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

<https://spideroak.com>

Download mobile clients
for **iOS & Android**

JOIN SPIDEROAK NOW
Get 2 Free GBs

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



CHIEDI AL NUOVO ARRIVATO

Scritto da Copil Yáñez

Ciao a tutti! Ben tornati a Chiedi al nuovo arrivato!

Se avete una domanda e credete che un "zero-day remote root bug" sia qualcosa che potete prendere mangiando sushi avariato, contattatemi a copil.yanez@gmail.com.

La domanda di oggi è:

D: Qual'è la differenza tra "aggiornare" (update) e "aggiornamento" (upgrade)? Quale dovrei fare? E quando?

R: Quindi hai deciso di seguire l'onda ed installare Ubuntu sul tuo computer (o sul tuo notebook od il tuo casco per la bicicletta con internet integrato, o quello che vuoi). Hai preso una decisione fantastica! Gli utenti di Ubuntu sono gli esseri umani più intelligenti, innovativi, attraenti che abbiano mai messo piede sulla faccia della terra. È vero, l'ho letto su Wikipedia.

La prima cosa della quale devi assicurarti è di tenere il tuo sistema

aggiornato. Certo, tutto sembra funzionare splendidamente ora, quindi potresti essere tentato di lasciare tutto come è. Se è così, sei come mio padre e la sua Buick Electra Estate Wagon del 1982.

Quella bimba era un'opera d'arte quando Regan era ancora Presidente. Tutti gli ingranaggi erano creati per portarti sull'autostrada a 110 kmh in assoluta comodità, anche scaldandoti il sedere, perché avere il sedere freddo a quanto pare è un problema serio nelle persone anziane.

Ma non importa quanto gentilmente egli lo trattasse (il mezzo, non il suo sedere), le cinture iniziarono a seccarsi e a creparsi, i tubi dell'olio cominciarono ad avere perdite e il braccio tenditore si staccò quando mi prestò l'auto e io avventatamente feci fuoristrada in una cava di pietra perché il mio amico, Kevin, che non si offre mai di pagare la benzina, mi sfidò a farlo.

Quindi, sì, a meno che tu non sia un meccanico, non sai mai cosa succede sotto il cofano.

Fortunatamente, in Ubuntu non ne hai bisogno. Certo, puoi sporcarti le mani quanto vuoi, cambiando permessi ai file e concatenando il risultato dell'esecuzione di un comando con pipe a tuo piacimento. Ma se sei come me, hai cose più importanti da fare, come scrivere storie erotiche su Walter White/Jesse Pinkman.

Se questo è il caso, sei fortunato. Ubuntu è super facile da far girare ad alte prestazioni.

Primo, dedichiamoci alla parte più semplice della domanda. Qual'è la differenza tra aggiornare (update) e aggiornamento (upgrade)?

In Ubuntu, quando parliamo di aggiornare, stiamo parlando di chiedere alle nostre sorgenti fidate "hey, quale è l'ultima versione dei programmi installati nel mio computer?". È come chiedere al tuo allibratore quali sono le percentuali sulla partita del Manchester United. Ti darà le possibilità, ma non andrà a scommettere per te fino a quando non gli dirai di farlo.

Aggiornamento, invece, è

piazzare la scommessa. È dire ad Ubuntu, d'accordo, ho la lista delle versioni attuali dei programmi installati nel mio sistema, va avanti e aggiorna alle nuove versioni.

Sebbene ci sia una differenza tra aggiornare ed aggiornamento, in realtà sono due facce della stessa medaglia. Per far girare il tuo sistema senza problemi, li dovrai dare uno dopo l'altro (prima "update"-aggiornare- e poi "upgrade"-aggiornamento-)

Ogni quanto dovresti farlo? Una volta alla settimana, almeno; più volte se vuoi sentirti più sicuro.

Come la maggior parte delle funzioni, puoi farlo tramite terminale o tramite mouse.

Per farlo con la linea di comando (e sentirti un perfetto duro), apri il terminale (CTRL-T) e scrivi:

```
sudo apt-get update
```

e premi invio. Ti verrà chiesta la password. Scrivila e premi invio. Appariranno delle scritte. Quando avrà finito, scrivi:


```
sudo apt-get upgrade
```

Premi nuovamente invio e scrivi la tua password. Premi invio.

Ubuntu farà il resto. Ora rilassati e pensa a quanto sarebbe comodo avere uno scaldato sedere alimentato da USB.

Se preferisci usare l'interfaccia grafica, non ci sono problemi. Si fa così.

Prima di tutto, se ci sono aggiornamenti per il tuo computer, Ubuntu ti avvertirà con un avviso.

Se vedi questo avviso, segui semplicemente i suggerimenti finché il sistema non è aggiornato.

Se non ricevi l'avviso, o vuoi controllare se ci sono aggiornamenti, apri la Dash (o clicchi sull'icona in alto a sinistra o premi il tasto Super, conosciuto anche come tasto Windows, conosciuto anche come il tasto che non usi mai finché non lo premi per sbaglio col mignolo).

Con la Dash aperta, cerca il Gestore Aggiornamenti. Nella finestra che si apre, clicca sul

pulsante Controlla. Quest'ultimo in pratica farà quello che fa la funzione "apt-get update". Se ci sono aggiornamenti da installare, clicca sul pulsante Installa. Di nuovo, Ubuntu farà il resto.

Fatto e fatto. Ora sul tuo computer hai la versione più recente del programma. Se ci sono patch di sicurezza, queste verranno applicate. Il sistema dovrebbe essere stabile e sicuro.

Se esegui gli aggiornamenti tramite l'avviso, potresti vedere una finestra che ti avverte che è disponibile una nuova versione di Ubuntu (per esempio hai installata

la 13.04 ed è disponibile la 13.10). O magari senti dire che è disponibile una nuova versione di Ubuntu e vuoi provarla.

Dovresti aggiornare? La risposta breve è forse.

La risposta lunga è che devi scegliere tu. Vedi, gli aggiornamenti di versione, quando il numero di versione cambia (12.04, 12.10, 13.04, 13.10), sono un po' diversi da un semplice aggiornamento, si aggiunge un contorno che non è incluso quando si ordina la doppietta aggiornare/aggiornamento del pacchetto pasto in offerta.

Gli aggiornamenti di versione aggiungono nuovi programmi che escono dopo la versione che hai installato. Se vuoi programmi e funzioni più nuovi sul tuo Ubuntu, aggiorna alla nuova versione. Ma c'è qualcosa che devi ricordare.

Aggiornare la tua versione può anche rimuovere applicazioni vecchie, o file in conflitto con le nuove versioni. Questo non è un problema se questi file o vecchie applicazioni non ti servono. Ma che succede se qualcosa che viene rimosso rompe un programma di cui hai bisogno o rimuove funzioni che ti piacciono?

Se consideri che la stabilità sia più importante che l'avere applicazioni super aggiornate, allora potresti voler aggiornare solamente il software che hai installato.

Infatti, potresti considerare di aggiornare la distribuzione solo quando è etichettata LTS. LTS significa Long Term Support (supporto a lungo termine) e si riferisce alle versioni di Ubuntu che verranno supportate per i prossimi cinque anni, e vengono maggiormente testate e rafforzate le funzioni già esistenti. La tua versione LTS continuerà a ricevere



aggiornamenti e patch per molto tempo. Abbastanza tempo da permetterti di trovare un'altra LTS.

Se, invece, ti serve il diritto di vantarti che viene dal far girare il proprio computer al massimo col sistema operativo più nuovo, aggiorna di versione.

Bene, hai analizzato le tue necessità e deciso di aggiornare la tua distribuzione. Per farlo usando l'interfaccia grafica, basta seguire i suggerimenti dopo aver avviato il Gestore Aggiornamenti che ti ha avvisato esserci una nuova versione.

Credici o no, questo è il metodo ufficiale e raccomandato per aggiornare Ubuntu ad una nuova versione. Ci sono diversi modi per aggiornare usando la linea di comando, ma quando li ho cercati, ho trovato discussioni su "togliere PPA", e "aggiustare pacchetti residui", e "aggiungere soda all'efedrina e agitare". Sono abbastanza sicuro che l'ultima venga dal sito di Breaking Bad che stavo visitando mentre scrivevo.

Comunque, il punto è che se vieni da me per sapere come fare qualcosa di complesso col terminale, qualcosa che può

rompere facilmente il tuo sistema, beh, semplicemente non avallerò un comportamento così distruttivo. Va a giocare alla Ubuntu Roulette da qualche altra parte, amico mio.

Mantenere il tuo sistema aggiornato, sicuro e che gira a dovere non è particolarmente sexy (a differenza di molti utenti Ubuntu). Ma ti permetterà di viaggiare a velocità di crociera come il mio papino dal sedere caldo nella sua Electra State Wagon. E non è questo che è la vita?

Buona fortuna e buon Ubuntu



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).



Linux ha una buona reputazione per essere un ottimo sistema per recuperare vecchi computer. In effetti questo è il modo in cui il software libero entrò nel progetto Computer Recycling (riutilizzo di computer - ndt.) del The Working Centre. Il progetto ha avuto inizio alla fine degli anni 90 per consentire ai disoccupati di avere accesso a un computer per scrivere i propri curricula. All'incirca a metà del 2001, uno dei volontari ha iniziato a creare una distribuzione Linux basata su Debian GNU/Linux chiamandolo The Working Centre Linux Project (WCLP). La distribuzione WCLP è stata progettata per funzionare su un 486SX/25 con 16 MB di memoria RAM e un disco rigido da 400 MB. WCLP fu l'inizio dell'utilizzo di software libero all'interno del progetto.

Circa a metà del 2005, il volontario che ideò WCLP abbandonò il progetto. Altre distribuzioni orientate al ricondizionamento dell'hardware stavano diventando piuttosto popolari, come RULE (Run Up-to-date Linux Everywhere) e Ubuntu Linux era proprio all'orizzonte. Fu anche in questo periodo che il progetto implementò un file server SAMBA usato in combinazione con software di clonazione. Il server SAMBA funzionava così bene che anche altri settori del Working Centre -

oltre al progetto Computer Recycling - iniziarono a salvarci su dei dati. Il server in cui era installato SAMBA, nel tempo è stato aggiornato (dal disco rigido alla scheda madre) ma usa ancora una versione modificata del file smb.conf con cui siamo partiti.

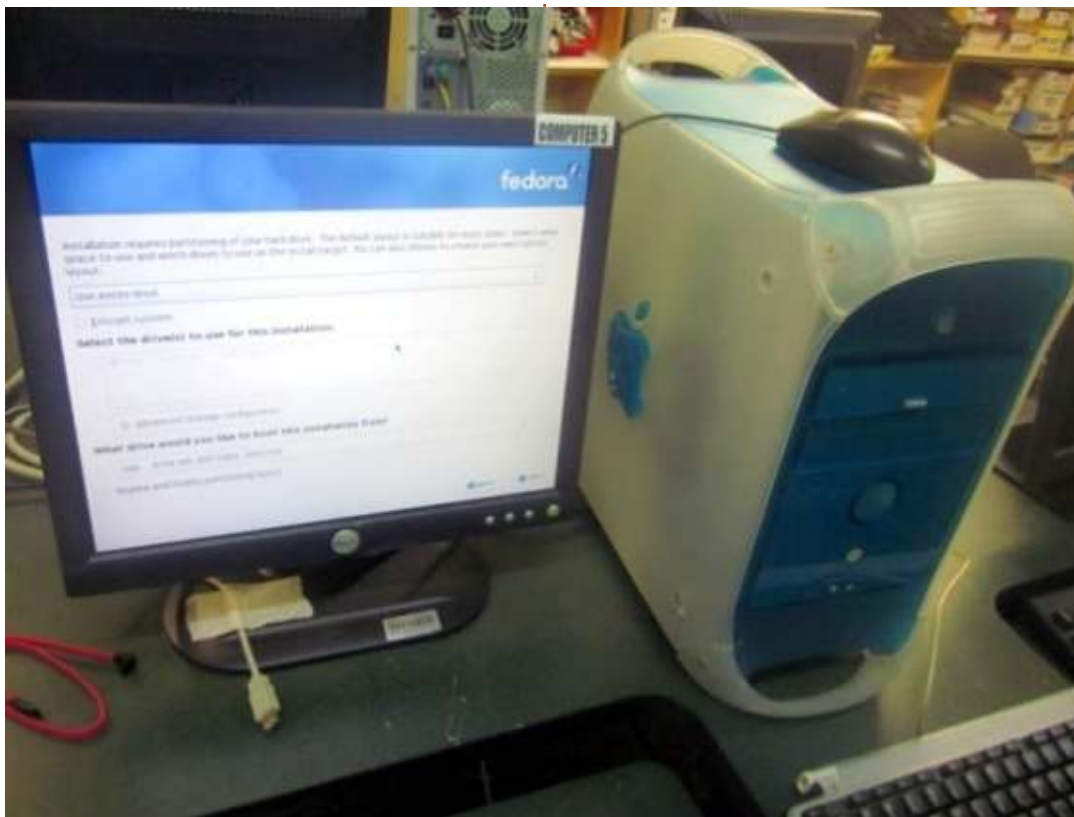
Una delle salvezze del progetto è stata quella di poter essere in grado di togliere da un sistema, un disco rigido con Linux e

montarlo in un nuovo sistema senza troppi problemi (non è qualcosa che potete fare facilmente con altri sistemi operativi proprietari per via di questioni legate alla licenza, per non parlare poi dei problemi relativi ai driver). Abbiamo avuto un grosso problema su uno dei nostri sistemi (non abbiamo fatto attenzione abbastanza alla scheda madre) e potevamo usare il disco rigido su un computer con una scheda madre dello stesso produttore ma un

modello diverso. Il sistema funzionava con una distribuzione desktop di Linux e siamo stati in grado di ripristinarlo sulla nuova scheda madre senza troppi problemi.

Verso la fine del 2005 ho iniziato a lavorare più a stretto contatto col progetto quasi abbandonato, per portarlo da una volta a settimana a 5 giorni a settimana (che abbiamo sceso a 4 per consentire ad altre persone di lavorare nello stesso nostro spazio). Uno dei progetti a cui ho lavorato mentre ero volontario è stato ad alcune parti del database PHP/MySQL. Il database è stato messo insieme usando uno script che avevo trovato. Quel progetto fu l'inizio di ciò che diventò una personalizzazione di un Point-Of-Sale (POS - Punto vendita n.d.t.) PHP/MySQL, basato su un progetto open source già esistente: OSCommerce. Qualche mese dopo il mio inizio, abbiamo avuto l'opportunità di cambiare posto spostandoci in un edificio più grande. Durante il tempo di inattività abbiamo colto l'occasione per progettare meglio il POS. Uno dei nostri dipendenti del settore IT ha sviluppato l'interfaccia, mentre un programmatore che abbiamo ingaggiato per un breve periodo ha lavorato al codice del POS.

Prima di assumere qualcuno per il



progetto abbiamo in effetti considerato Microsoft Dynamics ma, in quel momento, non era disponibile in Canada e, anche se lo fosse stato non eravamo convinti che ci avrebbe garantito la flessibilità che cercavamo. La decisione di ingaggiare qualcuno e sviluppare POS noi stessi si è rivelata saggia. Il programmatore che abbiamo assunto ha completato il progetto molto presto, così presto che anche noi non abbiamo avuto l'opportunità di finire il debug dell'applicazione. Ma, dal momento che avevamo il codice sorgente e una persona all'interno dello staff più capace di me col PHP, potevamo fare il debug senza chiedere l'aiuto di aziende terze per apportare le modifiche. Ciò significava che persino io, con le mie limitate capacità con PHP/MySQL, potevo fare piccole modifiche al codice (che ho poi fatto negli anni).

Negli ultimi anni abbiamo avuto un volontario che una volta a settimana veniva a gestire il codice per noi. Il volontario ha pulito un po' il codice, facendo qualche modifica all'interfaccia separando il codice dal backend di OSCommerce, così abbiamo potuto rilasciare il progetto POS come FLOSS completamente indipendente.

Mentre il progetto cresceva abbiamo spostato tanta documentazione su una intranet che avevo configurato su un

sistema usando il CMS (Content Management System) Drupal. Il sistema contiene una serie di moduli e documenti di cui i volontari hanno bisogno, informazioni sul Working Centre, sul Computer Recycling Project, normative sull'ambiente, procedure di sicurezza e procedure per costruire, testare e riparare i sistemi.

Uno del nostro staff ha persino aggiunto un server di avvio di rete PXE sulla stessa macchina per permetterci di implementare una varietà di distribuzioni Linux. Sul server PXE teniamo anche

strumenti di lavoro quotidiano, compresi Darik's Boot and Nuke (DBAN), memtest86+, HDT (Hardware Detection Tool) e ambienti Live Linux. Prima del server PXE i volontari mi chiedevano sempre di masterizzare un CD con DBAN/memtest86 o altri strumenti. Adesso i volontari hanno impostato il BIOS su avvio da rete mentre, per le macchine che dispongono di BIOS che non supporta tale modalità, utilizzano un CD Etherboot gPXE.

Al centro del Computer Recycling Project c'è un tavolo con 8 postazioni (7 con

Xubuntu e una con Ubuntu). Ogni postazione ha uno switch tastiera/mouse/video in modo da consentire agli utenti di lavorare alle riparazioni e cercare informazioni attraverso la macchina posta sotto il tavolo. Su un altro tavolo abbiamo un sistema speciale, una torre con un paio schede controller IDE e SATA in più rispetto a quelli presenti già sulla scheda madre. Questo sistema è utilizzato per passare i dischi rigidi al DBAN (noi odiamo dire wiping perché DBAN letteralmente sovrascrive i dati sul disco). DBAN risiede sul server PXE, quindi i volontari non devono far altro che connettere il disco rigido e avviare la macchina con DBAN. Abbiamo impostato i jumper IDE su "cable select", in modo da rendere tutto più semplice per i volontari che non hanno molta esperienza.

Sulla parete posta dietro il tavolo ci sono 5 monitor e 4 switch tastiera/mouse/video. Quattro monitor sono collegati a switch a 4 porte, quindi sulla parete posteriore possono essere collegati fino a 16 computer. Normalmente questa postazione viene usata per procedure che durano un po' più di tempo come per esempio eseguire memtest86+ su un sistema. Il quinto monitor è connesso a un computer di piccole dimensioni con XBMCbuntu (una distribuzione Linux + XBMC) che ha sostituito un vecchio stereo con un lettore CD difettoso.



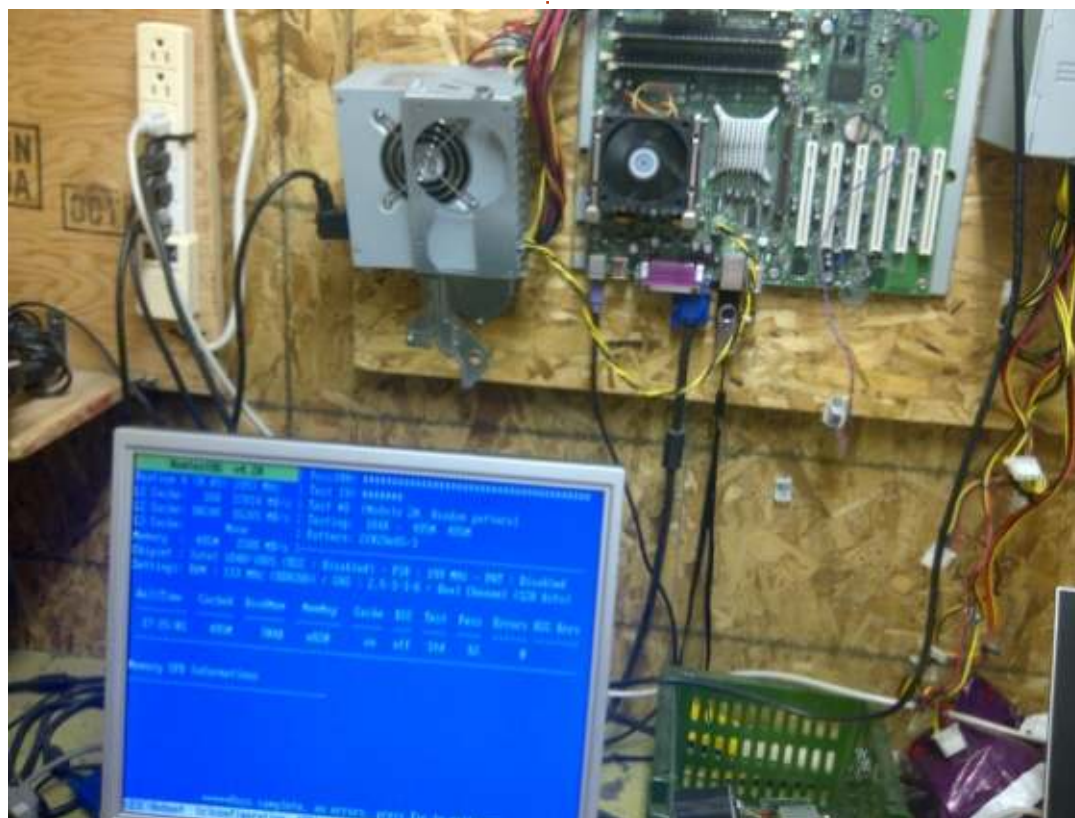
In un'altra zona del settore Computer Recycling risiede una delle aree di lavoro più interessanti in cui 3 schede madri sono fissate al muro. Queste schede sono utilizzate per testare i diversi tipi di RAM (attualmente abbiamo testato solo DDR e DDR2 dal momento che raramente ci siamo imbattuti nelle più vecchie SDRAM o in sistemi più recenti che montano DDR3). Questi sistemi si avviano con una penna usb creata con Yumi multiboot USB creator, contenente diversi strumenti di utilità. In questa area abbiamo iniziato a usare anche Phoronix Test Suite per avere informazioni più accurate sulla RAM delle schede video. Phoronix Test Suite dispone di un interruttore per mostrare informazioni di un sistema incluse quelle relative alla RAM Video (VRAM). Il progetto include un insieme di sistemi con schede video che non riportano su di esse alcuna informazione riguardo la quantità di VRAM.

Senza alcuna domanda, Free Libre Open Source Software ha aiutato il progetto e ogni anno la nostra organizzazione riserva una piccola quantità di denaro per aiutare i piccoli progetti open source. La capacità di lavorare sul codice ha aiutato il progetto ad adattarsi ai cambiamenti avvenuti durante gli anni. Quando (in Canada) la Good and Services Tax (GST) e la Provincial Sales Tax (PST) diventarono un'unica tassa, la Harmonized

Sales Tax (HST) io fui capace di apportare le necessarie modifiche sui POS in modo da mantenere le informazioni sulle vendite pregresse e commerciare con la nuova tassa. Uno dei nostri volontari ha aggiornato i POS svariate volte in modo da consentirci di mostrare i differenti report di cui abbiamo bisogno. Il FLOSS ci ha evitato i costi dovuti all'aggiornamento delle licenze necessario ogni qualche anno.

Uno dei vantaggi di avere Linux sui computer utilizzati dai volontari è il cambiamento di atteggiamento nei confronti del FLOSS da diffidenza a

apprezzamento. I volontari hanno notato proprio la semplicità di installazione su molti dei sistemi con cui lavoriamo. Gli intoppi sono di solito dovuti a problemi hardware nel dispositivo su cui stanno lavorando. Molti volontari sono arrivati qui senza conoscere niente di Linux e adesso prestano supporto agli utenti che necessitano di aiuto o raccomandano software libero su altre piattaforme. E' grazie al FLOSS e al lavoro dei volontari che siamo in grado di aiutare un sacco di persone prive di accesso alle ultime tecnologie.



RISORSE:

Il progetto Computer Recycling del The Working Centre - <http://www.theworkingcentre.org/computer-recycling/178>
WCLP (utilizza un kernel molto vecchio, non più aggiornato) - <http://wclp.sourceforge.net/>
RULE (sito tributo) - <http://rule.zona-m.net/>
SAMBA - <http://www.samba.org/>
Memtest86+ - <http://www.memtest.org/>
Darik's Boot and Nuke (DBAN) - <http://www.dban.org/>
HDT - <http://www.hdt-project.org/>
Etherboot/gPXE - <http://etherboot.org/wiki/index.php>
XBMC - <http://www.xbmc.org/>
Yumi multiboot USB creator - <http://www.pendrivelinux.com/yumi-multiboot-usb-creator/>



Charles McColm è l'autore di Instant XBMC e project-manager per un progetto no-profit di riuso dei pc. Quando non costruisce PC, rimuove "malware", incoraggia le persone a usare Linux e ospita la locale "Ubuntu hours". Il blog di Charles su: <http://www.charlesmccolm.com/>.



Ho due partizioni di root su sda quindi riesco a testare una nuova versione mantenendo quella vecchia. Certo, ho la partizione /home separata, e ho la swap e la partizione /tmp su sdb.

Con la scomparsa di Lucid Lynx, necessitavo di un aggiornamento, ma rimasi molto deluso da Unity, quindi decisi di provare Linux Mint Maya. Maya è una versione LTS basata su Precise (Pargolin ndr), che ha come data di fine supporto Aprile 2017. Scelsi la versione Cinnamon, che girava su Gnome 3.

Prima dell'installazione, lanciavi il comando:

```
dpkg --get-selections >
installed-software
```

sulla mia partizione Lucyd per rendere più facile la reinstallazione dei pacchetti che avevo già usato.

L'installazione proseguì senza problemi - cosa che c'era da aspettarsi in particolare da una distribuzione basata su Linux e Debian. Tra le altre cose, ho notato che la mia connessione wireless funzionava

nuovamente, dato che aveva alti e bassi mentre c'era installato Lucid. Solo questo mi fece desiderare di aver installato Mint già un anno prima.

Dopo l'installazione avviai la ricerca aggiornamenti, installai i driver video, e verificai che la mia directory home fosse ancora intatta. Ancora, nessun problema.

Provai:

```
dpkg --set-selections <
installed-software.txt dselect
```

nonchè:

```
sudo dpkg --clear-selections
```

```
sudo dpkg --set-selections <
installed-software.txt sudo
aptitude install
```

per tentare di ricaricare i pacchetti installati precedentemente. Dopo 10 minuti a pensare, entrambe le procedure fallirono. Mi offrirono una sorta di metodo manuale di risolvere le dipendenze, che però sembrava più problematico, soprattutto perché non sapevo quali erano tutte le dipendenze. Ho provato a tagliare la

lista da tutti i "lib*" e i pacchetti che potrebbero essere stati caricati perché qualcosa dipendeva da loro, e ancora non ho avuto fortuna.

Finalmente, riuscii ad aprire la lista in una finestra e Synaptic in un'altra, e a settare manualmente tutto ciò che volevo. Sarebbe molto bello se ci fosse un comando get-selections che mostri solo i pacchetti di livello superiore, cioè con niente che dipenda da loro, che potrebbe poi essere utilizzato per ricaricare i pacchetti quando hai fatto una nuova installazione di una versione diversa di Linux.

OPERAZIONI

Mi piace un desktop spoglio, e imposto sempre uno sfondo nero. Sono capace di amministrare velocemente 4 spazi di lavoro, e vederli numerati da 1 a 4 nella mia barra dei menù. Qualche applicativo che sono solito usare erano stati aggiornati, il che significa loro avrebbero impostato la loro configurazione dopo essere stati lanciati. Per quelli che avevano due file .conf, sono stato subito in grado

di impostare le scelte di configurazione che volevo.

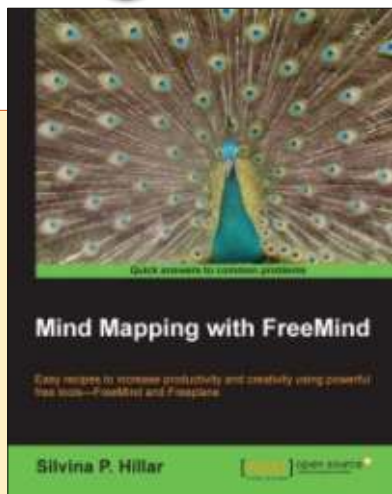
Film e emulatori nella fattispecie erano molto lenti. Il nuovo strumento grafico per monitorare il sistema è carino, ma richiede un'ingente percentuale di potenza della CPU. Invece, ho usato top per dimostrare ciò che stava prendendo tutto il tempo. Invece, ho usato top per dimostrare ciò che stava prendendo tutto il tempo. Cinnamon stesso è il colpevole, richiedendo circa il 5% di una CPU quando a riposo, e di un'intera CPU quando la scrittura a schermo è attiva. Mi auguro che gli sviluppatori di Cinnamon facciano un pensiero all'ottimizzazione. Il mio prossimo laptop sarà sicuramente un 4-core, ma ciò non significa che un gestore di finestre che richiede un'intera CPU sia una buona cosa.

Probabilmente darò un'occhiata in giro e scaricherò Gnome 2, il quale renderà questo effettivamente la versione MATE di Mint Maya, per verificare se il pesante carico sulla CPU è presente pure qui. Lo scriverò e vi farò sapere come funzionerà.



RECENSIONE LIBRO

Scritto da Ronnie Tucker



Lingua: Inglese

Paperback: 146 pagine
[235mm x 191mm]

Data di rilascio: Ottobre 2012

ISBN: 1849517622

ISBN 13: 9781849517621

Autore(i): Silvina P. Hillar

Disponibile come: eBook o
Stampa con eBook

Chiedete a qualsiasi persona creativa di spiegare come emergano le idee, e sono abbastanza sicuro che finiranno per parlarvi delle mappe mentali. Se siete incerti su cosa sia una mappa mentale qui c'è una veloce definizione

da Wikipedia.

Una mappa mentale è un diagramma visuale usato per informazioni di relazione. Una mappa mentale viene creata spesso attorno a una singola parola di testo piazzata al centro alla quale vengono aggiunte idee associate, parole e concetti. Le categorie principali si irradiano da un nodo centrale. Le categorie possono rappresentare parole, idee, compiti o altri elementi correlati ad una parola chiave centrale o a una idea. Le mappe mentali possono essere disegnate a mano, sia come "appunti schematici" durante una lezione o un incontro, per esempio, oppure con immagini di più alta qualità, quando vi è più tempo a disposizione."

Essenzialmente, iniziate con una parola, poi da lì ampliate utilizzando altre parole e possibilmente decorandola anche con disegni. L'idea è che tutto questo aiuterà la vostra mente inventarsi nuove possibilità. Le mappe mentali hanno una miriade di usi - da persone che studiano informazioni, scrittura di libri e perfino brainstorming - così imparare come usarle è, in definitiva, una buona cosa.

Normalmente le mappe mentali

Mind Mapping con Freemind

sono fatte su carta (o perfino su una lavagna) ma questo libro usa l'applicazione Freemind, che è gratuita per tutti i principali sistemi operativi ed è scritta in Java.

È sempre bene cominciare dall'inizio e il libro inizia mostrandovi come creare una nuova mappa mentale in Freemind aggiungendo la vostra prima, e principale, parola che è chiamata nodo radice. Dopo viene l'aggiungere i nodi figli, le parole che si diramano dalla parola principale. La formattazione è importante e avete molte opzioni per modificare e colorare il testo.

Naturalmente una mappa mentale graziosa non è l'unica ragion d'essere di tutto ciò. No, Signore. Ora è il momento di dare ai nodi figli la loro famiglia e aggiungere ulteriori decorazioni alla mappa.

Il capitolo due riguarda l'appropriata formulazione da usare nelle mappe mentali. Le mappe mentali non servono per sproloquiare. Pensate ad esse come a delle ricerche su Google. Se scegliete le parole giuste otterrete i risultati che desiderate. Le parole sbagliate vi porteranno spesso su una tangente non

desiderata.

L'autrice passa quindi a usare Freeplane. Una altra applicazione per mappe mentali che, fortunatamente, è compatibile con Freemind. Il ragionamento dietro a ciò è che Freeplane sembra consentire l'aggiunta di parole accanto a una linea di connessione inserita. Perché, allora, non usino Freeplane per l'intero libro ... va oltre la mia comprensione.

L'autrice in seguito esporta la mappa mentale in un file PNG e lo carica su wikispaces con allegati MP3. Personalmente, raccomando di usare MindMup o qualsiasi add-on di Google Drive per le mappe mentali dato che essi salveranno la vostra mappa nel vostro spazio Google Drive. Ma, ad ognuno il suo.

Circa a metà del libro l'autrice inizia ad aggiungere icone alla sua mappa, il che, oltre a renderla gradevole, può aiutare a raggruppare/etichettare parole e può, inoltre, aiutare a ispirare nuove idee.

Il capitolo tre mostra come inserire immagini (che avete realizzato o

scaricato) nella vostra mappa mentale. Anche ad usare immagini da Flickr ... il che è un tocco di classe.

Il capitolo quattro introduce i collegamenti ipertestuali alle mappe mentali. Ciò include anche i collegamenti ai file/informazioni locali.

Adesso, avvicinandoci alla fine, è il momento di imparare a esportare la vostra mappa in HTML, vettoriale, FLASH e perfino LibreOffice (o OpenOffice come lo chiamano nel libro).

Questa è un'eccellente guida sia alle mappe mentali che a Freemind, ma avrei preferito che l'autrice non avesse usato delle mappe dai colori così sgargianti. Ha utilizzato blu, viola, rosa e un verde khaki su uno sfondo bianco. Una scelta di colori tremenda e fa sembrare il libro un po' dilettantesco.

Come detto sul libro XBMC, mi piacciono le guide veloci Pakt, ma non pensate che queste siano 146 pagine di informazione. Non lo sono. Le prime 15 pagine sono informazioni sul copyright e introduzioni, e le ultime otto sono l'indice e le informazioni. In pratica quello che state ottenendo sono circa 120 pagine.

Concludendo, se vi serve un corso rapido sulle mappe mentali e Freemind, allora questo è, in definitiva, un buon libro per ottenerlo.

COLLEGAMENTI:

Freemind:

http://freemind.sourceforge.net/wiki/index.php/Main_Page

Freeplane

http://freeplane.sourceforge.net/wiki/index.php/Main_Page

NOTA: entrambe queste applicazioni dovrebbero essere nei repository della vostra distribuzione

Wikispaces

<http://www.wikispaces.com/>



CONTENUTI:

Capitolo 1: Creare una mappa mentale: le cose da fare e da non fare

- Introduzione, Ordinare una mappa mentale,
- Attrazione visuale
- Usare differenti tipi di nodi
- Uso di icone
- Testo esatto
- Confini e rami
- Scrivere informazioni sufficienti
- Aggiungere le note necessarie

Capitolo 2: Scrivere una mappa mentale: usare le parole giuste

- Introduzione
- Parole chiave
- Rappresentare la rilevanza dell'argomento
- Connettere linee e parole
- Lunghezza di linee e parole
- Scrivere i nomi delle frasi dopo aver ascoltato i file MP3
- Caricare la mappa mentale su Wikispaces
- Sviluppare una gerarchia radiante con la lunghezza delle parole
- Associare idee attraverso parole e icone

Capitolo 3: Dipingere una Mappa mentale usando la visualizzazione mentale

- Introduzione
- Inserire una immagine
- Sviluppare una autentica grafica
- Lavorare con le bitmap
- Progettare SVG per le mappe mentali
- Mappe mentali fotografiche

- Ridimensionare un'immagine
- Inserire un oggetto esterno da Flickr
- Usare icone temporali

Capitolo 4: Aggiungere collegamenti ipertestuali e collegamenti alla Mappa Mentale

- Introduzione
- Collegare un indirizzo email
- Aggiungere un link grafico ai nodi e cambiare il suo colore
- Aggiungere un collegamento ipertestuale locale
- Importare cartelle e sotto cartelle
- Seguire un collegamento per aprire e chiudere l'albero

Capitolo 5: Condividere una mappa mentale. Utilizzare il meglio delle funzionalità Mobile e WEB

- Introduzione
- Esportare un ramo come una nuova mappa o HTML
- Esportare la mappa mentale in bitmap o grafica vettoriale
- Caricare la mappa mentale su Flickr e condividerla
- Esportare la mappa mentale in HTML
- Esportare la mappa mentale in XHTML
- Esportare la mappa mentale in Flash
- Esportare la mappa mentale come un documento di Writer OpenOffice e caricarlo su Google Docs
- Visualizzare una mappa interattiva in un browser web



Ci servono veramente più lettori musicali Open Source? Cosa hanno che non va Banshee, Amarok e Rhythmbox?

NATO DALLA FRUSTRAZIONE

"Tomahawk è nato dalla frustrazione, frustrazione che i lettori multimediali più ampiamente utilizzati fossero progettati per risolvere problemi di un'era diversa. Non ci servono più i lettori musicali per desktop costruiti 10 anni fa che incastrano la copia di CD, creazione di etichette, sincronizzazione dai dispositivi in un'enorme matassa di codice che richiede minuti perfino per il lancio".

Jason Herskowizt, parte della squadra di Tomahawk, è stato brutalmente onesto nell'enumerare le ragioni per un nuovo lettore musicale.

- I servizi musicali social fondamentalmente sono frammentati, dato che tutti usano fonti diverse; non può esservi un livello di interoperabilità che permetta agli utenti di servizi musicali diversi di condividere/ascoltare con facilità?

- Perché non posso ascoltare agevolmente tutta la musica che ho, sparsa tra molteplici computer in

molteplici posti, da una singola interfaccia?

- Quando leggo un sito web che parla di una canzone e io possiedo quella canzone, perché non posso eseguire la mia copia direttamente da quella pagina?
- Perché non posso abbonarmi e importare i metadati di una playlist da tutto il web e dopo usare quelle determinazioni nei confronti di alcune/tutte le canzoni a cui ho accesso?
- Perché devo ascoltare canzoni che ho

sul disco rigido e canzoni dai servizi a cui mi abbono in esperienze utente totalmente differenti?

NON PROPRIO UNA PROTESTA

Il creatore di Clementine, David Sansone, ha spiegato le sue ragioni per aver iniziato il progetto. *"Ho iniziato a programmare Clementine nel novembre del 2009. Avevo appena aggiornato la mia distribuzione ad una nuova versione che aveva Amarok 2.0 e decisi che non mi piaceva veramente. Cercai di trovare un*

lettore musicale migliore ma non riuscii a trovarne uno che fosse tanto stupefacente, mitico quanto Amarok 1.4 che stavo usando sin dal 2005."

Mister Sansone ha aggiunto per chiarificare *"Non direi che Clementine fosse una 'protesta' contro Amarok 2.0. Penso che Amarok abbia degli ottimi sviluppatori con delle opinioni veramente appassionante riguardo a dove vogliono che vada il loro software e a cosa vogliono assomigli. L'Open Source è davvero divertente poiché lascia fare agli sviluppatori ciò con cui si divertono, senza obblighi."*

INTERFACCIA UTENTE

Tomahawk ha una interfaccia utente dinamica a due o tre colonne, a seconda dell'opzione selezionata. Il cruscotto centrale consiste in tre pannelli: 'Recent Additions', 'Newest Stations and Playlists', e 'Recently Played Tracks'. I controlli musicali sono situati in basso con i pulsanti pausa, ripeti e controlla volume. C'è una barra di ricerca globale nell'angolo in alto a destra. Ci sono anche delle fracce 'Back and Forward' che servono per una funzione simile a quella dei browser; in effetti Tomahawk è come un browser, sebbene portato



per la musica. In breve, l'interfaccia utente è semplice, moderna ed intuitiva, ha tutto quello che vi serve in un lettore musicale. Un punto interessante è che Tomahawk non supporta la valutazione delle tracce, semplicemente 'amate' una traccia: concetto rappresentato da un'icona a cuore (anche Last.fm ha un sistema simile). L'approccio è interessante, alcuni power user utenti esperti potrebbero percepire l'omissione nel creare playlist automatiche. Comunque mi piace la semplicità dell'idea. Tomahawk ha un'icona di notifica che offre le opzioni traccia standard: 'Play', 'Stop', 'Previous'.

Clementine ha un'interfaccia fissa a tre colonne. La prima colonna consiste essenzialmente di categorie generali, voi scegliete se desiderate cercare, andare alla vostra biblioteca locale, sfogliare il vostro disco rigido, vedere i dispositivi connessi o utilizzare le funzionalità connesse ad internet. La seconda colonna, poi, mostra le opzioni disponibili all'interno di ciascuna categoria. La terza colonna è l'interfaccia standard ad elenco della musica con l'inclusione di una moodbar unica. L'elenco della musica mostrato è una playlist. Clementine ha sia playlist automatiche che normali. I controlli della musica sono, di nuovo, al fondo e sono simili a Tomahawk.

Complessivamente, l'interfaccia grafica è semplice ma, comparata a Tomahawk, sembra un po' disordinata. Clementine ha anche un'icona di notifica per il vassoio di sistema.

INTEGRAZIONE INTERNET

Qui è dove Tomahawk eccelle. Dal principio Tomahawk è stato progettato per essere un lettore musicale per un mondo pienamente connesso. Tomahawk offre integrazione senza soluzione di continuità con Last.fm, SoundCloud, Jamendo, Grooveshark, Spotify e molti altri. Inoltre Tomahawk può identificare altri Tomahawk nella rete e permettervi di ascoltare la vostra intera biblioteca da un unico posto.

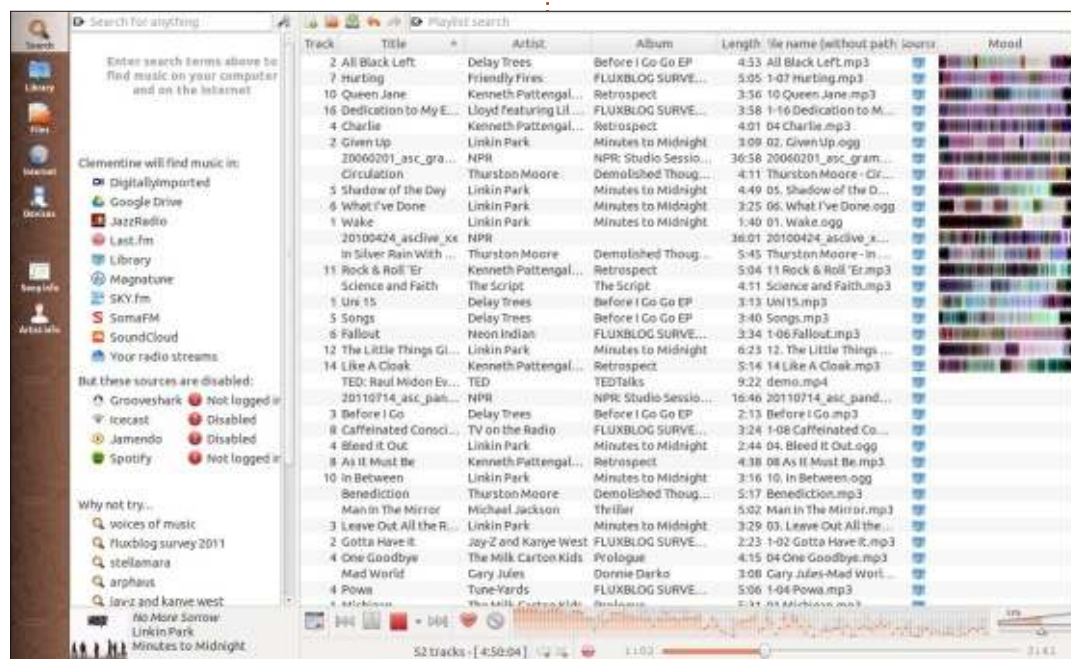
Tomahawk usa il potere del web per raccogliere meta-dati per la vostra collezione. Non soltanto recupera automaticamente copertine ma ha anche una funzione chiamata 'Artist Page' che vi fornisce una sufficiente biografia dell'artista e della sua opera. Inoltre la 'Artist Page' vi indica della musica nuova elencando gli artisti correlati in 'Related Artists'.

Tomahawk è destinato ad essere unun lettore sociale; vi permette di vedere cosa stanno ascoltando i vostri amici. Per contro, i vostri amici possono vedere cosa state ascoltando voi. Se non volete che il mondo intero sappia che canzoni state ascoltando, potete scegliere 'Listen Privately' dalla opzione

'Controls' nel menù universale. Una critica che ho è che 'Listen Privately' dovrebbe essere l'opzione predefinita, risparmiando gli utenti da tutte le soperse nascoste.

La funzione più importante di Tomahawk, comunque, è che fornisce un livello di interoperabilità per la musica. Se se per caso vi imbattete in una canzone mentre sfogliate gli album e ne avete una copia sulla vostra biblioteca, fate clic su di essa e Tomahawk la troverà e inizierà ad eseguirla. In qualsiasi momento aprite una canzone, Tomahawk vi mostra in grigio il resto delle canzoni dell'album, se voi non le possedete. I meta-dati incompleti semplicemente non sono un problema per questo lettore musicale.

Clementine non è da meno con i suoi facilmente accessibili 'Song info' e 'Artist info'. Esso usa il Web per fornire testi per la canzone, biografia dell'artista e consigli sugli artisti simili. Offre anche integrazione con Last.fm, Jamendo, SoundCloud, Spotify, Magnatune e anche Google Drive. Anche se la sua interfaccia utente può non essere del tutto all'avanguardia come Tomahawk, la sua integrazione con Internet è lodevole e certamente alla pari.



RIFLESSIONI AGGIUNTIVE E

SUPPORTO DISPOSITIVI

Se Tomahawk fosse una persona, sarebbe stato un estroverso. Con le opzioni d'integrazione che includono Google Talk, Jabber e Twitter e l'abilità di chattare con i propri amici, sareste scusati per il fatto di chiedervi se è un'applicazione musicale o un client per il social networking. Comunque, considerazioni maligne a parte, la caratteristica è l'opzione perfetta per gli utenti che vogliono condividere ottima musica coi loro amici dal comfort dei loro lettori musicali.

Tomahawk mi ha deluso fallendo nel riconoscere il mio lettore musicale; questa è uno delle poche imperfezioni in un'applicazione altrimenti di pregio.

Clementine ha una interessante funzione moodbar che ha un aspetto fantastico ed è forse un piccolo cenno all'abilità della musica di influenzare i nostri sentimenti. Clementine ha anche un senso dell'umorismo leggermente insolito ed eccentrico. Nella voce di menù 'Extras' ha le opzioni 'Rain', 'Kittens', 'Make it so!' e 'All Glory to the Hypnotoad!' che, quando cliccate, provocano alcuni effetti spassosissimi. Non voglio rovinarvi la sorpresa dicendovelo in anticipo ma la bizzarria di Clementine chiaramente risplende.

Clementine si è connesso immediatamente con il mio lettore musicale Samsung. C'è voluto circa un minuto per scansionare la mia collezione di canzoni da 300 e più. Una piccola irritazione è stata dovuta alla vista canzoni basata sulla playlist. Se volevo vedere nel pannello principale l'intera collezione del mio lettore MP3, avrei voluto prima trascinarla nella playlist.

CONCLUSIONI

Clementine e Tomahawk sono certamente due alternative molto buone alla troica standard dei lettori musicali Linux. Clementine è un lettore musicale fantastico e ricco di funzioni che ha una buona interfaccia, una integrazione Internet decente e supporto per i dispositivi. Tomahawk, d'altra mano è uno dei più innovativi lettori musicali che io abbia mai visto. Integra senza soluzione di continuità meta-dati dal web e musica dalla vostra collezione locale in una gradevole (e anche sociale) esperienza d'ascolto.

Sebbene ami la bizzarria di Clementine, il vincitore di questa resa dei conti è Tomahawk per il suo approccio unico all'organizzazione della musica basato su Internet.

SOMMARIO - CLEMENTINE



Il Buono

- Supporto dei dispositivi fantastico.
- Funzione moodbar unica ed esteticamente gradevole.
- Fantastiche opzioni di integrazione con internet

Il Brutto

- Interfaccia utente un po' disordinata
- La gestione della musica basata sulle playlist a volte può essere irritante.

Sito web: <http://www.clementine-player.org/>

Disponibile su Linux, Windows e Mac OS X

SOMMARIO - TOMAHAWK



Il Buono

- Sbalorditiva integrazione con Internet- mostra informazioni sugli artisti, copertine e consiglia altri artisti (senza neanche accedere a Last.fm).
- Le funzionalità sociali riflettono il nuovo mondo completamente

connesso e renderanno l'ascoltare la musica un'esperienza ancora più gioiosa.

- Vedere ciò che i vostri amici stanno ascoltando vi permette di scoprire altra fantastica musica.
- Interfaccia utente pulita, moderna dall'aspetto sensazionale.

Il Brutto

- Problemi di supporto dispositivi.
- 'Listen Privately' dovrebbe essere l'opzione predefinita.

Sito web: <http://www.tomahawk-player.org/>

Disponibile su: Linux, Windows e Mac OS X

IL VINCITORE DI QUESTA RESA DEI CONTI È

Tomahawk!



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



REMMINA

Come amministratore di sistema in un ambiente dove Windows è predominante, ho trascorso molto tempo utilizzando Remmina dalla mia postazione. Ho recentemente aggiornato due dei miei server da Windows Server 2008R2 a Windows Server 2012R2. Sono stato in grado di andare in desktop remoto su questi server da Remmina senza problemi, fino a che l'aggiornamento è stato completato. Remmina mi ha appena restituito il messaggio di errore "cannot connect". Ho controllato che, lato server, nessuna impostazione fosse cambiata, quindi ho tentato la connessione con i comandi rdesktop dal terminale. Ha funzionato e ho visualizzato il desktop server senza problemi. Ho dato un'occhiata più da vicino a Remmina. Dopo aver fatto clic per modificare la connessione, ho notato la scheda Advanced. C'è l'opzione Security che è impostata su Negotiate come scelta predefinita. L'ho cambiata da Negotiate a RDP (facile da cambiare con il menù a tendina) e ho fatto clic su Save. Il problema è stato risolto e Remmina si connette nuovamente senza problemi.

Spero che ciò sia di aiuto per qualcuno.

Lain Mckeand

LUBUNTU

Sto utilizzando Ubuntu sin dalla versione 7.04 e tutte sullo stesso computer desktop. È un Dell Dimension 3100 con processore Pentium 4; era equipaggiato con un disco fisso da 160Gb e 512Mb di memoria RAM. Ho aggiornato la RAM fino a 2Gb, il massimo che può supportare la scheda madre, e quando ho esaurito lo spazio sul disco, ne ho comprato uno da 750Gb. Poiché ho preso più foto e aggiunto più musica sul mio iPod, tale spazio scomparso e quindi ho dovuto aggiornare di nuovo il disco rigido. Questa volta ne ho comprato uno da 2Tb, così mi dovrebbe durare per un altro po' d'anni!

Mentre Ubuntu migliorava sempre più, veniva eseguito sempre più lentamente sulla mia vecchia macchina, anche con gli aggiornamenti dell'hardware. Quando un mese fa ho comprato il disco da 2Tb, ho fatto un'installazione da zero della 13.10, ma si è anche dimostrata essere la Ubuntu più

lenta. Ho passato un bel po' di tempo a seguire tutti i consigli su come velocizzare Ubuntu. Tuttavia non è stato sufficiente; il computer era ancora lento in maniera frustrante.

Non posso vivere con questa lentezza e un nuovo computer è fuori questione al momento. Dovevo rinunciare a Ubuntu. La risposta ovvia era: Lubuntu. Quindi, ho salvato ogni cosa e ho fatto un'installazione da zero di Lubuntu 13.10. OK, così non sembra tanto buona quanto la ordinaria Ubuntu, sacrifica un bell'aspetto per la velocità. Mi sono anche perso Unity, potete crederci? Ma Lubuntu ha ripristinato la velocità che ero solito avere e, a questo punto, è un compromesso che sono molto felice di fare. Dopo aver fatto l'installazione da zero, sono stato in grado di ripristinare tutti i miei file attraverso Deja Dup e ora ogni cosa è tornata alla normalità.

Concludendo, vorrei ringraziare per il loro contributoi tutti coloro che contribuiscono a tutte le derivate di Ubuntu. Questo ha fatto la vera differenza. Grazie a tutti voi.

Chris Burmajster

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

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

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





D Avete mai trovato una versione di Flashper vecchi processori che non hanno le istruzioni SSE2?

R Sì, grazie a **Temujin** nell'Ubuntu Forums. Innanzitutto, rimuovi completamente tutti i pacchetti flash e chiudi Firefox. Poi esegui questi comandi:

```
cd ~/.mozilla
mkdir plugins

wget
https://github.com/downloads/
webgapps/flashaid/flashplayer
11_1r102_63_linux_.i386.tar.g
z

tar xzf
flashplayer11_1r102_63_linux_
.i386.tar.gz

mv libflashplayer.so plugins/
```

D Ho installato LibreOffice, ma non posso usare la parte database.

R Non viene fornito come scelta predefinita, poiché è meno usata rispetto alle altre applicazioni d'ufficio. Basta installarla dal

Software Center o eseguendo in un terminale "sudo apt-get install libreoffice-base".

D Su una Saucy (13.10) appena installata, è svanito il pulsante di spegnimento dopo un aggiornamento. Come posso farlo riapparire?

R Digita nella riga di comando:

```
sudo shutdown now
```

Quando avvierai nuovamente, il pulsante di spegnimento dovrebbe essere ritornato.

D Il mio computer è piuttosto nuovo. Mi sono stati dati 30\$ da spendere in tecnologia. Cosa dovrei acquistare?

R Prendi un disco flash USB 3.0 da 32 GB e copiaci dentro i tuoi dati attuali. Se scambi programmi, documenti, musica, video o fotografie con i tuoi amici, un disco flash veloce e capiente è meraviglioso. Trovo che un disco flash USB 3.0 sia più veloce di quelli vecchi, anche quando viene inserito

in una porta USB2.0.

LE MIGLIORI NUOVE DOMANDE PRESSO ASKUBUNTU

* Usare Git come alternativa offline a Dropbox

<http://goo.gl/3vcyhJ>

* Nautilus - Come applicare Zoom sui nomi dei file, non solo sulle miniature?

<http://goo.gl/Wvp5A5>

* Come inviare il suono al Raspberry Pi usando pulseaudio e shairport?

<http://goo.gl/YBHVDn>

* C'è qualche modo per impostare un messaggio di saluto in Ubuntu?

<http://goo.gl/0v2BoZ>

* Non posso installare libdvdcss, lo script non trova medibuntu. Come riproduco i DVD?

<http://goo.gl/IQl0wN>

* Come visualizzo il file '.bash_history' tramite la linea di comando?

<http://goo.gl/GglGiU>

* Perché bisogna essere root nel terminale per spegnere e riavviare?

<http://goo.gl/m14UwZ>

* Nessuna icona di Dropbox in Ubuntu 13.10?

<http://goo.gl/Vo2Tmc>

* Occasionalmente mi appare una foto di un'astronave sullo schermo quando commuto il monitor.

<http://goo.gl/gtuRCi>

* Qual'è la differenza tra man e man 7?

<http://goo.gl/dkA5t6>

* Xorg.conf (nvidia) come fare perché il secondo monitor riceva le impostazioni del primo

<http://goo.gl/pF1exy>

* Qual'è la linea di condotta di Ubuntu nel mantenere i vecchi kernel?

<http://goo.gl/FVBztZ>

* Come farà la gente ad aggiornare dalla 12.10 alla 14.04 dopo che la 13.04 avrà terminato il ciclo di vita?

<http://goo.gl/YNYpMI>





Super Meat Boy è un gioco di piattaforme molto competitivo. Vi calerete nei panni di un cubo di carne che cerca di salvare la propria fidanzata (fatta di bende) da un malvagio feto in formalina vestito in smoking. È una non-coincidenza che Super Meat Boy condivida le stesse iniziali di Super Mario Bros. Si tratta di un gioco di piattaforme "crudo", tanto che, in soldoni, non c'è nulla da fare se non saltare e correre. L'obiettivo di Meat Boy è sempre lo stesso: raggiungere la Bandage Girl, la quale sarà sempre rapita dal Dr. Fetus alla fine del livello.

Per tutti coloro che hanno giocato con i platform di vecchia generazione, la modalità di gioco è presto detta; bisognerà saltare dai muri al di là di rumorose seghe, superare al volo buche e piscine piene di aghi (suona deliziosamente). Il nostro eroe carnoso sacrifica il suo benessere per salvare la ragazza di bende. Perciò, in un gioco come questo, bisogna effettuare salti di precisione e giravolte; quindi... usare i comandi giusti è essenziale per questo tipo di giochi, e questo lo fa bene. Il gioco è agevole da controllare e Meat Boy è reattivo ai comandi impartiti.

Super Meat Boy riporta in vita la difficoltà dei vecchi giochi come Mega Man 2, ecc. Quindi sapete già che dovrete morire... un sacco... e, per mostrarvi quante volte avete dovuto farlo, una volta completato comparirà a video il replay del livello, mostrando tutti i tentativi fatti in una volta sola. Per cui, aver terminato il livello dopo una serie di tentativi apparirà come un bagno di sangue sul vostro schermo, e questo è molto divertente e obbrobrioso allo stesso tempo.

Lo stile del gioco ricorda molto anche i giorni del vecchio NES, e lo rende semplice ma molto divertente. Ma, come detto, è molto difficile; fate il minimo sbaglio e dovrete ricominciare il livello da zero. E questo succederà molte volte, dato che non ci sono checkpoint, per cui morire diverse centinaia di volte su uno stesso livello è molto probabile, anche per un videogiocatore esperto. Il gioco tiene conto di ogni morte nel menu Statistiche; mette così tanta tensione che ho dovuto usare un joystick per tenere salda la presa dato che l'agitazione aumentava dopo ogni morte.

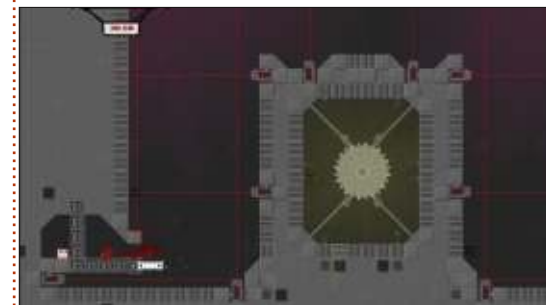
Alla prima partita, sarete così

concentrati a completare il quadro che mancherete molti dei segreti disseminati nel livello. Ci sono zone di distorsione che conducono ad aree segrete dove trovare nuovi personaggi con cui giocare provenienti da giochi indipendenti come Commader Video di Bit Trip Games. Questi personaggi che è possibile scovare hanno ognuno il suo comportamento che può aiutare a completare il livello, il che è un benvenuto alla rigiocabilità. Ci sono anche zone di distorsione che conducono ad un nuovo livello, dove cambia lo stile artistico del gioco: si trasformerà in un gioco a 8-bit che emula NES, Atari 2600 o il Game Boy, e avrà la propria schermata di benvenuto quando si entra nella zona di distorsione.

Gli sviluppatori hanno palesato le proprie influenze, visto che le scene più divertenti hanno riferimenti che vanno da Ninja Gaiden a Mega Man 2. Anche il livello con tema Donkey Kong è chiamato "Weibe" in onore di Steve Weibe, campione di Donkey Kong. Anche la colonna sonora ha uno stile retro', ed è la parte che preferisco in tutto il gioco. La musica chiptune di sottofondo vi immerge nel mondo dallo

stile datato di Super Meat Boy.

In conclusione, Super Meat Boy è un gioco fantastico, e dovrebbe assolutamente essere acquistato da tutti coloro che cercano le sfide. Siate preparati a dover competere un sacco, nonché a sballottare i monitor in quanto è richiesta molta precisione. Con dei personaggi adorabili e una colonna sonora fantastica, non potete mancare questo gioco.



David è relativamente nuovo nella scena Ubuntu e finora si sta veramente divertendo. Ama i giochi e si sta creando una carriera come progettista di giochi. Potete seguire le sue gesta presso: rhysforward.carbonmade.com



Da bambini, avete mai sognato di fare il chirurgo? Usare trapani e seghe per aprire la cassa toracica di qualcuno e giocare con i suoi polmoni? Bene, si può fare, e il tutto con il comfort del vostro computer con Linux. Vi illustrerò Surgeon Simulator 2013, un gioco veramente divertente da Bossa Studios (un grosso grazie a Bossa Studio per averci inviato una copia del gioco) che simula l'ambiente della sala operatoria. Questo gioco vagamente fumettistico si apre con una vista in prima persona della propria scrivania interattiva, anziché mostrare un menu generico che chieda cosa si vuole fare. Se ci giocate un po', potete sbloccare delle realizzazioni di Steam. Una piccola nota: se siete alla scrivania, accertatevi di dare un'occhiata alla TV per vedere come si gioca. La cosa bella è che si può manipolare praticamente tutto in questo menu. Per accedere alle operazioni, bisogna recarsi alla bacheca. Quindi si comincia con l'operazione, che è molto divertente e non sanguinolenta; avrete tutti gli strumenti da chirurgia a disposizione da usare liberamente sul vostro paziente, ma controllate i livelli del sangue e il tasso di perdita di sangue sull'angolo in alto a destra.

Pro:

Il gioco non ha degli obiettivi da raggiungere. Potete fare qualsiasi cosa vogliate, quando vogliate. Le operazioni sono divertenti potendo usare qualsiasi strumento per lo scopo. Giocare nella reception/sulla scrivania permette di fare tante cose. L'interfaccia è accomodante e semplice da focalizzare. Per tutti

quei giocatori che hanno controller particolari (Hydra, ecc.), vi è una modalità speciale (ancora in fase di sviluppo) per poterli utilizzare. Inoltre è presente l'espansione Team Fortress 2.

Contro:

Il gioco ha una ripida curva di apprendimento, ossia non tutti possono cominciare a giocare e diventare maestri del gioco; ha un quantitativo di controlli molto impegnativo, e se non si è perfetti, potrebbe essere imperdonabile. Inoltre il gioco non ha un sistema ad "obiettivi" (esempio: Per prima cosa rompi la cassa toracica, poi togli le costole, quindi tira fuori il cuore... ecc.) che potrebbe essere utile per coloro che non hanno studiato i passi necessari della chirurgia.

Come ottenere il gioco: questo



titolo è disponibile su Steam a 9.99\$, l'installazione è rapida e semplice.

Le specifiche minime sono:

OS: Ubuntu 13.04

CPU: processore da 2.0 Ghz o migliore

Memoria: 2 GB di RAM

Grafica: Radeon x850 o similare

Disco Rigido: 500 MB di spazio HD

Addizionale: richiede una tastiera che abbia la possibilità di premere più tasti contemporaneamente, inoltre è raccomandabile giocare con un mouse e non con un trackpad.

Sito web del produttore:

<http://www.bossastudios.com/>



Gabriel è un fanatico di videogame e attualmente lavora con uno studio indipendente per creare un gioco divertente su Steam Greenlight.



Un segnale che l'utilizzo di Linux per giocare sta volgendo al meglio è stato il recente rilascio, da parte di Valve, del picchiaduro multiplayer online Dota 2, avvenuto nel Luglio 2013. Dota 2 è stato rilasciato per Windows il 9 Luglio, e una settimana dopo anche per Mac OS X e Ubuntu tramite Steam. Andando su <http://blog.dota2.com/>, potrete vedere delle immagini impressionanti per il numero eccezionale di giocatori che hanno giocato a Dota 2 in questo mese. Attualmente, tale figura riporta 6.490.186, tradotto in 6 milioni e mezzo di giocatori in questo mese. Non solo Dota 2 detiene il record per il maggior numero di giocatori in concomitanza, ma è stato anche favorevolmente accolto da molti critici, ed è stato uno dei giochi più attesi ad essere rilasciato di recente.

Quindi, cos'è Dota 2 e perché è così popolare? Per prima cosa, è necessario illustrare un po' la storia per capire la grandezza spropositata associata a Dota 2 e perché è così immensamente

conosciuto. Ciò che è cominciato come una mod di Warcraft III sviluppata dagli utenti circa 8 anni fa, presto è divenuto un gioco completo, chiamato Defense of the Ancients. Valve, compagnia di successo che si occupa di sviluppo di videogiochi e distribuzione digitale e responsabile del motore di gioco Steam, vide tutto questo come una grande opportunità e ingaggiò Ice Frog, lo sviluppatore capo di Defense of the Ancients. Dopo tale ingaggio, Valve rilasciò quello che è divenuto noto col nome di Dota 2 in una delle beta

giocabili più durature di sempre. Dopo tre anni come beta, nel Luglio 2013 Steam ha rilasciato ufficialmente Dota 2 per Windows, Mac OS X e Ubuntu. A causa della sua grande popolarità quando ancora era solo una beta, Dota 2 ha una grande comunità di giocatori e un'immensa libreria di guide e forum sviluppata da essi. Tuttavia, questo non significa che sarà semplice passare dall'essere un nuovo arrivato all'essere un giocatore di grande esperienza. La cosa cui concordano unanimemente i giocatori è che

non vi è altro mezzo per imparare a giocare se non giocarvi e passare ore di fronte al vostro monitor con mouse e tastiera. Infatti, uno dei deterrenti nel giocare a Dota 2 è la curva di apprendimento molto ripida.

Se non avete ancora il motore di gioco Steam installato sul vostro sistema, dovrete farlo per poter giocare a Dota 2. Steam è disponibile per l'installazione dall'Ubuntu Software Center. Steam verificherà quindi il possesso degli ultimi driver proprietari disponibili per la vostra scheda video. Una volta installati i driver raccomandati, siete pronti per giocare a Dota 2. Una delle cose migliori relativamente a questo gioco è che, per giocarvi, l'unica cosa da fare è scaricarlo e installarlo senza sborsare un centesimo. Il gioco sposa il modello "gioca-gratis", dalla sempre maggiore popolarità. Giocare a Dota 2 non vi costerà nulla. Tuttavia, esiste uno store Dota 2 nel quale comprare vari accessori ma non è necessario comprare alcunché per migliorare come



giocatore o passare ad un livello avanzato nel gioco.

Dota 2 fa un buon lavoro nel presentare i concetti di gioco fondamentali durante i tutorial, per cui vi raccomando di leggere alcune delle guide in linea e dei tutorial in modo da non presentarvi come un completo novellino nel momento in cui sarete pronti per giocare online contro altri utenti. Ci sono 102 Eroi tra cui scegliere, ognuno con le sue abilità, armi, incantesimi ed equipaggiamenti. Una buona conoscenza di cosa può fare ogni Eroe è necessaria per giocare come si deve. Il tutorial di per sé non vi lascerà proseguire prima di aver giocato con una serie di Eroi.

Il concetto di gioco è molto semplice da capire e spiegare. Ci sono due squadre di cinque giocatori che si combattono gli uni gli altri nella modalità nota come battle arena online. Le due squadre antagoniste sono i Radiant e i Dire. Ogni giocatore controlla un Eroe, per un totale di 10 Eroi in lotta contro tutti, cinque dei quali nella squadra Radiant e cinque appartenenti ai Dire. Ogni squadra deve sconfiggere il saggio dell'avversario per vincere la battaglia. Tuttavia, durante il

vostro peregrinare dovrete distruggere Torri e Accampamenti, nonché altri Eroi e Creep. I Creep sono degli automi controllati dal computer che possono aiutarvi o andarvi contro, dipende per quale squadra stanno combattendo. Una normale battaglia può durare dai 30 ai 60 minuti.

Sebbene una battaglia in media prenda quindi 45 minuti, un giocatore viene considerato

novellino se non ha raggiunto le 100 ore di gioco, il che la dice lunga sulla base di fan dediti al gioco e sull'impegno richiesto per giocare. Tuttavia, una volta presa confidenza, il gioco diventa così coinvolgente che giocare 100 ore fa presto a divenire realtà. Sarà richiesto molto tempo per padroneggiare il gioco, ma capirlo e usarlo per divertirsi necessita di poche ore, se ci si dedica appieno.

Dota 2 si è trasformato in molto più che un semplice videogioco. Ci sono molte competizioni per giocatori di Dota 2 nelle quali è possibile addirittura avere premi in denaro. "The International" è un campionato internazionale dove le varie squadre competono per un premio. Come nel 2013, "The International" detiene il titolo per il più cospicuo premio nella storia degli sport elettronici, avendo superato il record



precedentemente detenuto dal torneo "League of Legends".

Potete andare su

<http://www.joystiq.com/2013/08/04/dota-2-international-begins-prize-pool-over-2-8-million/> per

maggiori informazioni. Inoltre chiunque può visualizzare le battaglie degli altri. Nella schermata principale le scelte sono Store, Play, Watch, Library e Community. Secondo quanto dichiara <http://blog.dota2.com/>, più di un milione di persone hanno visualizzato la battaglia finale di quest'anno del "The International".

LA MIA CONFIGURAZIONE DI GIOCO

Ho giocato a Dota 2 con il mio PC autoassemblato, dotato di processore AMD FX-6100 da 3.3 Ghz (overclockata a 3.5 Ghz), scheda madre Asus M5A97-EVO, scheda grafica Sapphire Radeon HD 5770, 8 GB di RAM Hyper X di Kingston e disco rigido da 1 TB Seagate Barracuda. Il sistema usato è Ubuntu 12.04.1 LTS con desktop Unity e driver grafici proprietari AMD 13.1.

CONCLUSIONI

In conclusione non posso che raccomandare questo gioco a chiunque. È molto divertente; l'unica pecca che ho notato è la lentissima curva di apprendimento sperimentata all'inizio. Una volta lasciatisi alle spalle i dolori iniziali, sarete ricompensati alla grande per aver scoperto uno dei più profondi, complessi, interessanti e divertenti giochi disponibili al momento. In Dota 2 avrete sempre la possibilità di crescere, imparare nuove capacità, scoprire cose che non sapevate, ed è tutto un continuo migliorarsi durante il gioco. Se state cercando un gioco che possa darvi centinaia e centinaia di ore di divertimento, questo è il titolo che fa per voi. Dovete anche avere almeno un'ora da dedicare al computer per giocare a questo gioco, altrimenti non concedetegli delle chance.

Pro:

- Una volta installato Steam, il gioco è molto semplice da installare e funziona senza problemi o inconvenienti.
- Dota 2 è molto, e dico molto, divertente.
- Anche dopo innumerevoli ore

passate a giocare a Dota 2, c'è sempre l'opportunità di crescere e apprendere delle novità.

- La grafica e i suoni sono bellissimi. Anche i dialoghi sono accattivanti.
- Il modo in cui Valve ha reso Dota 2 disponibile per giocarci online deve assolutamente essere menzionato.
- Se non vi piace il personaggio con il quale state giocando, ne avete a disposizione altri 101.
- È GRATIS!
- La competizione è spietata.

Contro:

- Per giocare a Dota 2 si raccomanda di usare i driver proprietari di AMD, cosa che per alcuni puristi del FOSS è poco etica.
- C'è una ripida, e sottolineo ripida, curva di apprendimento. Per essere in grado di giocare ad un livello competitivo (e questo è ciò a cui punta il gioco) avrete bisogno di accumulare almeno 50 ore di esperienza.
- La comunità di Dota 2 a volte è crudele, specie se si è novellini.
- Se volete giocare, dovrete ritagliarvi almeno un'ora per volta per poterlo fare senza interruzioni.
- La competizione è spietata.

In conclusione, valuto questo gioco con 4 stelle e mezzo su

cinque, proprio per la difficoltà provata all'inizio.



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



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.



Il mio sistema è un portatile Toshiba Satellite con:
Ubuntu 12.04 x64 (Dual boot con Windows 7)
Intel Core2 Duo @ 2.1GHz

4GB RAM
320GB HD

Lo sfondo è stato creato da xplanetFX, con Conky di lato.

Il terminale è Guake. Utilizzo Ubuntu dalla versione 6.

Bill Blankenship



Questo è un Multicom Kunshan W155 Design-Collection. Uso Kubuntu 13.04, KDE 4.10.5.

Hardware: Intel core i7, 8GB DDR3 1333MHz SO-DIMM RAM, Intel HD Graphics 3000 og GeForce GT 555M, Blu-Ray INTEL SSD 520 Series 240GB.

Utilizzo Bumblebee per usare la scheda GeForce GT 555M. Steam e altri giochi girano molto bene con Bumblebee.

Per Gylterud



file con lo stesso nome (riduce il disordine).
Notate che ho cambiato il font (utilizzando Ubuntu Tweak) a "Liberation Serif Bold", dimensione 12.

Questo font grosso, grande e inciso rende così semplice la lettura anche quando mi rilasso reclinandomi all'indietro sulla sedia del pc.

Hardware:
Grafica: Intel,
Processore: Intel Dual Core 2.66 CPU Ghz, 2 GB RAM e 160 GB di memoria.

Paul Joseph

Il mio Desktop: Sistema Operativo: Ubuntu 13.04, Ambiente Desktop: Unity, Tema: Ambiance (Modificato) Sfondi: Lo sfondo è una foto che ho fatto ad

un insetto dagli occhi rossi con striature 'dorate' fuori casa mia (a Bangalore, India). Set di icone: Ubuntu Mono Dark. Ho ridotto l'Opacità del Pannello a 0

utilizzando Ubuntu Tweak.

Adoro l'aspetto minimalistico per il mio desktop, tutte le 'Icone del Desktop' sono posizionate in un



Uso Xubuntu 12.04 ma non sono un fan del mettere ogni icona sul mio desktop perciò è una delle prime cose che rimuovo da esso ogni volta che imposto una

macchina per me stesso.

Il tema è quello predefinito Xubuntu Greybird che presenta un Nucleus modificato (un conky

minimalista di ~LovelyBacon), Mr. Tau e il Tree di TJ (dal pacchetto di Saucy Salamander).

Hardware: IBM T40p Thinkpad.
Specifiche: CPU: Intel Pentium M @ 1.6 GHz, RAM: 1024 MB + 512 MB, Hard Drive: 40 GB.

È decisamente un hardware a basso consumo (e un modello piuttosto vecchio) ma sto cercando di dire qui che *ubuntu può rendere un hardware così vecchio utile, reattivo e anche di nuovo dall'aspetto moderno.

Joan Advincula



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 #80

Scadenza:

Domenica 08 Dic. 2013

Rilascio:

Venerdì 27 Dic. 2013



Full Circle Team



Editor - Ronnie Tucker

ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmaster - Rob Kerfia

admin@fullcirclemagazine.org

Podcast - Les Pounder & Co.

podcast@fullcirclemagazine.org

Editing & Proofreading

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

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

Ottenere Full Circle Magazine:



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



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



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



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



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



IL GRUPPO FCM ITALIANO



ENTRA ANCHE TU NEL GRUPPO FCM!

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

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

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

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

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

Oggi partecipare è ancora più facile!

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

Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero:

Traduttori:

Andrea Lodi
Bianca Kwey
Fabrizio Nicastro
Francesca De Luca
Giuseppe D'Andrea
Irene Bontà
Marco Letizia
Paolo Foletto

Revisori:

Antonio Allegretti
Bianca Kwey
Fabrizio Nicastro
Paolo Foletto
Roald De Tino
Valerio Salvucci

Impaginatori:

Fabrizio Nicastro
Francesco Costa
Mattia Rizzolo
Paolo Garbin

Edizione eBook:

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>.

