

Numéro 19 - Novembre 2008



full circle

LE MAGAZINE INDÉPENDANT DE LA COMMUNAUTÉ UBUNTU

 ubuntu

 kubuntu

 xubuntu

 edubuntu

INTERVIEW :

EMILIO POZUELO MONFORT

TUTORIELS :

GIMP - PARTIE 8

PROGRAMMER EN C - PARTIE 3

SYSTÈME MULTIMÉDIA PORTABLE

CREATION D'UN POINT D'ACCÈS

WiFi

COMMAND AND CONQUER :

OBJETS TROUVÉS

NOUVEAUTÉ :

JEUX POUR UBUNTU

JEUX POUR UBUNTU

CRITIQUE DE OPEN ARENA





full circle

www.fullcirclemagazine.org



P.08



P.13



P.21



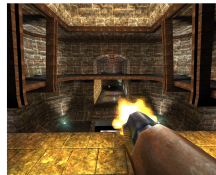
P.23



P.15



P.18



P.27



P.32

Nouveautés	p.04
Command and Conquer : Objets trouvés	p.06
Tutoriels :	
Programmer en C - Partie 3	p.08
Création d'un point d'accès WiFi	p.13
GIMP - Partie 8	p.15
Système multimédia portable	p.18
Mon histoire :	
Ubuntu John	p.20
Critique de livre :	
Beginning Ubuntu Linux	p.21
Interview : Emilio P. Monfort	p.23
Lettres	p.25
Femmes d'Ubuntu	p.26
Jeux Ubuntu	p.27
Q&R	p.29
Mon bureau	p.30
Top 5 : Virtualisation	p.32
Comment contribuer	p.34

Icônes : KDE4 Oxygen



Les articles contenus dans ce magazine sont publiés sous la licence Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported license. Cela signifie que vous pouvez adapter, copier, distribuer et transmettre les articles mais uniquement sous les conditions suivantes : vous devez citer le nom de l'auteur d'une certaine manière (au moins un nom, une adresse e-mail ou une URL) et le nom du magazine (« Full Circle Magazine ») ainsi que l'URL www.fullcirclemagazine.org (sans pour autant suggérer qu'ils approuvent votre utilisation de l'œuvre). Si vous modifiez, transformez ou adaptez cette création, vous devez distribuer la création qui en résulte sous la même licence ou une similaire.

Full Circle Magazine est entièrement indépendant de Canonical, le sponsor des projets Ubuntu. Les opinions de ce magazine ne sont pas censées avoir l'approbation de Canonical.



EDITORIAL

Bienvenue dans ce nouveau numéro du Full Circle Magazine.

Non seulement ce numéro accueille une nouvelle rubrique, Jeux Ubuntu, mais en plus il est le premier à présenter un concours. Apres Publishing nous ont aimablement fourni une copie de leur livre « **Beginning Ubuntu Linux** » dont la critique est disponible [page 21](#) et ils nous ont permis de proposer cet exemplaire en récompense (je l'ai gardée en parfait état, véridique !). Donc, faites une lecture du compte rendu ; et envoyez-nous par courriel votre réponse à la question posée à la fin de la critique. À partir de maintenant, nous espérons avoir une critique de livre chaque mois.

Une autre première pour le **Full Circle** ce mois-ci, c'est que ce numéro est le premier à avoir été créé sous GNOME. C'est vrai, j'ai changé de camp. Pourquoi ? La principale raison étant que la plupart des applications que j'utilisais sous KDE sont basées sur GNOME. En utilisant Transmission, Firefox, Scribus, Thunderbird, et autres, je me servais donc, en réalité, d'un système mixte KDE/GNOME. De plus, je voulais une excuse pour passer à Intrepid. Scribus m'a donné mes principaux maux de tête sous KDE. J'espère être à l'abri de tout ça sous GNOME (comme on dit, « croisons les doigts ! »).

Bref, assez de bavardages, régalez-vous avec ce nouveau numéro et bonne chance pour le concours.

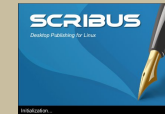
Cordialement,

Ronnie

Éditeur, Full Circle Magazine

ronnie@fullcirclemagazine.org

Ce magazine a été créé avec :



Qu'est-ce qu'Ubuntu ?

Ubuntu est un système d'exploitation parfait pour les ordinateurs portables, de bureau et les serveurs. Que ce soit à la maison, à l'école ou au travail, Ubuntu contient toutes les applications dont vous aurez besoin y compris un programme de traitement de texte, de messagerie électronique ainsi qu'un navigateur web.

Ubuntu est et sera toujours gratuit. Vous ne payez pas de licence. Vous pouvez télécharger, utiliser et partager Ubuntu avec vos amis, votre famille, dans les écoles ou même dans les entreprises pour absolument rien.

Une fois installé, votre système est prêt à l'emploi avec un ensemble complet d'applications : internet, dessin et graphisme, jeux.

<http://url.fullcirclemagazine.org/7e8944>



ACTUS

SCO perd sa bataille judiciaire contre Linux



La longue saga de SCO contre tout ceux qui sont liés de près ou de loin à Linux - mais plus particulièrement

Novell et IBM - a pris fin avec la nouvelle que le juge fédéral Dale A. Kimball a rejeté toutes les revendications de la société.

Selon l'article de Ars Technica, à propos du jugement, toutes les accusations contre Novell ont été rejetées, un jugement déclaratoire a été accordé et SCO se retrouve avec une énorme facture pour « enrichissement injuste » de plus de \$2,54 millions, plus les intérêts.

Ce jugement met un terme à cinq années de bataille contre Linux et ses promoteurs (et finalement les accusations selon lesquelles, le populaire noyau open-source et le système d'exploitation associé auraient en quelque sorte lésé la propriété intellectuelle de SCO sur UNIX restent en suspens), cependant la note restera très probablement impayée puisque la compagnie est, en ce moment même, en situation de faillite suite à une chute vertigineuse de la valeur de son action en bourse.

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

Linux équipe un boîtier satellite FTA



CaptiveWorks a annoncé le lancement d'un boîtier Linux pour la IPTV et la réception de

chaînes numériques, qui offre, de plus, la réception de vidéos HD par satellite FTA (Free-To-Air) ainsi que des fonctionnalités de centre multimédia. Le CW-4000HD Linux Media Center est basé sur Gentoo Linux et d'autres projets open source.

Basé à Los Angeles, CaptiveWorks a conçu, construit et distribué des récepteurs de chaînes numériques depuis 2005. Leurs produits précédents comprenaient les boîtiers CW-1000S et CW-3000HD, ainsi que le plus ancien CW-600S, eux aussi destinés aux utilisateurs du FTA.

FTA désigne un ensemble de technologies de diffusion de chaînes numériques dont l'inscription à un service n'est pas nécessaire pour pouvoir en bénéficier. La disponibilité de ce service varie grandement selon le pays.

Le CW-4000HD

Le nouveau CW-4000HD est un boîtier Linux compact disposant d'un récepteur satellite et de capacités de lecture multimédia. Le composant clef est le récepteur satellite qui est conçu pour la réception des transmissions satellites FTA, gratuites et non cryptées, en signal HDTV et SDTV. Les fonctionnalités supplémentaires incluent un

guide électronique de programme TV, la pause des émissions en direct et la fonction zoom.

Le système de CaptiveWorks peut également recevoir les chaînes FTA disponibles par les chaînes IPTV diffusées via internet. En outre, il supporte l'interface P2P-TV pour la diffusion peer-to-peer de vidéos en streaming, où l'utilisateur diffuse la vidéo tout en la recevant, un peu comme BitTorrent. Un récepteur ATSC pour la réception d'émissions en numérique est optionnel et inclurait le support de la TV par câble.

Les fonctionnalités du boîtier multimédia CW-4000HD incluent la réception de la radio par internet, un lecteur mp3 et une application pour la visualisation d'images. Il est livré avec Firefox et a des fonctions de numériscopie et de gravure de DVDRW.

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

FULL CIRCLE A BESOIN DE VOUS !

Un magazine n'en est pas un sans articles et Full Circle n'échappe pas à cette règle. Nous avons besoin de vos opinions, de vos Bureaux et de vos histoires. Nous avons aussi besoin de tests (jeux, applications et matériels), de tutoriels (sur K/X/Ubuntu) ainsi que des questions et suggestions que vous pourriez avoir.

Contactez nous via : articles@fullcirclemagazine.org



ACTUS

Amazon vendra le PC portable XO de OLPC

amazon.com. « One Laptop Per Child » a confirmé que leurs PC portables XO seront vendus sur Amazon.com à partir de lundi.

Le PC portable XO sera vendu sur Amazon.com de la même façon que pour le programme G1G1, où un acheteur donne 400 \$US pour deux PC portables, l'un des deux étant envoyé à un enfant dans un pays en voie de développement.

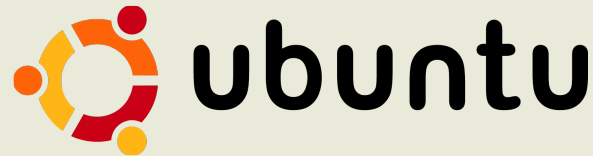
Seuls des PC portables XO sous Linux seront disponibles sur Amazon.com a déclaré Jim Gettys, vice-président du génie logiciel à OLPC. Aucune version Windows ne sera vendue.

Pour le moment, seule la plate-forme U.S. d'Amazon vendra le XO. OLPC est en train d'examiner la possibilité de vendre l'ordinateur sur Amazon dans d'autres pays.

Conçu pour être utilisé par les enfants des pays en voie de développement, cet ordinateur portable a été loué tant pour ses caractéristiques matérielles innovantes que pour sa fabrication respectueuse de l'environnement. Il est doté de 1 Go de mémoire flash interne, 256 Mo de RAM, un écran LCD de 7,5 pouces et du Wi-Fi.

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

Canonical va développer une version ARM d'Ubuntu



Canonical prévoit de développer une version d'Ubuntu qui fonctionnera sur la version 7 des processeurs ARM, lesquels sont destinés aux ultraportables et autres dispositifs de l'internet mobile.

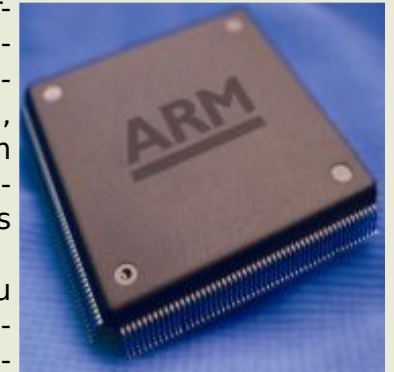
La version ARM de ce système d'exploitation basé sur Linux devrait être disponible en avril. ARM est en concurrence avec le processeur à basse consommation Atom de chez Intel, qui gagne du terrain sur le marché des netbooks, généralement définis comme étant des ordinateurs de moins de 500 \$US et dont la taille d'écran est de 10 pouces ou moins. Les mini-PCs, qui tournent typiquement sous Linux ou Windows XP, sont principalement destinés aux écoliers ou aux adultes qui veulent un système léger et compact pour vérifier leurs courriels et naviguer sur internet en voyage.

Canonical, le sponsor commercial d'Ubuntu, prévoit de transporter son OS à l'architecture de l'ARMv7, y compris aux systèmes basés sur les processeurs ARM Cortex-A8 et Cortex A-9. Les puces ARM sont utilisées dans de nombreux smartphones, dont l'iPhone d'Apple.

ARM, basé au Royaume-Uni, conçoit des

processeurs à basse consommation pour de petits appareils depuis bien plus longtemps qu'Intel, mais le marketing musclé de ce dernier en fait un formidable adversaire.

Les commentaires des dirigeants d'Intel le mois dernier ont illustré cette compétition grandissante. En effet, ils ont déclaré que le processeur ARM de l'iPhone était responsable de ses problèmes de navigation sur internet. Intel, qui vend ses processeurs à Apple pour ses ordinateurs de bureau et ordinateurs portables, a présenté ses excuses à Taipei, sur son forum des développeurs, pour ces commentaires et a reconnu que les processeurs ARM consomment moins d'énergie que les Atom.



Dans l'espoir d'obtenir plus de support pour ses produits, ARM a déclaré lundi qu'il collaborera avec Adobe pour faire en sorte que le Flash Player 10 d'Adobe et d'autres technologies puissent fonctionner sur les puces ARM dans les smartphones, netbooks et autres dispositifs.

Source : <http://www.informationweek.com>



COMMAND AND CONQUER

Écrit par Robert Clipsham

S'il vous est déjà arrivé d'égarer un fichier, la section « Command and Conquer » de ce mois-ci est faite pour vous. Il est possible de trouver un grand nombre d'outils de recherche graphique un peu partout, mais pourquoi utiliser une interface graphique (GUI) quand on peut utiliser la ligne de commande !

La première commande que nous allons examiner est « grep ». « Grep » est utilisé pour rechercher une chaîne de texte particulière dans un fichier. Par exemple, supposons que je possède un fichier texte appelé cookies.txt contenant une recette de cookies et que je désire savoir combien d'œufs sont nécessaires, je peux saisir :

```
$ grep oeuf cookies.txt
```

Cela affichera la liste de toutes les lignes contenant le mot « oeuf ». Prenons un exemple plus réaliste : supposons que je possède un fichier de configuration (je prendrai ici comme exemple « apache » bien que cela puisse être n'importe quoi d'autre) et que je veuille modifier le nom du fichier journal contenant les erreurs. Il n'est pas nécessaire de connaître tout ce qu'il y a dans le fichier, je veux juste savoir quelle

ligne rechercher afin de pouvoir la modifier.

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

Remarquez bien que je suis root pour lancer cette commande. Il se peut que vous soyez capable de la lancer en tant qu'utilisateur normal, cela dépend des permissions associées à votre fichier de configuration. Essayez de la lancer en tant qu'utilisateur normal dans un premier temps ! Vous pouvez remarquer que cette commande ne donne aucune réponse. La raison en est que la commande grep est sensible à la casse.

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

L'option -n force grep à donner les numéros de ligne afin que vous puissiez trouver la ligne où se trouve la directive recherchée. Remarquez bien que j'ai mis des majuscules à ErrorLog dans cet exemple. On aurait également pu utiliser l'option -i pour forcer grep à ignorer la casse. Il est également possible de faire des recherches dans tous les fichiers d'un répertoire en utilisant l'option -r :

```
$ grep -ir oeuf recettes/
```

recherche toutes les recettes contenant le mot

oeuf dans le répertoire recettes. Et si vous voulez rechercher dans les noms de fichiers ? C'est ici que la commande find montre tout son intérêt.

```
$ find recettes/ -type f -name
'*.jpg'
```

Cette commande permet de rechercher tous les fichiers (-type f) qui se terminent par .jpg. Remarquez la façon dont j'ai entouré *.jpg par des apostrophes. Cela empêche le shell de remplacer le caractère *. Essayez les commandes suivantes et observez la différence.

```
$ echo *
```

```
$ echo '*'
```

La première devrait afficher la liste de tous les fichiers du répertoire actuel alors que la seconde devrait afficher *. Il se peut que vous ne trouviez pas la commande find utilisée seule très utile, mais lorsqu'elle est utilisée conjointement avec xargs elle se révèle être un outil très puissant.

```
$ find recettes -type f -name '*-
gateau.txt' | xargs -I % cp %
anciennes-recettes/
```

Cette commande récupère la sortie de « find recettes -type f -name '*-gateau.txt' » puis l'envoie (|) dans xargs.



L'option -l % indique à xargs de remplacer % par chaque ligne qu'il reçoit.

```
$ find recettes -type f -name '*-
gateau.txt'
```

```
recettes/chocolat-gateau.txt
```

```
recettes/fromage-gateau.txt
```

```
recettes/magique-gateau.txt
```

Si la sortie est celle donnée ci-dessus, alors voici les commandes que xargs lancera :

```
$ cp recettes/chocolat-gateau.txt
anciennes-recettes/
```

```
$ cp recettes/fromage-gateau.txt
anciennes-recettes/
```

```
$ cp recettes/magique-gateau.txt
anciennes-recettes/
```

Si vous avez beaucoup de fichiers qui possèdent le même motif, cela peut être une méthode très utile pour automatiser des tâches telles qu'une sauvegarde sélective. Si la sortie de find doit être ajoutée à la fin de la commande alors vous pouvez supprimer -l % et elle sera automatiquement ajoutée. La dernière commande que nous allons présenter est « locate ». Il se peut que locate ne soit pas installée donc installez-la pour que cela fonctionne. Locate permet de trouver très rapidement des fichiers portant un nom donné.

Si apache est installé sur votre machine, essayez ceci :

```
$ locate apache
```

Une très longue liste de fichiers apparaît donc il est sûrement judicieux de combiner la sortie avec grep afin de trouver exactement ce que vous recherchez.

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

Cela va restreindre la liste aux résultats contenant le mot « etc ».



Robert Clipsham est un mordu avoué de l'informatique dont les passe-temps sont : programmation/script, discussion sur IRC et retard dans l'écriture de ses articles.

Full Circle Magazine

The Independent Magazine for the Ubuntu Community

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

New Thread

Page 1 of 5 1 2 3 > Last » ▾

Threads in Forum : Full Circle Magazine

[Forum Tools](#) ▾ [Search this Forum](#) ▾

Le forum officiel du Full Circle, hébergé par Ubuntu Forums

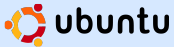


<http://url.fullcirclemagazine.org/c7bd6f>



VOIR AUSSI :

FCM N° 17-18 - Programmer en C - Parties 1 et 2

APPLICABLE À :

 ubuntu  kubuntu  xubuntu

CATÉGORIES :



PÉRIPHÉRIQUES :



Jusqu'ici tout va bien. Nous en sommes déjà à la troisième partie de cette série et nous avons bien avancé. Les articles précédents expliquaient comment penser en code, en introduisant les fonctions. Cet article sera probablement l'un des plus difficiles de la série ; ici nous allons aborder quelque chose de quasiment spécifique au C : la notion de pointeurs. Le C est un langage de programmation proche

de l'assembleur, et en assembleur on passe la plupart de son temps à bouger les données. Mais pour ce faire, il faut savoir où se situe la donnée, c'est-à-dire son adresse mémoire. Et c'est justement ce qu'est un pointeur. Un pointeur n'est, ni plus ni moins, qu'une adresse mémoire dans votre ordinateur. Mais quand vous travaillez en C, vous finissez par penser qu'il y a des pointeurs partout. Ainsi, après avoir maîtrisé fonctions et pointeurs, nous serons capables de faire presque tout.

Dans cet article je ne présenterai pas un « programme complètement fonctionnel ». Je vais présenter des petits extraits de code entre le texte, mais je vous encourage à lancer votre éditeur et à les expérimenter. Je présenterai également quelques « extras » non mentionnés dans le titre. J'introduirai, par exemple, structures, tableaux, chaînes de caractères... En effet, je veux voir évoluer cette série en tutoriel pratique et non en livre de référence sur le C.

Deux opérateurs * et &

En manipulant les pointeurs vous rencontrerez deux opérateurs supplémentaires. Ce sont * et &. La lecture de code est plus facile si vous lisez * comme « valeur stockée à cette adresse », et & comme « l'adresse de cette variable ».

```
int unInt=5;

int * unPointeurInt=&unInt;

printf("Adresse: %p Valeur: %d \n",&unInt, unInt);

printf("Adresse du pointeur: %p Adresse: %p Valeur: %d \n",&unPointeurInt, unPointeurInt, *unPointeurInt);

printf("Taille du pointeur: %d taille de int: %d\n", sizeof(unPointeurInt), sizeof(unInt));
```

Ainsi, nous déclarons un entier et lui assignons la valeur 5, nous déclarons un pointeur (notez le * supplémentaire), et le faisons



pointer à l'adresse de l'entier précédemment déclaré. Ensuite, nous affichons l'adresse de l'entier et sa valeur. Après nous affichons l'adresse du pointeur, la valeur du pointeur (qui est l'adresse de unInt), et la valeur sur laquelle pointe le pointeur. Pour finir, nous affichons la taille des pointeurs et la taille d'un entier. Ceci produit la sortie suivante :

```
Adresse: 0xbff6ccf0 Valeur: 5
Adresse du pointeur:
0xbff6ccec Adresse: 0xbff6ccf0
Valeur: 5
Taille du pointeur: 4 taille
de int: 4
```

Nous pouvons voir que pointeurs et entiers font tous deux 4 octets (ce qui est logique sur mon ordinateur 32 bits ; Si vous exécutez ceci sur une machine 64 ou 16 bits, ces valeurs peuvent changer). Les adresses seront différentes sur votre système, mais le fait que l'adresse du pointeur et celle de l'entier ne diffèrent que de 4 octets n'est pas une coïncidence ; elles sont physiquement stockées côte à côte. Dans printf, nous utilisons p pour afficher

un pointeur (en hexadécimal), s pour une chaîne (voir man 3 printf pour plus d'informations). L'opérateur sizeof() retourne la taille d'un élément (en octets).

Manipuler des tableaux

Qu'est-ce qu'un tableau ? Un tableau est simplement une liste de variables du même type. Dans cet exemple, nous déclarons un tableau d'entiers. Nous déclarons aussi le nombre d'entiers que nous voulons y mettre (5 dans ce cas). Nous avons initialisé le tableau lors de la déclaration, mais nous aurions pu le faire ailleurs dans le programme.

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

printf("Adresse du tableau:
%p\n", &unTableauInt);

printf("Taille du tableau:
%d\n",sizeof(unTableauInt));

for(i=0;i<sizeof(unTableauInt)/siz
eof(int);i++)
{
    printf("Index: %x Adresse:
%p Valeur: %d Valeur: %d \n", i,
&unTableauInt[i],
unTableauInt[i],
*(unTableauInt+i));
}
```

Ce code produit la sortie suivante :

```
Adresse du tableau: 0xbf83cda8
Taille du tableau: 20
Index: 0 Adresse: 0xbf83cda8
Valeur: 10 Valeur: 10
Index: 1 Adresse: 0xbf83cdac
Valeur: 20 Valeur: 20
Index: 2 Adresse: 0xbf83cdb0
Valeur: 30 Valeur: 30
Index: 3 Adresse: 0xbf83cdb4
Valeur: 40 Valeur: 40
Index: 4 Adresse: 0xbf83cdb8
Valeur: 50 Valeur: 50
```

Qu'est-ce que cela nous montre ? La taille du tableau est égale au nombre d'éléments multiplié par la taille de chaque élément (rien de stocké en plus). Tous les éléments sont côte à côte dans la mémoire (regardez les adresses mémoire : chacune diffère de 4). En ajoutant [i] après le nom du tableau, nous adressons un élément du tableau à l'index i. Mais, grâce à la magie de « l'arithmétique des pointeurs », si nous ajoutons 1 à un pointeur d'entier, le pointeur est incrémenté de 4 (la taille d'un entier). Il est donc possible d'adresser le tableau par la méthode ([i]) mais également par un calcul de



pointeur. Par essence, le tableau que nous avons déclaré est simplement un pointeur sur la mémoire où plusieurs valeurs de même type sont stockées.

Chaînes de caractères

Nous avons joué avec des entiers et des tableaux d'entiers, nous allons étendre le principe. Un simple caractère ('c') peut-être stocké dans un type « char » et si nous prenons plusieurs de ces caractères et les mettons les uns après les autres, nous obtenons une chaîne de caractères, c'est-à-dire un tableau de caractères.

```
char unChar='c';

char * uneChaine="Salut";

printf("Adresse : %p Valeur :
%c Taille : %d\n",&unChar,
unChar, sizeof(unChar));

printf("Adresse de la chaine :
%p\n", &uneChaine);

printf("Taille de la chaine :
%d\n",strlen(uneChaine));

printf("Valeur : %s\n",
uneChaine);
```

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

Ici, nous avons créé un caractère et un tableau de caractères (qui est par essence un pointeur ; ce qui équivaut à écrire « char uneChaine[6]="Salut"; ». Faites bien attention à la différence entre le caractère 'c' et la chaîne "c"). Ceci génère la sortie suivante :

```
Adresse : 0xbfdc233f Valeur : c
Taille : 1
Adresse of la chaine : 0xbfdc2334
Taille de la chaine : 5
Valeur : Salut
Index: 0 Adresse : 0x80485a0
Valeur : S
Index: 1 Adresse : 0x80485a1
Valeur : a
Index: 2 Adresse : 0x80485a2
Valeur : l
Index: 3 Adresse : 0x80485a3
Valeur : u
Index: 4 Adresse : 0x80485a4
Valeur : t
Index: 5 Adresse : 0x80485a5
Valeur :
```

Rien de nouveau ici. Nous avons fait comme avec les entiers, sauf que nous avons utilisé 'strlen()', une fonction définie dans string.h (voir man 3 strlen) pour obtenir la longueur de la chaîne ; un caractère ne mesure qu'un octet, et nous utilisons %s pour l'afficher. La seule chose magique ici est de savoir quand la chaîne est terminée ? Et bien, le tableau n'est pas {'S','a','l','u','t'} mais {'S','a','l','u','t',0}. Le code ASCII nul est ajouté après la chaîne. Alors comment fonctionne strlen() ? C'est juste une boucle while qui continue à incrémenter l'index jusqu'à ce que sa valeur devienne 0.



Ceci définit une structure...

Structures

Tout va bien. Ajoutons encore une chose à notre liste : les structures. Les tableaux sont un groupe d'objets de même type ; les structures sont un groupe d'objets de types différents.



```
struct uneStruct
{
int intMembre;
int * intPointeur;
char charMembre;
char ** chainePointeur;
};
```

Ceci définit une structure appelée « uneStruct » qui combine un entier, un pointeur sur un entier, un caractère et un « double pointeur » (un pointeur sur une chaîne, ou un pointeur sur un pointeur sur un caractère). Mettez cette déclaration à l'extérieur de toute fonction. On les met souvent dans un fichier « header ». Nous pouvons maintenant exploiter cette structure et utiliser les variables définies plus haut pour la remplir :

```
struct uneStruct uneStruct;

struct uneStruct *
uneStructPointeur;

printf("Adresse : %p Taille :
%d\n",&uneStruct,
sizeof(struct uneStruct));

printf("%p %p %p
%p\n",&uneStruct.intMembre,
&uneStruct.intPointeur,
&uneStruct.charMembre,
```

```
&uneStruct.chainePointeur);
uneStruct.intMembre=6;
uneStruct.intPointeur=&unInt;
uneStruct.charMembre='k';
uneStruct.chainePointeur=&uneChain
e;
uneStructPointeur=&uneStruct;
printf("Membre de struct: %d\n",
(*uneStructPointeur).intMembre);
printf("Membre de struct: %d\n",
*(*uneStructPointeur).intPointeur)
;
printf("Membre de struct: %d\n",
uneStructPointeur->intMembre);
printf("Membre de struct: %d\n",
*uneStructPointeur->intPointeur);
printf("Membre de struct: %s\n",
*uneStructPointeur-
>chainePointeur);
```

Voici la sortie du programme :

```
Adresse : 0xbfa47fb4 Taille : 16
0xbfa47fb4 0xbfa47fb8 0xbfa47fbc
0xbfa47fc0
Membre de struct: 6
Membre de struct: 5
```

```
Membre de struct: 6
Membre de struct: 5
Membre de struct: Salut
```

Que pouvons-nous en conclure ? Eh bien, nous pouvons déclarer des structures, avoir des pointeurs de structures (de plus, nous pouvons avoir des tableaux de structures, des structures contenant des tableaux, les structures peuvent aussi contenir des structures et elles peuvent même contenir des pointeurs de structure pointant sur des structures de type identique, ce qui s'appelle des listes chaînées). Avec l'opérateur « . » nous avons accès aux membres d'une structure. Avec un pointeur de structure, nous n'avons pas besoin de le dé-référencer d'abord avec quelque chose comme (*uneStructPointeur).intMembre, car nous pouvons utiliser l'opérateur « -> », comme dans *uneStructPointeur->intMembre.

Ainsi, utiliser un double pointeur devient aisé. Ceci dit, il y a une chose étrange dans la sortie : la taille de cette structure est de 16 octets alors que l'on a un entier (4 octets), un pointeur sur entier (4 octets), un caractère (1 octet) et un



pointeur de caractère (4 octets). Qu'est-ce qui ajoute 3 octets ? Et bien, c'est l'alignement. Durant la compilation, toutes les adresses mémoires ont été alignées en multiples de 4 octets parce qu'il est beaucoup plus efficace pour le processeur d'atteindre une adresse mémoire qui est un multiple de 4. Mais vous pouvez modifier cela si vous le désirez vraiment.

Un peu de prudence

Félicitations à tous les courageux qui m'ont suivi jusque-là. Je sais que la première fois où les gens parlent de pointeurs, il y a beaucoup de grimaces et de pensées comme « mais qui voudrait utiliser ce truc », pas de panique, vous avez juste besoin d'un peu de pratique pour maîtriser les pointeurs et vous découvrirez rapidement leur intérêt. Mais un peu de prudence est nécessaire : les pointeurs pointent sur une adresse mémoire. Ils peuvent pointer sur n'importe quelle adresse. Si vous oubliez de les initialiser ou de les dé-référencer, vous pouvez vous retrouver dans d'étranges situations. Cette semaine

j'ai perdu une journée parce que j'incrémentais un pointeur (qui était mis à zéro par la suite) au lieu d'incrémenter la valeur sur laquelle il pointait. Le C ne



...juste besoin d'un peu de pratique...

vous empêchera pas de faire ce genre de choses et votre application plantera. Même chose avec les tableaux : si vous tapez `int array[5]; int b; array[6]=0;` alors la valeur de `b` sera zéro. Ceci mène à des corruptions de mémoire et en fin de compte à une corruption de la pile. Les pointeurs sont donc très puissants, mais il faut les utiliser correctement.

Exercices

- Rassemblez tous les extraits de code de la page et faites-en un programme fonctionnel.
- Testez ce programme sur des systèmes 32 bits et 64 bits (avec un livecd par exemple) et comparez les résultats.
- Implémentez votre version de `strlen` en utilisant une boucle `while`.
- Consultez quelques pages de manuel,

comme celle de `memcpy`, `strcpy`, `strcat`, `memset` et voyez que toutes ces fonctions agissent sur les pointeurs.

- Une application en C utilise souvent « `int main(int argc, char **argv)` » comme prototype de `main`. Ici, `argc` contient le nombre de chaînes passées en arguments à l'application et `argv` est un tableau de `argc` chaînes de caractères. Écrivez un petit programme qui affiche tous les arguments qui lui sont passés. Que contient `argv[0]` ?



Elie De Brauer est un belge fanatique de Linux, actuellement employé en tant qu'ingénieur logiciel par l'une des entreprises leader mondiales dans le domaine des communications par satellite. À part passer du temps avec sa famille, il aime jouer avec les nouvelles technologies et passe ses journées à attendre que Blizzard sorte enfin Diablo III.



TUTORIEL

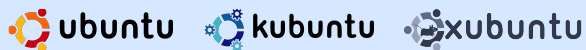
Écrit par Rob Kerfia

CREATION D'UN POINT D'ACCES WiFi

VOIR AUSSI :

N/A

APPLICABLE À :



CATÉGORIES :



PÉRIPHÉRIQUES :



Avez-vous déjà eu besoin d'un point d'accès (PA) WiFi temporaire, ou simplement de quelque chose le temps que vous alliez en acheter un ? Ce tutoriel vous permettra d'en créer un en dernier recours.

Tout d'abord vérifiez que votre carte WiFi est bien supportée ! Par exemple, certaines cartes utilisant Ndiswrapper peuvent ne pas fonctionner. En fonction de votre

expérience, n'hésitez pas à consulter :

<https://help.ubuntu.com/community/WifiDocs/WirelessCardsSupported>.

Pour commencer, nous allons mettre votre carte WiFi en mode ad-hoc, ce qui permet d'établir une connexion sans fil directe entre deux ou plusieurs ordinateurs, en se passant de routeur. Ouvrez un terminal sur votre PA (nous l'utiliserons tout au long de ce tutoriel), et saisissez :

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

Remplacez eth1 par le nom de l'interface de votre carte sans fil si elle est différente. Certaines cartes ont par exemple comme nom d'interface ath0 ou wifi0. Si vous ne savez pas, vous pouvez lancer la commande iwconfig, elle vous retournera quelque chose comme ça :

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

eth0      no wireless extensions.

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

Dans cet exemple, le nom de l'interface serait eth1.

Ensuite, configurez la carte pour utiliser le canal sur lequel vous souhaitez avoir votre PA. J'ai configuré le mien sur 4, ce qui devrait fonctionner pour la plupart des gens. Voici ce que vous devez taper :

```
sudo iwconfig eth1 channel 4
```

Nous avons maintenant besoin de configurer un ESSID, ce qui correspond en gros au nom du PA. Pour ce faire, tapez :

```
sudo iwconfig eth1 essid
NomDuPA
```

Nous avons presque fini. Si vous souhaitez crypter la connexion de votre PA vous pouvez ajouter l'encryptage WEP en tapant :

```
sudo iwconfig eth1 key
abcde12345
```

Remplacez abc12345 avec votre mot de passe WEP favori.

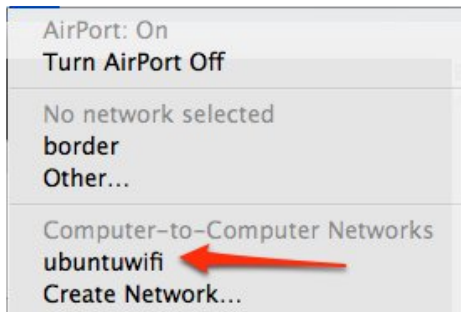
Pour finir, donnez une adresse IP



à votre point d'accès en tapant :

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

Allez maintenant sur un autre ordinateur, le client, et vérifiez que le nouveau PA émet bien. Nous allons également configurer un tunnel SSH sur cet ordinateur.



Tunnel SSH

Même si j'utilise un Mac cela fonctionne exactement de la même façon sur Linux.

La mise en place d'un tunnel SSH est assez simple, tout ce que vous avez besoin de faire c'est créer une connexion SSH vers une autre machine. Vous paramétrez l'ordinateur local pour transférer toutes les communications vers l'autre ordinateur à travers ce tunnel. L'autre ordinateur se connecte à internet et envoie les données. Dans ce cas nous allons créer un tunnel SSH à

travers la connexion ad-hoc (normalement, il ne devrait y avoir qu'un accès sans fil à l'autre ordinateur, et non un accès par internet). Comme l'autre ordinateur est connecté à internet, nous pouvons faire transiter nos communications à travers cette machine par le tunnel, et ainsi nous connecter à internet sans fil, et sans routeur.

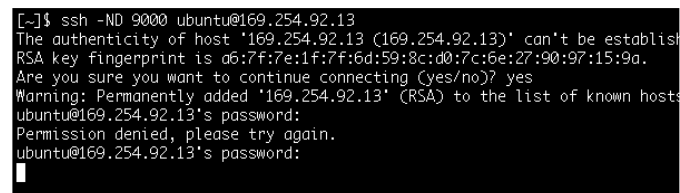
Pour créer le tunnel, vérifiez tout d'abord que SSH est bien démarré sur le PA (celui que nous avons configuré avec iwconfig). Juste pour être sûr, tapez :

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

Passons maintenant sur l'autre machine, le client, (j'utilise un Macbook Pro) et ouvrons une fenêtre de terminal. Vous souvenez-vous que nous avons donné tout à l'heure à l'autre machine une adresse IP avec sudo ifconfig eth1 169.254.xxx.xxx ? Nous en avons maintenant besoin. Tapez :

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

pour démarrer le mandataire (proxy).

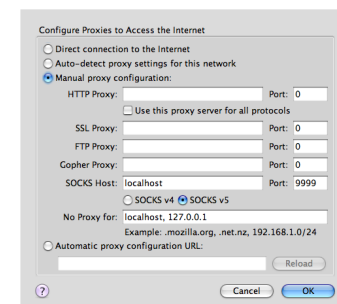


SSH va vous demander quelque chose comme ceci :

L'authenticité de l'hôte « 169.254.xxx.xxx » n'a pas pu être vérifiée. Êtes-vous sûr de vouloir vous y connecter (oui/non).

Répondez « yes » (oui) et saisissez votre mot de passe. Il peut sembler qu'il ne se soit rien passé, mais le tunnel SSH fonctionne bien maintenant. Enfin, ouvrez Firefox.

Allez dans l'onglet « Avancé » et cliquez sur « Paramètres ». Sélectionnez « Configuration manuelle du proxy » et saisissez « localhost » comme « Hôte SOCKS ». Saisissez « 9999 » comme port pour l'hôte SOCKS. Laissez le reste des paramètres vide ou à leur paramétrage par défaut. Cliquez sur OK.



Vous devriez maintenant pouvoir parcourir le Web, sans aucun fil ! Pour plus d'informations consultez cette page :

<https://help.ubuntu.com/community/WifiDocs/Adhoc..>



TUTORIEL

Écrit par Ronnie Tucker

UTILISER GIMP - PARTIE 8

VOIR AUSSI :

FCM N° 12 - 18 : UTILISER GIMP
Parties 1 à 7

APPLICABLE À :

ubuntu kubuntu xubuntu

CATÉGORIES :



PÉRIPHÉRIQUES



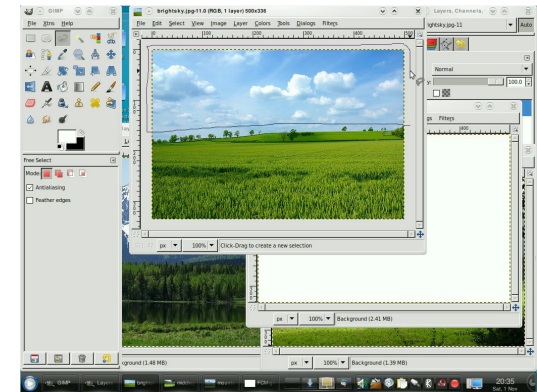
Dans cette dernière partie de la série sur Gimp, je vais créer une seule image à partir de trois photographies de Flickr. Bien que l'image finale ne trompe pas un expert en photo, sa création devrait vous aider à mettre en pratique ce que vous aurez appris dans les articles précédents. J'ai également enregistré mes trente minutes de création de l'image, en temps réel, que vous pouvez voir sur

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

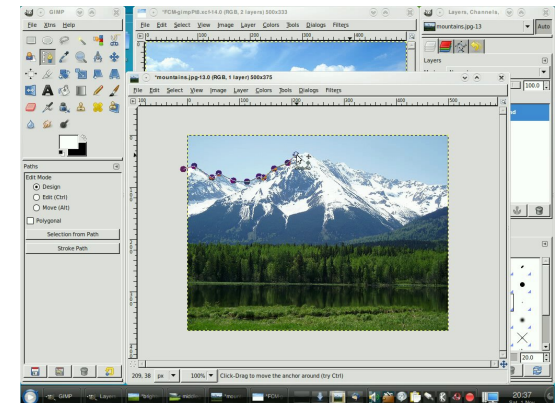
D'abord, j'ai téléchargé mes trois images sources sur Flickr, en faisant attention de télécharger uniquement des photographies sous la licence **Creative Commons ShareAlike**, qui vous autorise à modifier les photos. J'ai pensé utiliser le ciel d'une photo, le plan à mi-distance d'une deuxième et, soit le premier plan d'une troisième, ou bien créer de l'eau en utilisant les filtres de Gimp. J'ai mis les liens vers les images à la fin de l'article si vous voulez essayer par vous-même.

Une fois mes trois images ouvertes, je crée une nouvelle image de la même taille que les images sources. J'ai utilisé les images de la prévisualisation de Flickr car je ne voulais pas avoir trop de grandes images ouvertes pendant l'enregistrement de l'écran, mais vous pouvez utiliser le grand format. Pour un paysage, il est préférable de commencer à travailler avec le ciel, de l'arrière-plan vers l'avant. Je dessine donc une courbe de sélection très grossière autour du ciel de ma première image. Je copie cette sélection et la colle dans ma nouvelle image.

J'ai décidé d'utiliser la montagne de la première photo, et je l'ai sélectionnée avec

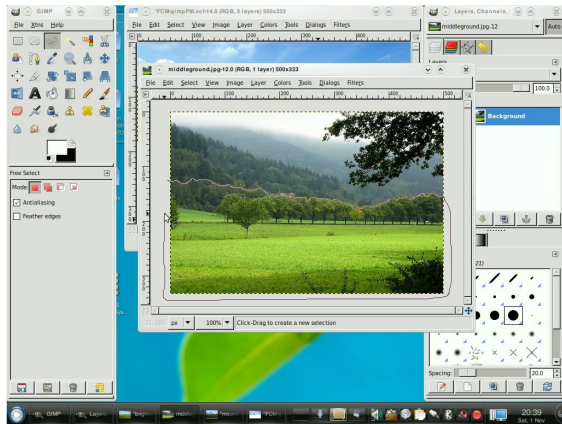


le pinceau. J'ai encore une fois copié et collé la sélection sur la nouvelle image.

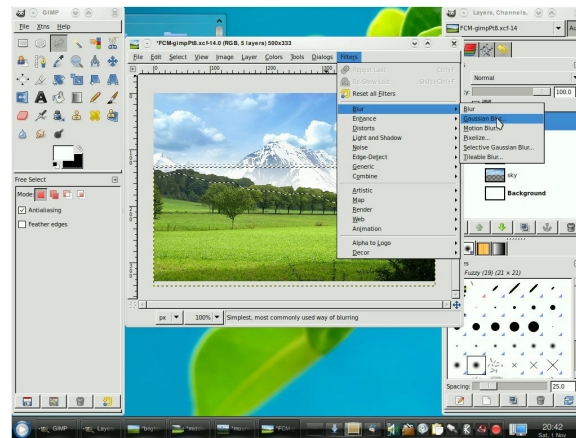


Sur la troisième photo, j'ai sélectionné les arbres et l'herbe et je les ai copiés/collés sur la nouvelle image.

Pour ajouter de la profondeur à l'image, j'ai créé un nouveau calque

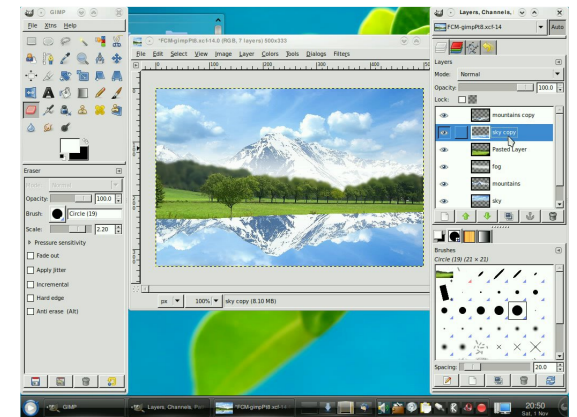
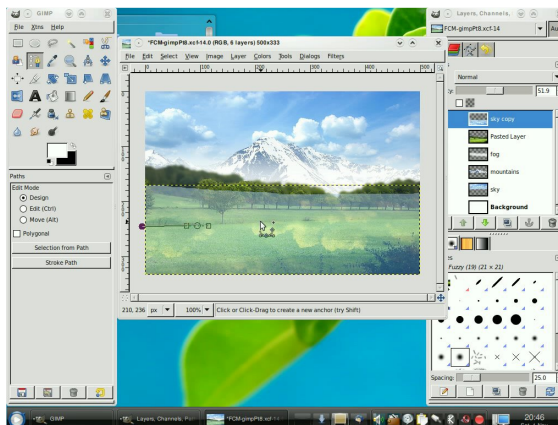
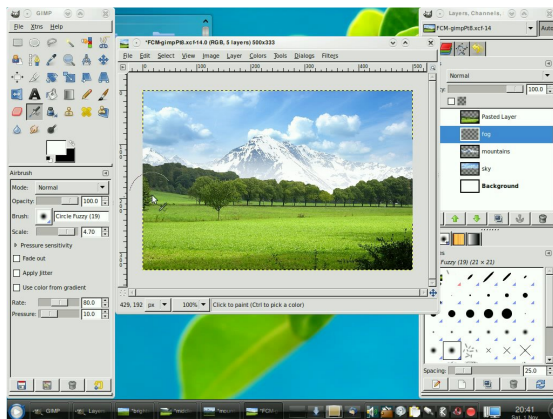


que j'ai placé entre les montagnes et les arbres. J'ai aérographé un peu de blanc pour faire de la brume. J'ai aussi sélectionné les arbres les plus éloignés et je leur ai appliqué un flou Gaussien.



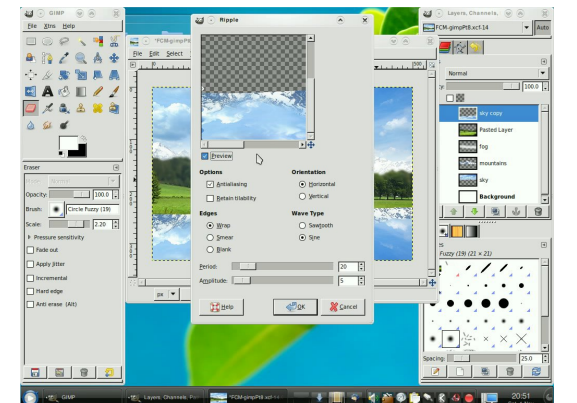
J'avais prévu d'utiliser une quatrième image mais je ne l'ai pas fait. À la place j'ai copié le calque du ciel et je l'ai retourné verticalement. J'ai créé une sélection avec le pinceau et j'en ai supprimé certaines parties. J'y appliquerai un effet et ça deviendra de l'eau.

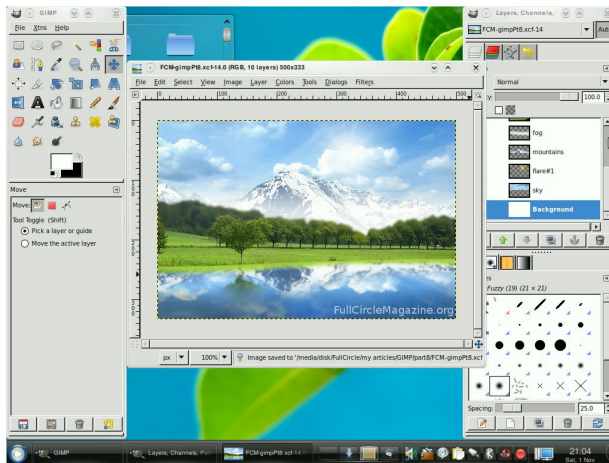
La montagne se réfléchira aussi dans l'eau, donc j'ai fait de même avec le calque de la montagne : je l'ai copié et retourné verticalement.



Après avoir appliqué une ondulation sur l'eau, j'ai utilisé une brosse à bords doux avec la gomme pour adoucir le contour de la montagne. J'ai alors fusionné les deux calques (la réflexion du ciel et de la montagne) en un seul et j'y ai appliqué une ondulation.

J'ai assombri l'eau au loin avec l'outil assombrir. À ce moment, je me suis rendu compte que je n'avais pas pensé aux arbres ! J'ai donc rapidement sélectionnés les arbres les plus





proches, les ai copiés/collés dans un nouveau calque et retournés verticalement puis j'ai appliqué un effet d'ondulation. Heureusement le filtre ondulation conserve les réglages de la dernière utilisation, les ondulations des arbres étaient donc les mêmes que celles de l'eau.

Les composants de l'image finale sont maintenant tous en place. J'ai alors commencé à jouer avec les différents filtres pour voir si je pouvais améliorer l'image. J'ai essayé « Effet d'éblouissement » et « Étinceler » mais ça ne donnait rien d'intéressant. J'ai essayé « Éblouissement graduel » sur un nouveau calque et cela donna l'impression de soleil. Je l'ai donc conservé et j'ai joué sur les effets du calque pour que ça rende mieux.



Vidéo de la création de l'image ci-dessus : <http://url.fullcirclemagazine.org/c44b86>

Lien vers les images utilisées :



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



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



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

J'espère que vous avez aimé cette série d'articles sur l'utilisation de Gimp. Le mois prochain nous essayerons d'avoir une nouvelle série d'articles.



Ronie Tucker est un éditeur du magazine Full Circle, récemment converti à Gnome, et un artiste dont la galerie peut être vue à l'adresse www.RonieTucker.co.uk.



TUTORIEL

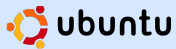

Écrit par Italo Maia

SYSTEME MULTIMEDIA PORTABLE

VOIR AUSSI :

N/A

APPLICABLE À :

 ubuntu  kubuntu  xubuntu

CATÉGORIES :



PÉRIPHÉRIQUES :



Il y a deux mois, je me suis acheté un nouveau téléphone portable très joli. Il est doté d'un bon appareil photo et d'un bon écran. Il n'est ni trop petit ni trop grand. Il lit bien la vidéo et la musique. C'est une bonne chose puisque je suis un mordu de vidéos, particulièrement de clips musicaux, que j'aime mettre sur mon portable. Je suis aussi à fond dans Ubuntu. J'avais donc besoin d'un programme qui puisse convertir mes clips musicaux vers un format pris en charge par mon portable.

Mon Nokia 6210 ne lit que les vidéos aux formats mp4 et 3gp, donc mon but était fixé : trouver un utilitaire linux capable de convertir mes clips vidéos, disponibles en de multiples formats, vers quelque chose que mon portable puisse lire sans problème. Après une recherche rapide, j'ai trouvé quelques utilitaires qui devaient pouvoir le faire, mais ils étaient tous trop difficiles à utiliser. Un de mes amis a aussi essayé, mais il a abandonné rapidement. Mais pas moi ! Après une longue et difficile recherche, j'ai trouvé ce que je cherchais : une application facile à installer et à utiliser, capable de convertir mes vidéos en un format compatible avec mon Nokia. En fait, ce que j'avais trouvé était bien plus que cela.

J'avais trouvé MP4TOOLS. Il est capable de convertir de l'audio AAC et des vidéos AVI/MPG vers des formats compatibles avec la PSP, l'iPod et Symbian. Il fait tout ça et il est possible d'avoir une interface graphique. La procédure d'installation est simple.

Dans le menu Système d'Ubuntu, allez dans Administration > Sources de logiciels. Allez dans l'onglet Logiciels de tierces

parties et ajoutez les deux dépôts suivants :

```
deb
```

```
http://ppa.launchpad.net/teknoraver/ubuntu hardy main
```

```
deb-src
```

```
http://ppa.launchpad.net/teknoraver/ubuntu hardy main
```

Maintenant mettez à jour votre liste apt-get :

```
sudo apt-get update
```

et vous êtes prêt pour l'installation. Lancez la commande :

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

C'est à peu près tout. Maintenant, vous avez une série d'outils pour convertir toutes vos vidéos en vidéos pour téléphone portable, de bonne qualité et sympa à regarder, tout simplement !

Voici la liste des commandes que vous avez à votre disposition :

mk3gp code un fichier 3gp standard

mks60 code un fichier 3gp de haute



qualité (ne marche peut-être pas sur de vieux téléphones)

mkamr code un fichier AMR (sonnerie)

mkmp4 code un fichier vidéo H.264 de très haute qualité, pour les regarder sur PC

mkipod code un film pour Ipod d'Apple

mkpsp code un film pour la Sony PSP

dvd23gp extrait un DVD en fichier 3gp standard

dvd2s60 extrait un DVD en fichier 3gp de haute qualité

dvd2psp extrait un DVD en film pour Sony PSP

dvd2ipod extrait un DVD en film pour iPod d'Apple

Pour convertir n'importe quelle vidéo (compatible avec mp4tools) vers votre format préféré, utilisez simplement une des commandes citées ci-dessus en indiquant le chemin complet vers votre fichier vidéo. Par exemple, pour convertir le fichier

fichiervideo.avi en un fichier 3gp standard, utilisez la commande :

```
mk3gp chemin/vers/fichiervideo.avi
```

Cela convertira dans ce cas votre fichier fichiervideo.avi en un fichier 3gp lisible par la plupart des téléphones portables.



CONTACTEZ LE FULL CIRCLE MAGAZINE



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

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

courriel : letters@fullcirclemagazine.org

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



MON HISTOIRE

Écrit par Victor Moisey

UBUNTU JOHN

Mon collègue John et moi-même travaillons au département des sciences géologiques de l'Université de Cape Town (UCT). Nous avons pour responsabilité d'entretenir les instruments analytiques du département.

Un jour, John m'a dit qu'il avait un vieil ordinateur et qu'il voulait le remettre en état pour l'utiliser, mais il était indécis. Je lui ai suggéré Ubuntu.

La machine est équipée d'un processeur Celeron 500 MHz. Avec seulement 128 Mo de RAM, il m'a fallu installer 128 Mo de plus. Heureusement j'avais une paire de barrettes DIMM de 64 Mo qui traînait. La carte graphique posait problème tellement elle était dépassée, je l'ai donc remplacée. Je ne pourrais pas dire de quelle carte il s'agissait. Tout ce que je sais, c'est que ça a fonctionné.

J'ai commencé par lancer le Live CD de Hardy Heron. Après m'être assuré que tout fonctionnait et après avoir partitionné manuellement le disque dur, j'ai démarré l'installation.

La vétusté de la machine la rendait plus lente que ce à quoi nous étions habitués. Je l'ai donc laissée finir l'installation seul.

À l'UCT nous avons la chance d'avoir la totalité des dépôts disponible sur l'intranet. L'avantage est que l'on peut télécharger avec des débits de 1 Mbit. L'accès internet tourne lui autour de 3 à 10 Kbit/s.

Tout ce que j'avais à faire c'était rediriger la machine vers le dépôt Ubuntu en modifiant correctement le fichier « sources.list ». Ensuite j'ai lancé le gestionnaire de mises à jour et j'ai continué avec l'installation des programmes qui ne sont pas sur le CD d'Ubuntu.

Le résultat de tout ce travail est que John est très content. Je lui ai montré ce que sa machine pouvait faire, et nous l'avons comparé avec l'époque où c'était un autre système d'exploitation qui était installé. Il était si pressé de l'essayer que la photo le montre en train de l'essayer avant d'avoir eu le

temps de remettre le capot.

Il s'intéresse à Scribus, Qcad, OpenOffice, et quelques jeux.

John est maintenant un utilisateur satisfait par Ubuntu. Il a réussi la transition de son autre système d'exploitation vers Ubuntu en toute facilité.





CRITIQUE DE LIVRE

Écrit par Ronnie Tucker

BEGINNING UBUNTU LINUX



Par Keir Thomas, Jaime Sicam
ISBN10 : 1-59059-991-8
ISBN13 : 978-1-59059-991-4
768 pages
Publié en juin 2008

Prix de l'eBook : \$27,99 (~£18)
Prix : \$39,99 (~£25)

DVD : Ubuntu 8.04 LTS, également pour
Kubuntu, Edubuntu, Xubuntu et versions
PPC.

Le livre commence avec une brève discussion sur ce qu'est Linux, d'où il vient, pourquoi Windows n'est pas le meilleur choix pour un système d'exploitation, et les avantages à utiliser Linux au lieu de Windows. Avant de passer à l'installation d'Ubuntu, il y a une explication sur l'histoire et sur la politique de Linux.

Il explique alors comment sauvegarder simplement n'importe quel fichier important que vous pouvez avoir sous Windows avant d'installer Ubuntu. Il donne ensuite la procédure d'installation d'Ubuntu étape par étape, avec plusieurs pages expliquant le parti-

tionnement, toujours une étape délicate pour de nouveaux utilisateurs qui lui en seront reconnaissant.

Le chapitre suivant traite des problèmes potentiels liés à l'installation.

La présentation de cela, aussi tôt dans le livre, pourrait décourager les lecteurs d'essayer Ubuntu, alors qu'en le faisant plus tard, ce genre de problème aurait pu être évité. Le chapitre « Démarrer votre ordinateur

avec Ubuntu pour la première fois » (Booting Ubuntu for the First Time) est important pour les nouveaux utilisateurs et le passage « Démarrer avec Ubuntu Linux » (Beginning Ubuntu Linux) l'explique parfaitement avec notamment un tableau très utile donnant les équivalents d'Ubuntu pour différents éléments de Windows tels que le « Poste de travail ». Une excellente idée.

D'autres présentations, là aussi amenées trop tôt, sont les chapitres sur les configurations matérielles (utilisation de Ndiswrapper, des ID des disques PCI, des commandes de la console, et d'autres actions techniques), la recherche de virus et

la sécurité. Bien qu'important, ils devraient venir après que l'utilisateur a pu commencer à utiliser Ubuntu.

Retour aux bonnes idées : un chapitre liste les applications, comme OpenOffice, Gimp et Firefox et explique que pour chaque application Windows il existe réellement un équivalent possible sous Ubuntu. Un tableau montrant les commandes DOS et leurs équivalents Linux est une autre excellente idée. Les nombreux dossiers dans Linux sont également bien expliqués et il est donné de brèves descriptions de ce qui se trouve dans ces mystérieux dossiers !

La configuration d'un client de messagerie est expliquée en utilisant Evolution et des applications de messagerie instantanée sont également évoquées. Les codecs audio et vidéo sont bien détaillés et le lecteur reçoit un bref cours sur pourquoi certains fichiers audios et vidéos ne s'ouvriront pas sans quelques étapes initiales supplémentaires. Je ne suis pas d'accord avec l'avis des auteurs d'installer Real Player puisqu'il n'est



plus couramment utilisé de nos jours sous Ubuntu. Concernant les fichiers audios, il est bon de voir que Magnatunes et Jamendo sont mentionnés.

Il termine les présentations multimédias en parlant de Gimp, mais sans approfondir. Cependant, il donne assez d'informations pour aider le nouvel utilisateur (ou l'utilisateur de Photoshop) à prendre en main le programme.

Les derniers chapitres discutent des choses telles que l'accès distant et l'openSSH. Même si trop compliquées pour des personnes débutantes sous Ubuntu, ces discussions devraient être utiles aux lecteurs qui auront passé ce stade.

Un gros point négatif de ce livre, qu'on retrouve dans des livres similaires, est l'absence de présentation détaillée de KDE, Kubuntu est juste brièvement mentionné. Je me rends bien compte qu'un livre qui présenterait à la fois Gnome et KDE ferait environ 7 centimètres d'épaisseur et serait un peu lourd à porter, mais quand même... pas même une mention d'Amarok, Kmail, ou K3B ?

Somme toute, c'est un excellent livre. Malgré son titre « Commencer avec Ubuntu Linux » (Beginning Ubuntu Linux), et bien qu'il soit pour les débutants, il contient suffisamment d'informations pour satisfaire un utilisateur intermédiaire, et peut-être même un utilisateur un peu plus avancé.

Pour gagner un exemplaire de « Beginning Ubuntu Linux » - troisième édition, répondez à cette simple question :

Quel client de messagerie est utilisé dans le livre « Beginning Ubuntu Linux » ?

Répondez par email à :

competition@fullcirclemagazine.org

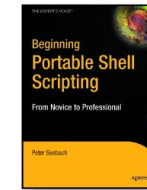
Un gagnant sera tiré au sort le samedi 27 décembre à 16h00 UTC et annoncé dans le **FCM N° 20**, qui sera publié le dimanche 28 décembre.

Bonne chance !

Un grand merci à Apress pour sa contribution à Full Circle via l'exemplaire du livre critiqué « **Beginning Ubuntu Linux** » et pour avoir autorisé son usage comme prix du concours.

FROM THE DESKTOP TO THE NETWORK

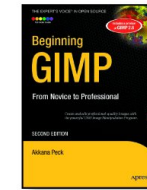
LOOK TO APRESS FOR ALL OF YOUR OPEN SOURCE NEEDS



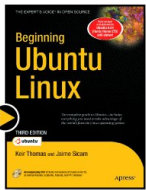
Peter Seebach
978-1-4302-1043-6
\$34.99 | 300 pp | November 2008



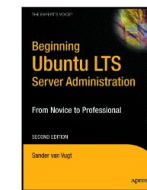
Andy Channelle
978-1-4302-1590-5
\$39.99 | 450 pp | December 2008



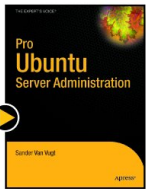
Akkana Peck
978-1-4302-1070-2
\$49.99 | 584 pp | December 2008



Keir Thomas & Jamie Sicam
978-1-59059-991-4
\$39.99 | 768 pp | June 2008



Sander van Vugt
978-1-4302-1082-5
\$39.99 | 424 pp | September 2008



Sander van Vugt
978-1-4302-1622-3
\$44.99 | 400 pp | December 2008

Apress books are available at many fine bookstores worldwide.

Don't want to wait for the printed book?
Order the eBook now at <http://eBookshop.apress.com/>!

Apress[®]
THE EXPERT'S VOICE™



MOTU INTERVIEW

Extrait de behindmotu.wordpress.com

EMILIO P. MONFORT

Behind MOTU est un site présentant des entrevues de ceux connus comme étant les Masters Of The Universe (Maîtres de l'Univers ou MOTU). Ils sont une armée de bénévoles qui s'occupent du maintien des paquets des dépôts de logiciels Universe et Multiverse.



Age: 19

Adresse : Murcie, Espagne

Pseudo IRC : pochu

Depuis combien de temps utilises-tu Linux, et quelle fut ta première distribution ?

J'ai débuté sur Ubuntu en décembre 2005 avec Ubuntu Breezy Badger, et depuis j'utilise Linux. J'utilise surtout Ubuntu mais j'ai une machine virtuelle Debian pour tester les paquets que je maintiens sur cette distribution.

Quand as-tu rejoint l'équipe MOTU, et comment ?

J'ai commencé à contribuer en janvier 2007 avec des petites corrections de packaging, mais aussi avec des ajouts/corrections de fichiers de bureau. Je n'avais pas de compétences en programmation à cette époque (et elles sont encore très pauvres, même si je suis en train d'y travailler !). J'ai donc commencé par des tâches simples et j'ai accepté des tâches plus complexes au fil du temps. Je me suis aussi concentré sur quelques paquets et j'en maintiens quelques uns pour Debian et Ubuntu.

Qu'est-ce qui t'a aidé à apprendre le packaging et comment les équipes d'Ubuntu travaillent-elles ?

Le canal IRC #ubuntu-motu a toujours été d'une grande aide, on y trouve beaucoup de MOTU et d'autres types connectés, désirant répondre à vos questions ou vous orientant vers la documentation correcte.

De plus, le wiki, le guide PackagingGuide et les règles Debian Policy ont été de bonnes adresses à consulter lorsque je ne savais rien ou que je n'étais pas sûr de moi.

Mais la chose la plus importante a été de pratiquer du packaging. Vous pouvez lire beaucoup de documentation, mais vous n'apprenez pas le packaging tant que vous n'aurez pas commencé à en faire.

Que préfères-tu dans ton travail avec les MOTU ?

Le fait que de nombreux MOTU soient des bénévoles me motive, mais c'est aussi l'atmosphère et l'excellent travail accompli par une équipe dans un univers constitué de milliers de paquets.

Des conseils pour les personnes qui veulent aider MOTU ?



Commencez à contribuer. Vous n'avez pas besoin de savoir programmer. Vous n'avez pas besoin de connaître le packaging. Vous n'avez même pas besoin de savoir ce que ça signifie ! Il suffit de jeter un coup d'œil sur <https://wiki.ubuntu.com/MOTU/GettingStarted> et <https://wiki.ubuntu.com/MOTU/TODO> et de commencer à contribuer. N'hésitez pas à demander à #ubuntu-motu sur IRC ou dans la liste de discussion ubuntu-motu-mentors si vous avez des questions, même si les réponses vous paraissent évidentes.

Tu as travaillé sur un grand nombre de paquets dans les derniers cycles, sur quoi vas-tu mettre l'accent dans Intrepid ?

Je contribue actuellement à la DesktopTeam, en fusionnant les paquets relatifs à gstreamer et je jette un coup d'œil aux paquets GNOME qui m'intéressent. Je regarde également quelquefois la SponsorsQueue, en faisant de temps en temps des vérifications.

Cependant, je ne veux pas dupliquer les efforts, donc je travaille avec Sebastian Dröge en traitant le dossier GStreamer en synchronisation avec Debian.

Pour le cycle d'Intrepid, je veux garder les paquets GStreamer synchronisés avec ceux de Debian, et j'essaie de réduire le double emploi entre les équipes de Debian et d'Ubuntu GNOME.

D'après toi, en quoi Intrepid sera spécial pour nos utilisateurs ?

Avec GNOME 2.24, ce sera une très bonne version. C'est dommage que ça ne soit pas une version LTS.

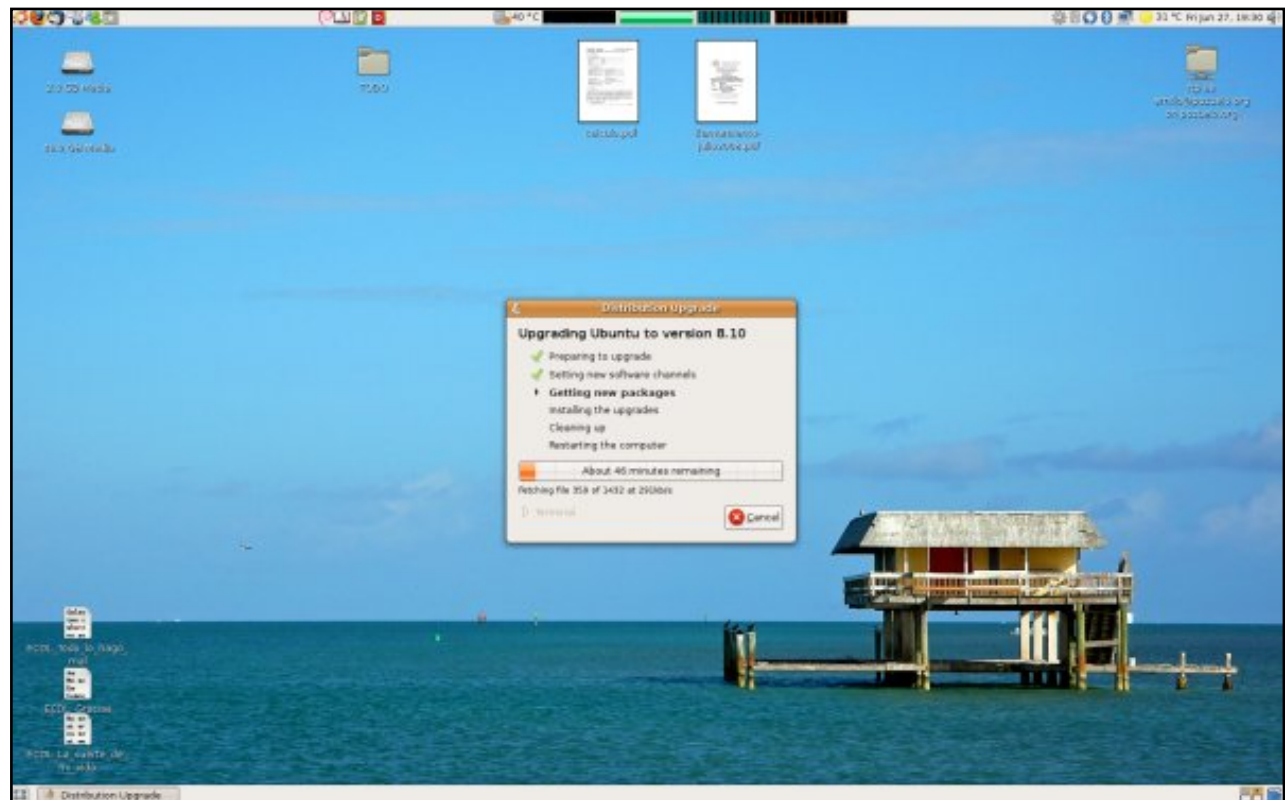
Une citation favorite ?

Je n'ai pas de citation favorite, mais j'aime beaucoup celle-ci :

« Un véritable ami prend ta main et touche ton cœur »

Que fais-tu du reste de ton temps libre ?

J'aime aller au cinéma, voir mes amis, et regarder la télévision.





COURRIERS

Je voudrais connaître l'état du projet Ubuntu Home Server. Il semble être abandonné. Si ce n'est pas le cas, j'adorerais voir un article à propos de l'état actuel du projet et obtenir ainsi quelques nouvelles intéressantes à son sujet. Je suis surpris que personne n'ait pensé à faire ça avant Microsoft. Cela semble être un moyen parfait de faire entrer Linux dans le domicile des utilisateurs. De plus, la couverture de Linux Mint est excellente. Elle semble être une bonne variante à essayer.

Jeff Taylor

Ed: J'ai regardé quelques pages de leur wiki et ça fait un bout de temps qu'elles n'ont pas été mises à jour, mais j'espère que cela signifie que les développeurs travaillent dur sur le projet. Nous en reparlerons bientôt.

Merci pour votre aide. J'écris actuellement ce courriel sur une machine Linux, et la plupart des problèmes que j'avais sont maintenant résolus.

Tous les mois, nous aimons publier quelques courriels que nous recevons. Si vous voulez nous suggérer une lettre, une plainte ou des compliments, veuillez les envoyer **en anglais** à : letters@fullcirclemagazine.org.

NOTE : certaines peuvent être modifiées par manque de place.

LETTRE DU MOIS

L'auteur de la lettre du mois reçoit deux aimants Ubuntu en métal !



Il y a quelques semaines, je devais envoyer à un client quelques schémas que je n'avais qu'en version papier. En cherchant, j'ai trouvé **gscan2pdf**. J'ai numérisé les pages avec ce logiciel et j'ai ainsi pu produire un fichier PDF de plusieurs pages contenant à la fois des pages en version portrait et paysage, en fonction de l'orientation des dessins. Je n'ai pas eu à sauvegarder de fichiers JPEG ou à utiliser OpenOffice. J'ai juste utilisé un programme qui transforme directement le document numérisé en un fichier PDF. Je pense qu'il peut également créer un PDF à partir d'images si on le souhaite [Oui,

c'est le cas - Ed]. Peut-être voudriez-vous faire un tutoriel sur l'utilisation de ce logiciel comme méthode alternative.

Je n'ai pas réussi à faire fonctionner l'aide du logiciel, mais les icônes avaient l'air de faire ce que j'attendais d'elles.

Anthony Corriveau

Ed : Merci beaucoup pour cette information Anthony, elle m'a aidé à importer des images JPEG et à les convertir en fichiers PDF afin de faciliter leur impression.

La synchronisation avec mon Nokia E61 fonctionne dorénavant, Thunderbird et Lightning fonctionnent en utilisant les données exportées depuis Outlook, mon iPod est, pour être honnête, plus simple à contrôler qu'il ne l'a jamais été et mon Garmin (géocaching) se synchronise via le garmincommunicator, ou du moins je l'espère, je continue à tester cette

fonctionnalité. Oh j'oubliais ! Et le gros de ma comptabilité personnelle est maintenant réalisé avec GNUcash.

Donc, vous voyez, même un utilisateur Windows comme moi peut réussir à faire la transition.

Gerhard Schulze



LES FEMMES D'UBUNTU

Écrit par Elizabeth Bevilacqua



Avec le développement des équipes Local/Communauté (LoCo) Ubuntu, une majorité d'entre elles constate que leurs membres sont essentiellement des hommes. Certaines équipes ont même signalé qu'elles n'avaient pas du tout de femmes actives !

Comment faire pour renverser cette tendance dans son équipe ? La première étape est de le vouloir. Le meilleur argument pour attirer plus de femmes est le suivant : puisque les femmes représentent plus de la moitié de la population mondiale, ne pas avoir de femmes dans son équipe signifie que l'on perd de vastes ressources inexploitées ! De plus, une équipe avec des membres divers et variés peut ouvrir la porte à des projets auxquels votre

équipe n'aurait jamais songé.

Les traditionnels groupes d'utilisateurs de Linux font face à ce dilemme depuis des années et ils ont trouvé des solutions qui ont prouvé leur efficacité :

- Organisez vos réunions et événements dans des lieux publics sûrs.
- Suivez à la lettre le Code de Conduite Ubuntu (Ubuntu Code of Conduct).
- Traitez les nouveaux membres avec courtoisie, encouragez leur participation, et invitez-les ensuite à s'exprimer au sujet de leurs compétences et de leurs intérêts. Accueillir les femmes de la même façon.
- Ne sous-estimez pas les petites amies et les femmes, et ne les traitez pas avec condescendance. Une femme peut participer à une réunion ou à un événement avec son compagnon, de même qu'elle peut vous surprendre par son enthousiasme pour le projet et/ou ses connaissances techniques.
- Il faut supprimer toutes les idées reçues, les plaisanteries discriminantes ou autres vieux stéréotypes sexistes et éviter de vous adresser à votre équipe avec des termes masculins tels que « types » (sic) et « messieurs ».

- Encouragez les femmes qui sont déjà présentes dans votre équipe à prendre un rôle important à l'intérieur de celle-ci. Leur présence peut encourager d'autres femmes à faire le premier pas pour ainsi s'impliquer.

Il ne faut pas se décourager si les changements ne s'effectuent pas du jour au lendemain. Il y a quand même moins de femmes que d'hommes impliqués dans le monde de Linux, et ce changement peut prendre du temps. En attendant, si les femmes (qui se sont déjà impliquées) se sentent les bienvenues et membres à part entière de votre équipe, vous bénéficierez de leurs compétences et de leurs talents. En outre, ces conseils vont non seulement permettre d'attirer plus de femmes, mais aussi d'autres personnes de façon plus générale. Votre LoCo deviendra un exemple éclatant de l'identité riche en convivialité que, je pense, Ubuntu veut dégager.



Elizabeth Bevilacqua est administrateur système Debian en Pennsylvanie, utilise Linux depuis 2002 et dirige actuellement le groupe des utilisateurs Linux de Philadelphia (PLUG) et le Philadelphia Chapter of LinuxChix (PhillyChix).



JEUX UBUNTU

Écrit par Edward Hewitt

ACTUALITÉ DES JEUX

- Nouvelle extension pour EVE Online annoncée - Quantum Rise est la nouvelle extension du MMORPG, EVE Online. La nouvelle extension bénéficie d'un nouveau contenu et de performances accrues.
- Prey (ci-dessous) arrive sous Linux - un autre développeur de logiciels qui porte ses jeux sous Linux ! Prey est un jeu de tir subjectif de 3D Realms. La démo est dès maintenant disponible !



Open Arena est l'équivalent Open Source de Quake 3 Arena. À l'instar de Quake, Open Arena est un jeu de tir à la première personne qui est principalement basé sur les parties de match à mort en multijoueurs. Vous combattez dans des arènes, soit en ligne ou contre des robots contrôlés par l'IA. Il y a plusieurs armes à votre disposition, comme les classiques mitrailleuses, fusils à pompe, lance-roquettes et mitrailleuses lourdes. Il existe 4 modes : match à mort, match à mort en équipe, capture du drapeau et tournoi.

Dès que vous installez le jeu, vous avez la possibilité de jouer en mode solo ou multijoueurs. Le mode solo est bon pour les joueurs qui sont nouveaux dans le jeu. Il vous donne une chance de vous familiariser avec le rythme nerveux du jeu, et d'explorer les nombreuses arènes. Les robots contrôlés par l'IA sont assez intelligents et peuvent se révéler être de coriaces adversaires. Vous pouvez jouer sur 20



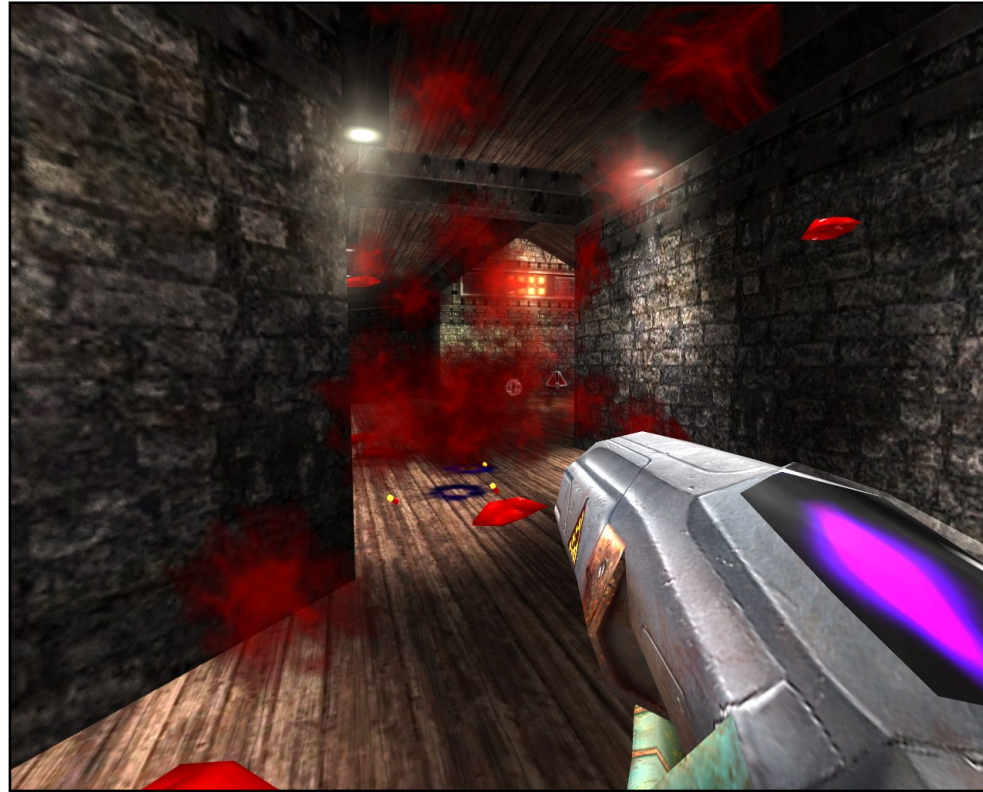
sites, les mêmes que ceux utilisés en multijoueurs, le mode solo vous donne la chance d'étudier chaque site avant de jouer une partie en ligne.

Enfin, le multijoueurs, le mode de jeu principal d'Open Arena. Ce jeu, tout comme Quake 3, a été principalement conçu pour le mode en ligne. Vous pouvez jouer soit en LAN (réseau local), soit sur internet. Lorsque vous rejoignez un match, c'est incroyablement rapide. Restez immobile quelques secondes et votre tête sera prise pour cible.



Emparez-vous d'une arme, courez et tirez. Open Arena n'est pas vraiment tactique ; contrairement à Counter Strike, il vous suffit de suivre le mouvement. Il y a environ 70 serveurs, qui sont tous à peu près actifs. Chaque serveur possède différents sites et différents modes de jeux. Pour les nouveaux joueurs, ce n'est pas le meilleur des jeux pour débiter. Beaucoup de joueurs sont très rapides et ont une très bonne vue. Je suis allé sur un serveur, où, chaque fois que je réapparaissais, j'étais abattu par une mitrailleuse lourde. Cela s'est produit 20 fois de suite !

Open Arena a une communauté active de développeurs, toujours occupés au développement de nouvelles versions du jeu. Par le passé, ils ont ajouté de nouveaux modes de jeu, de nouveaux graphismes et de nouveaux sites. La dernière version du jeu est la 0.8.0. Toutefois, dans les dépôts d'Ubuntu, la dernière version stable est la 0.7.7. Je recommande d'installer la



0.8.0 car elle dispose de tous les nouveaux contenus et la plupart des serveurs Open Arena utilise cette version. Vous pourrez télécharger le fichier à partir du fichier DEB sur PlayDeb.net.

Open Arena est une excellente alternative Libre à Quake. Il est très bien conçu et le jeu est parfaitement équilibré. Les graphismes sont plutôt anciens, mais comme avec la plupart des FPS en ligne, il est plus important

d'avoir un taux élevé d'images par seconde que de beaux graphismes. Je recommande fortement ce jeu à tous les hardcore gamers sous Linux, en particulier aux fans de FPS. Cependant, je ne recommande pas ce jeu aux nouveaux joueurs, il est beaucoup trop rapide.

Système requis

Intel Pentium II 233 MHz
64 Mo RAM
Carte graphique OpenGL
avec 32 Mo VRAM (accélé-
ration 3D activée)
300 Mo d'espace disque



Ed Hewitt, alias chewit (quand il joue), est un fervent joueur sur PC et il aime parfois jouer sur console. Il fait également partie de l'équipe de développement du projet Gfire (plugin Xfire pour Pidgin).



Q&R

Écrit par Tommy Alsemgeest

Si vous avez des questions sur Ubuntu, envoyez-les, **en anglais**, à : questions@fullcirclemagazine.org, et Tommy y répondra dans un prochain numéro. **Donnez le maximum de détails sur votre problème.**

Q Je suis en train d'essayer de monter automatiquement mon second disque dur interne, mais quelque chose l'empêche de se monter. J'ai vérifié les propriétés du disque qui était monté manuellement sur mon bureau, et dans la partie détails, j'ai pris exemple sur les informations qu'il y avait pour le premier disque (/media/drive). Maintenant, si j'essaie de monter le disque, j'obtiens une erreur : « can't mount due to unexpected character ».

R Modifiez le fichier « fstab » avec la commande

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

et recherchez votre disque. S'il n'est pas dans la liste, regardez ici pour les instructions à suivre :

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

Q Mon gestionnaire de mises à jour contient deux backports mais il est impossible de cocher la case pour les installer. Comment puis-je les installer, et pourquoi le gestionnaire de mises à jour ne me laisse pas le faire ?

R Les programmes backports ont probablement des dépendances non-résolues. Il est ainsi possible qu'un programme que vous avez installé repose sur une version ancienne d'un autre programme, mais que la mise à jour repose sur une version plus récente. Le gestionnaire ne peut pas mettre à jour le programme sans en casser un autre. Le mieux est probablement de le laisser tranquille jusqu'à ce que cela soit possible.

Q Je suis sous Ubuntu 8.04 avec une carte sans-fil et un routeur dans le sous-sol de ma maison. Il y a quelques jours, j'ai été soudainement incapable de communiquer avec le routeur, et alors que je n'arrivais pas à le faire fonctionner à nouveau, l'interface du gestionnaire de réseau a été modifiée. L'icône du gestionnaire de réseau est devenue une icône affichant deux écrans. Je ne peux plus accéder aux sites VPN, ni sauver les clés WPA. De plus, quand je clique sur l'icône du gestionnaire de réseau, les deux options demandent la clé WPA, mais aucune ne la sauve.

R Essayez d'aller dans le gestionnaire de réseau, de sélectionner votre connexion WiFi et de cliquer sur propriétés.

Assurez-vous d'être en mode itinérant.

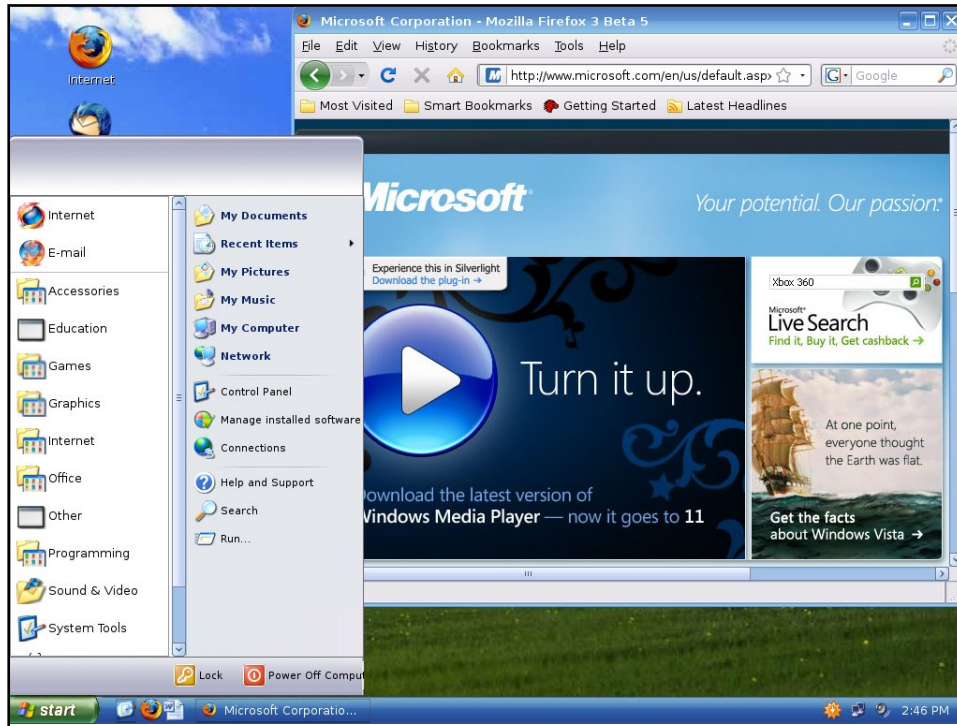
Q Je voudrais qu'Ubuntu soit plus rapide. Je voudrais savoir s'il n'y a pas des dossiers qui permettraient au système de démarrer ou d'aller plus vite, s'ils étaient situés sur leur propre partition.

R J'ai entendu certaines personnes suggérer /usr, /var, /home et /boot. De plus, placez la partition sur un disque dur séparé, et il y aura peut-être un gain en vitesse. Je doute qu'avoir une partition séparée sur le même disque dur aide. Cela pourrait même diminuer les performances puisque les têtes de lecture/écriture ont besoin de se déplacer vers des secteurs distants du disque pour accéder aux fichiers demandés. Des partitions séparées seraient bien pour se protéger contre la corruption des fichiers, mais ce n'est pas aussi performant que des disques distincts.



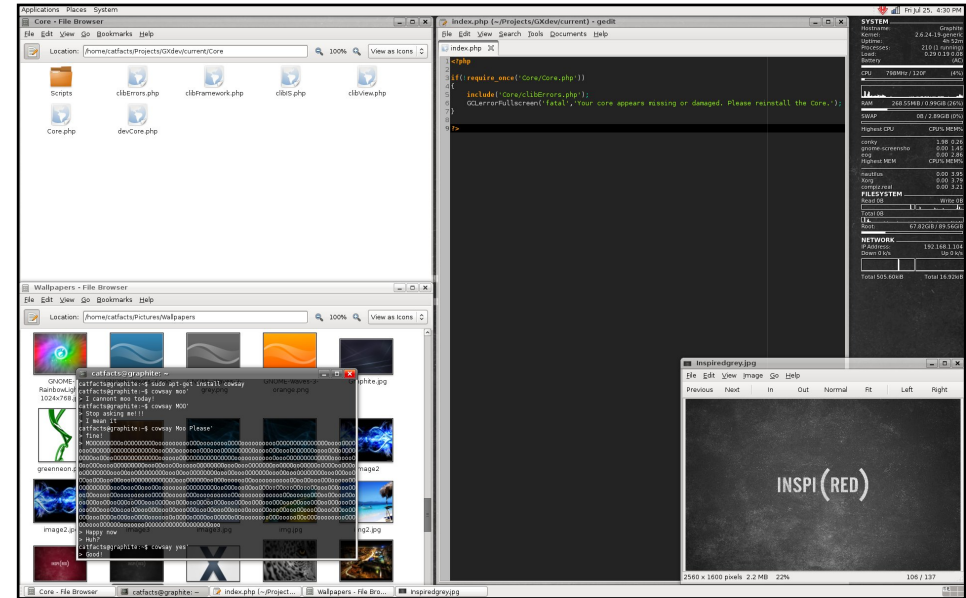
MON BUREAU

Voici l'occasion de montrer au monde votre Bureau ou votre PC. Envoyez par courriel vos captures d'écran ou photos à : misc@fullcirclemagazine.org et ajoutez-y un bref paragraphe de description en anglais.



J'ai fait de mon mieux pour que mon bureau ressemble le plus possible à Windows XP. Le fond d'écran est Bliss de Windows XP et le thème est Royale. J'ai installé un menu de démarrage à la Windows trouvé sur gnomelook.org et je me sers de Wine pour installer et utiliser plein de programmes Windows. Le PC que j'utilise est un ASUS, avec un processeur Pentium de 2,89 GHz et 512 Mo de RAM.

Kevin Clotfelter

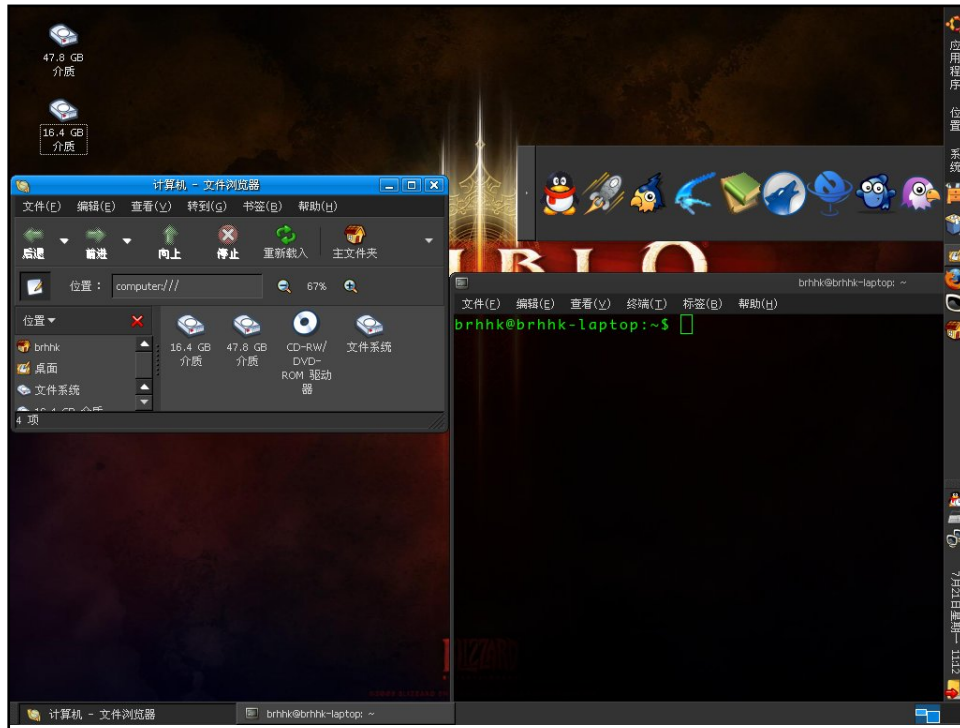


Je suis sur Ubuntu Hardy 8.4 avec Gnome, j'utilise Compiz Fusion et Metacity comme décorateur de fenêtres, et non emerald. J'ai essayé beaucoup de thèmes sombres, mais ils interfèrent trop avec Firefox et les applications, donc je me suis contenté de ce mélange des deux. Le fond était originellement rouge et je l'ai décoloré pour aller vers le gris. Le thème Metacity est clearlooks, avec une cerise en haut (si je me rappelle bien) et le thème GTK actuel est également clearlooks. Les icônes sont Dropline NOU ! Et j'utilise les pointeurs dmz-black. J'ai toujours aimé les bureaux simples mais beaux, et il y a bien plus de fenêtres ouvertes sur un seul espace de travail qu'en temps normal. Habituellement Conky est à l'arrêt (pour économiser des cycles CPU), je l'ai démarré spécialement pour cette capture d'écran.

James Savage



MON BUREAU



J'ai découvert Ubuntu depuis la version 6.04 à partir d'un Live CD gratuit. Il y a peu de gens qui utilisent Linux en Chine. Mais je l'adore. J'ai installé Hardy sur mon IBM R60 avec un processeur Core 2 Duo, 1 Go de RAM et une carte vidéo ATI x1300. Ça tourne parfaitement avec Ubuntu. Noir, simple et propre, c'est ce que je préfère. J'ai mis presque toutes mes icônes sur la droite, et j'utilise ainsi tout le bureau pour mon travail. L'icône du pingouin sur la droite est QQ, l'utilitaire de messagerie instantanée le plus populaire en Chine, à la manière de MSN. Il fonctionne uniquement sur Windows, mais je l'émule parfaitement avec Wine.

Brhkh



En fait, depuis que j'ai découvert Ubuntu, je l'adore ! Je l'adore tellement que, même si j'ai toujours Windows XP, je ne l'utilise plus. Je pense qu'Ubuntu Linux est ce que j'ai toujours recherché depuis que j'ai commencé à utiliser un PC et un Mac. Excellent travail sur Full Circle Magazine ! J'aime le lire. Merci les gars pour les informations que vous y mettez. Je veux voir jusqu'où Linux est capable d'aller. Je vis par cette devise que j'ai trouvée sur un fond d'écran : « Plein de choix, plein de goûts, liberté ».

Nelvin



2 1 3

LOGICIELS DE VIRTUALISATION

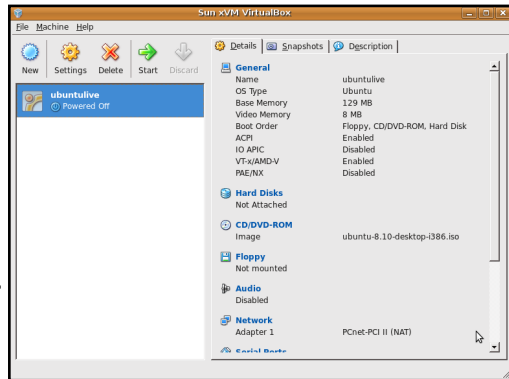
Écrit par Andrew Min

VirtualBox

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

Cette VM (Machine Virtuelle) est la propriété de Sun Microsystems et a été créée par une petite entreprise nommée innotek. C'est l'une des solutions de virtualisation les plus populaires pour Ubuntu. C'est la troisième méthode la plus connue pour utiliser des applications Windows sous Linux, d'après DesktopLinux.com (derrière Wine qui n'est ni un émulateur, ni un logiciel de virtualisation et VMWare qui est propriétaire). Il y a une bonne raison à cela, elle possède une foule de fonctionnalités, dont les « snapshots », les répertoires partagés, le RDP (Remote Desktop Protocol), la possibilité d'utiliser des périphériques USB, et bien d'autres fonctionnalités avancées dans la virtualisation du matériel.

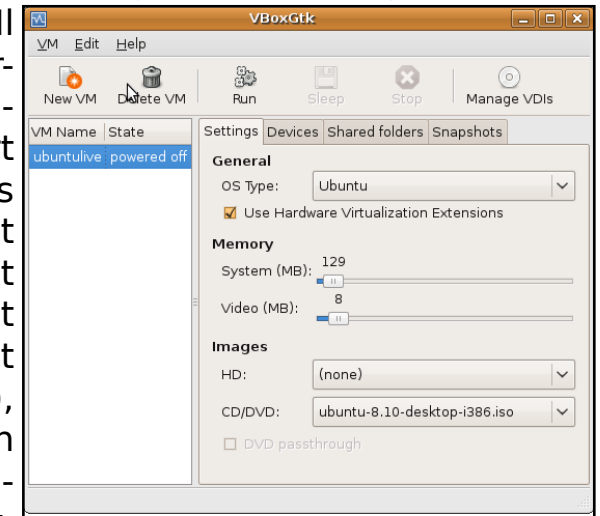
Il existe deux versions de VirtualBox. L'installation de l'édition libre est facile : il suffit d'installer le paquet **virtualbox-ose** à partir des dépôts Universe. Pour la version améliorée mais non libre, vous devrez visiter le site Web (voir ci-dessus) et télécharger le fichier .deb.



VBoxGTK

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

Si vous êtes un utilisateur de Gnome ou de Xfce qui n'aime pas utiliser des applications QT sur des systèmes basés sur GTK, jetez un coup d'œil au logiciel VBoxGTK. Il est toujours en version bêta (le site indique que « la plupart des caractéristiques de VirtualBox ne sont pas supportées et que celles qui le sont ne fonctionneront probablement pas »), mais c'est un bon début et cela progresse rapidement.

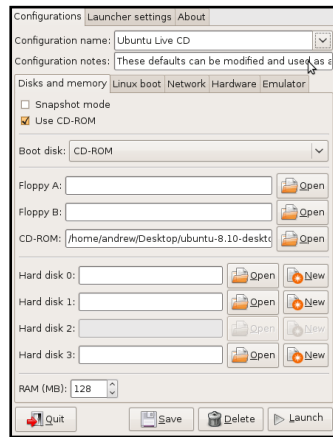


En ce moment, le développeur se concentre encore sur la stabilité du produit et il en résulte que la plupart des fonctionnalités de VirtualBox ne sont pas disponibles. Néanmoins, VBoxGTK arrive à démarrer des systèmes d'exploitation et c'est du GTK.

Pour installer VBoxGTK, utilisez le paquet **vboxgtk** présent dans les dépôts universe.



Qemu Launcher



http://projects.wanderings.us/qemu_launcher

Si vous appréciez QtEmu mais si vous n'aimez pas le fait que ce soit écrit en Qt, Qemu Launcher est une bonne alternative.

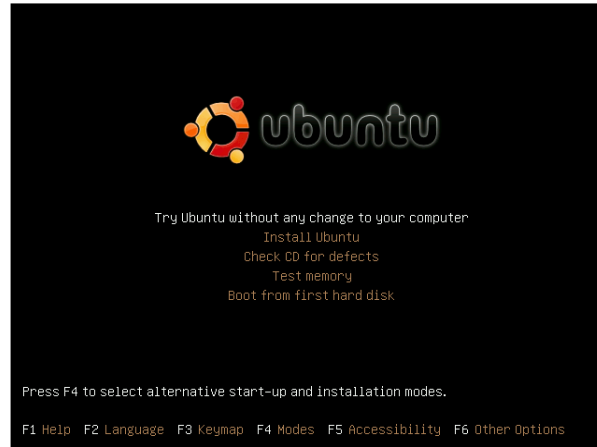
Cette interface GTK+ pour QEMU supporte presque toutes les fonctionnalités de QEMU, mais ce n'est pas aussi intuitif que QtEmu. C'est définitivement ciblé « hacker », avec le support du réseau et de l'accélération, le démarrage direct sur le noyau Linux, et quelques autres fonctionnalités telles que la synchronisation de l'horloge. Les « snapshots » sont aussi supportés, faisant de Qemu Launcher une alternative viable à la ligne de commande pour les hackers et les programmeurs.

Pour installer Qemu Launcher, utilisez le paquet **qemu-launcher** disponible dans les dépôts universe.



Andrew Min est devenu accro à Linux depuis qu'il a installé openSUSE dans VMWare. Pour en apprendre davantage sur lui, visitez le site : <http://www.andrewmin.com/>

QEMU



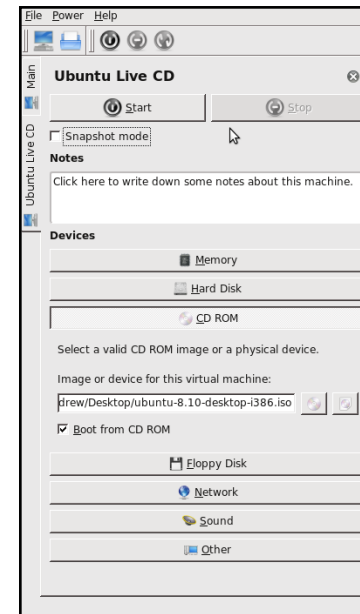
<http://bellard.org/qemu/>

Bien qu'il ne soit pas le plus facile à utiliser, QEMU est un des programmes de virtualisation le plus ancien et le plus respecté. QEMU peut non seulement virtualiser un processeur existant (comme VirtualBox ou VMWare), mais il peut également émuler une plate-forme matérielle comme un PowerPC ou un SPARC. Cette caractéristique le rend très populaire auprès des développeurs qui peuvent tester leurs programmes sur différentes plate-formes - tout comme Android. De plus, il a bien d'autres fonctions telles que les « snapshots », le contrôle du bureau à distance (VNC), et évidemment des fonctions plus classiques telles que le son, le « hard drive tweaking » et la simulation de processeurs multiples. Son code a largement été repris dans toutes les machines virtuelles d'aujourd'hui y compris VirtualBox.

Pour installer QEMU, utilisez le paquet **qemu** présent dans les dépôts universe.

QtEmu

<http://qtemu.org/>



Si vous n'aimez pas vous embêter avec la console, essayez cette interface graphique à QEMU, basée sur Qt. Il s'agit d'une interface graphique (GUI) directe et facile d'utilisation qui prend en charge toutes les fonctionnalités de QEMU dans une interface Qt sympathique. Il gère toutes les options standards de mémoire, de disque dur, de CD-ROM, de disquette, de réseau et de son, mais il y a aussi des fonctionnalités plus élaborées comme l'intégration transparente de la souris et les processeurs multiples. C'est une petite application fort sympathique qui propose beaucoup de choses, surtout si vous n'aimez pas la double licence de Sun sur VirtualBox mais que vous appréciez son interface.

Pour installer QtEmu, utilisez le paquet **qtemu** présent dans les dépôts universe.



COMMENT CONTRIBUER

Pensez bien à rédiger tous vos messages en anglais...

Nous sommes toujours à la recherche d'articles pour le Full Circle. Pour soumettre vos idées ou proposer de traduire nos numéros, veuillez consulter notre wiki :

<http://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine>

Envoyez vos articles à cette adresse : articles@fullcirclemagazine.org

Vous voulez proposer des actualités, envoyez-les nous à : news@fullcirclemagazine.org

Envoyez vos remarques ou vos expériences sous Linux à : letters@fullcirclemagazine.org

Les tests de matériels/logiciels doivent être envoyés à : reviews@fullcirclemagazine.org

Envoyez vos questions pour la rubrique Q&R à : questions@fullcirclemagazine.org

et les captures d'écran pour « Mon bureau » à : misc@fullcirclemagazine.org

Si vous avez des questions, visitez notre forum : www.fullcirclemagazine.org

LE FULL CIRCLE A BESOIN DE VOUS !

Un magazine n'en est pas un sans articles et le Full Circle n'échappe pas à cette règle. Nous avons besoin de vos opinions, de vos bureaux et de vos histoires. Nous avons aussi besoin de tests (jeux, applications et matériels), de tutoriels (sur K/X/Ubuntu) ainsi que des questions et suggestions que vous pourriez avoir.

Contactez nous via : articles@fullcirclemagazine.org



L'équipe du Full Circle

Éditeur - Ronnie Tucker

ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmaster - Rob Kerfia

admin@fullcirclemagazine.org

Dir. Comm - Robert Clipsham

mrmonday@fullcirclemagazine.org

Relecteurs

Robert Orsino

Mike Kennedy

David Haas

Gord Campbell

Jim Barklow

David Sutton

Andrew Min

Traduction française :

<http://fullcircle-mag.fr/>

contact@fullcircle-mag.fr

Nous remercions Canonical, l'équipe Marketing d'Ubuntu et les nombreuses équipes de traduction à travers le monde.

Date limite pour le N° 20 :
dimanche 7 décembre.

Date de parution du N° 20 :
dimanche 28 décembre.