

Numéro 23 - Mars 2009



full circle

LE MAGAZINE INDÉPENDANT DE LA COMMUNAUTÉ UBUNTU

 ubuntu

 kubuntu

 xubuntu

 edubuntu

INTERVIEW :
STEVE STALCUP

TUTORIELS :
PROGRAMMER EN C - PARTIE 7
DEVELOPPEMENT WEB - PARTIE 4
PROMOUVOIR UBUNTU - PARTIE 2

COMMAND AND CONQUER :
DÉPANNAGE

CRITIQUE DE LIVRE :
HOW TO BE A GEEK GODDESS

DÉPANNAGE

UTILISER LA LIGNE DE COMMANDE





full circle

www.fullcirclemagazine.org



P.08



P.15



P.23



P.24



P.19



P.28



P.30



P.35

Actualités	p.04
Command and Conquer : Dépannage	p.06
How-To : Programmer en C - Partie 7 Développement Web - Partie 4 Promouvoir Ubuntu - Partie 2	p.08 p.15 p.19
Mon histoire : Devenir un utilisateur Ubuntu	p.22
Critique de livre : How To Be A Geek Goddess	p.23
Interview : Steve Stalcup	p.24
Lettres	p.26
Femmes d'Ubuntu	p.28
Jeux Ubuntu	p.30
Q&R	p.32
Mon Bureau	p.33
Top 5 : Gestionnaires de tâches	p.35
Comment contribuer	p.37

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'oeuvre). 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.

C'est vrai ce qu'on dit, le temps passe vite quand on s'amuse. Le mois prochain, c'est le deuxième anniversaire du FCM. Full Circle Magazine fêtera ses deux ans en avril prochain, et pour célébrer cet évènement (quasi) monumental, le FCM n° 24 sera un « super numéro » avec des surprises à gogo.

Que voulons-nous pour notre anniversaire ? Je suis heureux que vous posiez la question. Nous aimerions voir le FCM au beau milieu de la première page de SlashDot, et de Digg si possible. Non seulement, ça contribuera à garder Robert heureux, lui qui a toujours rêvé d'être sur SlashDot, mais ceci révélera aussi le FCM à de nombreux nouveaux lecteurs. Un public de 25 000 lecteurs par mois, c'est bien, mais nous voulons plus. Plus ! Nous sommes gourmands à ce point-là ! Je suis sûr qu'il existe encore beaucoup de personnes sur terre qui n'ont pas entendu parler de Full Circle magazine, et nous ne pouvons accepter cela.

Profitez du numéro de ce mois-ci, surveillez la sortie du FCM n° 24 qui paraîtra le 24 avril et bonne chance pour le concours mensuel. Et continuez à nous envoyer des courriels !

Cordialement,

Ronnie

Editeur, 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 encore 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>



ACTUALITES

Sortie d'Ubuntu 9.04 Beta



Les deux versions d'Ubuntu 9.04 (Jaunty Jackalope), serveur et desktop,

viennent de paraître. Beaucoup de nouvelles fonctionnalités ont été introduites, dont certaines grâce au travail des équipes en amont. Les nouvelles versions de Gnome, de X.org et du système de notifications sont présentes.

Puisqu'Ubuntu 9.04 intègre GNOME 2.26, il en hérite des nouvelles fonctionnalités : l'utilitaire de gravure Brasero, une meilleure prise en charge de plusieurs écrans avec un nouveau panneau de configuration, une meilleure intégration de PulseAudio, etc. Cette version Beta d'Ubuntu 9.04 intègre également X.org 1.6, et encore un peu plus de cartes graphiques utilisent des pilotes libres.

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

La police française : nous avons économisé des millions en adoptant Ubuntu

La gendarmerie nationale française dit avoir économisé des millions en migrant leur infrastructure logicielle de Windows vers Ubuntu.

La transition vers les logiciels open source a commencé en 2005 lorsqu'ils ont remplacé Microsoft Office par OpenOffice.org. Ils ont peu à peu adopté d'autres applications, comme Firefox et Thunderbird. Après la sortie de Windows Vista en 2006, ils décidèrent d'abandonner Windows et de migrer petit à petit vers Ubuntu.

Actuellement, 5000 stations de travail sont passées sous Ubuntu. Suite au succès de cette migration, ils prévoient d'installer Ubuntu sur 15000 stations de travail de plus d'ici la fin de l'année. Leur but est d'avoir tout l'organisme et ses 90 000 stations de travail sous Ubuntu en 2015.

Un rapport publié par l'observatoire des logiciels libres de la commission européenne « European Commission's Open Source Observatory » fournit quelques détails sur le récent discours prononcé par le Lieutenant-Colonel de la

gendarmerie Xavier Guimard, qui a dit que la gendarmerie a pu réduire son budget annuel en informatique de 70 % sans réduire ses possibilités.

Source : <http://arstechnica.com>

Enquête sur le développement des jeux

La possibilité de fonder un projet de jeux open source est un sujet de discussion sur le forum de « Free Game Developer » et ont décidé de lancer une enquête pour connaître l'opinion des gens. Comme ils essaient d'avoir le plus de participants possible, si vous voulez participer à cette enquête, cliquez sur le lien ci-dessous.

<http://tinyurl.com/opensurvey>

Félicitations à NEO qui a gagné un exemplaire du livre « Ubuntu For Non-Geeks ».

Désolé si vous n'avez pas gagné ce mois-ci, mais le numéro du mois prochain présentera une critique de « Ubuntu Unleashed » et en offrira **trois** exemplaires.



ACTUALITES

Canonical lance un stage de formation aux serveurs Ubuntu

Continuant sa série de formations Ubuntu, Canonical prévoit d'organiser un stage de formation aux serveurs Ubuntu plus tard dans l'année. Dans un blog, Canonical, le partenaire financier d'Ubuntu Linux, a informé que la nouvelle formation a été organisée en réponse aux requêtes d'étudiants ainsi qu'à celles de partenaires.

La formation sur le déploiement d'Ubuntu en environnement d'entreprise sera une formation de cinq jours prévue pour les administrateurs systèmes de niveau intermédiaire à avancé travaillant dans des organismes qui sont sur le point de déployer, ou ont déjà déployé Ubuntu sur les ordinateurs de bureau et sur les serveurs.

Les participants acquerront les capacités nécessaires pour déployer, configurer et maintenir « Ubuntu Server Edition » à l'intérieur d'une infrastructure d'entreprise.

Source : <http://www.tectonic.co.za>

Sortie de GNOME 2.26



L'équipe GNOME a sorti GNOME 2.26, la dernière version dans la branche 2.x. Comme tout le monde le sait, GNOME est un environnement de bureau libre multi-plateforme. La version 2.26 maintient la politique GNOME en ajoutant des mises à jour à une base stable, et en tant que tel, elle arrive avec une multitude de nouvelles fonctionnalités.

GNOME 2.26 inclus l'utilitaire de gravure CD/DVD Brasero en tant qu'application par défaut pour la gravure. Même si GNOME supportait déjà la gravure, Brasero apporte de nouvelles fonctionnalités à GNOME comme la pré-écoute des pistes audio, le découpage des pistes, la normalisation du volume, la prise en charge complète de la multisession, la vérification d'intégrité, un éditeur de pochette et la prise en charge de plusieurs moteurs de gravure. Notez cependant que l'ancienne

méthode de gravure fait toujours partie de GNOME.

L'accent a été mis sur Evolution, l'application de messagerie pour Gnome, ainsi que sur les groupwares (un groupware est un logiciel collaboratif) à l'attention des nouveaux venus en provenance de Windows. Evolution prend maintenant en charge l'importation des fichiers .pst d'Outlook, ainsi que le protocole MAPI de Microsoft Exchange. Ainsi GNOME est bien plus apte à travailler avec des serveurs Exchange.

Il y a aussi quelques améliorations liées aux médias, comme le greffon de téléchargement automatique des sous-titres dans Media Player. Il y a aussi un nouvel applet de contrôle de volume qui utilise complètement toutes les fonctionnalités avancées de PulseAudio. L'ancien mixer Gstreamer est toujours disponible pour ceux qui n'utilisent pas PulseAudio.

Quelques autres nouvelles fonctionnalités, parmi d'autres : les salons de discussion en vidéo avec Empathy, un meilleur support du multi-écran et la prise en charge des lecteurs d'empreintes.

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



COMMAND AND CONQUER

Par Lucas Westermann

J'ai remarqué qu'il y avait un certain nombre d'articles postés sur les forums Ubuntu au cours des deux dernières semaines sur la manière de faire des rapports d'anomalies. Par conséquent, j'ai décidé de présenter certaines choses fondamentales à faire pour essayer de trouver l'origine du problème, afin de pouvoir faire une recherche dans google pour y trouver une solution (à moins de pouvoir la trouver sans cela). Pour information générale, les journaux (« logs ») sont stockés dans `/var/log/`. Il existe des journaux systèmes (pour tout) et puis un ensemble de journaux pour les applications ou les processus.

La première chose qui doit être faite si une application se bloque au démarrage (par exemple Firefox se fige et se bloque juste après son lancement) est de lancer l'application à partir du terminal pour ainsi afficher les messages d'erreurs dans celui-ci. Si vous obtenez un message d'erreur, la meilleure solution est de copier/coller l'essentiel de l'erreur dans

google pour faire une recherche ou bien, si vous comprenez le message d'erreur, d'utiliser cette information pour savoir ce que vous devez faire afin de résoudre le problème.

Un problème plus difficile à résoudre est, par exemple, quand vous insérez une clé USB et qu'elle n'est pas reconnue par Nautilus. La première commande qui doit être exécutée est la suivante :

```
dmesg | tail
```

Regardez si la sortie fait référence à l'insertion d'une clé USB, ou toute autre chose qui relève de votre problème spécifique. Si ça n'apparaît pas dans la sortie, vous pouvez soit essayer d'augmenter la quantité de lignes de la sortie en ajoutant le argument `-n` à `tail` suivi du nombre de lignes à afficher. Par exemple, pour afficher 14 lignes dans la sortie, saisissez :

```
dmesg | tail -n 14
```

sinon vous pouvez enlever et réinsérer la clé dans un nouveau port USB ou vérifiez les sorties de :

```
sudo fdisk -l  
lsusb
```

pour regarder s'il n'y a pas quelques indications concernant la reconnaissance d'une clé USB. Si la clé est reconnue par le système, vous pouvez, pour obtenir un message d'erreur plus spécifique, essayer de la monter manuellement et regarder pourquoi ça échoue.

Les commandes et idées ci-dessus peuvent s'appliquer à presque n'importe quel problème que vous pourriez rencontrer, du moment que vous savez un minimum où chercher. La prochaine suggestion, cependant, concerne la lenteur du démarrage et l'examen de ce qui se passe lors du lancement de l'ordinateur, au cas où quelque chose traînerait et causerait ainsi un grand retard.

Ceci peut être fait par un programme appelé « bootchart » qui est dans les dépôts d'Ubuntu. Vous pouvez l'installer en saisissant :

```
sudo apt-get install bootchart
```

Une fois installé, vous n'aurez plus qu'à redémarrer votre ordinateur et ainsi vous pourrez visualiser



les résultats graphiques dans eye of gnome (le visionneuse d'images par défaut), en naviguant dans le répertoire `/var/log/bootchart/` et en ouvrant la bonne image (nommées en fonction de la date).

En outre, les problèmes matériels peuvent être vérifiés par le programme `lshw`, qui énumère les informations sur le matériel. La façon la plus pratique pour l'utiliser est de l'exécuter avec l'option `-C` suivi de la section (`display`, `network`, etc.).

Ainsi, par exemple, les problèmes liés à la connexion sans fil sont vérifiés avec :

```
sudo lshw -C Network
```

Cette commande donne des détails sur vos périphériques réseaux (ethernet et sans fil) et autant d'informations que possible, allant des capacités jusqu'aux pilotes et ainsi de suite. Le plus important est sans doute de vérifier qu'il n'est pas désactivé et que le pilote apparaît bien (il est dans la dernière ligne de la section « `device` » et sera désigné par « `driver=[nomDuDisque]` »).

Dernier petit conseil, si vous rencontrez des erreurs ou des prob-

lèmes que vous ne parvenez pas à résoudre ou à corriger, donnez autant d'informations utiles que possible à toutes demandes que vous faites. Trop d'informations est mieux que pas assez. Par exemple, si vous travaillez sur un problème de connexion sans fil, ou sur un périphérique sans fil non reconnu, envoyez la sortie de commandes telles que `ifconfig`, `iwconfig`, `lshw -C Network` ; si c'est un dongle USB sans fil, postez également la sortie de `lsusb`, si c'est un PCI, celle de `lspci`, etc. Tout cela facilite la tâche car celui qui décide de vous aider n'aura pas à vous demander plus de renseignements si tout est déjà présent dans le premier message et toutes réponses ultérieures peuvent être à même de vous aider, sans long va-et-vient qui habituellement peuvent durer un jour ou deux (selon le fuseau horaire et l'heure de la journée du premier message). Il suffit de garder à l'esprit que plus d'informations sont fournies, plus les personnes auront matière à travailler afin de résoudre un problème qu'elles ne peuvent ni voir ni dépanner physiquement.

Cet article a été créé dans le but d'être un guide utile afin d'offrir aux gens un point de départ afin de résoudre leurs problèmes par eux-mêmes,

ou d'augmenter leurs chances d'obtenir une aide lorsqu'ils en font la demande. Il n'est pas exhaustif et les commandes présentées n'ont pas été expliquées en détail. Toutes les commandes peuvent être examinées dans les pages du manuel (en utilisant la commande « `man` » qui a été présentée dans un précédent article de C&C) et c'est en utilisant les commandes que vous les comprendrez.

Lecture complémentaire :

<http://www.troubleshooters.com/tpromag/200007/200007.htm>



Lucas a appris tout ce qu'il sait en endommageant régulièrement son système, et en n'ayant alors plus d'autre choix que de trouver un moyen de le réparer. Quand il en trouve le temps, il publie également un blog à l'adresse <http://lswest-ubuntu.blogspot.com>.



TUTORIEL

Par Elie De Brauer

PROGRAMMER EN C - PARTIE 7

VOIR AUSSI :

FCM No 17-22 - Programmer en C - Parties 1-6

APPLICABLE À :

 ubuntu  kubuntu  xubuntu

CATÉGORIES :



PÉRIPHÉRIQUES :

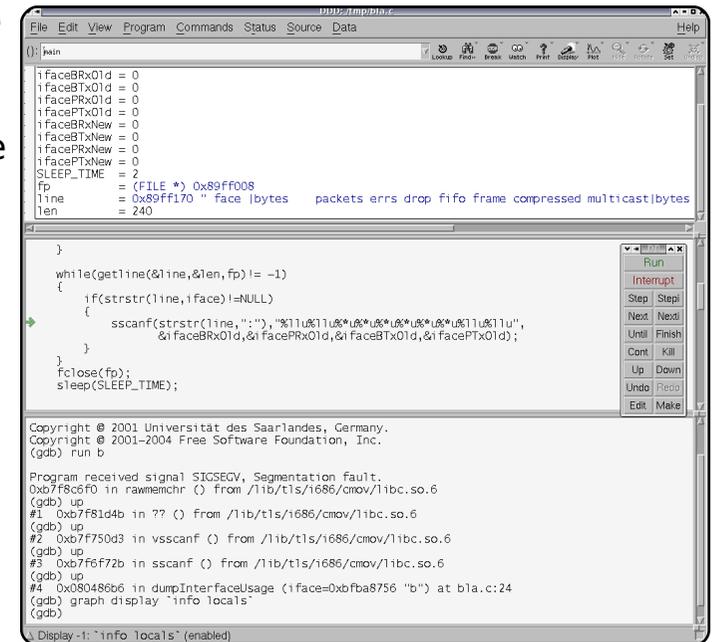


Dans la sixième partie de cette série, je vous ai montré quelques techniques non intrusives dans le but d'examiner des applications. Dans cet article je vais vous présenter un outil qui permet d'aller plus loin, de faire une analyse post-mortem et d'examiner le fonctionnement interne d'une application. Bien que strace/ltrace/valgrind soient de très bons outils, ils ne

montrent qu'une partie de ce qui se passe réellement ; strace, par exemple, ne montre que les appels système tandis que valgrind montre seulement ce qui se passe avec les allocations mémoire. L'outil présenté ici s'appelle gdb (le Débogueur GNU), et cet outil n'a, en théorie, pas de limites. Par conséquent, si vous voulez examiner quelque chose liée à une application, GDB est le bon outil. Sur un système Ubuntu ordinaire, gdb peut être installé avec :

```
sudo apt-get install gdb
```

Tous EDI sur un système Linux permettant le débogage aura normalement gdb en mode texte tournant en arrière-plan. Ici je me concentrerai sur l'utilisation de gdb en lignes de commande, mais sachez que lors de débogages complexes, il peut être utile d'avoir une vue graphique des choses. L'une des plus vieilles interfaces graphiques classiques de gdb s'appelle ddd (Data Display Debugger), vous pouvez l'installer en tapant :



```
sudo apt-get install ddd
```

Voici une capture d'écran de ddd qui est composé de trois grands panneaux (en haut à droite). En haut se trouve le panneau de données où l'on peut afficher les variables et examiner leurs contenus. Au milieu, vous pouvez voir le panneau source où s'affiche le code source, ici vous pouvez mettre des 'breakpoints'. Le



panneau du bas vous permet de voir l'interaction de gdb. Vous pouvez également y entrer des commandes gdb, ou vous pouvez cliquer sur les boutons correspondants.

L'exemple utilisé dans cet article s'appelle ifstat. Il y a déjà une application ifstat dans Ubuntu mais la nôtre est plus simple mais se comporte de façon identique. Cette application est présentée dans Liste 1 et Liste 2. Son but est d'afficher, toutes les 2 secondes, le trafic d'une interface réseau donnée. C'est à la base une boucle while (lignes 29-49) qui lit /proc/dev/net et qui affiche les vitesses d'entrée et de sortie d'une interface réseau en kilo octets par seconde et en paquets par seconde. La fonction main elle-même est plutôt simple (lignes 51-60). Nous contrôlons ici si un argument a été passé depuis la ligne de commande. Ce paramètre sera l'interface que l'utilisateur veut surveiller. Si aucun paramètre ou trop de paramètres sont donnés, un message donnant des instructions d'usage à l'utilisateur s'affiche.

```
01. #include <stdio.h>
02. #include <stdlib.h>
03. #include <string.h>
04. #include <unistd.h>
05. typedef unsigned long long ull;
06. int parseDevFile(const char * iface, ull *bRx, ull *pRx,
07.                 ull *bTx, ull *pTx)
08. {
09.     FILE * fp = NULL;
10.     char * line = NULL;
11.     unsigned int len = 0;
12.     fp = fopen("/proc/net/dev", "r");
13.     if(fp==NULL)
14.     {
15.         return -1;
16.     }
17.     while(getline(&line,&len,fp) != -1)
18.     {
19.         if(strstr(line,iface)!=NULL)
20.         {
21.             sscanf(strstr(line,":")+1,"%llu%llu%u%u%u%u%u%u%llu%llu",
22.                   bRx, pRx, bTx, pTx);
23.         }
24.     }
25.     fclose(fp);
26.     free(line);
27.     return 0;
28. }
```

Liste 1: ifstat.c (partie 1)

Jusque là, rien de neuf, toutes les nouveautés se situent dans la fonction `parseDevFile()` (lignes 5-28) que nous présentons ici. Cette fonction va ouvrir `/proc/dev/net` et analyser son contenu. Les compteurs qui nous intéressent seront stockés dans les pointeurs `bRx`, `pRx`, `bTx` et `pTx` qui sont passés lors de l'appel à cette fonction. En passant des pointeurs, nous pouvons changer les valeurs de ces variables depuis l'intérieur de la fonction. La fonction retournera 0 en cas de succès, ou -1 en cas d'erreur d'ouverture du fichier.

Dans cet exemple, c'est la première fois que nous ouvrons un fichier. À la ligne 9, un pointeur de fichier est déclaré. La ligne 12 contient un appel à `fopen()` (man `fopen` pour plus d'informations), le premier argument est le fichier à ouvrir, le second explique comment nous voulons ouvrir ce fichier. Dans ce cas « r » signifie que nous voulons l'ouvrir en lecture. Une fois la lecture du fichier terminée, nous le fermons avec `fclose()` à la ligne 25.

```
29. void dumpInterfaceUsage(const char * iface)
30. {
31.     ull ifaceBRxOld=0, ifaceBTxOld=0, ifacePRxOld=0, ifacePTxOld=0;
32.     ull ifaceBRxNew=0, ifaceBTxNew=0, ifacePRxNew=0, ifacePTxNew=0;
33.     const int SLEEP_TIME = 2;
34.
35.     if(parseDevFile(iface,&ifaceBRxOld,&ifacePRxOld,&ifaceBTxOld,&ifacePTx
Old)==-1) return;
36.     sleep(SLEEP_TIME);
37.     while(1)
38.     {
39.         if(parseDevFile(iface,&ifaceBRxNew,&ifacePRxNew,&ifaceBTxNew,&ifac
ePTxNew)==-1) return;
40.         printf("%s In: %8.2f kbyte/s %5llu P/s Out: %8.2f kbyte/s
%5llu P/s\n", iface,
41.             (ifaceBRxNew-ifaceBRxOld)/(SLEEP_TIME * 1024.0),
42.             (ifacePRxNew-ifacePRxOld)/SLEEP_TIME,
43.             (ifaceBTxNew-ifaceBTxOld)/(SLEEP_TIME * 1024.0),
44.             (ifacePTxNew-ifacePTxOld)/SLEEP_TIME);
45.         ifaceBRxOld=ifaceBRxNew; ifaceBTxOld=ifaceBTxNew;
46.         ifacePRxOld=ifacePRxNew; ifacePTxOld=ifacePTxNew;
47.         sleep(SLEEP_TIME);
48.     }
49. }
50.
51. int main(int argc, char **argv)
52. {
53.     if(argc != 2)
54.     {
55.         printf("Usage: %s interfacename\n", argv[0]);
56.         exit(1);
57.     }
58.     dumpInterfaceUsage(argv[1]);
59.     return 0;
60. }
```

Liste 2: `ifstat.c` (partie 2)



Les Entrées/Sorties en C

Laissez-moi vous parler des Entrées/Sorties en C : les appels `fopen()`, `fclose()`, `fread()`, `fwrite()` font partie des fonctionnalités standards du langage C et devraient être disponibles sur toutes les plateformes. En revanche, `open()`, `close()`, `read()`, `write()` font partie du standard POSIX et ce sont les véritables appels système. On utilise en général `fread()` pour lire un fichier. Cependant, si vous consultez la page manuel, elle vous dira qu'il faut spécifier un tampon, la taille d'un élément et le nombre d'éléments à lire ce qui n'est pas très pratique dans notre cas. C'est pourquoi nous utilisons `getline()` ; cette fonction prend un pointeur de pointeur comme premier argument, et un pointeur sur un

entier comme second argument. En interne cette fonction va toujours lire une ligne complète, et copiera les données dans le tampon s'il y a la place, ou bien créera un nouveau tampon s'il n'y a pas la place (voir `man getline`). Tout ce qu'il faut retenir, c'est de libérer le pointeur que `getline()` nous a alloué (ligne 26).

Les lignes 19-24 font la véritable analyse de la ligne lue dans le fichier. La ligne 19 vérifie si le nom de l'interface est quelque part dans la ligne lue (ce qui signifie qu'on a lu assez de lignes). Si nous sommes à la bonne ligne, `sscanf()` sera utilisé pour convertir les valeurs de la ligne en variables « unsigned long long » utilisées dans l'application. Le « * » dans la ligne de format indique que nous ne nous intéressons pas à certaines valeur.

La compilation et l'exécution de l'application donnent la sortie ci-dessous quand j'examine le trafic de mon réseau sans-fil.

Les bogues

Hélas, cet article a pour sujet le débogage, et bien que l'exemple semble fonctionner, il est loin d'être parfait. Notez que j'ai compilé l'exemple en passant les paramètres `-ggdb` au compilateur, ce qui veut dire que des symboles de débogage sont inclus dans le binaire, ce qui permettra au débogueur d'obtenir des informations plus précises.

Si je démarre l'application et que je passe par accident « b » comme nom d'interface, l'application se comporte ainsi :

```
edb@lapedb:~/fullcircle/c-7$ gcc -ggdb -o ifstat ifstat.c
edb@lapedb:~/fullcircle/c-7$ ./ifstat wlan0
wlan0 In:      1.36 kbyte/s      16 P/s  Out:      1.50 kbyte/s      16 P/s
wlan0 In:     103.25 kbyte/s     84 P/s  Out:      4.61 kbyte/s     54 P/s
wlan0 In:      1.29 kbyte/s     15 P/s  Out:      1.50 kbyte/s     16 P/s
```

Que s'est-il passé ?

Apparemment notre application a tenté d'accéder à de la mémoire qui ne lui appartenait pas, le noyau n'a pas aimé ça et nous a envoyé un signal

```
edb@lapedb:~/fullcircle/c-7$ gcc -ggdb -o ifstat ifstat.c
edb@lapedb:~/fullcircle/c-7$ ./ifstat wlan0
wlan0 In:      1.36 kbyte/s      16 P/s  Out:      1.50 kbyte/s      16 P/s
wlan0 In:     103.25 kbyte/s     84 P/s  Out:      4.61 kbyte/s     54 P/s
wlan0 In:      1.29 kbyte/s     15 P/s  Out:      1.50 kbyte/s     16 P/s
```



SIGSEGV. En conséquence l'application a été terminée. Dans ce cas, nous pouvons utiliser deux options ; nous pourrions soit redémarrer l'application dans notre débogueur et y faire du débogage en direct ou alors nous pourrions obtenir un fichier « core » et faire du débogage post-mortem. Quand de telles choses arrivent avec un des paquets de votre distribution et que vous faites un rapport de bogue, il vous sera souvent demandé un fichier « core ». Il est utile de savoir créer ces fichiers « core », c'est ce que nous allons donc faire.

```
edb@lapedb:~/fullcircle/c-7$
ulimit -c unlimited
edb@lapedb:~/fullcircle/c-7$
./ifstat b
Segmentation fault (core
dumped)
edb@lapedb:~/fullcircle/c-7$
ls -hal core
-rw--- 1 edb edb 280K 2009-03-
07 13:33 core
```

Avec `ulimit`, on peut limiter certaines ressources, dont la taille du fichier « core », et de nos jours elle est par défaut mise à 0. Quand on la règle à « unlimited »,

une application peut créer un fichier « core » (un fichier « core » contient la mémoire de travail d'une application). Examinons le avec `gdb` (à droite).

Qu'avons-nous fait ? Nous avons lancé `gdb` en passant notre binaire et le fichier « core » en arguments. `gdb` nous a dit que l'application a été terminée à cause d'une violation de segmentation. Nous avons demandé où, et `gdb` a répondu avec un « backtrace », une liste de toutes les fonctions appelées. Nous voyons que nous avons démarré dans `main`,

ensuite dans `dumpInterfaceUsage` et puis `parseDevFile` qui a appelé `sscanf()`. On considère en général (et c'est souvent correct) que le problème vient du nouveau code et non pas de la librairie appelée. Ici nous pourrions supposer que nous avons fait une erreur lors de l'appel à `sscanf()`. Pour être sûr, j'ai demandé à `gdb` d'afficher la variable de la ligne, et nous voyons que nous sommes sur une ligne contenant un « b » (que nous avons passé comme `interface`), mais que le `strstr()` qui

```
edb@lapedb:~/fullcircle/c-7$ gdb ifstat core
GNU gdb 6.8-debian
Copyright (C) 2008 Free Software Foundation, Inc.
License GPLv3+: GNU GPL version 3 or later
<http://gnu.org/licenses/gpl.html>
This is free software: you are free to change and redistribute it.
There is NO WARRANTY, to the extent permitted by law. Type "show
copying"
and "show warranty" for details.
This GDB was configured as "i486-linux-gnu"...
```

```
warning: Can't read pathname for load map: Input/output error.
Reading symbols from /lib/tls/i686/cmov/libc.so.6...done.
Loaded symbols for /lib/tls/i686/cmov/libc.so.6
Reading symbols from /lib/ld-linux.so.2...done.
```

NOTE: et plusieurs autres erreurs `libc.so.6`.



cherche un « : » a retourné NULL car il n'y a pas de « : » dans l'entête. scanf() a donc tenté de lire l'adresse mémoire 1.

Pour obtenir le même résultat en direct, démarrez gdb avec le binaire comme premier argument. Au prompt de gdb, tapez run suivi des paramètres d'appel. La même chose va se produire :

```
edb@lapedb:~/fullcircle/c-7$  
gdb ifstat  
(gdb) run b  
Starting program:  
/home/edb/fullcircle/c-  
7/ifstat b  
Program received signal  
SIGSEGV, Segmentation fault.  
0xb7fd26c7 in rawmemchr ()  
from  
/lib/tls/i686/cmov/libc.so.6*
```

Nous n'avons pas utilisé de fichier « core ». La sortie suivante (à droite) est la sortie d'une session en direct. En démarrant l'application avec « bla » en argument, nous avons vu que toutes nos valeurs restaient à zéro. Nous avons donc regardé de plus près. Nous supposons que le problème provient de

parseDevFile, en tapant break parseDevFile, nous demandons à gdb de mettre un « breakpoint » lors de l'appel de cette fonction. Cette application démarrera et fonctionnera normalement mais se suspendra et présentera un shell gdb à chaque « breakpoint » rencontré. Nous décidons d'avancer dans cette fonction en donnant plusieurs

commandes step (ce qui exécute une ligne de code). Après l'appel à fopen(), nous contrôlons si le pointeur de fichier est valable ; il semble l'être. Nous décidons alors de mettre un « display » (ce qui montre à chaque « step » une expression) sur le pointeur line contenant notre chaîne (la sortie est tronquée pour des

```
edb@lapedb:~/fullcircle/c-7$ gdb ifstat  
(gdb) break parseDevFile  
Breakpoint 1 at 0x80485da: file ifstat.c, line 11.  
(gdb) run bla  
Starting program: /home/edb/fullcircle/c-7/ifstat bla  
Breakpoint 1, parseDevFile (iface=0xbf96175d "bla", bRx=0xbf961290,  
pRx=0xbf961280, bTx=0xbf961288, pTx=0xbf961278) at ifstat.c:11  
11 FILE * fp = NULL;  
(gdb) step  
12 char * line = NULL;  
(gdb) step  
13 unsigned int len = 0;  
(gdb) step  
15 fp = fopen("/proc/net/dev", "r");  
(gdb) step  
16 if(fp==NULL)  
(gdb) print fp  
$1 = (FILE *) 0x9e20008  
(gdb) step  
21 while(getline(&line,&len,fp)!= -1)  
(gdb) display line  
1: line = 0x0  
(gdb) step  
23 if(strstr(line,iface)!=NULL)
```

NOTE: et plusieurs 'line = 0x9e20170' errors.



raisons de formatage). Nous voyons alors que nous parcourons la boucle while sans exécuter sscanf. Nous pouvons en conclure que l'interface « bla » n'existe pas. Quand on lance cont pour continuer l'exécution, nous retournons sur le shell gdb quand le « breakpoint » est atteint.

Conclusion

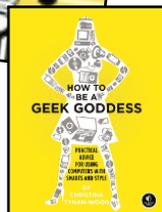
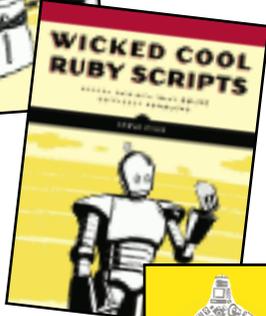
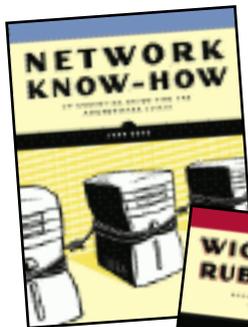
Dans cet article j'ai d'abord présenté le concept d'Entrée/Sortie en C et l'usage de getline(), mais j'ai également

donné une vue d'ensemble sur gdb. Le manque de place ne m'a permis que d'effleurer gdb. Mais j'espère que cela est suffisant pour que le lecteur comprenne comment gdb permet de contrôler le fonctionnement d'une application ; comment il utilise le système. Je conseille vivement à tous ceux qui travaillent avec des applications en C d'investir du temps à apprendre gdb, car il se révèle extrêmement utile pour déboguer les applications. En temps qu'exercice pour cet article, corrigez l'application ! Faites en sorte

qu'elle affiche un avertissement quand une interface est introuvable, et rendez la recherche de l'interface plus intelligente



Elie De Brauer est un belge fanatique de Linux, et en plus d'apprécier sa famille, il aime jouer avec les nouvelles technologies, et passe ses journées à attendre que Blizzard sorte enfin Diablo III.



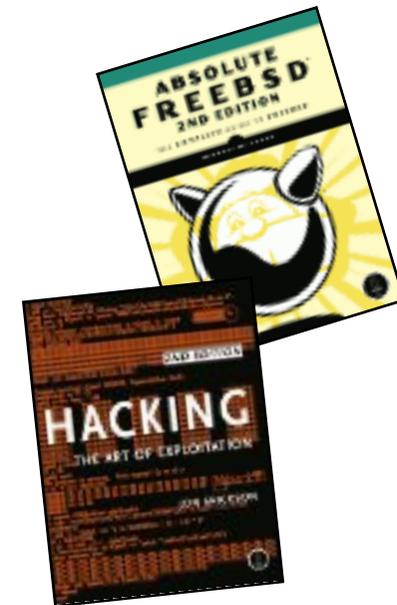
**no starch
press**

"the finest in geek entertainment"™

<http://nostarch.com/>

Supporters de Full Circle magazine

'How To Be A Geek Goddess' est critiqué en page 23





VOIR AUSSI :

FCM No 20 - 22 - Développement Web Parties 1 - 3

APPLICABLE À :

 ubuntu  kubuntu  xubuntu

CATÉGORIES :



PÉRIPHÉRIQUES :



Les langages de programmation ont pour but d'automatiser les tâches et de rendre la vie plus simple. PHP n'y fait pas exception.

Néanmoins, même s'il est formidable, simple d'utilisation ou très largement utilisé (estimé à une vingtaine de millions d'installations, utilisé par des sites web tels que Facebook, Wikipedia (MediaWiki), Digg, Wordpress, Yahoo!, et bien d'autres), PHP

n'est pas le langage de programmation le plus utilisé sur Internet. Il n'est pas non plus le meilleur.

Beaucoup de langages de programmation sont disponibles pour les développeurs web, avec notamment, sans être exhaustif, Python, Perl, Ruby (et Ruby on Rails), Java (JSP), ASP, ASP.net, etc. Diable, si vous souhaitez utiliser un langage de programmation ésotérique, vous pouvez même utiliser le C, C++, et bien d'autres langages de bas niveau.

Mais, ce que vous devez comprendre, c'est que chaque langage est différent, chacun a ses usages et ses buts. Certains sont procéduriers, d'autres sont orientés objet, et d'autres encore sont un mélange des deux. Si vous souhaitez essayer Python, faites-le ! En fait, je l'encourage. D'autant plus que ça fait bien sur un CV de connaître plusieurs langages de programmation, n'est-ce pas ? Certains employeurs ne vous embaucheront que si vous avez une expérience en ASP.net, alors que d'autres préféreront que vous ne connaissiez que PHP et Python. Apprenez-en un avec laquelle vous

vous sentez à l'aise, mais aussi en fonction de ce que l'industrie vous dicte (si vous aimez l'argent !).

Votre premier site Web

En supposant que vous ayez réalisé votre premier site web après avoir lu la partie 2 de cette série d'articles sur le développement web dans le Full Circle n°21, nous allons continuer de modifier le fichier « index.html » que nous avons sauvegardé dans notre répertoire localhost.

Rendre votre site Web dynamique

La modification de beaucoup de pages va rapidement devenir pénible, par exemple si vous voulez ajouter une page oiseaux.html, ou modifier le pied de page de tous vos fichiers parce qu'on est maintenant en 2010 par exemple. En PHP, votre page devient dynamique en séparant chaque section et en la rendant modulaire.

Tout d'abord, nous allons séparer le CSS dans un autre



fichier. Ce n'est pas indispensable, mais c'est une bonne pratique, et vous devriez le faire pour tous les aspects de votre site web (CSS, javascript, PHP ou tout ce qui se répète sur le site web).

Mettez le code (ci-dessous) dans un nouveau dossier appelé « css », et nommez le fichier « écran.css ».

Dans le fichier index.html, supprimez :

```
<style type="text/css">
</style>
et remplacez-le par :
<link rel="stylesheet"
type="text/css"
href="css/screen.css" />
```

```
*{
    color: #ecec;
    font-family: 'DejaVu Sans', sans-serif;
}
body{
    background-color: #212122;
}
#footer{
    border-top: 1px solid #ccc;
}
#footer p{
    font-size: 80%;
    text-align: center;
}
```

Vous venez de séparer avec succès le CSS de votre HTML.

Maintenant, pour que le reste du site devienne plus modulaire, prenez le code qui commence par « <!DOCTYPE> » et qui se finit par « <body> » et mettez-le dans un fichier appelé « entete.php » lui-même placé dans un répertoire appelé « inc ».

Faites de même pour « <p>Menu :</p> » et « » et placez le contenu dans un fichier appelé « menu.php » dans le répertoire « inc ».

Pour finir, créer un fichier « pied.php » dans le répertoire « inc ». Le contenu devrait commencer par « <div id="pied"> » et finir par « </html> ».

Copiez le reste du contenu « <div id="contenu"> » dans l'étiquette div (« </div> ») juste avant « <div id="pied"> », et mettez-le dans un fichier appelé « index.php », directement dans le répertoire localhost, à côté de « index.html ». Vous pouvez maintenant supprimer «

index.html » puisque nous n'en n'avons plus l'utilité maintenant.

Maintenant votre dossier localhost devrait contenir les fichiers et dossiers suivants :

```
localhost/
  css/
    écran.css
  inc/
    pied.php
    entete.php
    menu.php
  index.php
```

Maintenant, dans le fichier « index.php », ajoutez le code suivant au tout début :

```
<?php
include ('inc/entete.php');
?>
```

l'inclusion du menu où il était présent auparavant :

```
<?php
include ('inc/menu.php');
?>
```

et le code suivant tout à la fin :

```
<?php
include ('inc/pied.php');
?>
```

Le lecteur perspicace aura remarqué que tout ce que nous avons fait, c'est enlever le code de l'en-tête, du menu et du pied de page, le mettre dans un



fichier externe comme nous l'avons fait pour notre CSS, et l'inclure ensuite dans notre fichier « index.php ».

Vous avez également été initié à votre premier code PHP et à votre première fonction PHP (la

fonction include()). A chaque fois que vous écrivez du code PHP, il est important :

- (1) que votre fichier utilise l'extension .php, et :
- (2) d'encadrer votre code PHP par

des étiquettes « <?php ?> ».

Il y a des exceptions à ces règles (comme pour presque tout ce que j'ai approché à ce jour), mais ces deux pratiques sont gage de sécurité, d'utilité et de cohérence.

```
<?php
include ('inc/entete.php');
?>
<div id="contenu">
<?php
switch($_GET['page'])
{
    default:
    case 'maison':
        echo '<h1>Mon premier site web !</h1><p>Bonjour, et bienvenue sur mon premier site web !
        Merci d'avance d'être indulgent avec moi étant donné que je débute tout juste en
        développement web, mais il y en aura bien plus à venir très bientôt !</p>';
        break;
    case 'chiens':
        echo '<p>J'aime les chiens !</p>';
        break;
    case 'chats':
        echo '<p>J'aime les chats !</p>';
        break;
    case 'lézards':
        echo '<p>J'aime les lézards !</p>';
        break;
}
?>
<?php
include ('inc/menu.php');
?>
</div>
<?php
include ('inc/pied.php');
?>
```



Si vous ouvrez la page <http://localhost/index.php>, vous ne remarquerez aucune différence entre le fichier « index.html » que nous avons créé auparavant et le fichier « index.php » que nous venons juste de créer.

La déclaration PHP switch

Enfin, pour notre introduction au PHP, je vais vous présenter la déclaration switch.

Avant toute chose, mettez le code de la page précédente dans le fichier « index.php » en supprimant tout le reste.

La déclaration switch récupère la variable « page » du paramètre d'appel (tout ce qui se trouve sur l'url après un point d'interrogation (?) constitue un paramètre d'appel)

Le bon format pour le paramètre d'appel devrait ressembler à ceci :
<http://example.com?variable=5>.
Nous allons l'utiliser dans une seconde.

Vous allez également remarquer les cas que la déclaration switch accepte : « maison », « chiens », « chats » et « lézards ». Le cas « default »

sera le contenu utilisé si aucun des cas prévus n'est utilisé. (par exemple <http://localhost/index.php?page=oiseaux>). Ce n'est pas la façon la plus efficace de gérer un mauvais paramètre d'appel, mais c'est un début.

Maintenant, dans le fichier inc/menu.php, modifiez votre code pour qu'il ressemble à ceci :

```
<p>Menu:</p>
<ul>
<li><a
href="index.php?page=maison">Maison</a ></li>
<li><a
href="index.php?page=chiens">Chiens</a></li>
<li><a
href="index.php?page=chats">Chats</a></li>
<li><a
href="index.php?page=lezards">Lézards</a></li>
</ul>
```

Cela nous permet maintenant de passer une variable appelée « page » à « index.php » avec comme contenu « maison », « chiens », « chats » et « lézards », en fonction du lien sur lequel on va cliquer.

Vous pouvez maintenant voir que vous pouvez vous déplacer entre chaque page sans problèmes, tout en assistant au changement du

contenu.

Essayez d'expérimenter par vous-même, et ajoutez une cinquième page appelée « oiseaux », et voyez si vous pouvez la faire fonctionner.

Ne perdez pas de vue que ceci est une introduction très simple au PHP. Quand vous créez des sites web utilisant des inclusions, il faut prendre en considération des risques de sécurité (comme l'accès direct à vos fichiers inclus (les fichiers contenus dans votre dossier « inc »)), mais nous en parlerons une autre fois.



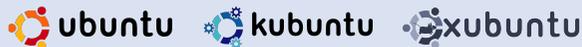
Brett Alton est un passionné d'Ubuntu, technicien en informatique et ingénieur en logiciel à Toronto au Canada.



VOIR AUSSI :

FCM No 22 - PROMOUVOIR UBUNTU - PARTIE 1

APPLICABLE À :



CATÉGORIES :



PÉRIPHÉRIQUES :



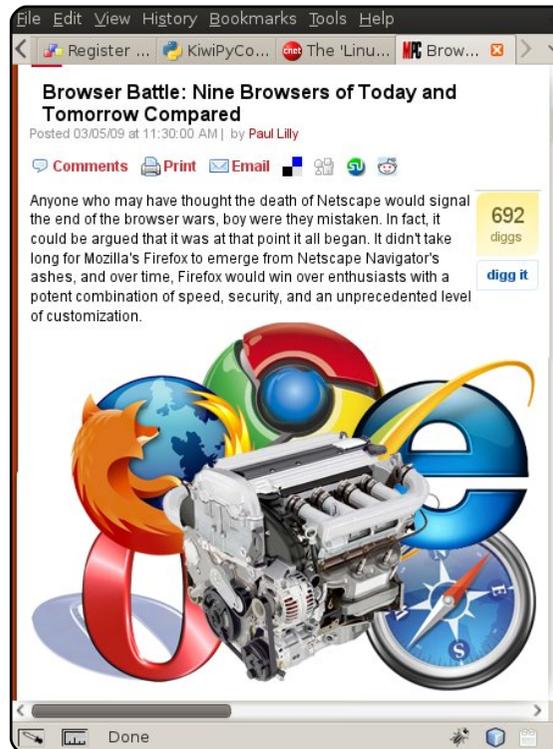
Pourquoi s'embêter à convaincre les autres personnes d'utiliser Ubuntu ? N'est-ce pas suffisant de pouvoir le faire si on le veut ? Pourquoi sommes-nous autant obsédés à l'idée de battre Windows (ou Mac OS X) ? C'est ce que j'ai entendu dire sur certains blogs.

En guise de réponse, il y a quatre raisons principales d'encourager la croissance d'Ubuntu sur les

ordinateurs de bureau.

Avoir un meilleur soutien des fabricants de matériels et de logiciels

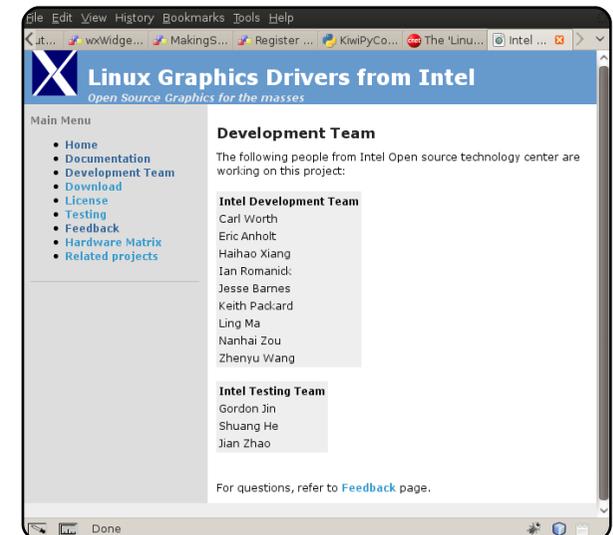
L'idée principale est la masse critique. Quand Firefox a atteint la masse critique, la guerre des navigateurs Web a repris, il est devenu plus facile pour les développeurs d'y travailler et le coût



de l'hébergement Web a beaucoup baissé depuis qu'il est possible d'utiliser des technologies non-Microsoft.

Même les utilisateurs d'Internet Explorer en ont énormément profité car Microsoft a dû rattraper son retard.

De même, une fois que le bureau Linux aura atteint un certain niveau d'utilisation, les constructeurs et les développeurs ne pourront plus l'ignorer. Cela signifiera de meilleurs pilotes, et plus d'applications importantes





fonctionnant en natif sous Linux. C'est ce qui commence à se passer.

Réduire le coût des logiciels courants

Le coût des logiciels a énormément diminué. À la fin des années 80, WordPerfect 4.2 pour DOS m'a coûté 1500 \$ néo-zélandais. Avec cette somme, je pourrais aujourd'hui avoir un bon PC de bureau et un petit portable avec tous les logiciels. Le logiciel Open Source, comme Ubuntu, a accéléré cette tendance. Les gros fabricants de logiciels n'ont pas un droit naturel à l'hyper-rentabilité. Que le logiciel soit devenu une banalité est une bonne nouvelle pour les consommateurs.

Encourager la compétition et l'innovation

Les monopoles sont mauvais pour les consommateurs, surtout quand la mainmise d'un monopole dans un secteur peut s'étendre vers un autre. Le dynamisme et la croissance de la communauté des PC sous Linux rend possible de nouvelles catégories d'innovations. La stagnation de la navigation Web (pas d'onglets, Javascript lent, etc.) avec Internet

Explorer 6 a mis en évidence les dangers de laisser une entreprise être la seule source d'innovations. Remarquons au passage que c'est la raison pour laquelle nous devrions nous réjouir de la concurrence entre les autres distributions Linux pour PC. Cela maintient une certaine pression, par exemple pour améliorer la rapidité du démarrage.

Soutien de la prochaine révolution des médias



La Gestion des Droits Numériques (DRM) est en train de disparaître de la musique, mais le contenu visuel est encore trop dur à rechercher (légalement), à trouver et à regarder. On devrait être capable de faire des choses comme trouver de vieilles séries télévisées sur Internet, et payer un prix raisonnable pour les télécharger. Les DRM permettent au cartel des médias d'ignorer la demande du public et il doit être combattu. Contrairement à Vista, Ubuntu ne soutient pas les DRM, et c'est une autre raison de soutenir Ubuntu.

Comment promouvoir Ubuntu

La sécurité

Oui, un utilisateur négligent ou crédule peut compromettre la sécurité de n'importe quel système, mais Windows est trop risqué pour l'utilisateur lambda. Toutes choses étant égales par ailleurs, Ubuntu leur fournira une meilleure sécurité. J'ai vu beaucoup de machines Windows tellement infectées qu'on aurait dit qu'elles tournaient avec un processeur 286.



L'utilisation d'un ordinateur se résume de plus en plus à internet, et Ubuntu est parfait pour ça.

Le prix

Le vrai prix d'une machine Windows inclut le matériel, l'OS, les applications et toutes les protections que vous aurez besoin d'acheter. Il y a aussi la mise à jour régulière de la sécurité, et les différents contrôles et tests. Le coût total est plus important qu'il n'y paraît.

Linux a déjà un impact sur le prix des logiciels. L'utilisation de Linux sur les portables a considérablement limité la possibilité de Microsoft de faire du profit sur le monopole d'XP sur cette plateforme. Il serait intéressant de voir l'impact que cela a finalement eu sur le prix des OS.

La communauté

La communauté est un des plus gros avantages d'Ubuntu. L'obligeance, l'attitude positive, et le sentiment que les gens ne vous aident pas que pour de l'argent.

Ergonomie

Ubuntu dispose de beaucoup d'applications performantes, comme

Firefox, Thunderbird, OpenOffice, GIMP, VLC, Pidgin, Inkscape, RhythmBox, Transmission (BitTorrent) et Brasero (graveur de CD, etc.). Ai-je dit qu'elles étaient toutes gratuites ?!

Pièges à éviter

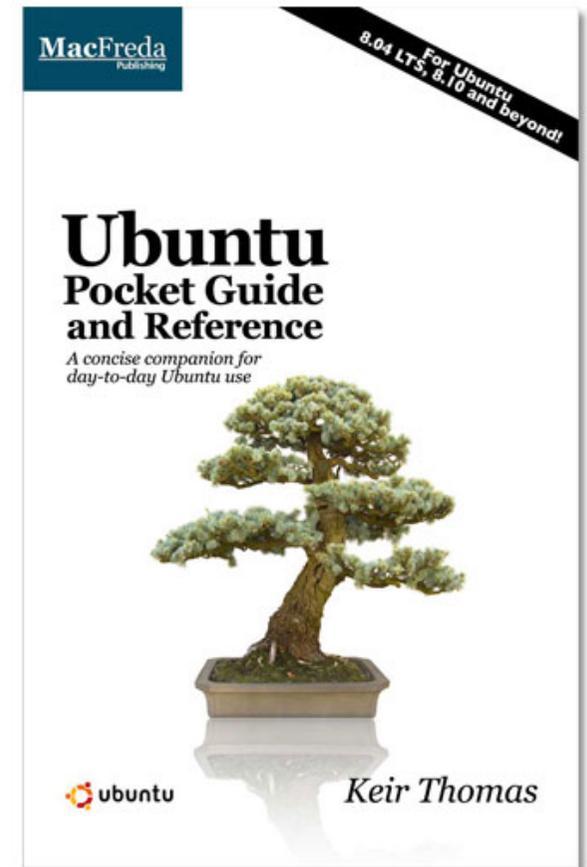
Le bureau Linux n'est pas la réponse ultime pour tout le monde. Toutes les applications Windows ne tournent pas bien avec Wine et parfois il n'y a pas d'alternative native sous Linux, surtout pour les applications spécialisées pour entreprises. C'est moins problématique maintenant que la virtualisation est possible pour l'utilisateur lambda, mais cela reste toujours un problème pour certains.

Conclusion

Les PC Linux sont importants et la promotion de Ubuntu est le meilleur moyen de soutenir cela.



Grant Paton-Simpson est un développeur d'Auckland, en Nouvelle Zélande, avec un doctorat en sociologie. Marié à Elizabeth, il a 4 enfants, et une entreprise de personnalisation de base de données. (<http://www.p-s.co.nz>)



Ubuntu Pocket Guide and Reference

\$9.94 from Amazon.com
OR
FREE from

www.ubuntupocketguide.com



MON HISTOIRE

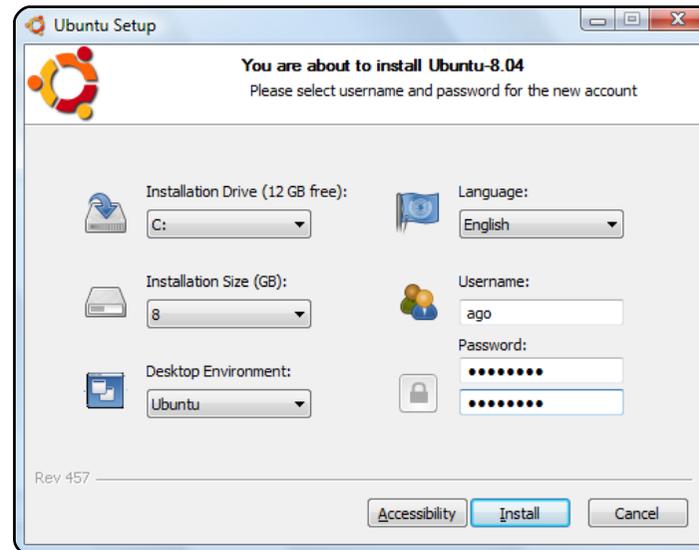
Par Lars Blomgaard

COMMENT JE SUIS DEVENU UN UTILISATEUR UBUNTU

Il y a environ 6 ans, j'ai essayé d'installer Fedora (FC3) sur mon PC parce que j'avais besoin de faire fonctionner un simple serveur Web pour une expérience dans un cadre scolaire. Puisque c'était ma première expérience avec Linux, j'ai été désorienté et je n'ai pas eu le courage de terminer la configuration. À ce moment-là, j'ai pensé que l'information était insuffisante (l'information était sans doute accessible mais je ne l'ai pas trouvée). Par conséquent, j'ai décidé d'installer Windows, et de lancer XAMPP au lieu de résoudre mon problème.

À l'université, j'ai reçu de l'un de mes professeurs un CD Ubuntu 5.04. Ça a été ma première expérience avec la distribution Ubuntu. Nous (mes amis et moi) avons commencé par installer Ubuntu sur l'un des PC de l'école pour voir comment ça fonctionnait. Étant donné que nous n'avions pas beaucoup d'expérience avec l'utilisation du terminal et la configuration d'un serveur Web, nous avons seulement utilisé la machine comme un internaute. J'ai tout de suite aimé l'apparence du bureau ainsi que le fait qu'il y ait de nouvelles versions tous

les six mois. J'ai également découvert que si j'avais besoin d'aide, il y avait une communauté prête à répondre à mes questions.



Lorsque j'ai vu pour la première fois l'installateur wubi, j'ai voulu l'essayer. Au début, j'ai connu quelques plantages de l'interface graphique (ou de x-server), et le réseau sans fil a eu certaines difficultés à se connecter et à rester connecté. Lorsque la version suivante est sortie, tous ces problèmes étaient résolus, et wubi fonctionnait sans heurts et demeurait stable. Wubi est désormais un élément permanent de mon ordina-

teur de bureau.

J'ai emprunté à mon travail un portable installé avec Intrepid Ibex (installation propre sur le disque dur). J'ai été, jusqu'à présent, satisfait de l'installation sur ce portable que j'utilise pour la bureautique, la navigation sur le Web, le courrier électronique, et l'apprentissage du terminal. Le mieux dans tout ça c'est que, si j'ai besoin d'un programme, je vais simplement le chercher et il fonctionne tout de suite.

Dans le futur, je compte bien encore en apprendre davantage sur le monde de Linux et Ubuntu. Je vais encourager d'autres personnes à essayer Ubuntu car il est simple d'utilisation. La seule chose qui m'empêche d'utiliser exclusivement Linux est son incapacité à lancer mes jeux. Je sais qu'il y a la solution Wine pour ce problème. J'ai essayé d'installer et d'exécuter des jeux, mais malheureusement, sans succès. Je ne vais pas blâmer Linux pour ça, mais j'espère que ça va s'améliorer dans l'avenir.

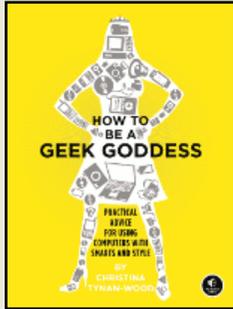




CRITIQUE DE LIVRE

Par Cathy Malmrose

HOW TO BE A GEEK GODDESS



How to Be a Geek Goddess

Christina Tynan-Wood

Décembre 2008, 344 pages

ISBN: 1-59327-187-9

J'ai commencé à lire « How to Be a Geek Goddess » tandis que je rendais visite à de la famille et des amis peu enclins à la technique. J'étais entourée de gens qui ne connaissaient ni la marque ni le modèle de leur ordinateur, et encore moins leurs spécifications. Dans ce contexte le livre « Geek Goddess » s'est révélé être un outil très utile.

Je me suis retrouvée à marquer des pages pour partager les informations du livre avec ces amis. J'ai marqué la partie sur les logiciels de sécurité pour un ami qui est toujours en train de saboter les moyens de défense de son ordinateur contre les virus. J'ai marqué presque toutes les pages du chapitre 5 pour un ami qui fait des achats en ligne, et nous avons pris plaisir à découvrir ensemble de nouvelles pistes. J'ai lu des passages du chapitre 11 à une mamie qui adore communiquer avec des amis à travers des blogs et courriels. En général ce livre a vraiment été utile pour des non-techniciens.

Personnellement, ce livre ne m'a pas apporté grand chose. Je sais déjà configurer un ordinateur (et je peux en monter un les yeux fermés), mais je ne fais pas partie du public visé par ce livre. La cible de ce livre, ce sont mes amis, cette masse de personnes non passionnées par les nouvelles technologies, voire allergiques à celles-ci. « Geek Goddess » plaira aux femmes qui recherchent une certaine maîtrise actuellement inaccessible.

« Geek Goddess » est plein d'humour et laisse percevoir le style très personnel de l'auteur. C'est l'approche idéale pour la majorité des gens. Personnellement, je trouve les stéréotypes inutiles et perturbants mais quand je lisais le livre à mes amis, ils ont trouvé cette approche réconfortante. Allez comprendre.

Le nombre de gens utilisant Linux, Ubuntu en particulier, se développe si vite que faire adhérer avec finesse de nouveaux utilisateurs, surtout ceux allergiques à la technologie, n'est pas chose facile. En lisant et en écrivant cette critique, j'ai choisi de mettre en valeur les côtés positifs. Si ce livre aide certaines femmes à mieux s'approprier leur compétence informatique alors bravo à l'auteur.

Peut-être que dans la prochaine édition, elle élargira la partie « Apple ou Windows ? » à Ubuntu. Ça aurait été un choix judicieux de le faire dès cette édition. Ubuntu est suffisamment simple à installer et encore plus à utiliser. Ma fille a fait sa première installation complète d'Ubuntu à cinq

ans. Un voisin se plaignait de ne pouvoir utiliser Linux car « trop difficile ». De retour à la maison, ma fille m'a demandé si elle pouvait essayer de l'installer. Nous avons formaté un des ordinateurs (celui utilisé pour des tests de performance Windows/Ubuntu) et je lui ai donné un CD d'installation. Elle n'arrivait pas à lire toutes les instructions et demandait donc à son frère de six ans « Qu'est-ce que ça dit ? » Ils ont appuyé sur « Entrée » jusqu'à la fin de l'installation. Alors, chère Christine Tynan-Wood, croyez-moi, Ubuntu est suffisamment simple à utiliser pour être inclus dans votre prochaine édition, comme un système d'exploitation merveilleusement facile.

Je vais même écrire ici la première ligne pour elle : « Ubuntu, Apple ou Windows ? Choisir votre système d'exploitation est la décision la plus facile à prendre. Prenez celui qui fonctionne le mieux, Ubuntu pour le moment, les autres n'étant qu'un lointain second ou troisième choix à n'utiliser que si vous en êtes obligés... »



**no starch
press**

<http://nostarch.com>



MOTU INTERVIEW

Extrait de behindmotu.wordpress.com

STEVE STALCUP

Behind MOTU est un site présentant des interviews 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.



Âge : 31 ans

Localisation : Central Ohio, USA

Pseudo IRC : vorian

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

J'utilise Linux depuis maintenant un peu plus de 3 ans. Ma première distribution a été Ubuntu (5.04). Pour moi, en lançant Linux, ce fut l'occasion d'un grand cours intensif (qui s'est révélé être une expérience

d'apprentissage forcée en raison de l'échec d'une installation en dual-boot).

Depuis quand utilises-tu Ubuntu ?

Depuis le jour où j'ai foiré cette installation en octobre dernier, c'est à ce moment-là que j'ai décidé de faire tourner Kubuntu.

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

Ça faisait déjà quelque temps que j'avais l'objectif d'adhérer à l'équipe MOTU, mais ce n'était pas vraiment à prendre au sérieux jusqu'au début du cycle de Hardy. Ma « Bonne Résolution » pour 2008, c'était de rejoindre l'équipe MOTU. Dans ce but, j'ai commencé à contribuer avec de petites tâches, et progressivement, j'ai attaqué de grandes tâches plus complexes. Puis, en très peu de temps, du moins c'est ce qu'il m'a paru, j'ai reçu des nouveaux paquets en provenance de Debian et Ubuntu.

Qu'est-ce qui t'a aidé à apprendre à maintenir des paquets, et comment fonctionnent les équipes Ubuntu ?

Il y a beaucoup de ressources importantes que j'ai utilisées pour apprendre les bases du packaging. Le « vieil » Ubuntu packaging guide, le Debian New Maintainers Guide. J'aurais voulu qu'il y ait des outils tels les vidéos MOTU et MOTU recopies quand j'ai commencé à apprendre le packaging. Ces nouveaux guides aident réellement à décomposer les processus en de petites tâches maniables. #Ubuntu-motu sur freenode a été (et reste) le moyen le plus rapide d'obtenir des réponses à mes questions. Tout le monde sur le canal des MOTU est prêt à offrir un coup de main, ou au moins à vous orienter dans la bonne direction.



Qu'est-ce que tu préfères dans ton travail avec la MOTU ?

J'aime travailler avec un grand groupe de personnes qui accomplissent réellement une mission pour Ubuntu, et qui poussent les Logiciels Libres à donner le meilleur d'eux-mêmes. L'ambiance collective est extraordinaire.

Des conseils pour ceux qui souhaiteraient aider MOTU ?

Définissez des objectifs, et foncez ! Pour moi, la fixation d'objectifs a été la clé entre le vœu d'être un MOTU, et la réalité avec tout le travail que ça représente. C'est parfois frustrant mais c'est aussi très excitant. Je me rappelle très bien la frustration que j'ai ressentie lors de ma tentative d'essayer de comprendre à faire des choses spécifiques, mais aussi l'excitation que représente la recherche de la solution. Vous ne pouvez pas apprendre à faire ce genre de choses et ne pas essayer quelques (nombreux) échecs le long de votre apprentissage. Le plus important, c'est que c'est vraiment grandiose de travailler avec l'équipe MOTU. Tout le monde est disposé à

vous répondre, et ce quelle que soit la question, et à vous orienter dans la recherche de solutions, ou même à donner une opinion sincère.

Sur quoi vas-tu te concentrer pour Intrepid ?

Mon objectif principal sera de m'assurer que Kubuntu soit une version supérieure. Dans un autre domaine, je me suis concentré à apporter de l'aide sur la file d'attente du parrainage. J'ai eu quelques parrains vraiment excellents qui passaient leur temps à examiner mes contributions et qui m'ont appris à m'améliorer. À ma connaissance, la meilleure façon de les remercier, c'est de faire pareil pour les autres contributeurs et espoirs MOTU :) Le plus important, c'est la résolution de ces bogues afin de créer une meilleure version.

En quoi Intrepid va être spéciale pour nos utilisateurs ?

Avec KDE 4.1, les utilisateurs habitués depuis longtemps à KDE peuvent s'attendre à

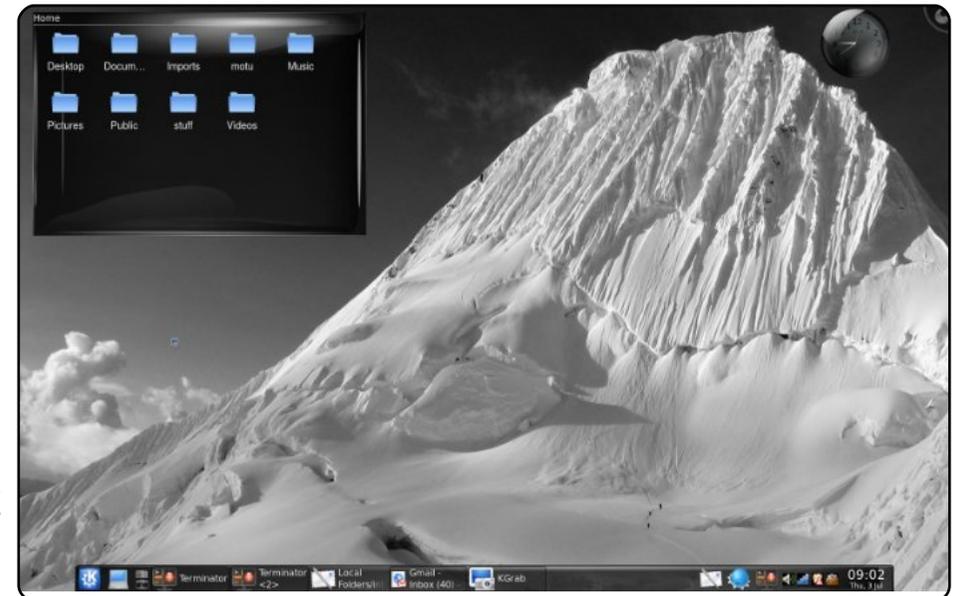
être heureux avec ce que Kubuntu a à offrir. Je pense honnêtement que les nouveaux venus dans l'environnement de Bureau K seront stupéfiés du fait de ce qu'ils ont manqué ;) (Je sais comment j'étais quand j'ai utilisé Kubuntu pour la première fois).

Une citation favorite ?

« Fais-le ou ne le fais pas. Il n'y a pas de "essayer" » - Le Maître Jedi Yoda

Que fais-tu de ton temps libre ?

Je passe tout mon temps libre avec mes quatre enfants et ma merveilleuse épouse.





COURRIERS

Tous les mois, nous aimons publier quelques courriers 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.

Dans le Top 5 du n°22 de FCM, il y avait un article sur Handbrake. À la fin, vous dites qu'il n'est pas dans les dépôts et qu'il faut installer le fichier .deb fourni sur le site. Malheureusement, ce n'est pas suffisant, si vous utilisez Ubuntu 8.04 vous aurez également besoin de libxcb-render-util0 du dépôt Jaunty. C'est disponible ici (et ça fonctionne, j'ai vérifié) : <http://packages.ubuntu.com/jaunty/libxcb-render-util0>

Jeroen Stickers

Ed : Merci pour la correction Jeroen et à propos des logiciels d'extraction de DVD...

J'aimerais juste vous proposer mon logiciel favori pour extraire des DVD à la place de « DVD Shrink » : K9Copy. C'est une application Qt, donc les utilisateurs ont besoin d'avoir les bibliothèques Qt installées, mais elle semble avoir toutes les caractéristiques de DVD Shrink et l'interface est plutôt intuitive.

Michael Vaughan

Lettre du Mois

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



Concernant la question de Marianne Poppo dans le n°22 de FCM : j'utilise l'application Skype (à droite), il y a une version Linux que vous pouvez télécharger à l'adresse : <http://www.skype.com/download/skype/linux/> - Avec une simple caméra Logitech possédant son propre casque et micro, ça fonctionne très bien. Vous devriez l'essayer.

Shlomo Weiss



J'ai lu votre article dans le n°22 de FCM, et voici comment moi je crée une clé Ubuntu qui démarre par USB : démarrez un système Ubuntu (Live CD ou autre), connectez la clé USB, sélectionnez dans le menu « installer sur USB ». Ubuntu s'occupera alors de tout. Est-ce que votre méthode procure des avantages par rapport à ma méthode de paresseux ?

Sandy

Ed : La seule grosse différence est que UNetBootin permet d'installer beaucoup de distributions non-Ubuntu sur USB, généralement à partir d'un fichier ISO.

Selon le site X.org^[1], certains pilotes de cartes vidéos ne peuvent pas afficher correctement les modes qui ne se trouvent pas dans le BIOS de la



carte vidéo. Mais alors que le périphérique supporte correctement 1024x768 et fonctionne sous Windows par une astuce dans le pilote, cela n'est actuellement pas possible sous Linux. J'ai une ATI Rage II et je pense qu'elle se classe dans cette catégorie.

[1]

<http://www.x.org/wiki/FAQVideoModes>

Mckenzie Morgan

Pour répondre à l'article d'Edward Hewitt dans le n°22 de Full Circle : tout d'abord, si jamais un jour EA (Electronic Arts) devait supporter Linux, la communauté devrait écouter certaines critiques qui ont déjà été faites sur le système. Vous pouvez en lire plus à ce sujet sur mon blog : <http://andrewfenn.blogspot.com/2009/02/ea-linux-support.html>

Non seulement EA fait des remarques justifiées sur les erreurs de distributions comme Ubuntu, mais Steve Streeting, le créateur d'Ogre3D, en fait également (vous pouvez lire son commentaire sur la page citée précédemment, son surnom est Sinbad). Ces critiques devaient être faites car j'ai moi-même rencontré certains problèmes

en développant sur Ubuntu. J'ai souvent eu besoin de créer mon propre fichier .deb pour contourner des problèmes comme des versions anciennes, des paquets manquants, etc. Je ne m'occupe plus de ce genre de problèmes sur Launchpad, et n'essaie plus de les faire mettre à jour dans la distribution tout simplement parce que le processus est trop lent.

Dans une note sans rapport : Teamspeak et Ventrilo sont mentionnés, par contre Mumble ne l'est pas. Mumble est Open Source, multi-plateforme et tout aussi bien, si ce n'est meilleur, que les deux autres.

Andrew Fenn

Je ne sais pas si c'est le cas de tous les EEE PC mais cela doit être signalé : sur mon EEE PC 1000 le seul port USB démarrable est celui sur le côté gauche, les deux du côté droit ne veulent pas démarrer sur USB.

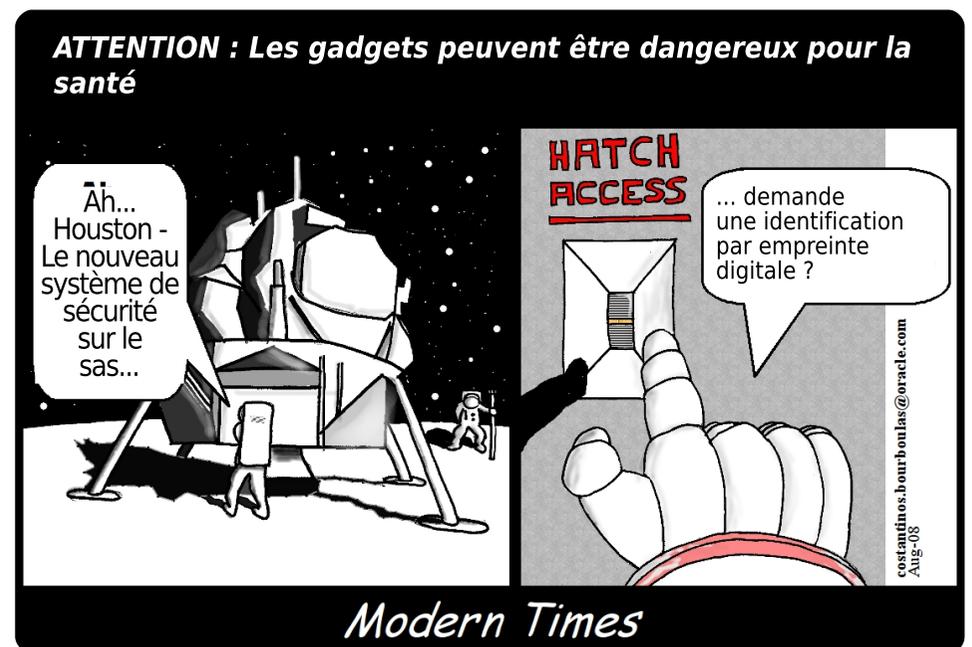
Vous devriez également signaler aux gens que s'ils n'aiment

pas l'interface Easy Peasy du portable, ils peuvent installer leur environnement de bureau préféré par dessus sans faire une ré-installation complète. Je ne suis pas un fan de l'interface Netbook Remix, aussi je fais :

```
sudo apt-get xubuntu-desktop
```

Cela permet de conserver le noyau de l'EEE PC avec un nouveau bureau. Pour ceux qui ont un modèle 1000 (avec deux SSD), pourriez-vous expliquer comment formater les 8 Go pour « / » et les 32 Go pour /home ?

Woody Decker





LES FEMMES D'UBUNTU

Par Myriam Schweingruber

Interview de Lydia Pintscher



Myriam Schweingruber : Bonjour, bienvenue pour l'interview des « Femmes derrière Ubuntu », Lydia ! Pouvez-vous vous présenter ?

Lydia Pintscher (au-dessus) : Bien sûr. Je suis Lydia, je viens d'Allemagne, fervente de logiciels libres, gardienne de chats, Ninja des médias sociaux, et plus encore. Je m'occupe principalement de la gestion de communauté pour KDE, et spécifiquement pour Amarok. Je suis connue sous le pseudo de Nightrose sur IRC.

MS : Ah, cela semble impressionnant. Ainsi vous êtes de la faction de Kubuntu, exact ?

LP : Exactement, je suis l'une des personnes du Conseil de Kubuntu.

MS : Oh, heureuse d'entendre cela, et félicitations ! Depuis quand êtes-vous impliquée dans Kubuntu ?

LP : Peu de temps après avoir commencé à utiliser Linux, je pense. C'était autour de Breezy.

MS : Bien, c'était il y a quelques temps. Vous rappelez vous pourquoi vous avez choisi Kubuntu parmi toutes les autres distributions ?

LP : Au début, je voulais essayer Linux, et n'étais pas sûre de la distribution à choisir. Comme tout le monde à cette époque me parlait d'Ubuntu et que c'était cool, j'ai essayé. Mais j'ai aussi entendu des gens parler de Kubuntu. Donc, après 2 heures à jouer avec Ubuntu, j'ai installé Kubuntu, j'en suis tombée amoureuse et je l'utilise depuis ce jour-là. J'aime la façon dont les applications sont intégrées, et bien sûr c'est bleu ! J'aime le bleu !

MS : Excellent ! Vous êtes aussi impliquée dans le projet « Ubuntu Women », n'est-ce pas ?

LP : Exact. Principalement, je suis sur le canal (IRC) pour aider les personnes novices et les personnes qui ont eu un mauvais jour et ont besoin de respirer. Avoir un endroit pour faire cela, c'est vraiment utile.

MS : En effet. Ainsi le canal est utilisé pour calmer et « canaliser » une certaine énergie avant de retourner au monde habituel ?

LP : Exact, et bien sûr encourager les femmes à venir là et faire qu'Ubuntu vive par le codage, le triage de bogues, la promotion, etc. Il y a quelque chose à faire pour tout le monde. Ça prend parfois un peu de temps avant de trouver cette tâche.

MS : Vous codez aussi ?

LP : Je suis étudiante en informatique mais, honnêtement, il y a beaucoup de personnes qui codent mieux que moi. Et des projets comme KDE et Kubuntu sont bien mieux servis par moi en effectuant ce travail pour la communauté et la promotion qu'en écrivant du code. ;-) C'est un jeu d'adresse nécessaire à de nombreux



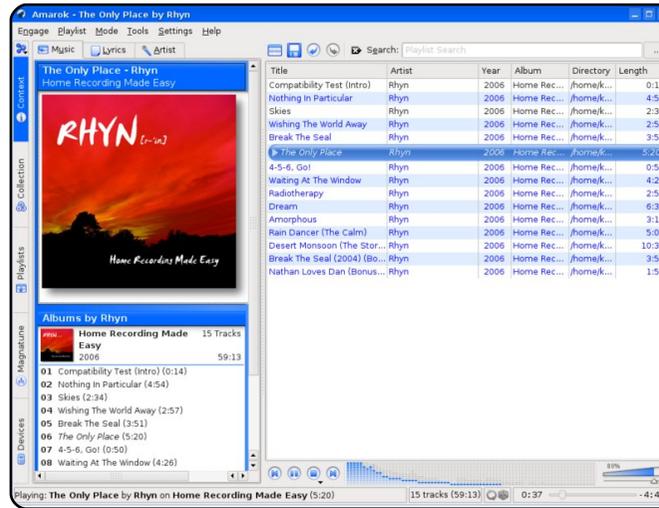
projets.

MS : Je suis d'accord, quelques projets négligent ce côté du travail. Pourriez-vous donner quelques astuces aux femmes qui veulent s'impliquer dans (K)Ubuntu ?

LP : Pensez à ce que vous aimez faire. Vous n'avez pas besoin d'être une experte pour ça. Nous avons toutes commencées petites et avons dû apprendre. Une fois que vous savez ce que vous aimez, contactez le responsable de l'équipe et demandez comment vous pouvez aider. La plupart d'entre eux seront heureux de vous aider à pouvoir commencer. Si vous ne savez pas ce que vous aimez, ou avez peur d'aller voir la communauté par vous même, venez sur notre salon IRC ou sur la liste de diffusion. Nous essayerons de vous aider. Et comme j'ai dit avant : il y a quelque chose pour chacun, n'ayez pas peur de demander.

MS : Super ! Ainsi, si on n'a pas le courage d'aller vers un projet particulier, elles peuvent s'attendre à un coup de main dans le salon d'UW. D'après votre expérience, y a-t-il un projet semblable dans KDE ?

LP : Oui nous avons « KDE-Women » mais



il a été particulièrement inactif pendant une longue période, ce qui est une bonne chose.

MS : Pourquoi cela ?

LP : Cela montre que les femmes dans KDE se sentent suffisamment bien parmi la communauté KDE et sont très bien intégrées. J'espère que nous atteindrons la même chose avec Ubuntu Women bientôt. Une étape vers ce but serait d'obtenir plus de femmes impliquées dans toutes les parties d'Ubuntu.

MS : Y a t'il, à votre avis, des secteurs particuliers d'Ubuntu où plus de femmes devraient être impliquées ?

LP : Je pense qu'empaqueter est quelque chose que peu de femmes font et ce serait bien de changer cela.

MS : Mais empaqueter n'est-il pas difficile ? Ce sont des paquets *.deb après tout et ils n'ont pas la réputation d'être facile à faire.

LP : C'est un challenge. Mais vraiment, il y a plein de gens autour pour vous aider à démarrer, et c'est un sentiment incroyablement enrichissant d'avoir votre premier paquet dans les archives Ubuntu, installable par des milliers de gens.

MS : Je peux facilement imaginer ça ! Merci pour cet interview et votre temps précieux !

Pour plus d'informations sur nos séries d'interviews, vérifiez notre site Web :
<http://wiki.ubuntuwomen.org/Interviews>



ACTUALITÉ DES JEUX

- **Plus de prise en charge de Linux par Eve !**

- La communauté de Linux a été heureuse d'entendre parler de la prise en charge d'Eve Online sur Linux, en novembre 2007. Toutefois, il a été annoncé que Eve va arrêter cette prise en charge, par manque de demandes.

- **« World of Goo » enfin sorti !**

- Le puzzle game acclamé par la critique « World of Goo » a été rendu public pour Linux. Ce jeu a été très bien reçu par PC Gamer et GameSpot. Vous pouvez acheter ou télécharger la démo depuis : <http://2dboy.com/games.php>

L'article principal de cette semaine est écrit par Joseph Guarino. Il a posté un sondage sur les forums Ubuntu au sujet des jeux FOSS (« Free and Open Source Software » ou Logiciel Libre et Open source) et a écrit ses conclusions suite à l'enquête.

Mes principaux efforts avec l'enquête étaient d'évaluer la perception qui entourait les jeux FOSS et d'ouvrir un dialogue productif sur les questions qui l'entourent. Dans les nombreuses discussions avec des joueurs, amis, collègues et membres du GULL (Groupe des Utilisateurs de Linux), j'ai retrouvé quelques idées préconçues relatives aux jeux FOSS et à Linux en tant que plateforme de jeux. Le sondage en parallèle de mes efforts avec un discours à la conférence SCALE, m'a permis de recueillir l'opinion et les croyances collectives de la communauté FOSS pour lesquelles peu de données existent. La réponse extrêmement positive de près de 700 utilisateurs a été très encourageante. Les idées fausses que j'ai testées suivent trois branches communes :

1. **Il n'y a que quelques jeux FOSS.**

Sourceforge.net montre près de 30000 jeux FOSS et de projets connexes FOSS. Assez ironiquement, 95% jouent activement à des

jeux Libres, et 88% sont d'accord sur le fait qu'il y ait des tonnes de jeux Libres ! Ce fut bien loin des fulminations que j'ai reçues de la part d'amis dans la communauté qui ont prétendu le contraire. Un fait encourageant est que, au sein de la communauté FOSS, un bon 56% des utilisateurs de l'enquête ont déjà contribué, que ce soit de manière bénévole ou en faisant des dons à ces projets. Je sais que, en dehors de notre communauté, ce nombre est beaucoup plus faible car les gens ne comprennent pas la nécessité de contribuer. Ce n'est qu'en contribuant à ces projets de la façon dont nous pouvons (devenir un membre du projet, un donateur, une personne s'occupant de la communication, etc.) qu'ils prospéreront. Dans le cadre de cette enquête, j'ai offert un prix et un don de 100 \$ au projet du jeu vidéo FOSS au choix des gagnants. La somme de 100 \$ est allée à l'un de mes jeux de tir FOSS préférés Nexuiz.

2. **La prise en charge du matériel sur Linux a besoin d'être améliorée.** En tant qu'utilisateurs de



Linux, nous n'avons pas le sentiment d'être un marché potentiel pour les vendeurs de matériels. Notre simple analyse de l'enquête montrent qu'au contraire, nous voulons des jeux sur la plate-forme de notre choix. Près de 64% considèrent que Linux est une plate-forme de jeu et un bon 60% pensent que les vendeurs de matériels ont besoin d'augmenter leur prise en charge de Linux. Personnellement, je ne pense pas que les vendeurs aient réalisé à quel point le PC Linux s'est installé dans les foyers et l'opportunité commerciale que nous représentons. Votons avec nos dollars et faisons leur comprendre. Soutenons les entreprises qui soutiennent notre communauté !

3. Il y a une faible demande de jeux natifs pour Linux à l'égard des fournisseurs commerciaux. Un bon 90% veulent acheter des jeux commerciaux pour Linux, et 85% seraient plus susceptibles d'acheter un jeu s'il existait une version pour Linux. Les utilisateurs de Linux veulent des jeux selon leurs propres termes, et je sais qu'ils peuvent devenir un segment rentable pour ces compagnies de jeux commerciaux. Certes, cela s'applique principalement aux grandes entreprises commerciales du jeu vidéo et moins aux



entreprises indépendantes. Certaines petites sociétés de jeux vidéo méritent toute notre reconnaissance puisqu'elles ont toujours su soutenir notre communauté et elles méritent donc notre soutien en retour. 90% utilisent Wine ou d'autres technologies de compatibilité pour jouer à des jeux Windows sous Linux. Cela m'incite à me demander ce qui se passerait en 2009 si plus de jeux devenaient natifs à la plate-forme Linux.

Il existe beaucoup de voies différentes pour augmenter la pénétration de Linux dans le marché du PC de Bureau, et les jeux pourraient certainement être l'une d'elles. Nous en sommes arrivés à un point où le PC de bureau Linux devient de plus en plus une plate-forme de jeux dans la vie quotidienne des utilisateurs. Le jeu final (jeu de mots) a été d'ouvrir le dialogue pour nous faire

progresser vers tous ces défis. Personnellement, je crois que nous, en tant que communauté, avons besoin de voir les jeux Linux d'une toute autre façon. Nos défis sont moins techniques, et bien plus basés sur la construction et le soutien communautaire, le ralliement des industries, l'augmentation de nos efforts commerciaux / marketing / relations publiques afin de construire les changements dont nous avons besoin. De mon propre chef, j'ai commencé un podcast pour mettre l'accent sur les nombreux et extraordinaires projets de jeux FOSS, mais aussi pour rentrer en contact avec l'industrie et ainsi relever activement ces défis. S'il vous plaît rejoignez-moi le 09/04 sur www.opengamingnow.com. Il est maintenant temps pour la communauté de se faire entendre. Personne d'autre n'est fatigué de ce dual-boot ?



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

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 J'ai besoin d'une alternative complète et similaire à Photoshop mais qui fonctionne aussi bien sous Windows que sous Ubuntu. Un logiciel de ce type existe-t-il ?

R La meilleure alternative à Photoshop est sans aucun doute GIMP (à droite). Il est très puissant et fonctionne sous Windows et sous Linux. Les précédents numéros du Full Circle Magazine sont un bon moyen d'en apprendre plus sur GIMP.

Q Ma première expérience avec Ubuntu a été la 8.10. Je l'ai beaucoup personnalisée et je ne voudrais pas perdre tout ce que j'ai fait avec la mise à jour vers la nouvelle version d'Ubuntu. Je peux télécharger le programme d'installation d'Ubuntu beaucoup plus rapidement sur le réseau du campus que chez moi, cela irait donc plus vite de refaire une installation propre plutôt que

de passer par la "Mise à jour logiciel". Une partition « home » séparée conserve-t-elle tous mes réglages ?

R Théoriquement, oui. La manière la plus facile de conserver vos paramètres en réinstallant Ubuntu est d'avoir une partition « home » séparée. Si vous souhaitez conserver les fichiers de votre « home », prenez soin de copier également les fichiers et les dossiers cachés.

Q J'ai 3 Go de RAM et, lors de ma dernière installation d'Ubuntu, j'avais une parti-

tion swap de 650 Mo à la fin de la partition Ubuntu. Est-ce vraiment utile ?

R Avec autant de RAM et en faisant seulement des tâches normales telles que de l'Internet et de la messagerie électronique, vous ne devriez théoriquement pas avoir besoin d'un espace de swap. Néanmoins, si un jour vous utilisez toute votre RAM, votre PC risque de planter. Ce serait comme faire du parachutisme sans un parachute de secours.

Q J'ai un modem 56K Creative et je voudrais savoir comment l'utiliser sous Ubuntu 8.10. J'ai essayé « gnome ppp » mais ça n'a pas fonctionné. Que dois-je faire ?

R Il y a un très bon tutoriel à ce sujet parmi la documentation Ubuntu disponible à cette adresse : <https://help.ubuntu.com/community/DialupModemHowto>





MON BUREAU

Voici votre chance 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'utilise Linux depuis près de deux ans maintenant et j'ai pu essayer des dizaines de distributions. Ma préférée est Ubuntu 8.04.1 LTS. Ce que j'aime sous Linux c'est la possibilité de le configurer à mon goût en ce qui concerne les applications et les thèmes. Avant, j'étais frustré de voir tous ces logiciels espions (« spyware ») et virus quand j'utilisais XP. Linux m'apporte une expérience informatique sans risque. Il y a huit PC chez moi, les licences Windows revenaient chers. J'ai converti quelques amis à Linux pour les mêmes raisons. J'utilise toujours quelques programmes Windows, Wine m'est donc d'une grande utilité. Je peux partager tous mes fichiers et musiques sur mon réseau personnel, que les clients soient sous Windows ou sous Linux. Et depuis que je joue de la guitare, j'apprends à utiliser les logiciels d'enregistrement audio tels que Rosegarden, Ardour et Hydrogen.

Jim Nagy



J'ai été choqué de voir, après la mise à jour vers Kubuntu 8.10, que KDE3.5 avait disparu. Je devais basculer vers KDE4 d'ici peu et comme je n'ai maintenant plus le choix, j'ai décidé de faire avec. Comme vous pouvez le voir, j'utilise Avant Window Navigator en bas et deux widgets plasma pour surveiller mon ordinateur et pour contrôler Amarok. À part ça, j'utilise respectivement Swiftfox, Emesene et Konversation pour la navigation Web, mais aussi et dans l'ordre, MSN et l'IRC.

Tim Slatcher



MON BUREAU



J'ai essayé Linux pour la première fois, il y a plusieurs années, et j'ai testé beaucoup de gestionnaires de fenêtres et de distributions, allant de e17 à SuSe. Maintenant, j'utilise Ubuntu sur mon portable et sur un PC de bureau (Pentium III) avec IP-Fire. Actuellement, j'utilise Ubuntu 8.10 sur mon Asus A7J avec Compiz, Cairo-Dock, Conky et Screenlets. Mon Asus A7J est un CoreDuo (2x1.8 GHz) avec un chipset graphique ATI X1600.

Rene Radke



Voici ma Ubuntu 8.10 installée sur une clé USB de 8 Go. Il s'agit du thème et des icônes Clearlooks OSX ainsi que Compiz avec l'effet de cylindre activé. Le dock AWN est en bas de l'écran avec des lanceurs personnalisés pour Pidgin et Thunderbird qui m'indiquent les messages non lus. Quelques programmes intéressants sont également installés tels que ceux utilisés pour le contrôle de la sécurité réseau. Maintenant, je peux facilement brancher ma clé n'importe où et utiliser mes propres applications dans mon environnement. Je l'ai démarrée sur d'autres plateformes que celle sur laquelle je l'ai installée et le nouveau matériel a été reconnu au démarrage. C'est juste un peu plus long à démarrer et plus lent lorsque trop de choses tournent en même temps.

Muhammad Umar



2 1 3

GESTIONNAIRES DE TACHES

Par Andrew Min

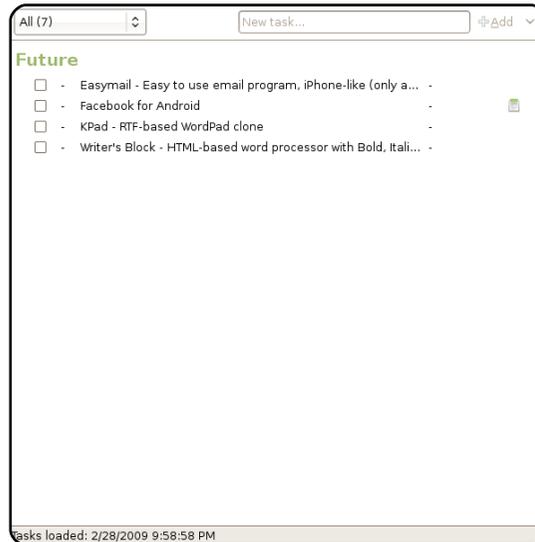
Tasque

<http://live.gnome.org/Tasque>

Tasque est un gestionnaire de tâches simple mais puissant en GTK. Il possède les fonctionnalités standards des listes de tâches à faire telles que les listes multiples, mais ce qui le distingue vraiment des autres revient à deux choses :

l'intégration de « Remember the Milk » et d'Evolution. « Remember the Milk » et sans aucun doute mon gestionnaire de tâches favori basé sur une interface Web, et Evolution est l'un des meilleurs clients PIM. Cette intégration de qualité supérieure fait que Tasque est réellement l'un des gestionnaires de tâches le plus populaire pour le PC Linux, et mon favori personnellement.

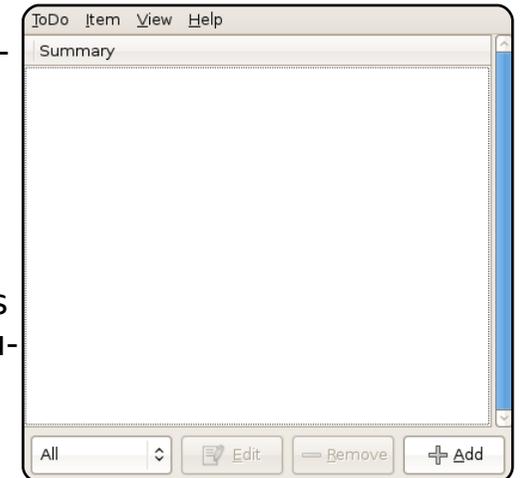
Le paquet pour installer Tasque est « tasque » dans les dépôts « universe ».



GToDo

<http://blog.sarine.nl/>

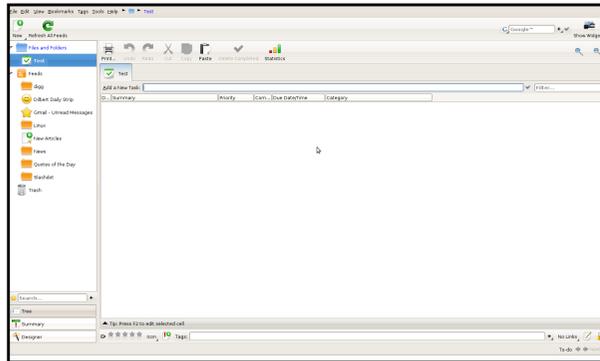
La récompense pour le plus ancien et le plus respecté des gestionnaires de tâches revient sans conteste à GToDo, l'ancienne liste des tâches à faire sous Linux. Il est là depuis une éternité, mais il possède toujours les outils dont vous avez besoin : sont inclus les listes de tâches mul-



tiples, une fonction exporter en html, de multiples catégories, des niveaux de priorité, une icône dans la barre des tâches, des notifications, le tri avancé et bien plus encore. Vous pouvez aussi avoir un applet bien pratique sur le tableau de bord de Gnome afin d'accéder à votre liste de tâches depuis la barre des tâches. Il n'a certainement pas tous les bruits et sons de, disons « Thinking Rock », mais il est incroyablement utile tout en se concentrant sur l'essentiel en même temps. Pour installer GToDo, utilisez le paquet « GToDo » dans les dépôts « universe ». Vous pouvez aussi installer l'applet de tableau de bord en utilisant « gtodo-applet ».



Makagiga



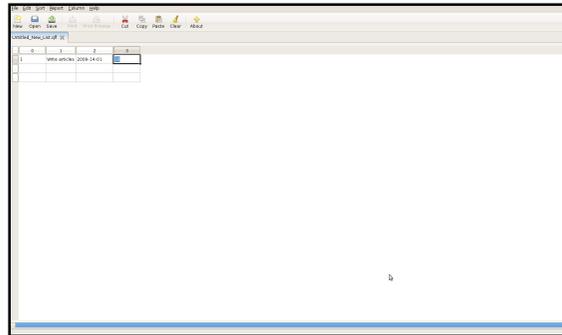
<http://makagiga.sourceforge.net/>

Makagiga est une puissante mini-application des gestions d'informations (« PIM »). Hormis la prise en charge des listes multiples de tâches à faire, on y trouve un agrégateur de flux RSS intégré, un éditeur de texte, la prise en charge des collections d'images et de liens, les marque-pages, un mode de présentation, un moteur de recherche intégré, une console et des greffons pour tout ce qui pourrait vous passer par la tête. Il prend en charge également les widgets et les thèmes. En dépit du fait qu'il est écrit en Java, il a tout de même sa place sur les gestionnaires de bureaux Linux (il utilise les icônes Oxygen, mais s'intègre bien dans Gnome).

Makagiga n'est pas encore dans les dépôts. Cependant, vous pouvez l'installer avec le paquet .deb disponible ici :

<http://url.fullcirclemagazine.org/2dda71>

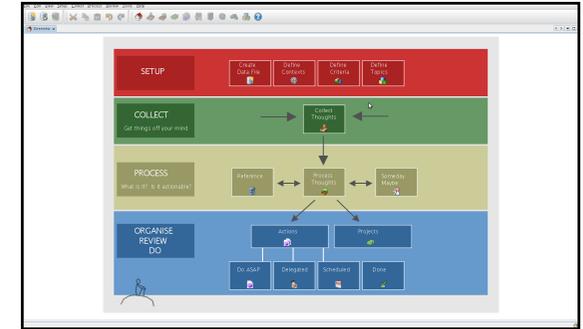
QuickList



<http://quicklist.sourceforge.net/>

QuickList est un moyen de faire correctement et rapidement des listes. C'est en réalité plus qu'un simple utilitaire de listes de tâches à faire, agissant plus comme un programme de bases de données. Au début, vous pouvez ajouter des colonnes de texte, de nombres, de dates ou d'horaires à gauche, au centre ou à droite. Vous pouvez alors saisir les données respectives dans les colonnes. C'est parfait comme liste de tâches à faire, concentrée sur l'essentiel, puisque vous pouvez ajouter fondamentalement n'importe quelles caractéristiques (nom, description, date, heure, priorité, tâches achevées/non achevées, etc.) juste en ajoutant une autre colonne. Les utilisateurs familiers avec les tableurs et les programmes de base de données se sentiront particulièrement à l'aise. Pour installer Quicklist, utilisez le paquet « quicklist » depuis les dépôts « universe ».

ThinkingRock



<http://www.trgtd.com.au/>

ThinkingRock est le gestionnaire de tâches GTDstyle le plus populaire. Basé sur le style de vie populaire initié par David Allen, c'est une application puissante (mais très lourde). Ce n'est pas juste une liste de tâches à faire ; c'est un puissant utilitaire de gestion de temps dans le but de simplifier votre vie. Il possède tout ce que vous pourriez imaginer, y compris des critères, des rubriques, la prise en compte du contexte, et bien plus encore. Comme il est dit ironiquement sur le site web : « si vous n'avez pas le temps de télécharger et d'utiliser ce logiciel, alors vous en avez réellement besoin ». Alors si vous aimez que les « choses tournent » (« GTD ») et que de lourdes applications en Java ne vous font pas peur, essayez ThinkingRock.

Pour installer ThinkingRock, suivez les instructions suivantes :

<http://url.fullcirclemagazine.org/848f54>





COMMENT CONTRIBUER

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

Nous sommes toujours à la recherche d'articles pour 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 nous proposer des articles, 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

Les captures d'écran pour « Mon Bureau » : misc@fullcirclemagazine.org

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

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) et des questions et suggestions que vous pourriez avoir.

Contactez nous via : articles@fullcirclemagazine.org



Équipe Full Circle

Éditeur - Ronnie Tucker

ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmestre - Rob Kerfia

admin@fullcirclemagazine.org

Dir. Comm. - Robert Clipsham

mrmonday@fullcirclemagazine.org

Relecteurs

Mike Kennedy

Robert Orsino

David Haas

Gord Campbell

Equipe de traduction française

fullcircle.generation-linux.fr

fullcircle@generation-linux.fr

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

Date limite pour le No 23 :
Dimanche 05 avril 2009.

Date de parution du No 23 :
Vendredi 24 avril 2009.