



# Full Circle

LE MAGAZINE INDÉPENDANT DE LA COMMUNAUTÉ UBUNTU LINUX

NUMÉRO 41 - Septembre 2010



**VIRTUALISATION  
PARTIE 4 : FREE BSD**



**ENTRETIEN - Leann Ogasawara**  
Directrice des sorties du noyau Ubuntu 10.10



Mon opinion p.21



Programmer en Python  
Partie 15 p.08



Virtualisation : FreeBSD p.13



Ubuntu  
pour une entreprise p.16



# Full Circle

LE MAGAZINE INDÉPENDANT DE LA COMMUNAUTÉ UBUNTU



Entretiens équipes p.27

Chaque mois, nous publierons des entretiens avec des membres des LoCo et des équipes de traduction.



Critique - TuxGuitar p.24



Entretien MOTU p.26

Ce numéro - Julien Lavergne de Paris, France.



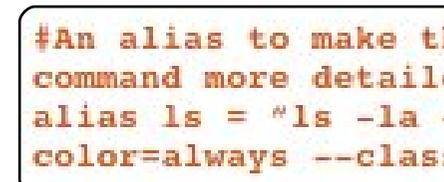
Courriers p.31



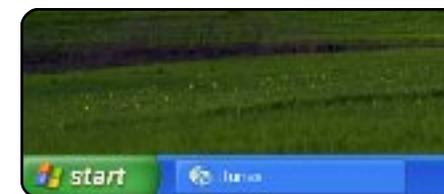
Femmes d'Ubuntu p.33



Jeux Ubuntu p.34



Command & Conquer p.05



Top 5 p.39



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](http://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.**



## Septembre

**30** - Maverick Meerkat -

Version Candidate - <https://wiki.ubuntu.com/ReleaseCandidate> et date limite de la traduction du paquet de langues -

<https://wiki.ubuntu.com/LanguagePackTranslationDeadline>



## Octobre

**10** - Ubuntu 10.10.10 Maverick Meerkat - version finale -

<https://wiki.ubuntu.com/FinalRelease>

**À partir du 10** - Ubuntu 10.10.10 - Fêtes de sortie. D'autres nouvelles à venir, mais voici le lien de LucidReleaseParties pour que vous ayez une idée de quoi il s'agit :

<https://wiki.ubuntu.com/LucidReleaseParties>

**du 11 au 15** - Semaine Ubuntu Open -

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuOpenWeek>

**du 5 au 29** - Le Sommet des Développeurs Ubuntu est prévu pour la dernière semaine d'octobre. Même si vous ne pouvez vous y rendre en personne, mais voulez voir ou entendre ce qu'il s'y passe sur le cycle -N et ainsi voir les sujets sur lesquels des membres de l'équipe voudraient éventuellement se pencher, il y a toujours la possibilité d'y participer à distance - <http://uds.ubuntu.com/>.

# ubuntu

Ce magazine a été créé avec :



## Podcast Full Circle

Toutes les deux semaines, chaque épisode couvre toutes les dernières informations concernant Ubuntu, les opinions, les critiques, les interviews et les retours d'utilisateurs. Le Side-Pod est une nouveauté, c'est un court podcast supplémentaire (irrégulier) en marge du podcast principal. On y parle de technologie en général et de choses qui ne concernent pas uniquement Ubuntu et qui n'ont pas leur place dans le podcast principal.

### Vos animateurs :

Robin Catling

Ed Hewitt

Dave Wilkins

<http://fullcirclemagazine.org>





## Le nouveau bureau Gnome de Linux essaiera de dépasser KDE et Windows

KDE 4.0 conquiert des utilisateurs avec les progrès qu'il fait pour le bureau de Linux. Si Gnome ne se transforme pas de façon similaire, il ne fera pas long feu. Il est clair que KDE 4.0, tout comme Windows 7, est en train de le dépasser en tant qu'interface moderne dans le domaine du style comme dans celui des fonctionnalités.

Ce que Gnome deviendra est particulièrement important pour Ubuntu aussi. En tant que « bureau de choix » de Linux que la plupart des nouveaux utilisateurs expérimentent, il est capital pour lui de pouvoir répondre à leurs attentes en étant une interface conviviale et séduisante. Et, alors que KDE est sans doute plus joli que Windows 7, ce n'est pas le bureau par défaut pour Ubuntu.

Fort heureusement, Gnome subit des modifications. C'est le premier changement majeur au cours de huit ans de développement, en fait. Puisque j'ai beaucoup parlé de KDE dans le dernier numéro, ce n'est que justice de regarder la prochaine étape importante de Gnome : ce qu'elle apportera et si Gnome pourra prétendre

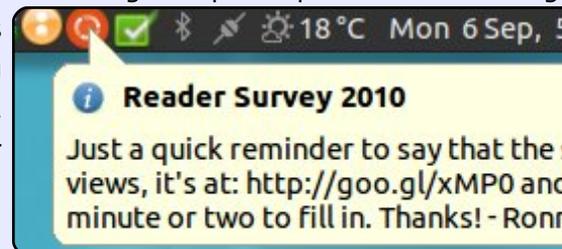
fournir une expérience de bureau pour les générations à venir. Après tout, en supposant que Canonical reste avec Gnome, c'est à cela que ressemblera l'avenir d'Ubuntu.

**Source:** apcmag.com



## Version bêta de Full Circle Notifier !

Notre propre Robert Clipsham (mrmonday) a publié la première bêta de **Full Circle Notifier** [Ndt : système d'alerte Full Circle], une petite application qui se trouve dans la barre d'état de votre système et qui fera plus qu'annoncer la sortie des numéros ; en effet, vous pourrez la configurer pour qu'elle les télécharge automatiquement aussi ! Plusieurs personnes ont créé des paquets du FCN pour diverses distributions. Pour davantage d'informations, voir le FCN Google Group : <http://goo.gl/4Ob4>



## Les plus importantes installations de Linux au Royaume-Uni pour les espions du GCHQ.

La plus grande installation d'ordinateurs de bureau sous Linux de tous les sites gouvernementaux britanniques se trouve au GCHQ [Ndt : Government Communications Headquarters - le siège des communications gouvernementales], la station d'espionnage de pointe à Cheltenham, d'après des sources de l'industrie.

On chuchote dans les couloirs de la Cour autour de Westminster, le siège du gouvernement britannique, que leurs services de renseignements utilisent Linux parce qu'il est sûr, sait très bien faire des calculs et parce que le déployer ne coûte pas grand chose.

**Source :** thinq.co.uk

## Sondage Full Circle

### DERNIERS JOURS !

Ici, à Full Circle, nous essayons toujours d'améliorer les choses et accueillons favorablement vos commentaires sur chaque aspect du magazine Full Circle. L'année dernière, nous avons fait une enquête qui a été très populaire (et utile) et nous aimerions réitérer ceci cette année pour savoir si / dans quel domaine(s) / comment nous nous sommes améliorés ou pas.

**Veillez prendre quelques instants pour remplir notre sondage :**

<http://goo.gl/xMP0>

## L'avenir du Full Circle est entre vos mains !

Les résultats seront publiés dans un futur numéro du FCM. **Le sondage sera clôturé le 30 septembre 2010, donc il ne vous reste que quelques jours pour participer !**



# COMMAND & CONQUER

Écrit par Lucas Westermann

Ce mois-ci, j'ai décidé de parler à la fois des outils nécessaires à des installateurs en ligne de commande (fdisk, mkfs, etc.), et aussi des outils utiles pour rechercher des fichiers sur le disque dur, au cas où vous décideriez de chercher les fichiers de configuration d'un système nouvellement installé, ou sur votre vieux système au cas où vous voudriez les transférer sur le nouveau. Il y a environ deux ans, j'ai installé pour la première fois Arch Linux et, ce faisant, j'ai appris beaucoup de choses sur l'interface de ligne de commande. J'ai trouvé la plupart d'entre elles très utiles. Pour rendre ma série sur la virtualisation un peu plus accessible à mes lecteurs, j'ai cherché également à étendre certaines des idées de cette série, de façon à essayer d'en faire un tout cohérent.

## Fdisk :

J'utilise fdisk principalement pour lister les partitions d'un système installé ; pour cela, saisissez simplement :

```
sudo fdisk -l
```

Cela devrait donner un résultat semblable à celui qui est ci-dessus à droite.

```
Disk /dev/sda: 320.1 GB, 320072933376 bytes
255 heads, 63 sectors/track, 38913 cylinders, total 625142448 sectors
Units = sectors of 1 * 512 = 512 bytes
Sector size (logical/physical): 512 bytes / 512 bytes
I/O size (minimum/optimal): 512 bytes / 512 bytes
Disk identifier: 0x76692ca8
```

Device	Boot	Start	End	Blocks	Id	System
/dev/sda1		2048	30716279	15357116	1c	Hidden W95 FAT32 (LBA)
/dev/sda2	*	30716280	186996599	78140160	7	HPFS/NTFS
/dev/sda3		186996600	625137344	219070372+	f	W95 Ext'd (LBA)
/dev/sda5		186996663	543109454	178056396	7	HPFS/NTFS
/dev/sda6		543109518	570452084	13671283+	83	Linux
/dev/sda7		570452148	625137344	27342598+	83	Linux

Comme vous le constatez, la première moitié donne des informations sur le disque dur lui-même et la seconde moitié donne des informations sur les partitions.

Si vous voulez éditer la table des partitions, entrez la ligne suivante :

```
sudo fdisk /dev/sda
```

Assurez-vous de remplacer « /dev/sda » par le disque à éditer. Cette commande vous amènera à une invite qui ressemble à ceci : « Commande (m pour l'aide): ». Si vous saisissez « m », vous obtiendrez la liste des commandes possibles.

### Commande d'action

```
a basculer le fanion d'amorce
b éditer l'étiquette BSD du
disque
c basculer le fanion de compa-
tibilité DOS
d supprimer une partition
l lister les types de parti-
tions connues
m afficher ce menu
n ajouter une nouvelle parti-
tion
o créer une nouvelle table
vide de partitions DOS
p afficher la table de parti-
tions
q quitter sans enregistrer
les changements
s créer une nouvelle étiquet-
te vide pour disque de type Sun
t modifier l'« id » (l'identi-
fication) de système de fichiers
d'une partition
```

```
u modifier les unités d'affi-
chage/saisie
v vérifier la table de parti-
tions
w écrire la table sur le disque
et quitter
x fonctions avancées (pour ex-
perts seulement)
```

Comme vous le voyez, les instructions sont assez claires. Si vous entrez une commande, vous aurez à entrer des informations complémentaires ensuite. Notez qu'en créant une partition (avec la commande « n »), on vous demandera à partir de quel cylindre elle doit commencer, la réponse proposée par défaut est généralement la bonne (sauf si vous souhaitez laisser de l'espace libre entre les parti-

tions). On vous demandera également où doit se terminer la partition ; vous pouvez saisir un numéro de cylindre ou « + 1024 M » pour 1 Go plus loin et ainsi de suite. Les octets et kilo-octets sont également acceptés comme unités, même si la plupart des gens utiliseront les méga-octets. Une fois les partitions créées, utilisez « a » pour rendre la première partition amorçable, et « t » pour modifier le format de la partition (« l'id de système »). Pour choisir le type de partition, il faudra choisir un nombre hexadécimal et non pas un nom ; on peut afficher une liste des codes avec « L ». Vous aurez par exemple :

**Hex code (type L to list codes): 82**

Comme vous pouvez le voir, ceci est l'invite de commande où vous pouvez saisir « L », et 82 est le code hexa pour le type « Linux swap » (ou disque d'échange). Fdisk peut aussi vous donner des informations sur des problèmes possibles avec les réglages que vous avez choisis, elles sont en général claires et au pire sont suffisantes pour trouver une solution sur Google. Une fois que vous êtes à l'aise avec fdisk, vous pourrez également faire tout ce que vous souhaitez en utilisant des arguments de ligne de commande, au lieu de faire les choses une par une.

## Mkfs :

Vous vous demandez peut-être pourquoi vous auriez besoin de fabriquer un système de fichiers (mkfs signifie « make file system ») alors que vous pouvez simplement utiliser fdisk pour tout cela. C'est plutôt simple : la plupart des gens ne veulent pas utiliser fdisk pour tout faire, car c'est parfois plus compliqué que nécessaire. Si la partition est créée et que vous voulez juste la reformater, mkfs est probablement un meilleur outil pour le faire. Il existe plusieurs façons d'utiliser mkfs, listées ci-dessous.

```
mkfs /dev/sdXY
```

```
mkfs.ext2 /dev/sdXY
```

```
mkfs -t ext2 /dev/sdXY
```

Chacune de ces commandes formatera « sdXY » (remplacez X par la lettre du disque et Y par le numéro de partition) en ext2 (le format par défaut de mkfs). La première commande ne fonctionne qu'avec des partitions de type ext2, car elle choisit par défaut ext2 si on ne précise pas de type.

Cette commande vous permet aussi de préciser la taille des blocs, le nom des volumes, le pourcentage de blocs réservés pour le super-utilisateur (« root »), un UUID, etc. Pour avoir une liste complète,

examinez la page de manuel de mkfs et de mkfs.<type> (remplacez type par le format réel). Je n'approfondirai pas plus pour cette fois, car je n'ai pas sous la main ma machine de test pour la formater. Si quelqu'un veut des explications plus détaillées sur mkfs, envoyez-moi un courriel.

## Find :

Combien d'entre vous ont déjà cherché un fichier et découvert que Nautilus ne le trouve pas ? Je sais qu'il y a des alternatives pour faire une recherche de fichier, mais je sais aussi que « find » est un utilitaire intégré à la plupart des distributions et qu'il est donc important de le connaître.

```
find /home/ -name "*~"
```

Cette commande cherchera dans le répertoire /home/ (et ses sous-répertoires, comme les comptes utilisateurs) tous les « fichiers tilde » (des sauvegardes automatiques de fichiers en cours d'édition). Je trouve cela utile pour écrire des scripts de nettoyage de certains fichiers. Comme vous vous en doutez sans doute, « -name » permet de n'afficher que les fichiers dont le nom contient ce qui est entre les guillemets. Dans ce cas, je lui demande d'afficher tout ce qui se termine par un ~ (l'astérisque est un caractère joker qui signifie « n'importe quelle suite de caractères »). Vous pouvez préciser



**[...] vous avez déjà cherché un fichier, et découvert que Nautilus ne le trouve pas ?**

n'importe quel chemin à la place de /home/. Notez que si vous essayez de chercher dans un répertoire pour lequel vous n'avez pas les droits de lecture, ou voulez simplement rechercher sur le disque entier, vous devrez exécuter la commande find en tant que root avec sudo. Sinon, vous obtiendrez des erreurs « permission non accordée ». Si vous voulez utiliser cette commande dans un script, et ne voulez pas chercher dans les répertoires pour lesquels vous n'avez pas les droits, vous devrez utiliser un « grep -v » (grep inverse). Je trouve que c'est une excellente ressource si vous pouvez attendre un peu plus longtemps les résultats de la recherche (ça peut prendre beaucoup de temps lorsqu'on recherche dans des gros répertoires), mais que vous souhaitez obtenir des résultats à jour et précis. Sinon, pour une recherche rapide du style « où est ce fichier ? », j'utilise « locate ».

## Locate :

C'est un programme qui utilise une base de données indexée de fichiers, pour

trouver rapidement une réponse. Cette base est mise à jour régulièrement, mais vous devriez prendre l'habitude de forcer une mise à jour avant de lancer la recherche d'un fichier récent. Vous pouvez faire cela avec la commande suivante :

```
sudo updatedb
```

Cela peut prendre quelques minutes, mais n'est pas nécessaire à chaque fois ; seulement si vous cherchez quelque chose que vous venez de télécharger ou d'installer. Une fois la base à jour, vous pouvez lancer une recherche avec la commande suivante :

```
locate "*~"
```

Comme vous l'avez peut-être remarqué, puisque locate cherche dans une base de données, vous obtiendrez les résultats provenant de tous les répertoires du disque dur, même ceux pour lesquels vous n'avez pas les permissions d'utiliser find, car updatedb est exécuté en tant que root. Si vous obtenez trop de résultats, vous pouvez utiliser « grep », « head » ou « tail » pour réduire les résultats affichés. Il y a encore bien d'autres commandes utiles pour rechercher des fichiers, mais je ne parlerai que de « where » et de « whereis ».

## Where/Whereis :

Ces commandes sont faites pour vous aider à trouver rapidement des programmes et des fichiers de configuration. Par exemple, si vous installez skype et exécutez ces commandes, vous verrez :

```
where skype
```

```
résultat affiché :  
/usr/bin/skype
```

```
whereis skype
```

```
résultat affiché : skype:  
/usr/bin/skype.real  
/usr/bin/skype  
/usr/bin/skype.bak2  
/usr/share/skype
```

Comme vous le constatez, cela renvoie des résultats qui sont liés au programme binaire. Si vous essayez d'exécuter where ou whereis sur un répertoire, vous n'obtiendrez aucun résultat. Ces commandes servent à trouver rapidement les fichiers de configuration d'un programme ou l'emplacement d'un exécutable. Elles ont aussi la propriété supplémentaire de vous donner l'impression d'être un homme des cavernes.

J'espère que vous avez trouvé ces explications claires et que vous essaieriez certaines de ces astuces la prochaine fois que vous rechercherez un fichier ou voudrez reformater un disque. Comme

toujours, si vous avez des questions, des commandes ou des suggestions, vous me trouverez à l'adresse [lswest34@gmail.com](mailto:lswest34@gmail.com). Assurez-vous de mettre « C&C » ou « FCM » comme objet de votre courriel pour que je ne le néglige pas.

### Pour aller plus loin :

<http://www.linfo.org/mkfs.html>

(ressource utile pour mkfs).

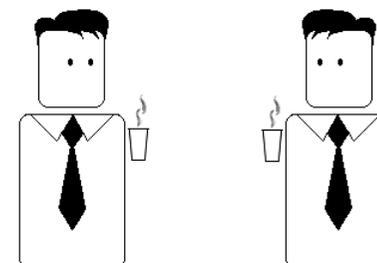
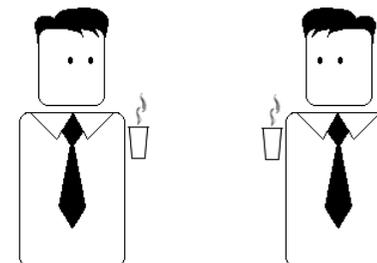
[http://tldp.org/HOWTO/Partition/fdisk\\_partitioning.html](http://tldp.org/HOWTO/Partition/fdisk_partitioning.html) (ressource utile pour fdisk).

Les pages de manuel de toutes les commandes sont également un excellent point de départ.

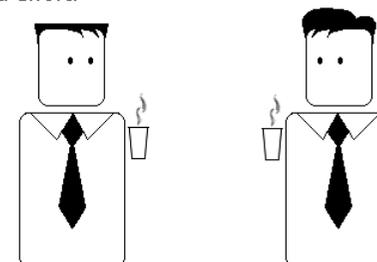


**Lucas** a appris tout ce qu'il sait en endommageant régulièrement son système et en n'ayant alors plus d'autre choix que de trouver un moyen de le réparer. Vous pouvez lui écrire à : [lswest34@gmail.com](mailto:lswest34@gmail.com).

Je pense que dans la vie de tout employé vient un moment où on devient maximaliste.



On veut un maximum de salaire pour un minimum d'effort.



by Richard Redei



Ce mois-ci nous allons explorer Pygame, un ensemble de modules conçus pour écrire des jeux. Le site web est <http://www.pygame.org/>. Pour reprendre le fichier Lisez-Moi de Pygame : « Pygame est une bibliothèque multi-plateforme conçue pour faciliter l'écriture de logiciels multimédia, comme les jeux, en Python. Pygame requiert le langage Python et la bibliothèque multimédia SDL, mais il peut aussi utiliser plusieurs autres bibliothèques populaires. »

Vous pouvez installer Pygame par Synaptic avec le paquet « python-pygame ». Faites cela maintenant pour qu'on puisse aller plus loin.

Tout d'abord, nous importons Pygame (voir ci-dessus à droite). Puis nous réglons `os.environ` pour centrer la fenêtre sur l'écran. Ensuite nous initialisons Pygame, puis réglons la fenêtre Pygame à une taille de 800×600 pixels et lui donnons un titre. Pour finir nous affichons l'écran et entrons dans une boucle en attendant la frappe d'une touche au clavier ou le clic sur un bouton de la souris. L'écran est un objet qui contiendra

tout ce qu'on décide d'y placer. On l'appelle une surface. Imaginez-le comme une feuille de papier sur laquelle nous allons dessiner des choses.

Pas très excitant, mais c'est un début. Rendons les choses un peu moins ennuyeuses. On peut changer la couleur de fond en quelque chose de moins sombre. J'ai trouvé un programme appelé « colorname » que vous pouvez installer à partir de la Logithèque Ubuntu. Il vous permet d'utiliser une roue des couleurs pour choisir la couleur qui vous plaît, et vous donnera les valeurs RVB (Rouge, Vert, Bleu) pour cette couleur. On doit passer par les couleurs RVB si on ne veut pas utiliser celles prédéfinies fournies par Pygame. C'est un utilitaire sympa que vous devriez songer à installer.

Juste après les instructions d'importation, ajoutez :

```
couleurFond = 208, 202, 104
```

Ceci réglera la variable `couleurFond` à une couleur un peu terre de sienne. Puis, après la ligne `pygame.display.set_caption`, ajoutez les

```
# voici les import
import pygame
from pygame.locals import *
import os
# pour centrer le jeu sur l'ecran
os.environ['SDL_VIDEO_CENTERED'] = '1'
# initialise Pygame
pygame.init()
# initialise l'ecran
ecran = pygame.display.set_mode((800, 600))
# regle le caption (barre de titre de la fenetre)
pygame.display.set_caption('Pygame Test #1')
# affiche l'ecran et attend un evenement
faireBoucle = 1
while faireBoucle:
    if pygame.event.wait().type in (KEYDOWN,
    MOUSEBUTTONDOWN):
        break
```

lignes suivantes :

```
ecran.fill(couleurFond)
pygame.display.update()
```

La méthode `ecran.fill()` réglera la couleur à ce qu'on lui passe en argument. La ligne suivante, `pygame.display.update()`, applique réellement les changements à l'écran.

Sauvez tout cela sous le nom `pygame1.py`, et continuons.

Maintenant, affichons du texte dans notre fenêtre un peu vide. À

nouveau, commençons par les instructions d'importation et le réglage de la variable de couleur de fond du programme précédent.

```
import pygame
from pygame.locals import *
import os
couleurFond = 208, 202, 104
```

Maintenant, ajoutons une variable supplémentaire pour la couleur de premier plan pour notre police.

```
couleurPolice = 255,255,255
# blanc
```

Puis nous ajoutons la plus grande partie du code de l'exemple précédent (voir à droite).

Si vous exécutez ça maintenant, rien n'a apparemment changé puisque tout ce que nous avons fait est d'ajouter la définition de la couleur de police. Maintenant, après la ligne `ecran.fill()`, et avant la partie contenant la boucle, saisissez les lignes suivantes :

```
police =  
pygame.font.Font(None, 27)  
texte = police.render('Voici  
du texte', True,  
couleurPolice, couleurFond)  
texte_rect = texte.get_rect()  
ecran.blit(texte, texte_rect)  
pygame.display.update()
```

Allez, sauvez le programme sous le nom `pygame2.py` et exécutez-le. En haut à gauche de la fenêtre, vous devriez voir le texte « Voici du texte ».

Regardons de plus près les nouvelles commandes. D'abord on appelle la méthode « font » en lui passant deux arguments. Le premier est le nom de la police que nous voulons utiliser et le deuxième est la taille de la police. Pour le moment, nous utilisons « None » pour laisser le système choisir une police générique à notre place, et on règle la taille à 27.

Ensuite, nous avons la méthode `police.render()`. Elle prend quatre arguments qui sont, dans l'ordre, le texte à afficher, l'utilisation ou non de l'anti-aliasing (True pour vrai), la couleur de premier plan de la police et enfin sa couleur de fond.

La ligne suivante (`texte.get_rect()`) récupère un objet de type rectangle que nous utiliserons pour placer le texte sur l'écran. Ceci est important, car presque tout ce que nous allons faire ensuite va se passer avec des rectangles (vous en saurez plus dans un instant). Puis on « blit » le rectangle sur l'écran et, enfin, on rafraîchit ce dernier pour afficher le texte. Que signifie « blit » et pourquoi diable voudrais-je faire une chose qui sonne aussi bizarrement ? Eh bien ce terme remonte aux années 1970 et vient du PARC Xerox (à qui on doit de nombreuses technologies actuelles). Ce terme s'appelait au départ BitBLT qui signifie Bit (pour bitmap) Block Transfert (ou transfert d'image par bloc) ; puis il est devenu Blit (sans doute parce que c'est plus court). Simple-ment, cela signifie qu'on fait apparaître une image ou un texte à l'écran.

Comment faire pour que le texte soit centré sur l'écran au lieu d'être placé sur la première ligne où on met du temps à le voir ? Entre la ligne

```
# pour centrer le jeu sur l'ecran  
os.environ['SDL_VIDEO_CENTERED'] = '1'  
# initialise Pygame  
pygame.init()  
# initialise l'ecran  
ecran = pygame.display.set_mode((800, 600))  
# regle le caption (barre de titre de la fenetre)  
pygame.display.set_caption('Pygame Test #1')  
ecran.fill(Background)  
pygame.display.update()  
  
# notre boucle  
faireBoucle = 1  
while faireBoucle:  
    if pygame.event.wait().type in  
        (KEYDOWN, MOUSEBUTTONDOWN):  
        break
```

`texte.get_rect()` et la ligne `ecran.blit`, placez les deux lignes suivantes :

```
texte_rect.centerx =  
ecran.get_rect().centerx  
texte_rect.centery =  
ecran.get_rect().centery
```

Elles servent à récupérer les coordonnées horizontales et verticales du centre de notre objet écran (souvenez-vous de la surface) en pixels et à régler les coordonnées x et y du centre de notre rectangle à cet endroit.

Exécutez le programme. Maintenant le texte est affiché au centre de la surface. Vous pouvez également modifier le texte en utilisant (dans

notre exemple) `police.set_bold(True)` et/ou `police.set_italic(True)` juste après la ligne `pygame.font.Font`.

Souvenez-vous que nous avons discuté rapidement de l'option « None » lorsque nous avons réglé la police générique. Disons que vous voulez maintenant utiliser une police plus jolie. Comme je l'ai dit précédemment, la méthode `pygame.font.Font()` prend deux arguments. Le premier est le chemin et le nom du fichier contenant la police à utiliser et le second est la taille de la police. Plusieurs questions se posent à ce stade. Comment connaît-on le chemin et le nom du fichier à utiliser pour la police sur un système quelconque

donné ? Heureusement, Pygame fournit une fonction qui s'occupe de cela pour nous. Elle s'appelle `match_font`. Voici un court programme qui affiche le chemin et le nom du fichier de (c'est un exemple) la police « Courier New ».

```
import pygame
from pygame.locals import *
import os
print
pygame.font.match_font('Courier New')
```

Sur mon système, la valeur affichée est « `/usr/share/fonts/truetype/msttcorefonts/cour.ttf` ». Si jamais la police n'est pas trouvée, la valeur retournée est « `None` ». En supposant que la police est réellement trouvée, alors on peut affecter la valeur retournée à une variable, puis l'utiliser dans l'instruction suivante :

```
courier =
pygame.font.match_font('Courier New')
police =
pygame.font.Font(courier, 27)
```

Modifiez la dernière version de votre programme pour inclure ces deux lignes et exécutez-le à nouveau. L'essentiel est soit d'utiliser une police dont vous SAVEZ qu'elle existera sur la machine de l'utilisateur final, soit de l'inclure lorsque vous distri-

buez votre programme et de coder en dur le nom et le chemin de la police. Il existe d'autres façons de faire, mais je vous laisse chercher pour qu'on puisse continuer.

Le texte c'est bien, mais les graphismes sont encore mieux. J'ai trouvé un tutoriel pour Pygame qui est très bien fait, écrit par Peyton McCollugh, et j'ai pensé le réutiliser ici en le modifiant. Pour cet exemple, nous devons commencer par créer une image que nous allons ensuite déplacer sur notre surface. Cette image est appelée un « fantôme » (ou « sprite » en anglais). Utilisez Gimp ou un autre logiciel pour créer un dessin. Rien de joli, simplement un dessin générique. Je vais supposer que vous utilisez Gimp. Créez une nouvelle image, réglez sa taille à 50 pixels dans les deux dimensions, puis, dans les options avancées, réglez la couleur de remplissage sur « transparent ». Utilisez l'outil « crayon » avec une brosse circulaire de taille 3. Dessinez votre croquis et sauvegardez-le sous le nom `stick.png` dans le même répertoire que le programme en Python. Voici à quoi ressemble mon dessin, je suis sûr que vous pouvez faire mieux.



Je sais... je ne suis pas un artiste. Mais pour ce que nous allons en faire,

```
import pygame
from pygame.locals import *
import os

couleurFond = 0,255,127
os.environ['SDL_VIDEO_CENTERED'] = '1'
pygame.init()
ecran = pygame.display.set_mode((800, 600))
pygame.display.set_caption('Pygame exemple n° 4 - Fantome')
ecran.fill(couleurFond)
```

ça fera l'affaire. Nous avons fait une image au format `.png` avec une couleur de fond transparente, de façon que seuls les traits noirs s'affichent, sans un fond blanc ni d'une autre couleur.

Parlons maintenant de ce que notre programme va faire. Nous voulons afficher une fenêtre Pygame qui contient notre dessin ; nous voulons déplacer le dessin avec les touches fléchées du clavier (haut, bas, droite, gauche), sauf si nous sommes au bord de l'écran auquel cas on ne peut pas bouger plus loin. De plus, nous voulons quitter le jeu en appuyant sur la touche « `q` ». Déplacer le fantôme autour de la fenêtre peut sembler simple, et ça l'est, mais pas autant qu'on peut le croire au début. Commençons par créer deux rectangles, l'un pour le fantôme lui-même et un autre qui est de la même taille, mais vide. Pour commencer, on affiche le fantôme sur la surface, puis, lorsque

l'utilisateur appuie sur une touche, on affiche le rectangle vide par dessus le fantôme, on calcule sa nouvelle position et on y affiche le fantôme. C'est à peu près la même chose que ce que nous avons fait le mois dernier avec le jeu de l'alphabet. Nous avons à peu près terminé ce programme, qui nous donne un aperçu de ce qu'il faut faire pour afficher un dessin à l'écran et le déplacer.

Démarrez donc un nouveau programme, nommé `pygame4.py`. Placez-y les « `include` » que nous avons utilisés durant ce tutoriel. Cette fois-ci, nous utiliserons un fond vert menthe en prenant les valeurs 0, 255, 127 (voir ci-dessus).

Puis on crée une classe qui se chargera du graphisme ou fantôme (page suivante en bas à gauche). Placez ce code juste après les « `import` ».

Que fait tout cela ? Commençons

par la routine `__init__`. On initialise le module de Pygame qui gère les fantômes avec la ligne `pygame.sprite.Sprite.__init__`. Puis on règle la surface et on la nomme « `ecran` », ce qui nous permettra de vérifier si le fantôme sort de l'écran. Ensuite on crée la variable « `ancienFantome` » et on définit sa position, qui sera l'ancienne position de notre fantôme. Maintenant, on peut charger notre dessin avec la routine `pygame.image.load`, en lui pas-

sant en argument le nom du fichier (et le chemin si le fichier n'est pas au même endroit que le programme). Puis on récupère une référence (`self.rect`) vers le fantôme, ce qui règle la largeur et la hauteur du rectangle automatiquement, et on règle les positions `x` et `y` de ce rectangle aux positions passées à la routine.

La routine `metAJour` fait simplement une copie du fantôme, puis véri-

fie s'il sort de l'écran. Si c'est le cas, on le laisse où il était, sinon on change sa position de la valeur passée en argument.

Juste après l'instruction `ecran.fill`, placez le code de la page suivante (à droite).

Ici nous créons une instance de notre classe, appelée `personnage`. Puis on affiche le fantôme, et on crée le

rectangle fantôme vide que l'on remplit avec la couleur de fond. On rafraîchit la surface et on entre dans une boucle.

Tant que `faireBoucle` vaut 1, on boucle sur ce code. On utilise `pygame.event.get()` pour récupérer un caractère au clavier. Puis on le compare à un type d'événement : si c'est `QUIT`, on sort du programme ; si c'est une frappe sur une touche, on le traite : on regarde quelle touche a été frappée (en utilisant les constantes définies par Pygame) puis on appelle la routine `metAJour` de notre classe. Notez que l'on envoie simplement une liste contenant le nombre de pixels sur les axes `X` et `Y` pour déplacer le fantôme. On le déplace de 10 pixels (+10 pour aller à droite ou en bas, -10 pour aller en haut ou à gauche). Si la touche frappée est « `q` », on règle `faireBoucle` à 0 pour sortir de la boucle. Après tout ça, on affiche le rectangle vide à l'ancienne position, on affiche le fantôme à la nouvelle position, et pour finir on rafraîchit, mais seulement les deux rectangles (le vide et celui qui contient le fantôme), ce qui gagne beaucoup de temps et évite des calculs inutiles.

```
class Fantome(pygame.sprite.Sprite):
    def __init__(self, position):
        pygame.sprite.Sprite.__init__(self)
        # sauve une copie du rectangle d'ecran
        self.ecran = pygame.display.get_surface().get_rect()
        # cree une variable pour stocker la position precedente du fantome
        self.ancienFantome = (0, 0, 0, 0)
        self.image = pygame.image.load('stick.png')
        self.rect = self.image.get_rect()
        self.rect.x = position[0]
        self.rect.y = position[1]

    def metAJour(self, valeur):
        # cree une copie du rectangle courant utilisee pour l'effacer
        self.ancienFantome = self.rect
        # deplace le rectangle de la valeur specifiee
        self.rect = self.rect.move(valeur)
        # verifie si on est sorti de l'ecran
        if self.rect.x < 0:
            self.rect.x = 0
        elif self.rect.x > (self.ecran.width - self.rect.width):
            self.rect.x = self.ecran.width - self.rect.width
        if self.rect.y < 0:
            self.rect.y = 0
        elif self.rect.y > (self.ecran.height - self.rect.height):
            self.rect.y = self.ecran.height - self.rect.height
```

(...)

Comme toujours, le code complet est disponible sur :

[www.thedesignatedgeek.com](http://www.thedesignatedgeek.com)

ou sur :

<http://fullcirclemagazine.pastebin.com/OrLRHKqY>

Pygame peut faire énormément de choses supplémentaires. Je vous suggère d'aller faire un tour sur leur site et de regarder la page des références (<http://www.pygame.org/docs/ref/index.html>). Vous pouvez aussi jeter un coup d'oeil aux jeux que d'autres gens ont déposés.

La prochaine fois, nous plongerons encore plus loin dans Pygame en créant un jeu qui resurgit de mon passé... mon passé très LOINTAIN.

```
personnage = Fantome((ecran.get_rect().x, ekran.get_rect().y))
ecran.blit(personnage.image, personnage.rect)

# cree une surface de la taille de notre personnage
rectangleBlanc = pygame.Surface((personnage.rect.width,
personnage.rect.height))
rectangleBlanc.fill(couleurFond)

pygame.display.update()
faireBoucle = 1
while faireBoucle:
    for evenement in pygame.event.get():
        if evenement.type == pygame.QUIT:
            sys.exit()
        # verifie s'il y a un deplacement
    elif evenement.type == pygame.KEYDOWN:
        if evenement.key == pygame.K_LEFT:
            personnage.metAJour([-10, 0])
        elif evenement.key == pygame.K_UP:
            personnage.metAJour([0, -10])
        elif evenement.key == pygame.K_RIGHT:
            personnage.metAJour([10, 0])
        elif evenement.key == pygame.K_DOWN:
            personnage.metAJour([0, 10])
        elif evenement.key == pygame.K_q:
            faireBoucle = 0

# efface l'ancienne position en y recopiant notre surface blanche
ecran.blit(rectangleBlanc, personnage.ancienFantome)
# dessine la nouvelle position
ecran.blit(personnage.image, personnage.rect)
# metAJour SEULEMENT les parties modifiees de l'ecran
pygame.display.update([personnage.ancienFantome, personnage.rect])
```



**Greg Walters** est propriétaire de RainyDay Solutions LLC, une société de consultants à Aurora au Colorado et programme depuis 1972. Il aime faire la cuisine, marcher, la musique et passer du temps avec sa famille.



Ce mois-ci, j'ai pensé que l'on pouvait aller plus loin dans le royaume des systèmes Unix et installer notre premier système Unix en interface de ligne de commande. Nous installerons FreeBSD 8.1 que vous pouvez télécharger sur <http://www.freebsd.org/where.html>. Un clic sur le lien « [iso] » vous mènera à un serveur FTP où vous verrez proposer plusieurs images. Vous pouvez télécharger soit le DVD, soit le fichier « -disc1.iso ». L'image livefs est prévue pour la récupération ou la réparation, mais pas pour l'installation. Pour plus d'information sur les différents choix, allez voir ici : <http://www.freebsd.org/releases/8.1R/announce.html>.

J'ai donné à la machine 512 Mo de RAM et 6 Go de stockage, mais libre à vous de changer (tant que vous restez au-dessus des recommandations minimales).

## Étape 1 :

Après avoir démarré la machine et sélectionné l'ISO correcte, vous serez accueilli par le lanceur de démarrage de FreeBSD. Vous pouvez laisser le temps s'écouler ou juste taper 1 pour démarrer le CD.

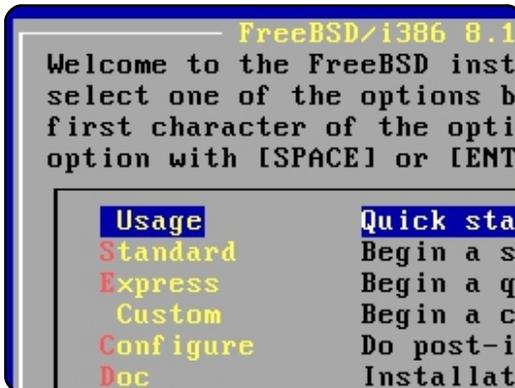
## Étape 2 :

Une fois le CD lancé, on vous demandera votre région (fig.1) et votre configuration de clavier (fig.2). [Ndt : contrairement aux distrib. francisées, ici tous les instructions et menus sont en anglais.]



## Étape 3 :

Vous êtes maintenant dans le menu principal (fig.3). Si c'est votre première installation de FreeBSD, je vous recommande de choisir l'option Standard, mais vous êtes libre d'en choisir d'autres (après tout, il s'agit d'une machine virtuelle que vous pouvez réinstaller maintes fois).

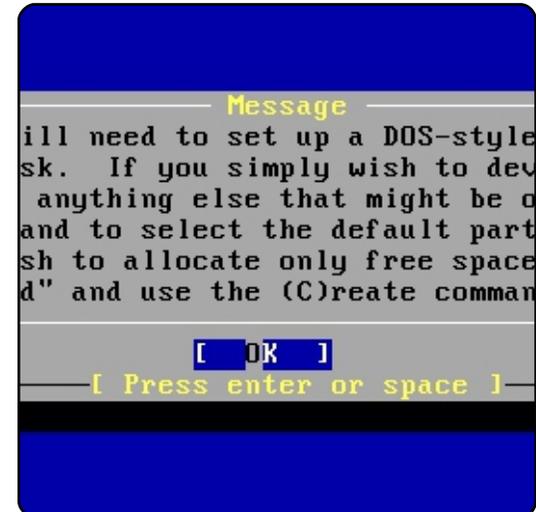


## Étape 4 :

L'installation Standard choisie, un message vous expliquera fdisk (fig.4). Comme il s'agit d'une machine virtuelle et qu'il n'y a rien d'autre, la commande « All » [Ndt : Tout le disque] est très bien. Si vous voulez l'installer sur une machine physique, je vous suggère de passer par les différentes étapes pour vous y faire. Le menu fdisk ressemble à la fig.5 et s'explique de lui-même, une fois les bases

de fdisk comprises.

Quand vous avez accompli cette tâche, vous devez décider quel gestionnaire



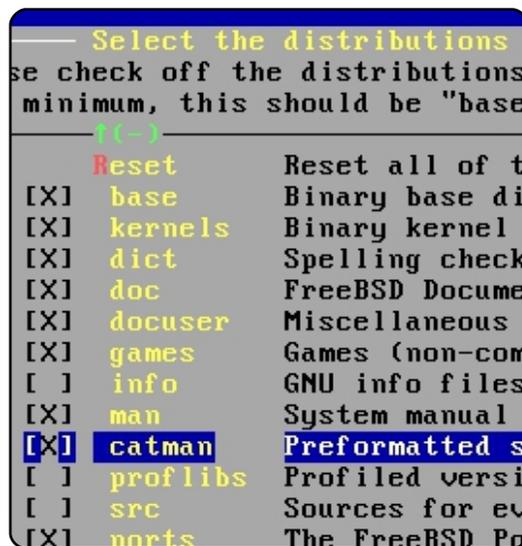
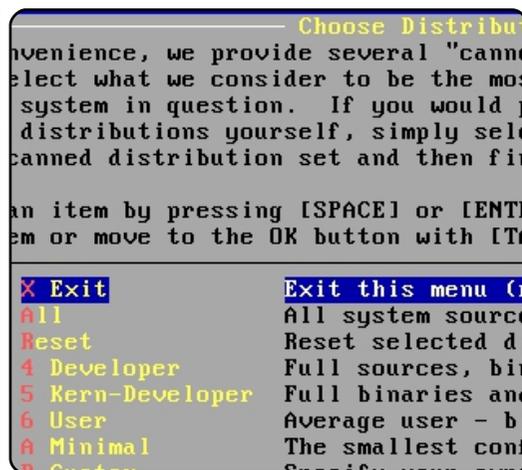
de démarrage installer. S'il n'y a que FreeBSD, Standard est adéquat, mais, si vous avez de multiples installations sur un disque, vous devrez choisir « BootMgr » [Ndt : gestionnaire de démarrage] ou « None » [Ndt : rien] (si vous en avez déjà mis un de quelque sorte que ce soit). Voir fig.6.



Ensuite, vous avez juste à créer un lot de partitions BSD dans la partition fdisk que vous venez de faire. En gros, vous partagez la partition en régions pour le système BSD. Auto est valable pour à peu près tous les cas que l'on peut imaginer, à moins que vous n'avez besoin (ou pas) d'un segment supplémentaire. À nouveau, essayer cela dans une machine virtuelle est mieux que de tout tripoter sur un système physique.

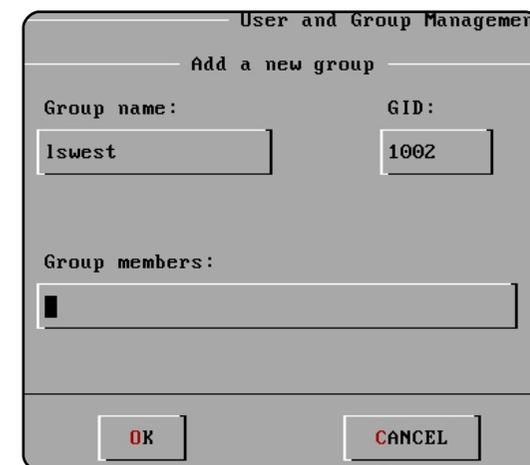
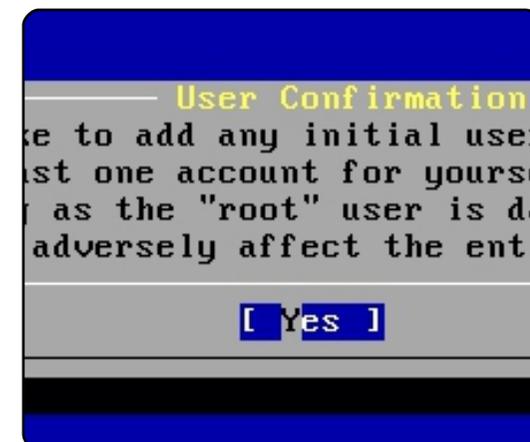
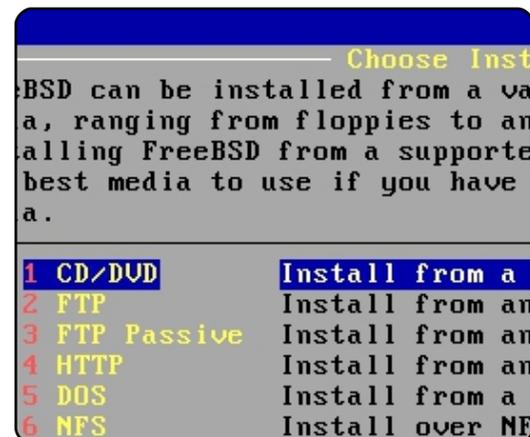
## Étape 5 :

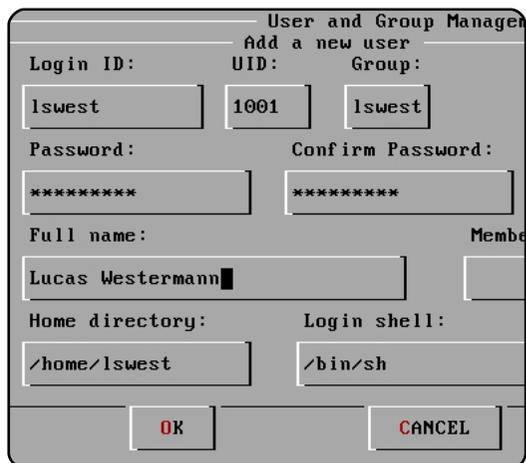
Maintenant vous pouvez choisir quels paquets installer (fig.7). Je prends généralement Custom [Ndt : Personnalisé] et sélectionne Base, kernels, dict, doc, docuser, games, man, catman et ports (voir fig.8).



Une fois que les paquets sont choisis, vous devez sélectionner la source d'installation (fig.9). Le CD convient si vous utilisez les ISO disc1 ou dvd1. Vous aurez besoin du FTP pour l'image bootonly. Si vous désirez aussi les paquets les plus récents, vous devrez en plus choisir l'option FTP. En la sélectionnant, vous aurez besoin d'activer le réseau et de choisir un site FTP (les instructions ad hoc peuvent être trouvées dans le manuel recensé plus bas). Pour les quelques options suivantes, vous pourrez choisir « No », à moins que vous ne sachiez que vous utiliserez cette machine virtuelle comme serveur, auquel cas vous devrez sélectionner les services que vous voulez. Quand on vous demande si vous souhaitez ajouter un utilisateur [Ndt : add a user], sélectionnez « Yes » (fig.10). Tout d'abord, vous devez créer un groupe pour votre utilisateur (vous pouvez vous en sortir en utilisant juste « user » comme groupe, mais je préfère que le groupe principal porte le nom de l'utilisateur). Quand c'est fini, cela doit ressembler à quelque chose comme la fig.11. Une fois le groupe établi, vous pouvez créer votre utilisateur (fig.12) en utilisant votre nom d'utilisateur et le groupe que vous venez de créer dans la boîte de dialogue « group ». Puis, choisissez un mot de passe, indiquez votre nom complet et ajoutez « users » aux groupes du nouveau membre. Vous pourriez aussi vouloir ajouter votre utilisateur au groupe « wheel » si vous voulez

installer sudo.





Une fois que vous avez terminé cette étape, vous pouvez choisir si vous voulez installer des paquets en plus et il vous sera alors demandé un mot de passe pour votre compte root.

## Étape 6 :

Allez voir dans le manuel pour les instructions d'installation des paquets et amusez-vous à tripatouiller le système !

J'espère que vous avez trouvé cet article utile et que vous êtes intéressé par FreeBSD. Si vous êtes un peu comme moi, cela vous intriguera et vous serez curieux de voir jusqu'où vous pouvez aller. Si vous avez quelque question, problème ou suggestion que ce soit, vous pouvez m'écrire *en anglais* à [lswest34@gmail.com](mailto:lswest34@gmail.com). Veuillez préciser « Virtualization » ou « FCM » dans le champ objet afin que je ne

survole pas votre courriel.

### Liens en plus :

PC-BSD (Une distribution basée sur FreeBSD avec une installation graphique et un environnement bureau pré-configuré) :

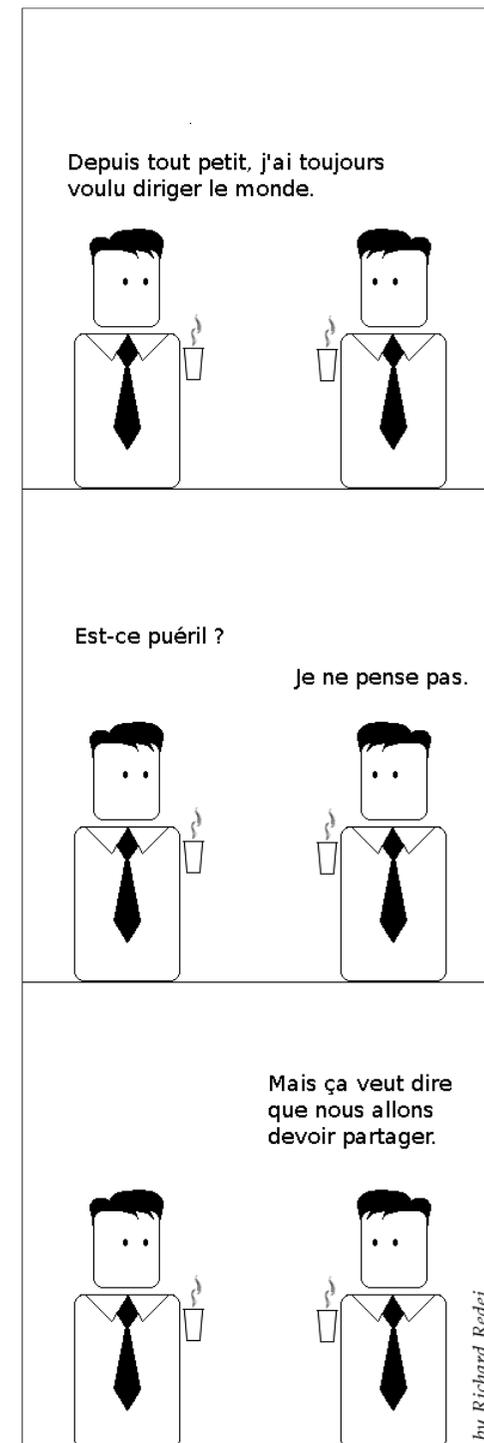
<http://www.pcbbsd.org/>

FreeBSD Handbook :

[http://www.freebsd.org/doc/en\\_US.ISO8859-1/books/handbook/index.html](http://www.freebsd.org/doc/en_US.ISO8859-1/books/handbook/index.html)



**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. Vous pouvez lui écrire à : [lswest34@gmail.com](mailto:lswest34@gmail.com).





**E**n 2001, mon bureau à domicile avait ce que je considère aujourd'hui comme du matériel primitif pour une petite entreprise : un Dell Inspiron 2600 (vraiment vieux maintenant) avec Windows XP familial, un Dell Latitude encore plus ancien sous Windows ME (désagréable au possible), qui m'accompagnait en voyage - ainsi que tout un assortiment de clés USB de 32 Mo et de CD-R pour les sauvegardes.

J'utilisais Microsoft Office (je pense qu'il s'agissait d'Office 2000 avec ME et Office XP avec XP) pour tout - Excel pour la comptabilité, accompagné de Word et du Bloc-notes pour mes notes et documents. Pour les photos, j'avais une vieille version d'Adobe Photoshop Elements, chaque fois que je réussissais à transférer mes photos de l'appareil vers le Dell

Inspiron 2600. J'utilisais des antivirus commerciaux peu chers - jusqu'au jour où j'en ai eu assez et j'ai changé pour divers antivirus gratuits.

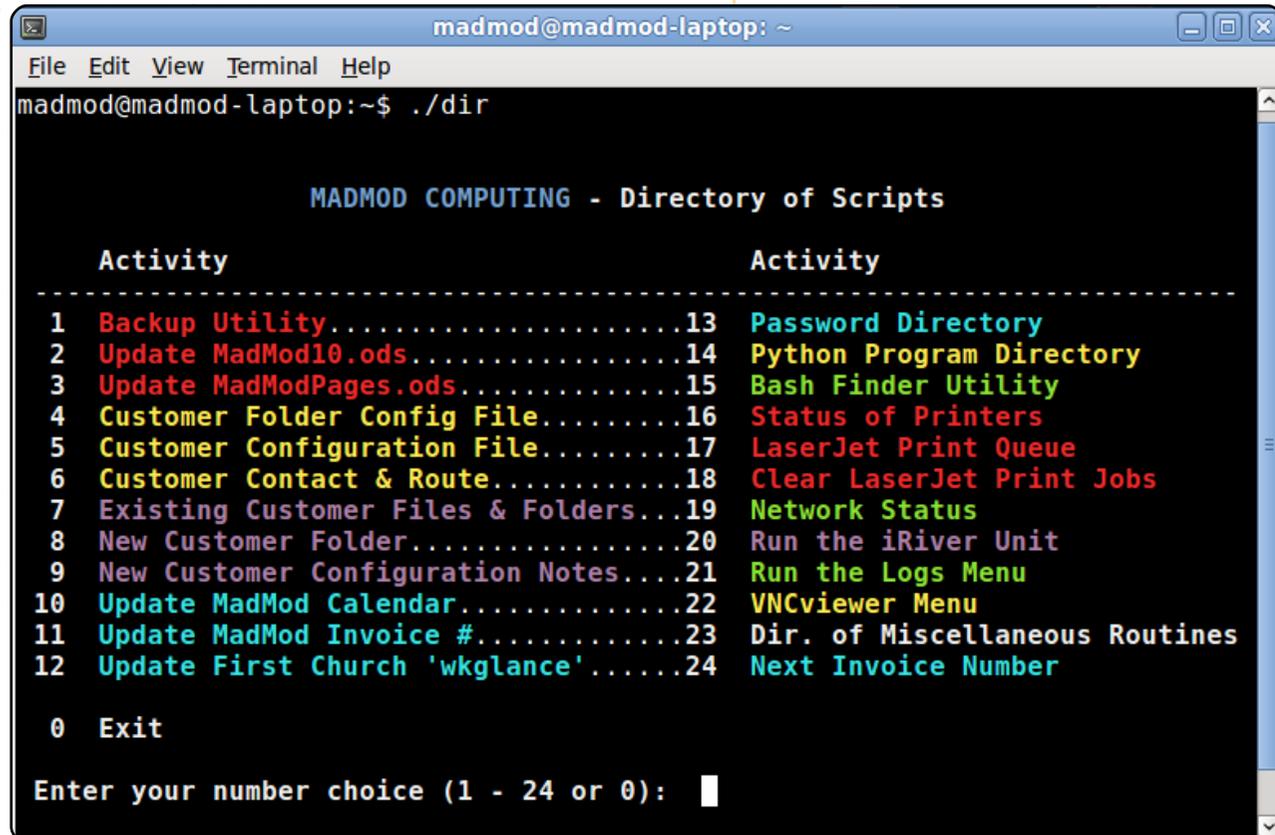
J'étais seul dans mon entreprise de réparation d'ordinateurs et, puisque je réparais essentiellement des ordinateurs Windows et leurs réseaux, il fallait vraiment que je fasse attention à mes dépenses et je haïssais les mises à jour. Entre les comptes et l'entretien des ordinateurs (les mises à jour de Windows et des signatures de virus), je passais pas mal de temps à mon bureau. Rien n'était rationnel et je perdais parfois des fichiers qui auraient dû être sauvegardés. Pas de scripts ou de systèmes d'alerte qui auraient pu m'aider, juste quelques notes sur papier pour me faire penser aux tâches nécessaires. Je n'avais pas assez de patience pour écrire des scripts .bat sous DOS.

Dès l'automne 2006, j'ai fait des essais avec Ubuntu Edgy Eft (6.10), puis Feisty Fawn et Gutsy Gibbon et, enfin, Hardy Heron (8.04). J'ai migré complètement de Windows XP vers Hardy Heron en tant que système principal pour l'entreprise - j'avais alors un portable et un serveur. L'ordinateur sous Windows ME fut envoyé au recyclage et remplacé par un Dell Mini-9. Sur le Dell Mini, j'ai essayé

Ubuntu Intrepid Ibex et Karmic Koala pendant quelque temps.

Aujourd'hui, j'utilise un Dell Inspiron E1505 avec Ubuntu 10.04 (Lucid Lynx) Desktop comme ordinateur de l'entreprise, une boîte blanche avec Ubuntu 10.04 Server en tant que serveur de fichiers en réseau et un netbook Dell Mini-9 avec Ubuntu 10.04 Netbook Remix pour quand je

**J'utilisais Microsoft Office pour tout...**



dois rendre visite à des clients. Je prends aussi avec moi des Live CD d'Ubuntu et des clés USB pour diagnostiquer et réparer des ordinateurs sous Windows - surtout quand il s'agit d'ordinateurs infestés de logiciels malveillants. Le Dell Mini-9 accède facilement aux imprimantes étrangères et sait très bien découvrir leurs réseaux.

À ce jour, j'ai écrit de nombreux scripts avec gedit. Celui qui démarre mes sessions quotidiennes à l'ordinateur - un script Bash de choix multiples de répertoire - est important et me permet de démarrer soit avec OpenOffice.org soit avec GIMP. Je m'en sers pour afficher les factures et les configurations des clients, vérifier le réseau, faire des sauvegardes, mettre à jour des calendriers en ligne, retoucher des photos et initier des transferts ftp vers mes sites web. La plupart des tâches chronophages inhérentes aux ordinateurs sous Windows ont disparu. Les mises à jour pour les ordinateurs sous Ubuntu sont maintenant véritablement des tâches en arrière-plan.

J'utilise un grand tableur Calc avec de nombreux onglets pour la comptabilité. Étant donné que les

trois ordinateurs sous Ubuntu sont en réseau, un script de sauvegarde se sert de rsync pour synchroniser mes fichiers sur les trois à la fin d'une journée de travail. Le Dell Mini-9 est prêt et possède les fichiers requis chaque fois que je quitte la maison.

Des tâches cron (qui s'exécutent automatiquement) envoient des pense-bêtes à une page texte sur mon bureau pour me faire connaître tout ce que l'entreprise doit tenir à jour, tels les impôts, les paiements de carte de crédit, les factures, l'inventaire ou les pages à mettre à jour. Un listing typique de crontab pour le 26ème jour du mois est :

```
30 8 26 * * /bin/date >>
Bureau/Pense-bêtes ;
/bin/echo "Date d'échéance
de paiements carte de
crédit" >> Bureau/Pense-bêtes
```

Trois clés USB de 2 Go alternées tous les 15 jours sont utilisées pour des sauvegardes critiques hors site et j'en garde toujours une dans un coffre à la banque. J'utilise aussi un disque dur externe portable de 60 Go pour des sauvegardes immédiates du portable de l'entreprise, m'assurant

ainsi plutôt deux fois qu'une qu'aucun fichier ne manque à l'appel.

Mon appareil photo actuel est un APN Nikon Coolpix avec une carte SD de 4 Go qui se lit dans les deux ordinateurs Dell. Il m'est donc possible, lorsque je suis en voyage, de travailler avec des photos récupérées sur l'un ou l'autre ordinateur.

Les frais habituels de bureau sont maintenant en grande majorité du papier pour l'imprimante, des cartouches d'encre, très rarement le remplacement d'une batterie de portable et de temps en temps l'achat de CD-R ou de clés USB pour les sauvegardes des clients et afin de pouvoir exécuter les Live CD d'Ubuntu. L'achat de logiciels appartient au passé ; à la place, je fais occasionnellement un don à un projet de programmation.

Comme vous l'aurez sans doute deviné, à 71 ans, je suis très heureux dans mon environnement de travail actuel - basé sur Ubuntu !



**Les tâches Cron envoient des pense-bêtes dans une page de texte sur mon bureau...**





## Consignes

**L**a seule règle pour un article est qu'il **doit avoir un lien quelconque avec Ubuntu ou l'un de ses nombreux dérivés** (Kubuntu, Xubuntu, Lubuntu, etc.).

Écrivez votre article avec le logiciel de votre choix. Je vous recommanderais OpenOffice, mais s'il vous plaît, **VÉRIFIEZ-EN ORTHOGRAPHE ET GRAMMAIRE !**

## L'écriture

Dans votre article, veuillez indiquer où vous voudriez qu'une image spécifique apparaisse. N'intégrez pas vos images au document OpenOffice.

## Les images

Elles doivent être au format JPG avec peu de compression.

Concernant la taille de celles-ci : si vous avez un doute, envoyez une version plein écran et nous la réduirons.

Pour une liste plus détaillée des règles de style et des écueils usuels, reportez-vous à :

*Si vous écrivez une critique, veuillez suivre les consignes données ici.*

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine/Style> En bref : orthographe US, pas de langage l33t [Ndt : langage de l'élite (geek leet speak), cf. Wikipedia] et pas de smileys [Ndt : des émoticônes].

Quand votre article est prêt, envoyez-le par courriel à : [articles@fullcirclemagazine.org](mailto:articles@fullcirclemagazine.org)

Si vous ne pouvez pas écrire d'articles, mais traînez sur les Forums Ubuntu, envoyez-nous un fil intéressant que nous pourrions publier.

## Auteurs non-anglophones

Si votre langue maternelle n'est pas l'anglais, ne vous inquiétez pas. Écrivez votre article et l'un de nos relecteurs le lira pour vous et corrigera toute erreur de grammaire ou d'orthographe. Non seulement vous aidez ce magazine et la communauté, mais en plus nous vous aidons avec votre anglais !

## CRITIQUES

### Jeux/Applications

Si vous en écrivez une critique, veuillez noter clairement :

- le titre du jeu.
- qui l'a créé.
- est-il en téléchargement gratuit ou payant ?
- où le trouver (donner l'URL du téléchargement ou du site).
- est-il natif sous Linux ou utilise-t-il Wine ?
- une note sur cinq.
- un résumé avec les points négatifs et positifs.

### Matériel

Si vous en écrivez une critique, veuillez noter clairement :

- constructeur et modèle.
- dans quelle catégorie le mettriez-vous ?
- les quelques problèmes techniques éventuels que vous auriez rencontrés à l'utilisation.
- est-il facile de le faire fonctionner sous Linux ?
- des pilotes Windows ont-ils été nécessaires ?
- une note sur cinq.
- un résumé avec les points négatifs et positifs.

**Vous ne devez pas être un expert pour écrire un article ; écrivez au sujet des jeux, des applications et du matériel que vous utilisez tous les jours.**

# MON HISTOIRE

Écrit par Bernd Wetzel

**M**a femme est une photographe professionnelle travaillant la plupart du temps dans les écoles. Elle rend visite à des établissements pour faire des photos de classe et de chaque fille et chaque garçon dans une classe. Mais, puisqu'elle ne supporte pas les ordinateurs, elle faisait tout son travail sans l'aide d'une de ces machines.

D'année en année, faire de la photographie argentique en tant que professionnelle devint de plus en plus dur et elle a donc enfin décidé de passer à la photographie numérique, en avril de cette année. Vous avez raison si vous pensez que ce ne serait pas possible sans ordinateur.

Mais comment un novice complet, sans aucune connaissance des ordinateurs, peut-il ou elle rapidement accomplir les tâches suivantes ?

- Gérer des centaines de photos par jour.
- Transférer des photos de l'appareil (normalement des cartes CF « remplies » le matin dans les écoles) vers le PC.
- Trier les photos à imprimer.

- Organiser et mettre ensemble toutes les photos d'une seule classe.
- Au besoin, retoucher des photos.
- Transférer les données photographiques (dans un format particulier, créé par un logiciel sous Windows, développé par un laboratoire photographique) vers un média de transport (notamment une clé USB, car c'est plus rapide et plus facile que de graver un CD ou un DVD) qui sera envoyé à un laboratoire photographique.
- Créer et imprimer des commandes pour le laboratoire.
- Préparer et nettoyer des cartes CF pour les prochaines classes.
- Garder l'archive des photos à jour (surtout en vue de commandes futures).
- Faire des sauvegardes des données des photos et des commandes.
- Correspondre par courriel avec des clients, des écoles et des laboratoires photographiques.

La réponse, c'est : **Ubuntu**. Ou, pour être plus précis, Ubuntu, GIMP, Evolution, quelques applications / assistants faits sur mesure et VirtualBox.

Je sais que beaucoup de photographes utilisent un Mac ou un PC sous Windows avec Photoshop d'Adobe, mais comme je travaille sous Ubuntu durant mon temps libre depuis des années, j'ai décidé de voir si lui et ses applications pouvaient répondre aux besoins de ma femme dans le domaine de la photographie.

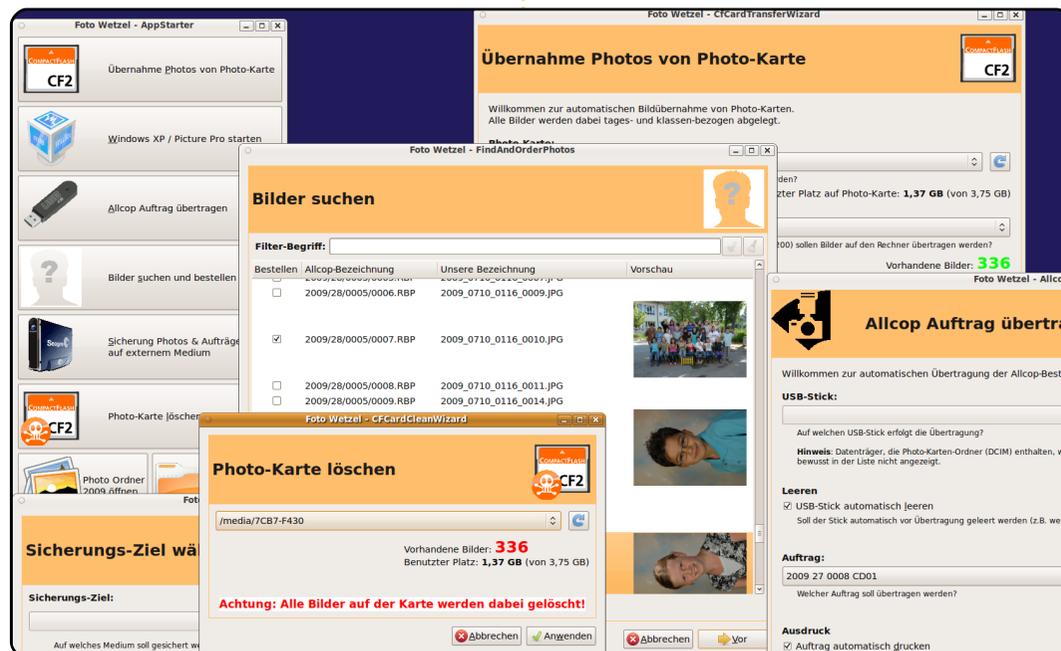
Après avoir trouvé le matériel approprié, j'ai installé Ubuntu 8.10 sans problème sur sa nouvelle machine et j'ai commencé à développer quelques applications GTK2 qui permettraient à ma femme de se concen-

trer sur ses tâches les plus importantes.

Vous trouverez ci-dessous un collage graphique des assistants nouvellement créés dont ma femme se sert quotidiennement pour son travail numérique.

Plus de six mois plus tard, ma femme est toujours heureuse de notre décision de démarrer sa vie numérique sous Ubuntu.

Et j'adore quand ma femme est heureuse !





# MON HISTOIRE

Écrit par Jesse Avilés

**J**e suis passé à Ubuntu à plein temps il y a environ deux ans et demi. J'avais Ubuntu sur un ordinateur vieux de 8 ans qui est mort il y a deux semaines et un pré-installé sur un système Dell que j'ai acheté pour ma fille il y a de cela un an. Depuis, je l'ai installé sur l'ordinateur de ma mère, sur celui de mon beau-père et sur trois machines de récupération qui furent données à une église et à trois collègues. Tous utilisent désormais Ubuntu et mes collègues passeront à la 10.04. La plupart d'entre eux ont changé à cause des virus qui « paralysaient » leur ordinateur (même en payant pour une protection anti-virus). Ils n'ont pas apprécié de payer pour une « protection logicielle » qui les laissait tomber. Certains ont été conseillés de mettre à jour leur matériel et OS (vers un nouveau Windows), mais ils n'ont pas aimé le prix de la « mise à jour ».

Après avoir vu que j'étais capable de sauvegarder les données de l'ordinateur par le biais du Live CD d'Ubuntu, d'autres personnes, constatant qu'il n'était pas si différent de Windows et qu'il pouvait ouvrir leurs documents MS Office, ont décidé (j'avais, je l'avoue, un peu insisté) d'essayer Ubuntu. Ils sont alors rentrés chez eux avec leur « nouvel » ordinateur,

capables de faire ce qu'ils avaient l'habitude de faire après avoir installé les dépôts restricted. J'ai aussi suggéré que, s'ils décidaient de garder Ubuntu, ils devraient considérer l'achat des codecs Fluendo (comme moi). L'une d'entre eux est retournée sous Windows après avoir échoué à ouvrir un fichier Publisher (j'avais installé Scribus et lui avais donné un cours accéléré sur son utilisation). Quoiqu'il en soit, son ordinateur est revenu entre mes mains pour que j'y réinstalle Ubuntu après que Vista a décidé de ne plus démarrer. Bien que je télécharge effectivement les dépôts restricted, je le fais afin de donner l'occasion à ces gens d'apprendre à utiliser et d'aimer Ubuntu. Les ordinateurs donnés à l'église ont eu droit aux codecs Fluendo (je leur en ai acheté une copie) du fait de leurs activités pseudo affaires. Ce qui m'amène à mon défi actuel.

L'église veut ouvrir une salle informatique pour sortir les gosses de la rue et aussi pour pouvoir proposer un accès à internet et à un ordinateur à quelques membres. Ils m'ont demandé de les aider pour cette tâche quand la salle sera terminée. Bon. Je ne suis qu'un utilisateur de loisirs averti, un microbiologiste qui travaille à la protection de l'environ-

nement. J'ai appris à connaître Ubuntu et Linux en me rendant sur des forums et à des endroits comme votre magazine. Je ne suis pas sûr de savoir comment mettre en place un système de gestion quasi professionnel. Qu'est-ce que j'entends par système de gestion quasi professionnel ? En voilà une liste :

- un serveur qui fonctionnera comme serveur de fichiers, passerelle internet, serveur d'impression, de base de données et de courriel (avec une interface graphique, svp) ;
- des scanners et imprimantes réseaux. Ces dernières seront quelque chose comme des Centres de documents Xerox (plus vraisemblablement HP puisque c'est la marque avec laquelle j'ai eu le plus de succès, même si ces imprimantes étaient les « petites » versions. En ce moment, je possède une HP Photosmart Premium) ;
- pouvoir envoyer et recevoir des faxes ;
- des machines de bureau avec une protection par mot de passe pour accéder au serveur ;
- un accès à distance aux courriels (webmail) ;
- et la sauvegarde automatique (si possible).

J'ai lu des articles sur comment monter

un serveur LAMP et possède quelques livres sur Ubuntu qui parlent de cela, mais je n'ai jamais été assez compétent pour comprendre comment tout assembler. Je pense qu'Ubuntu est une bonne alternative pour les petites entreprises. Il possède un logiciel de bureautique (OpenOffice), un client de courriel très capable (Evolution), un navigateur Web fiable (Firefox), un éditeur d'images sophistiqué (GIMP), un lecteur de PDF, un logiciel 2D CAD (QGIS) et une immense bibliothèque de logiciels libres. Qui plus est, il fonctionne sur du matériel moins sophistiqué et permet la création de PDF nativement depuis n'importe quel programme. Je n'ai pas réussi à trouver un logiciel de comptabilité satisfaisant. Je sais qu'il devrait être là, quelque part. C'est juste que je n'ai pas encore trouvé celui qui me fait envie. J'ai utilisé GnuCash par le passé et l'ai trouvé utile pour mes finances personnelles.

**[Note de l'éditeur :** si quelqu'un peut aider Jesse avec des informations concernant son système de gestion quasi professionnel idéal, veuillez envoyer votre article, **en anglais**, à : [articles@fullcirclemagazine.org](mailto:articles@fullcirclemagazine.org)]

**Nero AG tente un procès antitrust à la MPEG-LA. La société allemande de technologie revendique que l'entreprise détentrice de licences a abusé de son pouvoir monopolistique et qu'elle n'a pas honoré ses accords avec le Département de la Justice américain.**

**E**st-ce seulement une autre bataille au sujet du prix des licences ou une position courageuse contre les abus monopolistiques tombant sous la loi Sherman ?

La controverse antitrust de Nero concerne un accord conclu avec le ministère de la Justice des États-Unis fixant les conditions de l'acquisition d'une licence de codecs audio-visuels afin d'éviter toutes enquêtes antitrust :

1) La MPEG-LA voudrait faire appel à une équipe d'experts indé-

pendants pour s'assurer que des brevets essentiels - et uniquement ceux-là - soient placés dans le groupe MPEG-2 de 53 brevets essentiels. Cependant, le soi-disant « expert » :

- participa à la création de la société MPEG-LA,
- participa à la rédaction des premiers accords concernant la licence MPEG-LA,
- répond aux questions des titulaires de licence au nom de la MPEG-LA et assiste à des réunions de règlement de conflits au nom de la MPEG-LA,
- témoigne devant le Congrès des États-Unis au nom de la MPEG-LA.
- figure sur le site internet de la MPEG-LA en tant que « juriste spécialisé en propriété intellectuelle » de la MPEG-LA aux États-Unis.

2) Les experts indépendants

voudraient « se débarrasser des brevets non essentiels » dans ce groupe :

- Nero prétend également que la MPEG-LA a illégalement agrandi ses groupes de brevet en ajoutant des brevets non essentiels au groupe de brevets MPEG-2.
- l'expert non indépendant a ajouté environ 800 brevets à ce groupe, ce qui a prolongé sa durée lorsque le groupe original des 53 est arrivé à terme.
- les groupes MPEG-4 Visual et AVC contiennent maintenant plus de 1000 et 1300 brevets respectivement.

3) Les termes d'une licence doivent être « justes, compréhensifs et non discriminatoires ». Nero affirme que la MPEG-LA :

- a « énoncé et imposé des termes de licence qui sont injustes, incompréhensifs et discriminatoires », en facturant différents taux de redevance aux titulaires d'une même licence MPEG-2 et en ne diminuant pas le prix suite à la « rapide et dramatique » baisse des coûts de l'implémentation du standard MPEG-2.
- collecte des redevances pour les mêmes périphériques de multiples fois (matériel interne, logiciels, écran, etc.) et n'a pas « informé tous les titulaires d'une licence de ses politiques sans discrimination ». Par exemple, les logiciels d'essai (lesquels sont mis en avant fortement par Nero dans son activité) étaient dépourvus de licence jusqu'à la volte-face de la MPEG-LA qui, en 2004, demanda



VS



des redevances sans prendre en compte les licences existantes.

Nero soutient que, par conséquent, la MPEG-LA se partage 100 % du marché, puisque chaque périphérique ou logiciel ayant un lien, direct ou indirect, au multimédia, a besoin d'une licence. La valeur des seuls produits MPEG-2, selon la MPEG-LA elle-même, dépassa le demi-billion de dollars en 2006.

« En somme, le comportement prédateur et abusif de la MPEG-LA engendre des dommages antitrust à l'innovation, à la concurrence et aux consommateurs des marchés technologiques correspondants. »

Le conseiller juridique de la MPEG-LA écarta cet argument car, disait-il, il s'agissait d'une dispute ordinaire avec un seul titulaire de licence au sujet du taux de la redevance.

### Importance :

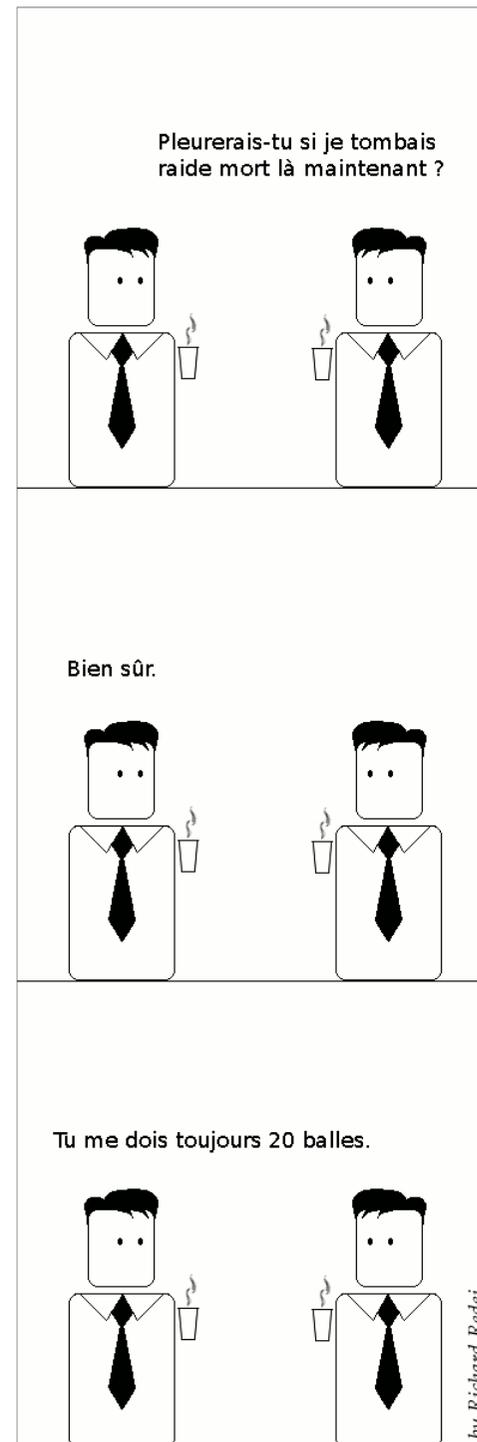
La question sous-jacente est celle du contrôle de la vidéo sur internet. MPEG-LA est présenté comme étant « l'homme de main » du lobby en faveur d'Apple/H.264,

qui, comme Nero essaie de le prouver, étouffe l'innovation et en réalité extorque des revenus excessifs puisqu'il détient le monopole.

La loi Sherman remonte au XIXe siècle et, devant les tribunaux, son histoire est en dents de scie, car les monopoles présumés sont toujours des entreprises énormes avec des services juridiques conséquents et de gros moyens financiers. La charge de la preuve est souvent annulée pour vice de forme. L'amour de l'Amérique pour l'économie de marché a toujours pesé lourd sur la répugnance d'un juge à être taxé d'écraseur d'entrepreneurs et ce, jusqu'à la Cour suprême.

Bien essayé, Nero, mais je ne prévois pas de résultat rapide ni fructueux.

**Source des infos :** OSNews.com  
[http://www.osnews.com/story/23346/Nero\\_Files\\_Antitrust\\_Case\\_Against\\_MPEG-LA](http://www.osnews.com/story/23346/Nero_Files_Antitrust_Case_Against_MPEG-LA)



## Sondage Full Circle

### DERNIERS JOURS !

Ici, à Full Circle, nous essayons toujours d'améliorer les choses et accueillons favorablement vos commentaires sur chaque aspect du magazine Full Circle. L'année dernière, nous avons fait une enquête qui a été très populaire (et utile) et nous aimerions réitérer ceci cette année pour savoir si / dans quel domaine(s) / comment nous nous sommes améliorés ou pas.

**Veillez prendre quelques instants pour remplir notre sondage :** <http://goo.gl/xMPO>

### L'avenir du Full Circle est entre vos mains !

Les résultats seront publiés dans un futur numéro du FCM. **Le sondage sera clôturé le 30 septembre 2010.**

# MORE UBUNTU!

Can't get enough Ubuntu?  
We've got a whole lot more!  
**DON'T MISS ANOTHER ISSUE!**



## TOTALLY LUCID

THE LYNX LEAPS  
What's new in Ubuntu 10.04?

Build your own social networking site  
**HUGE SAVINGS OFF THE NEWSSTAND PRICE!  
SUBSCRIBE NOW!**



**TUNEUP FOR STARTUP**  
Find out why Lucid boots faster

Getting around in Launchpad  
New ink: Exploring OpenOffice 3.2  
Create your own e-books



**DISCOVERY GUIDE**

[WWW.UBUNTU-USER.COM/SUBSCRIBE-NOW](http://WWW.UBUNTU-USER.COM/SUBSCRIBE-NOW)

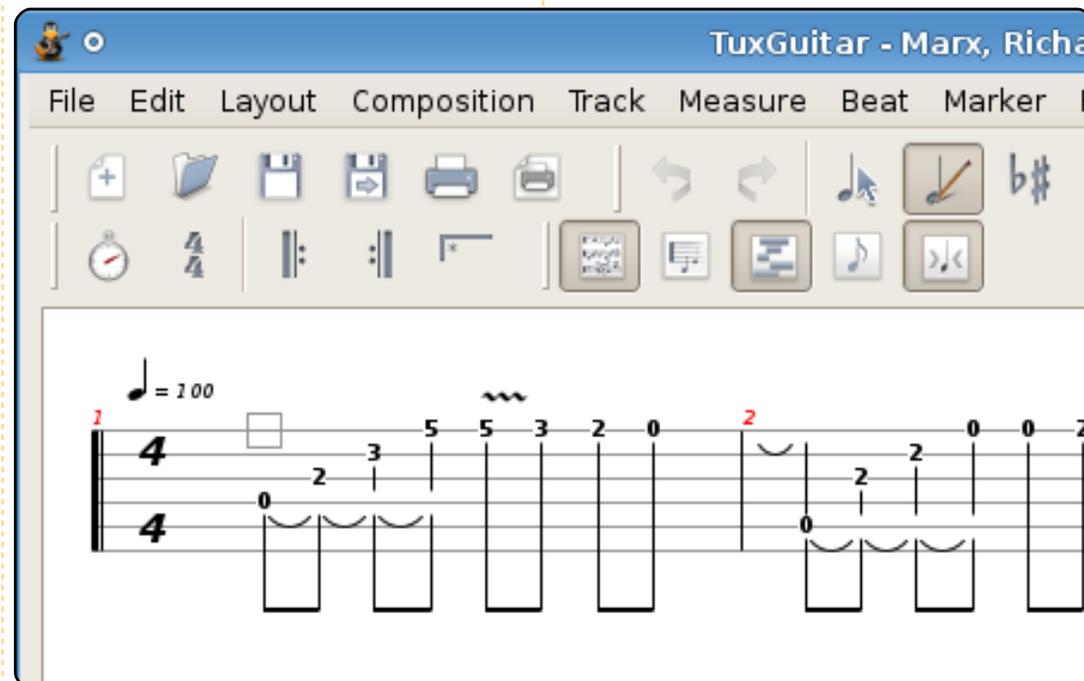


**D**epuis le début de mon année sabbatique, je joue de la guitare de plus en plus et j'ai atteint le stade où j'en fais en moyenne deux heures par jour. Je joue souvent en utilisant des tablatures, des recueils de chansons que j'ai, ou à partir de vidéos sur YouTube, mais dès que j'ai commencé à jouer plus et à écrire les tablatures avec gedit, vim, sur papier, etc., cela devenait long et fastidieux. C'est à ce moment-là que j'ai décidé d'essayer TuxGuitar afin d'écrire de véritables partitions comprenant les tablatures, les notes, le tempo, les paroles, etc. C'est un programme d'une très grande puissance (similaire à Guitar Tab Pro5 ou à Powertab Editor, pour quiconque aurait éventuellement utilisé l'un ou l'autre). En outre, c'est compatible avec les fichiers Guitar Tab Pro (peut-être aussi avec les fichiers Powertab Editor, mais je suis incapable de vérifier, car je n'en ai pas).

Ce que j'aime dans le programme, c'est que l'interface est assez simple (du moment où vous connaissez un peu la notation musicale) et les « tool-tips » [Ndt : les astuces concernant les outils] fournissent de bonnes explications concernant des options quelque peu obscures. L'édition, les déplacements, la ré-écriture et la transposition des chansons sont rendus extrêmement faciles - quelques clics de souris suffisent. Qui plus est, le logiciel

prend en charge des pistes multiples (c'est-à-dire, une piste guitare électrique, une piste batterie,...) et vous pouvez passer de l'une à l'autre en vous servant de la liste des instruments/pistes en bas de l'écran. L'entrée des accords est particulièrement bien, puisque vous pouvez rajouter des tablatures par leur nom ou par la position des doigts et, quand vous entrez un accord, il s'affiche au-dessus de la mesure (ce qui est la norme), mais cela ajoute aussi la forme de l'accord dans la tablature sous les notes. Cette fonction est particulièrement appréciable si vous essayez d'utiliser la forme des accords comme base d'une mélodie et avez besoin de faire un effort pour penser « ceci est un accord Cadd9, mais il ne faut utiliser que ces cordes-ci ». Par exemple, si vous rajoutez l'accord au-dessus de la mesure, vous pensez « accord Cadd9 », puis vous supprimez la forme de l'accord dans la tablature (ou juste quelques cordes) et les espacez comme il faut pour faire la mélodie. Ce faisant, vous êtes en train d'intérioriser le processus et cela devrait améliorer vos interprétations. En outre, TuxGuitar est disponible pour Windows, ce qui est bien si vous faites partie d'un groupe de non-utilisateurs de Linux ou si vous avez une machine à double amorçage et voulez pouvoir éditer des tablatures dans les deux systèmes d'exploitation.

Il y a, bien entendu, quelques aspects du



programme qui ne fonctionnent pas tout à fait comme il faut ou, parce qu'ils causent pas mal de problèmes, n'en valent pas la peine. Parmi ceux-là se trouve la sortie audio des pistes instrumentales. Je n'ai pas encore essayé TuxGuitar sous Ubuntu avec Pulseaudio, mais je sais que sous Arch avec soit ALSA soit Pulseaudio, il ne voudra pas jouer un son si quelque programme que ce soit utilisait vos haut-parleurs lorsque vous avez démarré l'application. Cela signifie qu'il faudrait interrompre/arrêter toute musique, vidéo, ou autre, et redémarrer l'application. En outre, je ne trouve pas que le son de l'instrument

ressemble à celui du véritable instrument, mais c'est le cas pour tout programme de tablature que je connais. Un autre problème que j'ai remarqué, c'est que, si vous imprimez une partition, elle est souvent à peine lisible (soit les notes, soit les tablatures), mais il y a des paramètres que vous pouvez modifier pour essayer d'en imprimer un meilleur exemplaire. C'est d'autant plus mauvais lorsque vous essayez de sortir la partition en PDF. Pour améliorer les choses, j'ai changé la police par défaut et la taille de celle-ci, mais cela n'aide que jusqu'à un certain point et après, la tablature s'étend si loin verti-

calement qu'elle continue sur une nouvelle page.

Tout compte fait, je pense que TuxGuitar est un excellent programme pour les musiciens qui veulent créer des partitions ou composer leurs propres chansons. C'est aussi extrêmement utile quand vous apprenez ou travaillez une chanson que vous aimez et parce qu'il rend certaines actions automatiques. J'espère que d'autres trouveront ce programme aussi utile que moi, surtout ceux qui débutent à l'instrument et aimeraient des notes avec leurs tablatures ou qui aimeraient mieux comprendre les tablatures et la notation musicale.

**Note : 4.5/5**

### Bons points :

- Interface similaire à celle des logiciels propriétaires.
- Compatible avec les fichiers de Pro Guitar 5.
- Multi-pistes.
- Entrées d'accords.

### Mauvais points :

- Sortie audio à problème, les pistes audio ne valent pas le coup.
- Exemples imprimés parfois difficiles à lire avec paramètres par défaut.

## Right Here Waiting (Track 1)

## Chord Editor

C	M		
C#	7	9	/5+
D	maj7	11	/5-
D#	6	13	
E	m		
F	m7		/9+
F#	m/maj7		/9-
G	m6	+	
G#	sus2	-	/11+
A	sus4		/11-
A#	7sus2		
B	7sus4		
	dim		
#	dim7	<input type="checkbox"/> add	
	aug	Bass	
	5	C	

Name:

Settings:

Chord diagrams: 8, 1, 1, 5, 3, 12, 8, 7, 12, 5, 2, 1



# ENTRETIEN MOTU

Extrait de [behindthecircle.org](http://behindthecircle.org)

## Julien Lavergne

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.



**Âge :** 26

**Localisation :**

Paris, France

**Pseudo IRC :**

gilir

**Depuis combien de temps utilises-tu Linux, et quelle a été ta première distrib. ?**

Ma première distrib. était une Mandriva en 2004, mais j'ai réellement commencé à utiliser Linux avec Ubuntu 5.04.

**Depuis quand utilises-tu Ubuntu ?**

Depuis Hoary (5.04). C'était la première distrib. que j'utilisais à plein temps. J'utilise Ubuntu depuis, avec quelques passages sous Debian Sid.

**Quand et comment t'es-tu impliqué dans l'équipe des MOTU ?**

J'ai commencé pendant le cycle de Edgy en signalant quelques bogues et en faisant quelques tests. J'ai commencé sans connaissances particulières, sans com-

pétences de développeur et un anglais désastreux (c'est toujours un problème, mais ça va mieux).

**Qu'est-ce qui t'a aidé à apprendre à faire les paquets et comment fonctionnent les équipes Ubuntu ?**

Essentiellement la documentation, le guide de référence Debian et la Debian Policy et les aides en ligne pour chaque outil (cdb, quilt, dh7, python-support...). J'ai appris aussi grâce à tous mes parrains dans les deux équipes, Debian et Ubuntu.

**Que préfères-tu dans ton travail avec les MOTU ?**

Je n'ai pas de préférence. Quand je travaille trop sur une partie, je passe à une autre, ainsi j'ai toujours quelque chose de sympa à faire.

**Des conseils pour ceux qui veulent aider les MOTU ?**

Ne commencez pas avec un nouveau paquet. Vous apprendrez plus de choses plus rapidement en travaillant sur des paquets existants. Et il y a tant à faire avec les paquets existants. C'est aussi une bonne façon de trouver des parrains pour les futurs nouveaux paquets que vous voudrez inclure.

**Fais-tu partie d'un groupe local Linux/Ubuntu ?**

Je travaille un peu avec l'équipe LoCo française, en installant Ubuntu pour de nouveaux utilisateurs pendant les soirées Ubuntu à Paris. C'est sympa de parler avec des utilisateurs parfois, d'écouter leurs problèmes et leurs souhaits.

**Tu te concentres sur quoi pour Karmic et Karmic+1 ?**

Pour Karmic, j'ai gardé un œil sur quelques paquets que j'essaie d'entre-

tenir (awn, ogmrip, conduit...). Pour Lynx, J'aurai plus de temps pour les paquets sync venant de Debian, pour introduire des nouveautés et pour travailler sur Lubuntu plus que je ne l'ai fait pour Karmic.

**Que fais-tu pendant tes autres loisirs ?**

Pas trop de temps après le vrai boulot et celui pour Ubuntu, mais quand j'en trouve, je regarde des films et je voyage.





# ENTRETIEN TRADUCTEUR

Fourni par Amber Graner



## Ricardo Pérez

Équipe de traduction espagnole

Ubuntu est proposé dans de nombreuses langues grâce à une communauté de traducteurs volontaires, qui travaillent sans relâche pour traduire chaque partie du système d'exploitation à chaque version. Dans cette série d'articles, nous apprendrons à les connaître ainsi que leur langue et leur façon de travailler.



**Pourriez-vous nous parler un peu de vous et de la langue dans laquelle vous aidez à traduire Ubuntu ?**

Bonjour ! Je m'appelle Ricardo Pérez, j'ai 35 ans et j'enseigne l'informatique dans un lycée au sud de l'Espagne, en Andalousie. Depuis pas mal d'années, je suis l'administrateur de l'Équipe des traducteurs espagnols d'Ubuntu et aussi l'un des traducteurs. L'espagnol est l'une des langues les plus utilisées au monde et aussi sur le Net - il n'y a que l'anglais qui la dépasse. Il y a aussi de par le monde un très grand nombre d'utilisateurs hispanophones d'Ubuntu.

**Quand et comment êtes-vous devenu traducteur d'Ubuntu ?**

J'ai commencé à traduire Ubuntu en espagnol presque au même moment où Rosetta naquit. Je parle de la fin de 2005. J'ai toujours aimé traduire des textes techniques en espagnol et mon travail d'enseignant m'a incité à le faire. Par exemple, il y a plusieurs années, j'ai traduit en espagnol un livre au sujet des bases de la

programmation appelé « Comment réfléchir comme un informaticien », et, en même temps, je l'ai modifié en Eiffel à partir de Python (Si vous êtes curieux, voici le lien : <http://sourceforge.net/projects/htlcseifspa/>).

J'ai toujours aimé Rosetta et sa facilité d'utilisation, alors traduire Ubuntu avec Launchpad me fait penser à un très agréable jeu.

**Quels autres projets aidez-vous au sein de la communauté ?**

Je passe pratiquement 99 % du temps que j'alloue à Ubuntu à traduire et à faire des rapports de bogue.

**Appartenez-vous à une équipe LoCo ? Si c'est le cas, laquelle ?**

Eh bien, je suis membre de l'Équipe Ubuntu d'Espagne, mais je ne m'implique dans aucune de ses activités.

**Comment les gens qui veulent aider à la traduction d'Ubuntu et de tous ses composants et parties dans votre langue, peuvent-ils commencer ?**

La meilleure chose à faire est de regarder de nombreuses applications qui ont déjà été traduites, puis d'aller sur le wiki des traducteurs espagnols d'Ubuntu à <https://wiki.ubuntu.com/UbuntuSpanishTranslators> et de lire tous les guides et les recommandations. Il y a des trucs au sujet de la traduction en espagnol qui pourraient avoir l'air très bizarres la première fois que vous les entendez.

**Quelle est l'expérience du bureau des utilisateurs d'Ubuntu dans votre langue ? Est-ce qu'Ubuntu en espagnol est populaire parmi les hispanophones ?**

Si je ne me trompe pas (et je ne le pense pas), Ubuntu est la plus populaire des distributions Linux parmi les hispanophones. Ubuntu est aussi la distribution Linux qui a été choisie comme base pour Guadalinex, la distrib. dérivée d'Andalousie.

**Dans quels domaines votre équipe a-t-elle besoin d'aide ?**

La traduction, la traduction et la

# ENTRETIEN ÉQUIPE DE TRADUCTION

traduction. Nous avons besoin de davantage de participants et nous avons besoin de qualité.

**Connaissez-vous des projets ou des organisations où Ubuntu est utilisé en espagnol ?**

À part le gouvernement d'Andalousie (et sa propre distribution Linux appelée Guadalinux), Ubuntu est utilisé dans les universités aussi bien que dans les lycées.

**D'après vous, quelle est la partie la plus gratifiante de la traduction d'Ubuntu ?**

C'est très agréable de savoir que votre travail est utilisé dans beaucoup d'endroits autour du monde. J'aime bien voir les chaînes que j'ai traduites dans des livres et des articles espagnols au sujet d'Ubuntu.

**Est-ce qu'il y a autre chose au sujet de votre équipe ou de vos travaux de traduction dont je ne vous ai pas parlé et dont vous aimeriez dire un mot ?**

Non, je ne le pense pas. C'était un très bon entretien. Merci beaucoup !



## Devenez Traducteur d'Ubuntu

Vous parlez plusieurs langues ? Rejoignez notre communauté de traduction, et rendez Ubuntu accessible à chacun dans son propre langage. Vous pouvez :

Contacter l'équipe de traduction (<https://translations.launchpad.net/+groups/ubuntu-translators>)

ou créer votre propre équipe (<https://wiki.ubuntu.com/Translations/KnowledgeBase/StartingTeam>)

Aider à traduire cette langue

<https://translations.launchpad.net/ubuntu>



Madrid, Spain



# ENTRETIEN LoCo

Fourni par Amber Graner



# Greg Grossmeier

Équipe LoCo Ubuntu du Michigan

Une équipe LoCo est une communauté locale d'utilisateurs Ubuntu, qui s'occupe de la promotion locale, du support utilisateur en langue maternelle, de l'aide générale aux utilisateurs et plus encore. Le plus important cependant est de permettre que des utilisateurs se rencontrent près de chez eux, et apprennent à partager en communauté.



*Dans cet entretien d'une équipe LoCo (qui fait partie de la série d'interviews consacrés aux équipes américaines - Les LoCo, les présidents et les leçons apprises), Amber Graner discute avec Greg Grossmeier de l'équipe LoCo Ubuntu du Michigan. Greg parle de l'histoire de l'équipe, des ressources, des événements, d'un nouveau podcast réalisé par les membres de l'équipe du Michigan et de bien d'autres choses !*

**Équipes US : Pouvez-vous nous parler un peu de vous et de votre rôle dans l'équipe LoCo ?**

**Greg Grossmeier :** Bien sûr ! Mon nom

est Greg Grossmeier et pendant la journée je suis le spécialiste des droits d'auteur à la bibliothèque de l'Université du Michigan, où je participe à des projets très sympa comme Open. Michigan et le Scholarly Publishing Office [NDT : Bureau des publications érudites]. Je suis aussi « Fellow » chez Creative Commons (j'y suis entré quand j'étais en troisième cycle). Mais le principal (pour cette conversation) est que je suis le responsable (seulement de nom) de l'équipe LoCo du Michigan. Je ne peux pas vraiment dire que je suis le responsable de l'équipe sans préciser les choses car, sans l'aide phénoménale de tant de personnes dans le groupe LoCo, il n'y aurait rien à diriger.

**US : Quand a été créée l'équipe LoCo du Michigan ? Après cela, combien de temps y a-t-il eu avant l'approbation ?**

GG : L'équipe Launchpad pour le groupe LoCo du Michigan a été créée en Juin 2007. C'était l'été avant mon entrée en troisième cycle et j'ai pensé « Hé, voici un moyen d'agrémenter le démarrage de mon cursus de troisième cycle : démarrer une équipe LoCo Ubuntu ! » Et à ma surprise et à celle de tous les autres, ça a vraiment marché !

Cependant, cette équipe n'a pas démarré de rien en juin 2007. J'ai sans le savoir constitué une équipe qui avait déjà essayé de démarrer auparavant. L'impressionnant Jorge Castro (et d'autres) avaient constitué un groupe LoCo pour la région quelque temps avant, mais il sommeillait quand je suis entré en scène. En fait, j'ai « démarré » l'équipe LoCo avant même de venir dans le Michigan. Alors que j'étais encore à Minneapolis, État du Minnesota, j'ai créé le canal IRC, une page wiki, une liste de diffusion et une équipe Launchpad, montant ainsi l'infrastructure technique à distance.

Mais avec l'aide de Jorge (et d'autres), nous avons généré plus d'intérêt dans cette équipe, nous nous sommes réunis deux ou trois fois et le groupe LoCo du Michigan était de retour.

**US : Quels outils utilisez-vous pour votre équipe ? Listes de diffusion, forums, IRC, sites Web, sites de microblogging, etc.**

GG : Nous utilisons principalement le canal IRC ([#ubuntu-us-mi](#)) et la liste de diffusion ([ubuntu-us-mi@lists.ubuntu.com](mailto:ubuntu-us-mi@lists.ubuntu.com)). Au début, il y avait un intérêt pour le forum, mais il a

lentement décliné - sauf pour les gens qui posent des questions à propos du canal IRC. Nous avons aussi un groupe [identi.ca](#) qui, c'est dommage, n'est pas beaucoup utilisé sauf par les comptes émetteurs de spam.

**US : En attendant l'approbation, quels ont été les défis qu'a dû affronter l'équipe et comment les avez-vous surmontés ?**

GG : Pour la plupart, les défis que nous avons eu à relever étaient de canaliser nos énergies vers des cibles spécifiques et atteignables comme l'organisation de jam-sessions consacrées aux bogues et/ou aux paquets. Il y avait aussi le problème de la région du sud-est du Michigan, où vivent plusieurs membres de l'équipe, qui ne manque pas de groupes pour les technos et on peut faire partie de plein de groupes LUGs et de groupes d'utilisateurs. Ainsi, une chose que nous avons eu à faire très rapidement était de convaincre les gens que A) nous n'essayions pas de détourner les membres des autres groupes et que B) notre groupe apportait quelque chose de spécial et différent de ce qui existait déjà.

**US : Quels sont les défis les plus**

**importants auxquels votre équipe est confrontée maintenant et quelles stratégies mettez-vous en place pour les surmonter ?**

GG : Le défi le plus important actuellement est probablement un problème de dynamisme. Nous avons été assez laxistes récemment dans notre planning d'événements. Nous participons aux événements principaux comme le Ubuntu Global Jam [NDT : forum mondial de contribution Ubuntu] et, bien sûr, à des soirées d'installation, mais se réunir plus souvent est vraiment un de nos objectifs principaux. Une stratégie qui a marché récemment a été pour l'un de nos membres de se marier (félicitations, Jorge et Jill !) ; cela a fait sortir une grande partie de l'équipe et nous nous sommes bien amusés - nous avons même dansé (qui l'eût cru !).

**US : À quel type d'activités participe l'équipe LoCo ? L'équipe sponsorise-t-elle des événements ?**

GG : En plus des soirées d'installation et du Global Jam, l'équipe fait en sorte d'être présente à des manifestations locales comme le Penguin, la fête Linux de l'Ohio, et PyOhio.

**US : Quels sont quelques-uns des projets sur lesquels votre équipe a travaillé ? Quels sont les projets**

**futurs auxquels peut s'attendre la communauté Ubuntu de la part de votre LoCo pendant le prochain cycle ?**

GG : Bien que les mots « Ubuntu » et « Michigan » n'apparaissent pas dans le titre, le nouveau podcast Lococast.net des membres de l'équipe LoCo du Michigan, Rick et Craig, est un projet super, issu des conversations sur le canal IRC du groupe LoCo du Michigan (et d'autres endroits). Nous sommes enthousiasmés et avons hâte de voir ses progrès !

**US : Quelles sont quelques-unes de vos façons de recruter activement de nouveaux membres ? Quelles ressources avez-vous créées ou utilisez-vous (c'est-à-dire des affiches, des prospectus, des cartes de visite, des banderoles, etc.) ?**

GG : En fait nous utilisons beaucoup le bouche-à-oreille : en participant à d'autres groupes locaux (les membres de notre LoCo sont aussi presque toujours membres d'autres groupes), en discutant avec de nouvelles personnes pendant les événements locaux et même en promouvant notre groupe LoCo sur le nouveau, génial [Lococast.net](http://Lococast.net).

**US : Quel est, d'après vous, le meilleur aspect de l'appartenance à une équipe LoCo ?**

GG : Tout simplement l'occasion de

rencontrer et de fréquenter des gens géniaux des alentours. Je n'aurais pas d'autre manière fiable de rencontrer des personnes aussi bien (Penguin est VRAIMENT un jeu de hasard).

**US : Quel a été le moment le plus valorisant et passionnant pour l'équipe LoCo à ce jour et pourquoi ?**

GG : Je ne peux parler pour l'équipe entière, mais quand les autres et moi avons postulé auprès du Conseil de la Communauté Ubuntu pour être une équipe LoCo officielle, ce fut une belle réussite.

**US : Quelles suggestions avez-vous pour les équipes nouvellement formées ou pour celles qui travaillent en vue de leur approbation ?**

GG : Sortez ! Parlez avec les gens ! Gardez actifs vos listes de diffusion et canaux IRC. Personne n'aime fréquenter des gens mous. Et le plus important : amusez-vous. Car être barbant est pire qu'être mou.

**US : Quels trucs et astuces, outils, références, etc., suggèreriez-vous aux dirigeants d'une équipe LoCo ?**

GG : Outre sortir et aller parler aux gens, assurez-vous d'écouter votre équipe. Ne pensez pas connaître l'unique façon de faire quelque chose. Votre objectif devrait être d'attirer des gens astucieux et engagés, alors

traitez-les comme tels.

**US : Quand vous pensez à la Communauté et à l'esprit Ubuntu, comment votre équipe incarne et partage-t-elle cet esprit ?**

GG : Nous sommes toujours les premiers à nous entraider, peu importe le problème. Aussi, je pense que l'un des exemples les plus parlants de comment notre équipe LoCo, quoique relativement petite, incarne le concept d'Ubuntu est le mariage de Jorge et Jill. C'était vraiment très spécial d'y voir la totalité de l'équipe LoCo, en train de célébrer ce merveilleux événement.

Pour avoir une idée de comment notre équipe s'amuse, allez voir les photos de quelques-uns des événements passés :

Gutsy Release Party : <http://www.flickr.com/photos/7508761@N03/1636244836/in/set-72157602529198873/>

Jaunty Release Party : <http://www.flickr.com/photos/grqgrssmr/3476604620/in/set-72157617391698128/>

Lucid Release Party : <http://picasaweb.google.com/brousch/WestMIUbuntuLucidReleaseParty#5466095970570143586>



## Moins de ligne de commande, plus d'interface graphique

**J**e suis utilisateur Linux depuis un peu plus d'un an. Ayant lu quelques blogs avec assiduité et écouté une gamme de podcasts pendant ce court laps de temps, voici ce que j'ai appris au sujet de la communauté qui fait avancer ce système d'exploitation : presque tous ses membres veulent que Linux remplace Windows en tant que système dominant et presque tous considèrent que la ligne de commande fait partie de la vie quotidienne et que les nouveaux utilisateurs devraient apprendre à vivre avec, qu'ils le veuillent ou non. Ces deux croyances m'ont toujours paru totalement incongrues. Quand je pense aux adeptes potentiels parmi mes connaissances - ma mère et mon père qui utilisent Windows, mon épouse et mes amis qui utilisent OS X - je sais que tous seraient immédiatement refroidis à l'idée qu'il faudrait se servir de la ligne de commande pour quelque chose. Non pas parce qu'ils ont « peur » ou n'en savent pas assez, mais parce que c'est tout simplement ennuiquant et inacceptable quand, pendant des années, vous avez été heureux et à l'aise devant un ordinateur avec une interface graphique. Quant à la

vitesse, Amber (Graner, dans le Podcast Full Circle n° 10) l'a exprimé le mieux : « Rien n'est lent pour celui qui aime » et la vitesse n'a de la valeur que si un utilisateur pense que c'est le cas.

Quoiqu'il en soit, j'en suis venu à m'attendre à entendre ces croyances concurrentes chaque fois que j'écoute un podcast ayant trait à Linux. Alors, aujourd'hui, lorsque j'écoutais le podcast du Full Circle pour la toute première fois, j'ai failli tomber de ma chaise quand j'ai entendu Rob dire que l'idéal serait qu'un utilisateur nouveau n'ait jamais à se servir d'une interface en ligne de commande. Que quelqu'un qui fait partie de l'industrie de l'informatique depuis si longtemps ait cette vision des choses était incroyablement rafraîchissant pour moi. Félicitations, monsieur. Vous avez fait de moi un auditeur passionné du podcast Full Circle.

**James**

## PS3 > Ubuntu en continu

**E**n réponse à la demande d'Anthony Parr pour un moyen d'« Envoyer un flux continu vers un PS3 » : si vous voulez simplement envoyer des fichiers vidéo/

audio en continu, utilisez le Mediaserver PS3 (<http://code.google.com/p/ps3mediaserver/>). Il est écrit en Java et fonctionne très bien. Si vous voulez créer un vrai serveur de média, alors utilisez MediaTomb (<http://mediatomb.cc/>), mais vous aurez besoin de transcoder les vidéos à l'avance afin que Mediatomb n'ait qu'à présenter les flux. Pour ce faire, utilisez HandBrake ou un Avidemux récent. Créez un fichier mp4, en vous assurant de choisir « Normal Profile » ou « High Profile » pour la vidéo. Vous aurez peut-être besoin de changer la taille de la vidéo pour être certain que le X et le Y soient divisibles par 4 (ou, de préférence, par 16), sinon vous obtiendrez peut-être une vidéo qui « roule », un peu comme si vous aviez un vieux téléviseur avec vsync éteint.

J'ai constaté qu'une petite machine virtuelle avec 256 Mo de RAM, qui exécute Ubuntu Server, est plus qu'assez pour envoyer ma collection multimédia en continu vers trois télévisions différentes (une PS3 et deux WD TV HD boîtes Live), le tout en 1080p en utilisant le processeur à environ 40 %. Cela implique, bien entendu, que la vidéo soit transcodée à l'avance.

**Jason Froebe**

**E**n réponse à la demande d'un article concernant un serveur média Ubuntu/PS3 : j'ai réussi à créer un PC Media Server en me servant de ce guide : <https://help.ubuntu.com/community/Ps3MediaServer>. La richesse de la documentation de la communauté Ubuntu est étonnante - même pour ce qui concerne les technologies propriétaires - et j'aimerais remercier tous les gens qui y ont contribué. J'espère un jour y contribuer moi-même au travers de traductions vers le langage construit Lojban que j'encouragerais les gens à regarder.

**Cameron Bullivant**

## Podcast n° 11\_?

**J**'attends mon podcast préféré avec beaucoup d'impatience. Je vérifie sans relâche et il n'existe pas encore. Des nouvelles concernant la disponibilité du prochain ?

**NUboon2Age**

(par les Forums Ubuntu)

Robin répond : *On produit actuellement un « side-pod » qui s'échappera peut-être incessamment sous peu. Nous*

vous avons bien dit que cela sortirait de temps en temps et de façon irrégulière.

Ed dit : *Je vais contrarier Robin en vous donnant la date de sortie de l'Épisode 11 ; ce sera mi-septembre 2010 !*

## Télécharger tous les numéros

J'ai remarqué que beaucoup de gens aimeraient pouvoir télécharger tous les numéros en une seule fois, pour qu'ils n'aient pas à télécharger chacun individuellement. J'ai donc écrit un script .sh simple pour les aider.

Il crée un dossier qui s'appelle FullCircleMagazine dans votre dossier personnel et il téléchargera tous les numéros en commençant avec le N° 37 et finissant au N° 0. En outre, il renomme quelques-uns des numéros afin de bien les organiser.

Cela va sans dire que vous pourrez rajouter des lignes pour incorporer des numéros sortis après ce message.

Téléchargez la pièce jointe, assurez-vous que le fichier soit bien un « exécutable », puis lancez-le dans un terminal : <http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=1513621>

Jake007g (par les Forums Ubuntu)

## Merci

Je vous mets ces quelques lignes pour vous dire à tous un énorme merci pour le travail génial que vous faites. J'en suis un grand fan depuis le début et je ne me suis pas rendu compte que cela fait déjà trois ans. C'est ma quatrième année en tant qu'utilisateur d'Ubuntu GNU-Linux et c'est clair que vous m'avez aidé énormément sur le chemin.

Il fut un temps où je traduais pour aider et j'avoue que c'était enrichissant et m'a fourni l'occasion d'apprendre pas mal de trucs dans le monde merveilleux d'Ubuntu.

Vous avez été d'une aide sans faille en m'indiquant ce chemin passionnant pour une personne qui n'est pas programmeur. J'ai même eu l'occasion de voir des ordinateurs tourner sous Ubuntu dans mon travail et c'est un véritable bienfait.

Quoiqu'il en soit, merci encore et continuez comme ça !

David

## Full Circle Side-Pod n° 3

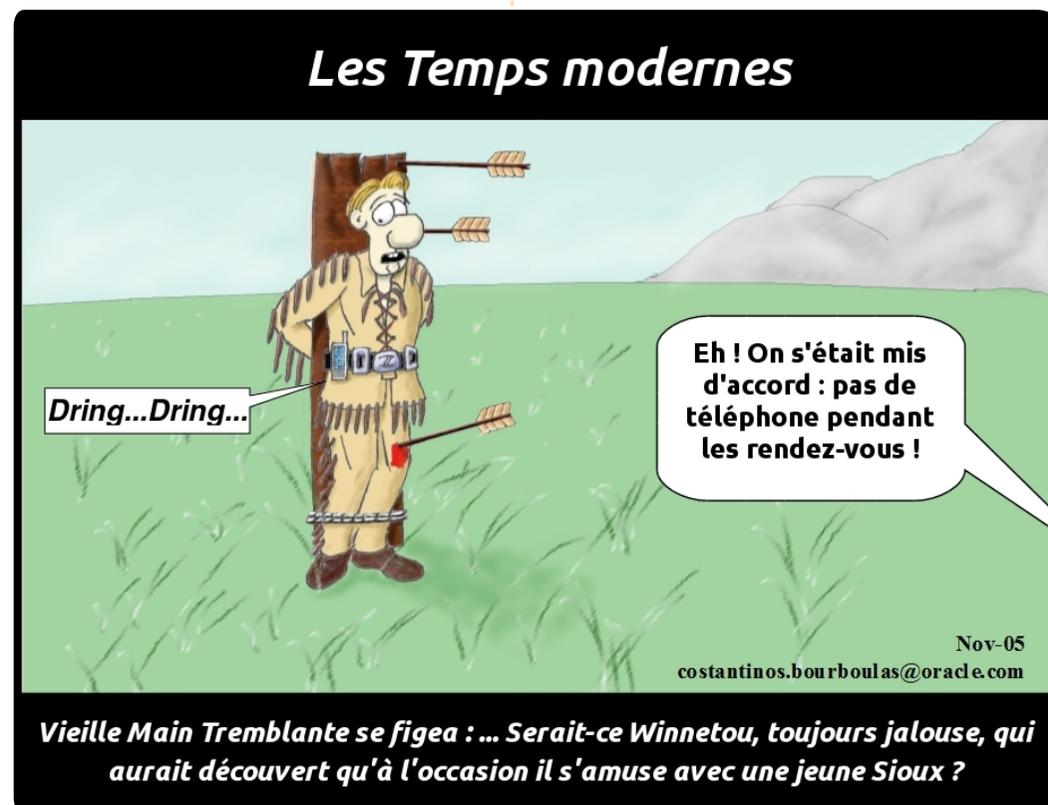
### Où est le Numbat Névrosé ?

Au cours de cet épisode : *beaucoup de puissance engendre une grosse facture d'électricité.*

Cela fait un bail. Ici, au Podcast du Full Circle, nous sommes à environ la moitié de nos vacances d'été, ainsi ce message est soit un « Au revoir » à la première saison, soit un « Bonjour et bienvenue » à la saison deux.

- Nouvelles : des produits meurent, divorcer sur Facebook, encore des procès.
- Entretien : Matt Grove de Miserware décrit la capacité de Granola à économiser de l'énergie.
- La minute de l'expert : éditer le Podcast du Full Circle, partie 3 : l'environnement de l'édition.

<http://fullcirclemagazine.org>





# FEMMES D'UBUNTU

Écrit par Penelope Stowe



*Je m'appelle Leann Ogasawara et je travaille pour Canonical depuis trois ans maintenant. J'ai participé à la QA (assurance qualité) et au triage, à l'entretien de la stabilité et suis actuellement la directrice des sorties du noyau Ubuntu 10.10.*



**Penelope Stowe : Comment avez-vous fini par travailler avec Canonical et sur Ubuntu ?**

LO : Avant de travailler pour Canonical et sur Ubuntu, j'étais utilisatrice et fan d'Ubuntu - comme beaucoup de gens. À ce moment-là, je me suis impliquée dans la QA et les tests du noyau. Tout à fait par hasard, quelques-uns de mes anciens collègues ont parlé d'une offre d'emploi à Canonical pour un ingénieur d'assurance qualité du noyau. Cela avait l'air génial comme travail ; j'ai donc envoyé mon CV, j'ai croisé les doigts et ai commencé à me plonger dans le triage des bogues du noyau Ubuntu. Quelques semaines plus

tard, j'ai reçu un mail me proposant un entretien et me voici.

**PS : Comment le travail de directrice des sorties du noyau 10.10 diffère-t-il d'autres travaux que vous avez faits en tant que membre de l'équipe noyau ?**

LO : Chaque rôle comporte des responsabilités différentes, mais toujours cruciales. En tant que directrice des sorties du noyau, je suis la gardienne de ce qui fera partie du noyau actuel. Cela implique encore plus de révision et de tests des « patches » (corrections de bogues). En outre, je suis non seulement responsable pour terminer mon propre travail pendant le cycle des sorties, mais je dois aussi m'assurer que l'équipe entière garde le cap avec ses tâches spécifiques. Cela demande beaucoup plus d'organisation que tout autre rôle que j'ai assumé par le passé.

Je crois fermement que faire en sorte que les membres de l'équipe assument ce poste à tour de rôle ne peut que nous rendre plus forts. Nous avons une « théorie du camion » dont nous parlons souvent ensemble. Si qui que ce soit d'entre nous était renversé par un camion, il faudrait pouvoir être vraiment sûrs qu'un autre membre de l'équipe serait capable

d'assumer ses tâches et ses responsabilités immédiatement.

**PS : Quelles sont certaines des choses que vous avez faites au sein de Canonical/Ubuntu dont vous êtes la plus fière ou qui vous ont fait le plus plaisir ?**

LO : Quel que soit mon rôle, l'aspect de chaque rôle qui m'a fait le plus plaisir, c'est le moment précis où j'ai pu corriger un bogue ennuyeux. Qu'il s'agisse tout simplement d'appliquer une correction en amont ou alors d'écrire quelque chose d'excentrique pour un périphérique, c'est vraiment satisfaisant quand quelqu'un vous remercie d'avoir résolu un problème pour lequel il n'a pas réussi à trouver la solution.

**PS : Quels événements futurs vous passionnent le plus ?**

LO : Il est évident que je suis vraiment excitée par la sortie de notre bébé, Ubuntu 10.10 Maverick Meerkat ! Je ne suis pas du tout objective, puisque le noyau de Maverick est très cher à mon cœur. C'est tout simplement l'étape d'une énorme importance que je me fixe depuis le début du cycle des sorties et j'espère être autant soulagée que très fière quand il quittera la maison.

**PS : Quels autres travaux faites-vous dans l'Open Source en dehors de Canonical/Ubuntu ?**

LO : Honnêtement, il y a tant à faire déjà au sein de Canonical/Ubuntu que je ne trouve pas beaucoup de temps pour me concentrer sur d'autres projets Open Source.

**PS : Que faites-vous pendant votre temps libre ? Avez-vous des violons d'Ingres dont vous aimeriez nous parler ?**

LO : Je suis assez sportive et j'aime passer du temps en plein air, alors vous me trouverez souvent en train de courir, de faire du ski, du golf, etc. N'importe quoi qui implique une activité sportive et des compétitions légères me convient parfaitement.

**PS : Y a-t-il quoi que ce soit que je ne vous ai pas demandé dont vous aimeriez parler ?**

LO : Je voudrais juste remercier le magazine Full Circle d'avoir programmé un entretien avec moi. J'étais très flattée quand on m'a demandé de participer à ce numéro. Sincères remerciements !



## ACTUS JEU

**Unreal Tournament 3 ne viendra pas sur Linux** : Mark Rein, Vice-président d'Epic Games, a confirmé que le développement d'UT3 pour Linux était arrêté ; il n'existera pas sur cette plate-forme, même à l'avenir.

Ce mois-ci, je vais continuer la critique de la sélection de jeux inclus dans « The Humble Indie Bundle ». Ce mois-ci, parlons de **Gish**.

Gish est un jeu de plate-forme en 2D à propos d'une boule de goudron, appelée Gish. Gish est très polyvalent, capable de devenir collant, glissant ou pesant et de sauter. Ces capacités permettent à Gish de grimper aux murs, de coller aux plafonds, de ne pas bouger, de glisser rapidement et de se faufiler dans d'étroites ouvertures.

L'histoire de Gish est simple : Brea, l'amie de Gish, est capturée et emmenée sous terre, dans les égouts de Dross. Gish finit de façon heureuse,

avec deux fins possibles. Chaque mission est variée, avec différents lieux et des énigmes à résoudre dont la difficulté augmente rapidement. Je pensais que la difficulté était trop importante au départ. Il n'y a aucun tutoriel pour vous aider à apprendre les techniques de Gish ; le jeu est donc difficile. Il est rendu plus difficile encore par le nombre limité de vies. Le mode de jeu principal, Histoire, dispose de nombreuses vies. Une fois ces vies épuisées, le jeu s'arrête et vous devrez recommencer depuis le début. Vous perdrez des vies en recommençant un niveau ou même en le quittant. L'autre mode de jeu solo, le mode Collection, est bien plus intéressant. C'est une sélection de nombreux niveaux différents que vous devez terminer le plus vite possible. Ils sont plus facile que dans le mode Histoire et bien plus agréables. Cela vous encourage à les recommencer encore et encore, pour inscrire votre score parmi les meilleurs. Une fois que vous aurez épuisé le mode Histoire et le mode Collection, vous pourrez télécharger

des niveaux personnalisés pour étendre la vie du jeu.

Une des fonctions les plus remarquables et surprenantes de Gish est le mode multijoueur. Avant d'essayer Gish, je m'attendais uniquement à un jeu à un seul joueur, mais il comprend un mode multijoueur en local plutôt bon. Il y a plusieurs modes de jeux à essayer avec un ami utilisant le même ordinateur. Cela comprend sumo, football, avarice, combat de fosse et course d'automobiles. Tous sont agréables avec une réussite variable.

Gish a un look artistique agréable, mais rien d'exceptionnel. La bande son est bonne, mais parfois répétitive. Dans l'ensemble, l'apparence et les sensations de Gish sont bonnes.

Dans l'ensemble, Gish est un bon

jeu de plate-forme. Le mode Histoire est difficile et il n'y pas beaucoup d'intrigue dans laquelle se plonger. À mon avis, le mode Collection est de loin la meilleure façon de jouer à ce jeu : rapide et assez facile à terminer, avec la possibilité de battre son propre score. Le mode multijoueur est un bon ajout, car il vous permet de partager les plaisirs du jeu avec un ami. C'est un achat valable, mais ne vous attendez pas à une promenade de santé.

**Note : 7/10**

### Bons points :

- Mode Collection agréable à jouer.
- Mode de jeu multijoueur étonnamment bon.

### Mauvais :

- Mode Histoire trop difficile.



**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 Gord Campbell

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

**Q** Y a-t-il un moyen d'enregistrer du son diffusé en direct ?

**R** Il y a plusieurs façons, la plus facile étant peut-être d'utiliser Outrec. Pour le fonctionnement, cherchez sur Google Outrec Ubuntu et regardez le premier résultat.

**Q** Les connexions sans fil ne fonctionnent pas sur mon portable HP G62.

**R** Connectez votre portable à votre routeur avec un câble Ethernet, lancez Administration / Pilotes de Périphériques. Choisissez le pilote sans fil Broadcom STA, et cliquez sur « Activer ».

**Q** J'ai acheté une carte son USB. Quand je la branche, elle ne fonctionne pas. Que dois-je faire ?

**R** Allez dans Système > Préférences > Son / Périphériques et choisissez d'envoyer la sortie vers l'appareil USB.

**Q** J'ai un Dell Inspiron 9400 avec une carte graphique ATI Radeon Mobility X1400. Je possède un moniteur externe connecté par un câble VGA et quand j'essaie d'utiliser le moniteur externe comme extension de mon écran principal, l'image se gondole et se décale.

**R** Installez `xorg.driver.fglrx` par le biais de Synaptic, et redémarrez. Le Centre de contrôle de l'ATI Catalyst devrait fonctionner.

**Q** Pensez-vous que Samba sera un peu mieux pour les nouveaux utilisateurs dans la 10.10 ?

**R** (Merci à *Dmizer* dans les Ubuntuforums.) Je ne pense pas vraiment qu'il soit mauvais. La plupart des problèmes avec Samba ne sont pas dus au logiciel. Beaucoup sont dus à des pare-feu superflus, des droits d'accès et/ou une compréhension superficielle des bases en matière de réseau.

**Q** Une fois installé, `sopcast` se lance avec succès mais seulement environ 10 % des chaînes de la liste des chaînes fonctionnent réellement. Pour les chinoises (celles qui m'intéressent le plus), seule `CCTV3` fonctionne ; pour tout autre chaîne chinoise, j'obtiens toujours le message « connecting ».

**R** J'ai trouvé un moyen de résoudre mon problème. J'ai changé de serveur de chaînes. J'utilise <http://www.sopcast.cn/gchxlm> plutôt que <http://www.sopcast.com/gchxlm> et maintenant tout fonctionne !

**Q** Après une mise à jour, mon « Xserver Nvidia » ne reconnaît plus du tout mon écran et affiche un « inconnu » inattendu à la place du nom de l'écran, avec une résolution de 1024x768 au lieu de celle de 1600x1200 que j'utilisais avant. Si je passe en utilisateur « invité », le Xserver Nvidia reconnaît l'écran comme avant et affiche la bonne résolution. Qu'est-ce qui ne va pas ?

**R** Ouvrez un terminal et lancez :

```
sudo nvidia-xconfig
gksudo nvidia-settings
```

**Q** J'ai une partition /boot de 2 Go partagée entre Sabayon et Fedora, une partition Sabayon de 77 Go, une partition Fedora de 200 Go, et une partition Ubuntu de 200 Go. Ubuntu détecte parfaitement Fedora, mais il n'y a pas Sabayon. Aujourd'hui Ubuntu

**a mis à jour mon noyau et mon triple-boot est, une fois de plus, cassé. Y a-t-il un moyen de réparer mon triple-boot pour que, quand Ubuntu met à jour le menu Grub, il inclue Sabayon ?**

**R** Copiez la ligne Sabayon dans `/etc/grub.d/40_custom`. Pour plus d'information, lire le « Guide Grub2 » sur les Forums Ubuntu.

[Ndt : En fait, sur [ubuntuforums.org](http://ubuntuforums.org) en anglais, il y a un « guide » qui s'appelle « Grub2 Basics ». Pour ce qui concerne [forum.ubuntu-fr.org](http://forum.ubuntu-fr.org), il ne semble pas y avoir tous les renseignements dans le même fil.]

## Trucs et Astuces

### Partitions pénibles

Récemment, j'ai acheté un portable HP G62 qui fait tourner Ubuntu de façon superbe. Cependant, si vous voulez un double amorçage avec Windows, préparez-vous à avoir très mal à la tête.

HP, dans son infinie sagesse, vend des ordinateurs avec quatre partitions sur le disque dur et elles sont toutes des partitions primaires. Si un disque dur a quatre partitions primaires, vous ne pouvez plus en créer d'autres. Il n'y a

pas de place pour vous.

À l'avenir, cette machine doit pouvoir exécuter des logiciels qui ne fonctionnent que sous Windows, je n'ai donc pas pu supprimer toutes les partitions.

Les quatre partitions sont : Boot, le lecteur C: normal, Restore et HP\_Tools.

La partition de restauration (Restore) qui fait 13 Go contient les fichiers d'installation de Windows 7, pour le jour où seule une réinstallation résoudra le problème. Les HP-Tools sont des outils qui ne serviront peut-être jamais, mais ils ne prennent pas beaucoup de place. Heureusement, HP fournit un outil pour faire un lot de 4 DVD servant à réinstaller Windows, ce qui veut dire que je n'avais plus vraiment besoin de la partition Restore. (Si j'égaré les DVD, cette partition me manquera, mais tant pis.)

Dans Windows, j'ai lancé l'explorateur Windows et j'ai choisi le disque E:, HP\_tools. J'ai sélectionné tous les fichiers et j'ai fait un clic droit pour choisir « copier ». Puis je suis allé sur le disque C: et j'ai fait « Nouveau », « Dossier ». Je l'ai appelé « h-p » et y ai copié les fichiers de E:.

De nouveau sur le disque C:, j'ai fait un clic droit et choisi Propriétés. Une des « propriétés » est « Outils » et un des outils est la défragmentation. Je l'ai lancée et cela n'a pris que quelques minutes sur un disque flambant neuf.

Dans le panneau de configuration de Windows, j'ai cherché dans « disques » et l'un des éléments est « Créer et formater les partitions du disque dur ». J'ai cliqué dessus, sélectionné le disque C: et choisi « Action », « Toutes les tâches », « Réduire le volume ». Ceci a libéré plus de 100 Go d'espace disponible, qui étaient complètement inutilisables, car je ne pouvais pas encore y créer de partition.

J'étais cependant prêt à installer Ubuntu.

Quand je suis arrivé à l'étape appelée « Préparation de l'espace disque », j'ai choisi « Définir les partitions manuellement. » Cela m'a conduit dans l'« Éditeur de partitions », où j'ai ré-arrangé le disque comme je voulais. J'ai détruit la partition Restore, puis la partition HP\_tools, et cliqué sur « Appliquer ». Ça m'a laissé un disque C: de 153 Go suivi d'un espace vide. J'ai transformé l'espace vide en partition « extended » (étendue), qui peut contenir plusieurs partitions « logiques ».

J'ai fait cinq partitions logiques : d'abord une toute petite partition NTFS appelée Restore, qui ne devrait jamais contenir de fichier, mais qui servira de prête-nom pour le mécanisme de renommage de Windows. Ensuite, une autre petite NTFS (100 Mo) appelée HP\_TOOLS. Puis ma partition racine (/) pour Ubuntu, à laquelle j'ai donné 13 Go et que j'ai formatée en EXT3. Une partition swap de Linux de 3,5 Go suivit. Et, enfin, ma partition /home, avec tout l'espace restant, formatée en EXT3. Quand j'ai cliqué sur « Appliquer », l'ordinateur fut occupé pendant deux minutes.

C'était un gros travail, plus en terme de planning qu'en terme de réalisation. Si HP avait formaté le disque plus intelligemment, je n'aurais pas eu besoin de le faire.

Je fus assez surpris par la rapidité du reste de l'installation : moins de 20 minutes (l'ordinateur n'était pas connecté à Internet pendant l'installation, il n'y a donc pas eu de téléchargements externes). Une fois l'installation finie, j'ai copié en sens inverse les fichiers de h-p vers le disque E:, sur la partition HP\_tools.

Plus tard, j'ai eu à traiter un problème de son, mais ceci est une autre histoire.



# 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](mailto:misc@fullcirclemagazine.org) et ajoutez-y un bref paragraphe de description en anglais.



Je suis dans le monde d'Ubuntu depuis la version 5.04. Là j'utilise la 10.04 et me sens bien avec, bien que le son et l'affichage ne soient pas vraiment bons !

J'adore le bureau simple avec des couleurs claires. J'ai ajouté la « dockbar » AWN [Ndt : barre pour les applications favorites] à mon Ubuntu 10.04. Ça va très bien avec mon écran épuré. Je fais tourner mon U 10.04 sur un Toshiba Satellite, Celeron 1,7 GHz, 1,5 Go RAM, 80 Go SATA HDD ! J'espère que les gens aiment les bureaux simples comme le mien !

**Long Nguyen**



Voici mon Ubuntu 9.10 Karmic Koala sur mon portable Dell 1435 Studio. Il est en double amorçage avec Windows Vista, mais j'adore travailler sous Ubuntu - il y a tant de choses que vous pouvez faire avec. Le thème est New Wave et les icônes sont Black and White 2 Gloss. Le processeur est un Core2Duo et mon disque dur a 320 Go, avec 3 Go de RAM. Le fond d'écran est Gnome Transparent.

J'ai aussi ajouté des screenlets : une horloge en bas, avec l'icône de la poubelle et le moniteur du système. J'ai aussi modifié le terminal, pour en faire un plus transparent et clair.

**Praveen Kumar Singh**



Salut, je suis un jeune Ubuntero d'Indonésie, utilisant Lucid Lynx sur un Dell Inspiron 1440. Je veux montrer mon bureau à tous les lecteurs du Full Circle.

Voici la configuration de mon bureau :  
J'utilise un fond d'écran vide (noir pur).  
Conky sur la partie droite.

Pour le menu principal, j'utilise le tableau de bord par défaut.  
Sur le panneau du haut, il y a l'applet Gnome Global Menu.  
En bas de l'écran se trouve Gnome-Do.

Les caractéristiques logicielles et matérielles sont :  
Pentium Dual-Core CPU - T4300 - @2,10 GHz.  
1,9 Go de RAM.  
VGA - Intel Corporation Mobile 4 Series avec chipset graphique intégré (rev 07).  
Noyau en version 2.6.32-23-generic.

**Fakhrul Rijal**



J'utilise Ubuntu 10.04 plutôt que Windows 7 depuis seulement une semaine, mais je le trouve facile à utiliser et élégant. J'adore Ubuntu.

Le système tourne avec Dockey et aussi le thème et le fond d'écran Elementary qui peuvent être trouvés dans la logithèque Ubuntu. Malheureusement, jusqu'à maintenant, je n'ai pas trouvé de manière pratique de saisie de texte comme Google PinYin Input Method (qui ne peut être utilisé que dans l'environnement Windows).

L'ordinateur est un portable Lenovo Y460 avec un Intel Core i3 M330 CPU (2,13 GHz), 2 Go de RAM, des cartes ATI Mobility Radeon HD 5650 et Intel GMA HD, un disque dur de 320 Go et un écran 14 pouces. Tout le matériel fonctionne très bien, sauf que les graphismes ne peuvent pas basculer sur la carte Intel GMA HD.

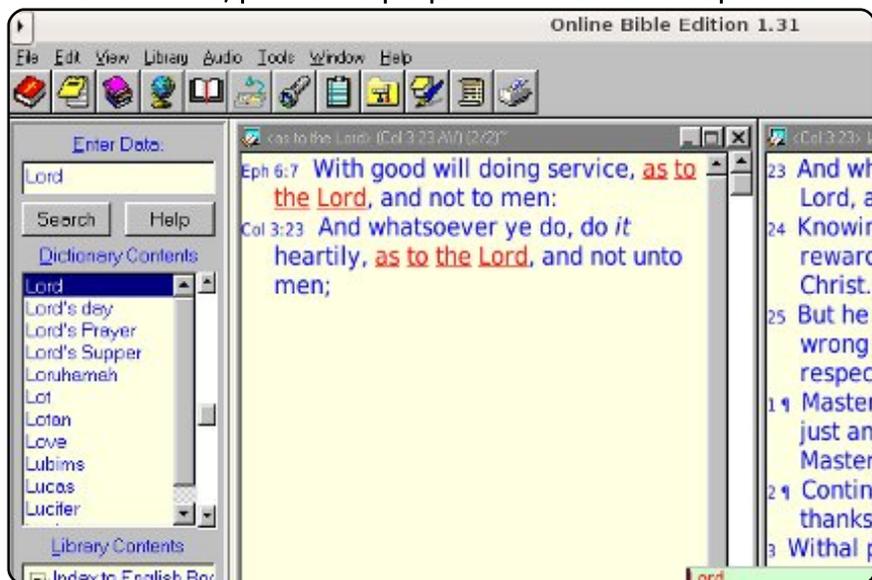
**wangshuo2008**

## Wine

Page Web : <http://www.winehq.org/>

Wine (qui auparavant fut un acronyme récursif Wine Is Not an Emulator) est une couche de compatibilité qui permet aux programmes Windows de tourner de façon semi-native sous Linux sans avoir besoin d'un exemplaire de Windows. En théorie, cela signifie que toute application ou jeu Windows peut très bien fonctionner sous Linux et peut même interagir avec le système de fichiers ou d'autres programmes ; plus simplement encore, il permet aux utilisateurs de la faire tourner. En pratique, il faut inclure pas mal de correctifs et, même avec ça, il se peut que le résultat ne soit pas toujours sans douleur. Tout de même, pour quelques programmes au moins, tout ce dont vous aurez besoin, c'est d'ajouter Wine.

Pour installer Wine, prenez le paquet wine dans le dépôt universe.

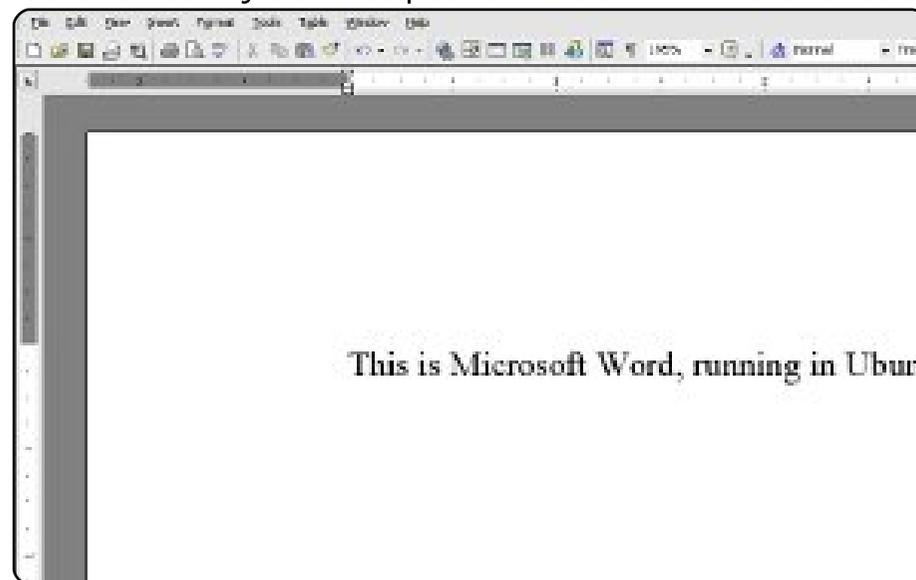


## CrossOver

Page Web : <http://www.codeweavers.com/>

Si vous êtes frustré par le manque de compatibilité apporté par Wine, mais que vous ne voulez pas faire fonctionner Windows séparément, essayez CrossOver. C'est un programme payant créé par CodeWeavers, un des principaux sponsors commerciaux de Wine. Puisqu'il est payant et utilise du code propriétaire, il peut faire tourner avec succès un plus grand nombre de programmes Windows. Il prend en charge les « bouteilles », ce qui veut dire que chaque application a ses propres entrées dans la base de registre et ses propres paramètres système. Ainsi, si l'un de vos programmes se plante complètement, vous pouvez le retirer sans compromettre les autres applications (qui fonctionnent).

Il y a plusieurs versions de Crossover ; toutes peuvent être achetées sur leur site web. Il y a un .deb pour une installation facile sur Ubuntu.



## VMWare Server

Page Web : <http://www.vmware.com/products/server/>

Bien que Wine et Crossover soient tous les deux de bons outils, ils ne fonctionnent pas toujours. Si votre application est essentielle, vous devrez passer au niveau supérieur : la virtualisation. L'un des meilleurs outils gratuits pour faire cela est VMWare Server. Bien qu'il soit surtout fait pour les serveurs web, VMWare Server va vous permettre d'installer et utiliser des applications Windows ordinaires. Il fait tourner un autre système d'exploitation complet dans votre propre système d'exploitation et vous pouvez ainsi exécuter à la fois Ubuntu et Windows.

VMWare Server peut être installé à partir du site web de VMWare,

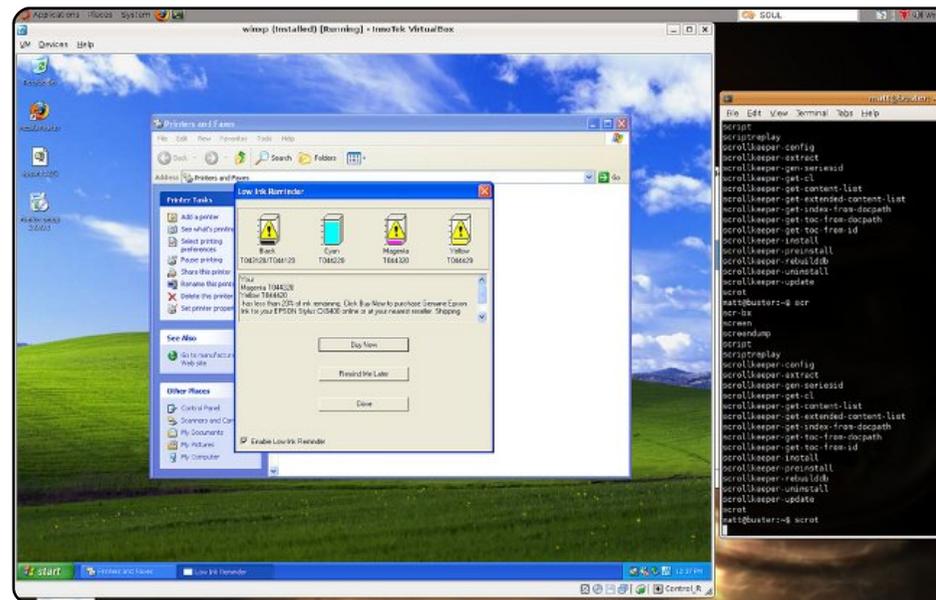


## VirtualBox

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

Le problème principal avec VMWare est que, eh bien, c'est seulement gratuit. Ce n'est pas Open Source. Et beaucoup d'utilisateurs Linux n'aiment pas ça, par principe. Si c'est votre cas, essayez VirtualBox. Actuellement propriété d'Oracle, le fichier en téléchargement principal est purement propriétaire, mais il y a aussi une version complète en code libre. Elle prend en charge toutes les fonctions principales de la version Entreprise, sauf RDP [Ndt : Remote Desktop Protocol de Microsoft] (elle offre VNC [Ndt : Virtual Network Computing pour le contrôle à distance] à la place) et les ports USB. C'est tout de même le meilleur outil de virtualisation Open Source que l'on peut trouver.

Vous pouvez obtenir la version propriétaire de VirtualBox sur le site web officiel ou la version libre en téléchargeant le paquet virtualbox-ose, disponible dans les dépôts universe.

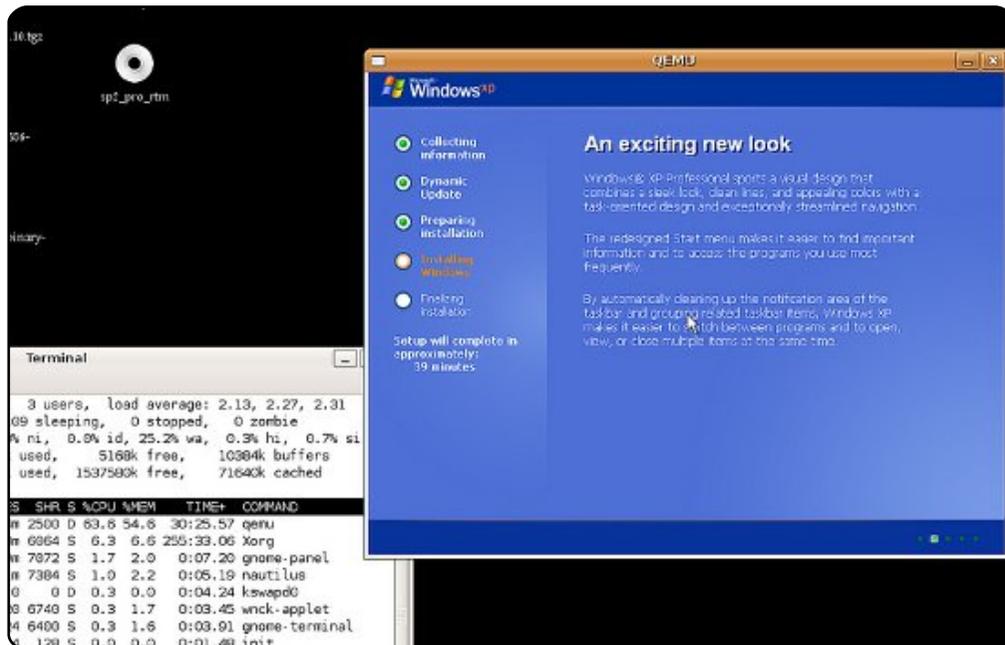


## QEMU

Page Web : <http://www.qemu.org/>

Pour certains, surtout ceux dont l'architecture de leur machine ne peut faire tourner Windows, il ne suffit pas de virtualiser. Vous devez aller un cran plus loin : l'émulation. Et, sous Ubuntu, le meilleur choix est très probablement QEMU. Il inclut plusieurs modes d'exploitation et prend en charge des fonctions comme le matériel physique (comme les clés USB et les cartes réseau), mettre en veille/reprendre l'émulation et le partage de fichiers par une connexion au réseau local. Vous pouvez même paramétrer Remote Desktop pour qu'il crée un « SeamlessVirtualization » qui permettra à vos fenêtres d'agir comme des applications Ubuntu individuelles.

Pour installer QEMU, prenez le paquet qemu dans les dépôts universe. Pour apprendre comment installer Windows XP, lisez la documentation sur <http://url.fullcirclemagazine.org/ffe5fa>.



Le podcast **Ubuntu UK** est présenté par les membres de la communauté Ubuntu Linux du Royaume-Uni.

Le but est de fournir des informations d'actualité sur et pour les utilisateurs Ubuntu Linux du monde entier. Nous couvrons tous les aspects d'Ubuntu Linux et du Logiciel Libre et espérons plaire à chacun : de l'utilisateur le plus récent au codeur le plus âgé, de la ligne de commande à la dernière interface graphique.

Puisque l'émission est produite par la communauté Ubuntu UK, le podcast est géré par le Code de Conduite Ubuntu et est donc approprié à tous les âges.

<http://podcast.ubuntu-uk.org/>



ubuntu uk podcast

Download

Disponible aux formats MP3/OGG dans Miro, iTunes ou à écouter depuis le site.



# 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](mailto:articles@fullcirclemagazine.org)

Vous voulez proposer des **actualités**, envoyez-les nous à : [news@fullcirclemagazine.org](mailto:news@fullcirclemagazine.org)

Envoyez vos **remarques** ou vos expériences sous Linux à : [letters@fullcirclemagazine.org](mailto:letters@fullcirclemagazine.org)

Les tests de **matériels/logiciels** doivent être envoyés à : [reviews@fullcirclemagazine.org](mailto:reviews@fullcirclemagazine.org)

Envoyez vos **questions** pour la rubrique Q&R à : [questions@fullcirclemagazine.org](mailto:questions@fullcirclemagazine.org)

et les **captures d'écran** pour « Mon bureau » à : [misc@fullcirclemagazine.org](mailto:misc@fullcirclemagazine.org)

Si vous avez des questions, visitez notre **forum** : [www.fullcirclemagazine.org](http://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), de vos questions et des suggestions que vous pourriez avoir.

Contactez nous via : [articles@fullcirclemagazine.org](mailto:articles@fullcirclemagazine.org)

## Équipe Full Circle



**Rédacteur en chef** - Ronnie Tucker  
[ronnie@fullcirclemagazine.org](mailto:ronnie@fullcirclemagazine.org)

**Webmaster** - Rob Kerfia  
[admin@fullcirclemagazine.org](mailto:admin@fullcirclemagazine.org)

**Dir. Comm.** - Robert Clipsham  
[mrmonday@fullcirclemagazine.org](mailto:mrmonday@fullcirclemagazine.org)

**Podcast** - Robin Catling  
[podcast@fullcirclemagazine.org](mailto:podcast@fullcirclemagazine.org)

Nous remercions Canonical, l'équipe Marketing d'Ubuntu et les nombreuses équipes de traduction à travers le monde. Sincères remerciements à **Thorsten Wilms** pour le nouveau logo Full Circle.

**Date limite pour le n°42 :**  
**dimanche 10 Octobre 2010**

**Date de parution du n°42 :**  
**vendredi 29 octobre 2010.**