



Full Circle

LE MAGAZINE INDÉPENDANT DE LA COMMUNAUTÉ UBUNTU LINUX

NUMÉRO 51 - Juillet 2011



Développement Ubuntu



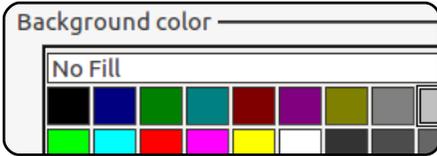
TUTORIEL : UTILISER KDE 4.6 - PARTIE 2

EFFETS DE BUREAU ET APPLICATIONS ÉQUIVALENTES

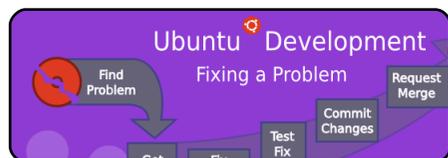
Tutoriels



Programmer en Python P.25 p.07



LibreOffice P. 6 p.15



Développement Ubuntu P. 3 p.17



Utiliser KDE 4.6 P. 2 p.20



Écrire pour le Full Circle p.23



Full Circle

LE MAGAZINE INDÉPENDANT DE LA COMMUNAUTÉ UBUNTU LINUX

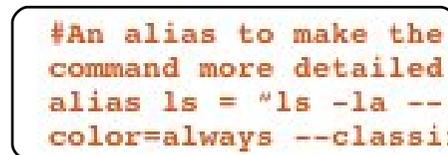


Actus Linux p.04



Mon bureau p.42

Rubriques



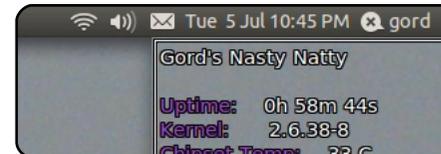
Command & Conquer p.05



Jeux Ubuntu p.37



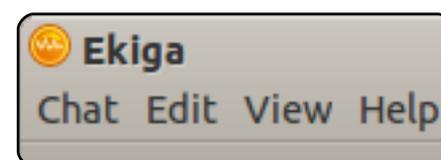
Labo Linux p.24



Q&R p.39



Femmes d'Ubuntu p.36



Top 5 p.44

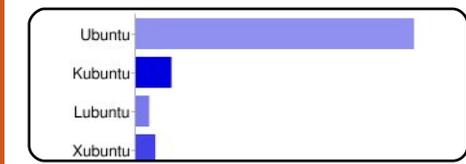
Opinions



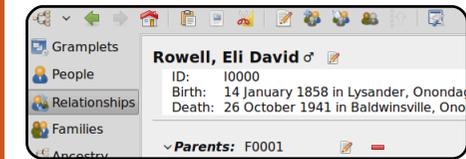
Mon histoire p.27



Mon opinion p.28



Je pense... p.29



Critique p.32



Courriers p.34



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

Full Circle Magazine est entièrement indépendant de Canonical, le sponsor des projets Ubuntu. Vous ne devez en aucun cas présumer que les avis et les opinions exprimés ici aient reçus l'approbation de Canonical.



ÉDITORIAL

Bienvenue dans ce nouveau numéro du magazine Full Circle !

Je dois dire que j'ai été très surpris par tous ceux qui m'ont demandé plus d'articles sur KDE. J'avais supposé que KDE était encore assez « marginal » et peu couramment utilisé. Il semble que je me trompais complètement. Même la question du mois dernier a montré que KDE, bien que très loin derrière Gnome, est encore très populaire et pourrait le devenir encore plus au fur et à mesure que les gens prennent Gnome-Shell en grippe.

Pour le deuxième article sur KDE, je me suis concentré sur l'activation des effets de bureau et une liste des équivalents KDE pour les applications Gnome. Oh! et si vous vous demandez comment installer KDE sur votre distrib. Ubuntu, alors vous devriez consulter la page des courriers. Les séries sur Python et LibreOffice se poursuivent et la série sur le développement d'Ubuntu atteint sa troisième partie, où Daniel montre comment soumettre une correction de bug.

Si l'histoire familiale est plus votre truc, alors jetez un œil à la critique de ce mois-ci sur GRAMPS, le logiciel de généalogie. À partir du mois prochain, David Rowell va démarrer une série d'articles montrant comment utiliser GRAMPS, à commencer par la création d'une nouvelle base de données et la saisie des noms et des détails. Alors, soyez à l'affût de ça.

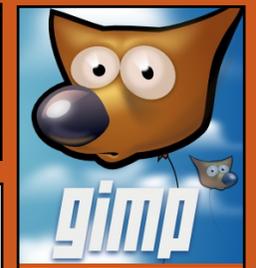
La pile d'articles « Mon bureau » et « Mon histoire » devient très peu fournie, alors c'est maintenant le bon moment pour soumettre vos articles sur votre bureau ou votre histoire. Ayez la gentillesse d'inclure quelques informations sur comment vous avez donné cette apparence à votre bureau. Mais, ne vous arrêtez pas à cause de moi si vous avez envie d'écrire un article sur autre chose. Tous les articles sont les bienvenus !

Amitiés et gardez le contact.

Ronnie

ronnie@fullcirclemagazine.org

Ce magazine a été créé avec :



Le 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.

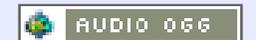
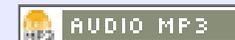
Vos animateurs :

Robin Catling

Ed Hewitt

Dave Wilkins

<http://fullcirclemagazine.org>





KDE 4.7 est sorti



KDE est ravie d'annoncer sa toute dernière série de sorties, fournissant des mises à jour majeures pour les espaces de travail KDE Plasma, les applications KDE et la plateforme KDE qui fournit les bases pour les logiciels KDE. La version 4.7 de ces sorties offre de nombreuses nouvelles fonctionnalités et améliore la stabilité et les performances :

- Les espaces de travail Plasma deviennent plus portables ;
- mise à jour des applications KDE ;
- amélioration du multimedia, messagerie instantanée et capacités sémantiques ;
- messagerie instantanée intégrée au bureau ;
- stabilité en plus des fonctionnalités.

Source : KDE.org

Humble Indie Bundle n° 3



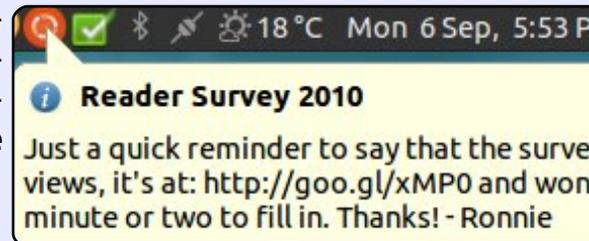
Le « **Humble Indie Bundle** » n° 3 vient d'être publié. Les jeux sont cette fois : Crayon Physics Deluxe, Cogs, VVVVVV, Hammerfight et And Yet It Moves. Comme l'explique le site Web :

Si vous achetez ces cinq jeux séparément, il vous en coûterait environ 50 \$ (35 €), mais nous vous permettons de définir le prix ! Tous les jeux fonctionnent parfaitement sur Mac, Windows et Linux. Actuellement, le paiement moyen pour Linux est de 10,37 \$ (7,2 €). Le paiement moyen pour Mac est de 5,43 \$ (3,8 €) et pour Windows de 3,47 \$ (2,4 €)

Source : humblebundle.com

Full Circle Notifier

Notre propre Full Circle Notifier est maintenant à la version 1.0.2. FCN est 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 tribunaux indiens utiliseront Ubuntu



Depuis quatre ans maintenant, tous les tribunaux indiens utilisent Red Hat Enterprise 5. Actuellement, la Cour Suprême d'Inde a ordonné à tous les tribunaux (environ 17 000) de passer à Ubuntu 10.04. La Cour Suprême d'Inde a aussi donné à tous les tribunaux un DVD personnalisé d'Ubuntu.

Chaque Cour utilise au moins cinq ordinateurs. Ça fait cinq ordinateurs multiplié par 17 000 tribunaux ; soit 85 000 ordinateurs qui recevront Ubuntu.

La page du comité de la Cour suprême d'Inde, vers laquelle tous les tribunaux indiens sont orientés pour installer et utiliser Ubuntu, est ici :

<http://www.sci.nic.in/e-committee.htm>

Source : A.Ramesh Babu (email)



Récemment, j'ai pris la décision de passer de WMFS (Window Manager From Scratch [Ndt: gestionnaire de fenêtres à partir de rien]) à XMonad, car WMFS avait commencé à présenter des problèmes pour certaines fenêtres ou certaines mises en page. Une fois le changement fait, je devais me battre sans relâche pour faire fonctionner xmobar. Heureusement, un gars sur le forum ArchLinux m'a suggéré d'utiliser Conky avec dzen2 pour mon panneau, au lieu de Conky avec xmobar comme je tentais de faire. Ainsi, je vais vous expliquer comment créer votre propre barre d'état en utilisant dzen2 et Conky. Avant de commencer, je tiens à souligner que j'utilise une version de dzen2 qui a le support de xft activé. Si vous voyez une ligne dans mes fichiers de configuration ou d'exemples avec le format « Togoshi Gothic:size=9 », vous aurez besoin de la remplacer par une police de xfontsel ou bien vous devrez essayer les paquets de dzen2 situés sur <https://launchpad.net/~justinbogner/+archive/ppa/+packages>

qui semblent avoir le support XFT. Pour ceux d'entre vous intéressés par mon xmonad.hs en entier, vous le trouverez dans la section « pour aller plus loin ».

Ci-dessous se trouve mon fichier .conkyrc que j'utilise pour la barre d'état. Je vais parler des lignes importantes et expliquer ce que font les scripts. Je n'inclurai pas mes scripts, car soit ils sont uniquement pour ArchLinux, soit ils sont utilisés pour des programmes (comme MPD et Dropbox) que tout le monde n'utilise pas. Si vous voulez un script précis, n'hésitez pas à m'envoyer un courriel.

```
background no
out_to_console yes
out_to_x no
update_interval 2
total_run_times 0
use_spacer none
```

```
TEXT
${execi 1 /usr/bin/mpd-info}
| Dropbox: ${execi 5 echo
$(dropbox status)} |
$memperc% ($mem) | Updates:
${execi 300 python
~/Dropbox/Scripts/conky/packa
```

```
ges-short} | ${execi 60
python
~/Dropbox/Scripts/conky/gmail
.py} Email(s) |
^fg(\#9F6B00)${time %a %b %d
%H:%M}^fg()
```

La première ligne désactive le fond et les deux suivantes désactivent l'aspect graphique, afin que Conky retourne simplement une chaîne de caractères. Le « update_interval » donne à Conky la fréquence d'actualisation des informations. « Total_run_times » sert à stopper Conky après un certain nombre d'exécutions. Réglez-le à 0 pour qu'il ne s'arrête jamais. « Use_spacer none » lui indique de ne pas espacer les commandes en dessous de TEXT, puisque je le fais à la main.

La ligne de commandes suivante affiche ceci :

```
<artiste>-<chanson> | Dropbox
: <état> | %(<RAM utilisée>)
| Mises à jour : <nombre de
maj> | nombre de nouveaux
courriels | <horloge>.
```

L'horloge est placée à l'intérieur de ^fg(\#9F6B00)^fg(), de sorte que dzen2 l'affiche dans une belle couleur dorée, qui correspond à mon espace de travail actuellement sélectionné (dans une instance dzen2 séparée). Pour voir une capture d'écran, visitez le deuxième lien dans la section « pour aller plus loin »

Une fois que vous avez préparé votre .conkyrc, vous aurez besoin de décider quels commutateurs vous souhaitez utiliser avec dzen2. Pour cela, vous aurez besoin de connaître les commutateurs suivants :

- fg <hexa> - définit la couleur de premier plan en utilisant la valeur hexadécimale de la couleur ;
- bg <hexa> - définit la couleur de fond en utilisant la valeur hexadécimale de la couleur ;
- fn <police> - définit la police ;
- h <taille en pixels> - définit la hauteur ;
- y <coordonnée y> - déplace la barre vers le haut/bas ;
- x <coordonnée x> - déplace la barre

COMMAND & CONQUER

de gauche à droite ;
-w <pixels> - définit la largeur de la barre ;
-sa <l,c,r> - définit l'alignement de la fenêtre esclave ;
-ta <l,c,r> - définit l'alignement du titre de fenêtre ;
-xs <écran> - définit l'écran sur lequel on affiche.

Un exemple de la façon dont j'appelle dzen2 pour mes espaces de travail (pas l'instance dzen2 avec Conky):

```
dzen2 -fg '#9c9c9c' -bg '#0c0c0c' -fn 'Togoshi Gothic:size=9' -h 18 -y 0 -w 660 -ta l
```

Un exemple de ma façon de faire le lien avec Conky (c'est un peu plus compliqué en réalité dans mon fichier de config, mais c'est plus facile à gérer de cette manière-là):

```
conky -c  
~/xmonad/.conkyrc_dwm_bar|dzen2 -w 1040 -x 660 -ta r
```

La coordonnée x est la même que la largeur de la première barre, de sorte que ça s'aligne. Vous pouvez également configurer certaines options par défaut pour dzen2 en utilisant votre fichier .Xresources avec ce format:

dzen2.<propriété>: <réglage>

Par exemple :

```
dzen2.font: "Togoshi Gothic:size=10"
```

J'espère que vous avez trouvé cela utile. Pour ceux d'entre vous qui vont l'utiliser pour améliorer l'apparence de Conky sans se servir de LUA, ou pour ceux d'entre vous qui utilisez un gestionnaire de fenêtre où il n'y a pas de barre d'état intégrée, je serais intéressé de voir comment vous mettez cette information en pratique ! Si vous avez des questions, commentaires ou demandes, vous pouvez me joindre à lswest34@gmail.com. S'il vous plaît mettez « C&C » ou « FCM » dans la ligne objet du courriel, de sorte qu'il ne se perde pas.

Pour aller plus loin :

<http://pastebin.com/3q5TGQJJ>

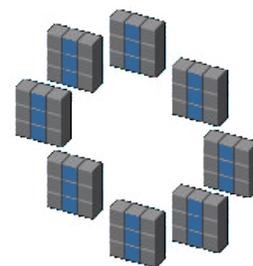
mon xmonad.hs.

<http://lswest.deviantart.com/#/d3lalq7>

7 - Capture d'écran.



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.



ServerCircle

Server Circle est un nouveau site de questions et réponses géré par des experts en technologie.

Les utilisateurs de tout niveau peuvent poser gratuitement des questions techniques en rapport avec les serveurs. Ils recevront des réponses de la part d'experts de confiance notés par la communauté.

À la longue, vous pouvez gagner des points de réputation, et même des récompenses financières, en contribuant par vos réponses aux questions posées par d'autres personnes.



<http://www.servercircle.com>

Recent	Popular	Unanswered	Rewards	
Which packages can I safely uninstall on Ubuntu Server ?				17 views 0 replies
answer now				
by Squeeze (445 points) in Ubuntu Linux - 0 votes				
How to access a Intel Express 535T Switch Hub				34 views 4 replies
answer now				
by GoldAlchemist (50 points) in Networking - 1 votes				
How to use wired desktop for server to wireless notebook				38 views 2 replies
answer now				
by tixthman (50 points) in Linux Servers - 1 votes				
Help with mod_security in Apache please				

N.B. Server Circle n'est ni affilié avec, ni approuvé par, le magazine Full Circle.



Un certain nombre d'entre vous ont commenté les articles de programmation graphique et dit combien vous les avez appréciés. En réponse à cela, nous allons commencer à jeter un œil à un autre outil d'interfaces graphiques appelé Tkinter. Ceci est la façon « officielle » de faire de la programmation graphique en Python. Tkinter existe depuis longtemps et a une assez mauvaise réputation pour son côté « démodé ». Ceci a changé récemment, alors j'ai pensé que nous pourrions nous battre contre ce parti pris.

N.B. : Tout le code présenté ici est pour Python 2.x seulement. Dans un prochain article, nous allons discuter de la façon d'utiliser Tkinter avec Python 3.x. Si vous DEVEZ utiliser Python 3.x, changez les déclarations d'importation en « from tkinter import * ».

Un peu d'histoire et un peu de contexte

Tkinter est l'abréviation de « Tk interface ». Tk est un langage de programmation à lui tout seul, et le module Tkinter nous permet d'utiliser les fonctions de l'interface graphique de ce langage. Il y a un certain nombre de

widgets qui viennent nativement avec le module Tkinter. Parmi eux, on trouve des conteneurs de haut niveau (des fenêtres principales), des boutons, des étiquettes, des cadres, des zones de saisie de texte, des cases à cocher, des boutons radio, des canevas, des entrées de texte multilignes et bien plus encore. Il y a aussi de nombreux modules qui ajoutent des fonctionnalités par dessus Tkinter. Ce mois-ci, nous allons nous concentrer sur quatre widgets. Un conteneur de haut niveau (à partir d'ici je vais essentiellement l'appeler la fenêtre racine), un cadre, des étiquettes et des boutons. Dans le prochain article, nous verrons plus de widgets plus en profondeur.

Fondamentalement, nous avons le widget conteneur de haut niveau qui contient d'autres widgets. Il s'agit de la fenêtre racine ou principale. Dans cette fenêtre racine, nous plaçons les widgets que nous voulons utiliser dans notre programme. Chaque widget, à l'exception du conteneur racine principal, a un parent. Le parent n'est pas forcément la fenêtre racine ; ça peut être un autre widget. Nous verrons cela le mois prochain. Pour ce mois-ci, tous les widgets auront pour parent la fenêtre racine.

Afin de placer et d'afficher les

widgets enfants, nous devons utiliser ce qu'on appelle la « gestion de géométrie ». C'est la façon dont les choses se placent dans la fenêtre racine principale.

La plupart des programmeurs utilisent un de ces trois types de gestion de géométrie : Packer, Grid, ou Gestion de la place. À mon humble avis, la méthode Packer est très maladroite. Je vous laisse l'explorer par vous-même. La méthode de gestion de la place permet un placement extrêmement précis des widgets, mais ça peut être compliqué. Nous en reparlerons dans un futur article. Cette fois-ci, nous allons nous concentrer sur la méthode de la grille.

Pensez à un tableau. Il y a des lignes et des colonnes. Les colonnes sont verticales, les lignes sont horizontales. Voici une représentation texte basique des adresses de cellule d'une grille simple de 5 colonnes sur 4 lignes (en haut à droite). Le parent possède la grille, les widgets vont dans les positions de la grille. Au premier regard, vous pourriez penser que cela est très limitatif. Toutefois, les widgets peuvent s'étendre sur plusieurs

	COLONNES				-	>
LIGNES	0,0	1,0	2,0	3,0	4,0	
	0,1	1,1	2,1	3,1	4,1	
	0,2	1,2	2,2	3,2	4,2	
	0,3	1,3	2,3	3,3	4,3	

positions sur la grille, soit dans le sens des colonnes, soit dans celui des lignes, ou les deux à la fois.

Notre premier exemple

Notre premier exemple est SUPER simple (seulement quatre lignes), mais explicite.

```
from Tkinter import *

racine = Tk()

bouton = Bouton(racine, text = "Bonjour FullCircle").grid()

racine.mainloop()
```

Bon, qu'est-ce qui se passe ici ? La première ligne importe la bibliothèque Tkinter. Ensuite, on instancie [on initialise] l'objet Tk racine (Tk est une partie de Tkinter). Voici la ligne trois.

```
bouton = Bouton(racine, text
```

```
= "Bonjour FullCircle").grid()
```

Nous créons un bouton appelé bouton, définissons son parent à la fenêtre racine, réglons son texte à « Bonjour FullCircle » et le plaçons dans la grille. Enfin, nous appelons la boucle principale de la fenêtre. Ça paraît très simple quand on regarde le code, mais beaucoup de choses se passent dans les coulisses. Heureusement, nous n'avons pas besoin de comprendre tout cela pour l'instant.

Exécutez le programme et nous allons voir ce qui se passe. Sur ma machine, la fenêtre principale apparaît en bas à gauche de l'écran. Elle pourrait apparaître ailleurs sur le vôtre. Cliquer sur le bouton ne fait rien. Réparons cela dans notre prochain exemple.

Notre deuxième exemple

Cette fois, nous allons créer une classe appelée App. Ce sera la classe qui détient effectivement notre fenêtre. Commençons.

```
from Tkinter import *
```

C'est la déclaration d'importation pour la bibliothèque Tkinter.

Nous définissons notre classe, et dans la routine `__init__`, nous mettons en place nos widgets et les plaçons dans la

```
class App:
def __init__(self, principale):
    cadre = Frame(principale)
    self.lblTexte = Label(cadre, text = "Voici un widget label")
    self.btnQuitter = Button(cadre, text="Quitter", fg="red", command=cadre.quit)
    self.btnBonjour = Button(cadre, text="Bonjour", command=self.DitUnTruc)
    cadre.grid(column = 0, row = 0)
    self.lblTexte.grid(column = 0, row = 0, columnspan = 2)
    self.btnBonjour.grid(column = 0, row = 1)
```

grille.

La première ligne dans la routine `__init__` crée un cadre qui sera le parent de tous nos autres widgets. Le parent de ce cadre est la fenêtre racine (widget de plus haut niveau). Ensuite, nous définissons un label et deux boutons. Regardons la ligne de création de l'étiquette.

```
self.lblTexte = Label(cadre,
text = "Ceci est un widget
label")
```

Nous créons le widget étiquette et l'appelons `self.lblTexte`. Il hérite de l'objet widget `Label`. Nous réglons son parent (le cadre) et définissons le texte à afficher (text = "Voici un widget label"). C'est aussi simple que cela. Bien sûr, nous pouvons faire beaucoup mieux, mais pour l'instant c'est tout ce dont nous avons besoin. Ensuite, nous mettons en place les deux boutons que nous allons utiliser :

```
self.btnQuitter =
Button(cadre,
text="Quitter", fg="red",
command=cadre.quit)
self.btnBonjour =
Button(cadre,
text="Bonjour",
command=self.DitUnTruc)
```

Nous nommons les widgets, fixons leur parent (cadre) et définissons le texte à afficher. Maintenant `btnQuitter` a un attribut marqué `fg` que nous avons réglé à « red ». Vous avez deviné que cela définit la couleur d'avant-plan ou la couleur du texte à la couleur rouge. Le dernier attribut sert à définir la commande que nous voulons utiliser lorsque l'utilisateur clique sur le bouton. Dans le cas de `btnQuitter`, c'est `cadre.quit` qui termine le programme. C'est une fonction intégrée, donc nous n'avons pas besoin de la créer. Dans le cas de `btnBonjour`, c'est une routine appelée `self.DitUnTruc`. Nous devons créer celle-ci, mais auparavant nous avons encore quelque chose à faire.

Nous devons placer nos widgets dans la grille. Voici les lignes à nouveau :

```
cadre.grid(column = 0, row =
0)

self.lblTexte.grid(column =
0, row = 0, columnspan = 2)

self.btnBonjour.grid(column
= 0, row = 1)

self.btnQuitter.grid(column
= 1, row = 1)
```

Tout d'abord, nous attribuons une grille au cadre. Ensuite, nous réglons l'attribut de grille de chaque widget selon l'endroit où nous voulons placer le widget. Notez la ligne « `columnspan` » pour l'étiquette (`self.lblTexte`). Cela indique que nous voulons que l'étiquette s'étende sur deux colonnes de la grille. Puisque nous avons seulement deux colonnes, il s'agit de toute la largeur de l'application. Maintenant nous pouvons créer notre fonction de rappel :

```
def DitUnTruc(self):
```

```
    print "Bonjour lecteur  
du Magazine FullCircle !!"
```

Cela affiche simplement dans la fenêtre du terminal le message "Bonjour lecteur du Magazine FullCircle !!" Enfin, on instancie la classe Tk - notre classe App - et on exécute la boucle principale.

```
racine = Tk()
```

```
app = App(racine)
```

```
racine.mainloop()
```

Essayez le programme. Maintenant, il fait vraiment quelque chose. Mais là encore, la position de la fenêtre est très gênante. Corrigeons cela dans notre prochain exemple.

```
class Calculatrice():
    def __init__(self, racine):
        principale = Frame(racine)
        self.ValeurCourante = 0
        self.ValeurAncienne = 0
        self.FonctionCourante = ''
        self.AffichageCourant = StringVar()
        self.AffichageCourant.set('0')
        self.PartieDecimale = False
        self.CompteDecimales = 0
        self.DefinirWidgets(principale)
        self.PlacerWidgets(principale)
```

Notre troisième exemple

Enregistrez l'exemple précédent sous le nom exemple3.py. Tout est exactement pareil, sauf une seule ligne qui se trouve en bas de la routine principale. Voici ces lignes avec la nouvelle :

```
racine = Tk()
```

```
racine.geometry('150x75+550+150')
```

```
app = App(racine)
```

```
racine.mainloop()
```

Ceci force notre fenêtre initiale à une taille de 150 pixels de large sur 75 pixels de haut. Nous voulons aussi que le coin supérieur gauche de la fenêtre soit placé à une position horizontale de 550 pixels (depuis la droite) et à une position verticale de 150 pixels (depuis le haut). Comment suis-je arrivé à ces chiffres ? J'ai

commencé avec des valeurs raisonnables et les ai peaufinées à partir de là. C'est un peu difficile de faire de cette façon, mais les résultats sont meilleurs que si on ne fait rien du tout.

Notre quatrième exemple - Une calculatrice simple

Maintenant, regardons quelque chose d'un peu plus compliqué. Cette fois, nous allons créer une calculatrice simple à 4 boutons, pour les 4 opérations : addition, soustraction, multiplication et division. À droite vous voyez à quoi elle ressemblera, sous forme de texte simple.

```
-----
|                   0 |
-----
| 1 | 2 | 3 | + |
-----
| 4 | 5 | 6 | - |
-----
| 7 | 8 | 9 | * |
-----
| - | 0 | . | / |
-----
|                   = |
-----
|                   EFFACER |
-----
```

Nous allons nous y plonger tout de suite et je vous expliquerai le code (au milieu à droite) au fur et à mesure.

À part la déclaration de la géométrie, ceci devrait être assez facile pour vous de comprendre maintenant (à gauche). Rappelez-vous, prenez des valeurs raisonnables, modifiez-les, puis continuez.

Nous commençons notre définition de la classe en mettant en place notre fonction `__init__`. Nous réglons trois variables comme suit :

- ValeurCourante - Contient la valeur actuelle qui a été entrée dans la calculatrice.

```
from Tkinter import *
```

```
def Demarrage():
    global val, calc, racine
    racine = Tk()
    racine.title('Calculatrice simple')
    racine.geometry('247x330+469+199')
    calc = Calculatrice(racine)
    racine.mainloop()
```

- ValeurAncienne - Contient la valeur qui existait avant que l'utilisateur ne clique sur une touche de fonction.

- FonctionCourante - C'est tout simplement pour se souvenir quelle fonction est traitée.

Ensuite, nous définissons la variable `AffichageCourant` et l'attribuons à l'objet `StringVar`. C'est un objet spécial qui fait partie de la trousse Tkinter. Quel que soit

le widget auquel vous l'attribuez, cela met automatiquement à jour la valeur dans le widget. Dans ce cas, nous allons l'utiliser pour contenir ce que nous voulons que le widget d'affichage label... euh... eh bien... affiche. Nous devons l'instancier avant de pouvoir l'assigner au widget. Ensuite, nous utilisons la fonction « set » fournie par Tkinter. Nous définissons ensuite une variable booléenne appelée PartieDecimale et une variable CompteDecimales, puis nous appelons la fonction DéfinirWidgets qui crée tous les widgets et ensuite nous appelons la fonction PlacerWidgets, qui les place réellement dans la fenêtre racine.

```
def  
DéfinirWidgets(self, principale):  
  
self.lblAffichage =  
Label(principale, anchor=E, relief =  
SUNKEN, bg="white", height=2, te  
xtvariable=self.AffichageCourant)
```

Bon, nous avons déjà défini un label auparavant. Cependant, cette fois, nous ajoutons un certain nombre d'autres attributs. Notez que nous n'utilisons pas l'attribut « text ». Ici, nous assignons l'étiquette au parent (la fenêtre principale), puis nous définissons l'ancre (ou, pour nos fins, la justification) pour le texte lorsqu'il est écrit. Dans ce cas, nous précisons à l'étiquette de justifier tout le texte à l'est, c'est-à-dire sur le côté droit du widget. Il existe un attribut de jus-

tification, mais il sert lorsqu'il y a plusieurs lignes de texte. L'attribut d'ancrage a les options suivantes : N, NE, E, SE, S, SW, W, NW et CENTER. La valeur par défaut est de centrer. Vous devriez

penser à des points cardinaux. Dans des circonstances normales, les valeurs réellement utilisables sont E (à droite), W (à gauche), et CENTER (pour centrer).

Ensuite, nous réglons le relief, qui est le style visuel de l'étiquette. Les options autorisées sont FLAT (à plat), SUNKEN (en creux), RAISED (en relief), GROOVE (en strie) et RIDGE (en arête). La valeur par défaut est à plat si vous ne spécifiez rien. N'hésitez pas à essayer les autres combinaisons par vous-mêmes lorsque nous aurons fini. Ensuite, nous définissons le fond (bg) à blanc afin de le démarquer un peu du reste de la fenêtre. Nous fixons la hauteur à 2 (qui signifie deux lignes de texte de haut, et non pas 2 pixels) et enfin nous assignons la variable que nous venons de définir juste avant (self.AffichageCourant) à l'attribut textvariable. À chaque fois que la valeur de self.AffichageCourant changera, le label modifiera son texte pour correspondre automatiquement.

Ci-dessus, nous allons créer quelques-

```
self.btn1 = Button(principale, text = '1', width = 4, height=3)  
self.btn1.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.foncBoutonNumerique(1))  
self.btn2 = Button(principale, text = '2', width = 4, height=3)  
self.btn2.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.foncBoutonNumerique(2))  
self.btn3 = Button(principale, text = '3', width = 4, height=3)  
self.btn3.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.foncBoutonNumerique(3))  
self.btn4 = Button(principale, text = '4', width = 4, height=3)  
self.btn4.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.foncBoutonNumerique(4))
```

uns des boutons.

J'ai montré seulement 4 boutons ici. C'est parce que, comme vous pouvez le voir, le code est presque exactement le même. Encore une fois, nous avons créé des boutons plus tôt dans ce tutoriel, mais nous allons regarder de plus près ce que nous faisons ici.

Nous commençons par définir le parent (la fenêtre principale), le texte que nous voulons sur le bouton, et la largeur et la hauteur. Notez que la largeur est en caractères et la hauteur est en lignes de texte. Si vous vouliez un graphique dans le bouton, vous utiliseriez des pixels pour définir la hauteur et la largeur. Cela peut devenir un peu confus jusqu'à ce que vous le compreniez sans faille. Ensuite, nous réglons l'attribut « bind ». Quand nous avons fait des boutons dans les exemples précédents, nous avons utilisé l'attribut « command= » pour définir quelle fonction serait appelée lorsque l'utilisateur clique sur le bouton. Cette fois, nous utilisons

l'attribut « .bind » [Ndt : « relier »]. C'est presque la même chose, mais c'est un moyen plus facile de le faire et de transmettre des informations à la routine de rappel qui est statique. Notez que nous utilisons ici « <ButtonRelease-1> » comme l'élément déclencheur de la liaison. Dans ce cas, nous voulons nous assurer que l'appel de la fonction se fait seulement après que l'utilisateur clique ET relâche le bouton gauche de la souris. Enfin, nous définissons la fonction de rappel que nous voulons utiliser et ce que nous allons lui envoyer. Maintenant, ceux d'entre vous qui sont astucieux (ce qui est bien sûr votre cas à tous) noteront quelque chose de nouveau. L'appel « lambda e: ».

En Python, nous utilisons Lambda pour définir des fonctions anonymes qui apparaîtront à l'interpréteur comme des instructions valides. Cela nous permet de mettre plusieurs morceaux dans une seule ligne de code. Pensez-y comme à une mini-fonction. Dans ce cas, nous mettons en place le nom de la fonction

de rappel et la valeur que nous voulons lui envoyer, ainsi que la balise événement (e:). Nous parlerons plus en détail de Lambda dans un article ultérieur. Pour l'instant, il suffit de suivre l'exemple.

Je vous ai donné les quatre premiers boutons. Copiez et collez le code ci-dessus pour les boutons de 5 à 9 et pour le bouton 0. Ils sont tous identiques, à l'exception du nom du bouton et de la valeur que nous envoyons au rappel. Les prochaines étapes sont indiquées à droite.

La seule chose dont nous n'avons pas parlé pour l'instant, ce sont les attributs « colspan » et « sticky ». Comme je l'ai mentionné auparavant, un widget peut s'étendre sur plus d'une colonne ou une ligne. Dans ce cas, nous « étirons » le widget étiquette sur les quatre colonnes. C'est ce que fait l'attribut « colspan ». Il existe également un attribut « rowspan ». L'attribut « sticky » [Ndt : « collant »] indique au widget où aligner ses bords. Pensez-y comme la manière dont le widget se remplit au sein de la grille. À la page suivante, vous voyez le reste de nos boutons.

Avant d'aller plus loin nous allons jeter un œil à la façon dont les choses vont fonctionner quand l'utilisateur appuiera sur les boutons.

```
self.btnDash = Button(principale, text = '-',width = 4,height=3)
self.btnDash.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.foncBoutonFonction('SIGNE'))
self.btnDot = Button(principale, text = '.',width = 4,height=3)
self.btnDot.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.foncBoutonFonction('Dec'))
```

Le bouton « btnDash » change le signe de la valeur affichée. 523 devient -523 et -523 devient 523. Le bouton btnDot saisit un point décimal. Ces exemples, ainsi que les suivants, utilisent la fonction foncBoutonFonction.

```
self.btnPlus = Button(principale,text = '+', width = 4, height=3)
self.btnPlus.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.foncBoutonFonction('Ajouter'))
self.btnMinus = Button(principale,text = '-', width = 4, height=3)
self.btnMinus.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.foncBoutonFonction('Soustraire'))
self.btnStar = Button(principale,text = '*', width = 4, height=3)
self.btnStar.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.foncBoutonFonction('Multiplier'))
self.btnDiv = Button(principale,text = '/', width = 4, height=3)
self.btnDiv.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.foncBoutonFonction('Diviser'))
self.btnEqual = Button(principale, text = '=')
self.btnEqual.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.foncBoutonFonction('Egal'))
```

Voici les quatre boutons pour les fonctions mathématiques.

```
self.btnClear = Button(principale, text = 'EFFACER')
self.btnClear.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.foncEffacer())
```

Enfin, voici le bouton Effacer. Il efface bien sûr les variables et l'affichage. Maintenant nous plaçons les widgets avec la routine PlacerWidgets. D'abord nous initialisons la grille, puis nous plaçons les widgets dedans. Voici la première partie de la routine :

```
def PlacerWidgets(self,principale):
    principale.grid(column=0,row=0)
    self.lblAffichage.grid(column=0,row=0,columnspan = 4,sticky=EW)
    self.btn1.grid(column = 0, row = 1)
    self.btn2.grid(column = 1, row = 1)
    self.btn3.grid(column = 2, row = 1)
    self.btn4.grid(column = 0, row = 2)
    self.btn5.grid(column = 1, row = 2)
    self.btn6.grid(column = 2, row = 2)
    self.btn7.grid(column = 0, row = 3)
    self.btn8.grid(column = 1, row = 3)
    self.btn9.grid(column = 2, row = 3)
    self.btn0.grid(column = 1, row = 4)
```

Disons que l'utilisateur veut saisir 563 + 127 et obtenir la réponse. Il appuiera ou cliquera (logiquement) sur 5, puis 6, puis 3, puis le « + », puis 1, puis 2, puis 7, puis le bouton « = ». Comment pouvons-nous gérer cela dans le code ? Nous avons déjà réglé les rappels pour les touches numériques à la fonction `foncBoutonNumerique`. Il y a deux façons de gérer cela. Nous pouvons conserver les informations saisies comme une chaîne et puis la convertir en nombre quand nous avons besoin, ou bien nous pouvons la garder comme un nombre tout le temps. Nous allons utiliser cette dernière méthode. Pour ce faire, nous allons conserver la valeur qui est déjà là (0 quand nous commencerons) dans une variable appelée `self.ValeurCourante`, puis quand un nouveau chiffre arrive, nous prenons la variable, la multiplions par 10 et ajoutons la nouvelle valeur. Ainsi, lorsque l'utilisateur entre 5, 6 et 3, nous faisons les choses suivantes...

L'utilisateur clique 5 : 0 * 10 + 5 (5)

L'utilisateur clique 6 : 5 * 10 + 6 (56)

L'utilisateur clique 3 : 56 * 10 + 3 (563)

Bien sûr, nous devons ensuite afficher la variable `self.ValeurCourante` dans l'étiquette.

```
self.btnDash.grid(column = 0, row = 4)
self.btnDot.grid(column = 2, row = 4)
self.btnPlus.grid(column = 3, row = 1)
self.btnMinus.grid(column = 3, row = 2)
self.btnStar.grid(column = 3, row = 3)
self.btnDiv.grid(column=3, row = 4)
self.btnEqual.grid(column=0,row=5,columnspan = 4,sticky=NSEW)
self.btnClear.grid(column=0,row=6,columnspan = 4, sticky = NSEW)
```

```
def foncBoutonNumerique(self, val):
    if self.PartieDecimale == True:
        self.CompteDecimales += 1
        self.ValeurCourante = self.ValeurCourante + (val * (10**-self.CompteDecimales))
    else:
        self.ValeurCourante = (self.ValeurCourante * 10) + val
    self.Rafraichir()
```

Ensuite, l'utilisateur clique sur le bouton « + ». Nous prenons la valeur de `self.ValeurCourante` et la plaçons dans la variable `self.ValeurAncienne` et réinitialisons `self.ValeurCourante` à 0. Puis nous répétons le processus pour les clics sur 1, 2 et 7. Lorsque l'utilisateur clique sur la touche « = », nous devons ensuite ajouter les valeurs de `self.ValeurCourante` et `self.ValeurAncienne`, les afficher, puis effacer les deux variables pour continuer.

Ci-dessus, voici le code pour commencer à définir nos fonctions de rappel.

La routine `foncBoutonNumerique` reçoit la valeur que nous lui passons en appuyant sur un bouton. La seule chose

qui diffère de l'exemple ci-dessus est lorsque l'utilisateur appuie sur le bouton de décimale (« . »). En dessous, vous verrez que nous utilisons une variable booléenne pour retenir le fait qu'il a déjà appuyé sur le bouton décimal, et, au prochain clic, on s'en occupe. D'où la ligne `if self.PartieDecimale == True:`. Nous allons procéder pas à pas.

L'utilisateur clique sur 3, puis 2, puis le point décimal, puis 4 pour créer « 32.4 ». Nous traitons les clics sur 3 et 2 grâce à la routine `foncBoutonNumerique`. Nous vérifions pour voir si `self.PartieDecimale` est vrai (ce qu'il n'est pas tant que l'utilisateur n'a pas cliqué sur le bouton « . »). Sinon, nous multiplions simplement la valeur de `self.ValeurCourante` par 10 et ajoutons la nouvelle valeur. Lorsque

l'utilisateur clique sur le « . », la fonction de rappel `foncBoutonFonction` est appelée avec la valeur « Dec ». Tout ce que nous faisons est de régler la variable booléenne `self.PartieDecimale` à vrai (True). Lorsque l'utilisateur clique sur le 4, nous allons tester la valeur de `self.PartieDecimale` et, puisqu'elle est vraie, nous faisons un peu de magie. Premièrement, on incrémente la variable `self.CompteDecimales`, qui nous indique le nombre de décimales avec lequel nous travaillons. Nous prenons ensuite la nouvelle valeur entrante, la multiplions par $(10^{-self.CompteDecimales})$. En utilisant cet opérateur magique, nous obtenons une simple fonction « élévation à la puissance ». Par exemple 10^{-2} renvoie 100. 10^{-2} retourne 0.01. Parfois, en utilisant cette routine, cela conduit à un problème

d'arrondi, mais pour notre calculatrice simple, cela fonctionnera pour la plupart des nombres décimaux raisonnables. Je vais vous laisser le soin de travailler à une meilleure fonction. Considérez cela comme vos devoirs pour ce mois-ci.

La routine « `foncEffacer` » efface simplement les deux variables mémoire, puis rafraîchit l'affichage.

```
def foncEffacer(self):  
  
self.ValeurCourante = 0  
  
self.ValeurAncienne = 0  
  
self.Rafraichir()
```

Maintenant les fonctions. Nous avons déjà discuté de ce qui se passe avec la fonction « `Dec` ». Nous l'avons traitée en premier avec l'instruction « `if` ». Nous allons passer au « `else` » et, dans le cas où la fonction est autre, nous effaçons les variables « `self.PartieDecimale` » et « `self.CompteDecimales` ».

Les prochaines étapes sont indiquées à droite.

La routine « `Rafraichir` » règle simplement la valeur de l'étiquette d'affichage. N'oubliez pas que nous avons dit à l'étiquette de « `surveiller` » la variable « `self.AffichageCourant` ». À chaque fois que cette variable change, l'étiquette

```
def foncBoutonFonction(self, fonction):  
    if fonction == 'Dec':  
        self.PartieDecimale = True  
    else:  
        self.PartieDecimale = False  
        self.CompteDecimales = 0  
        if fonction == 'SIGNE':  
            self.ValeurCourante *= -1  
            self.Rafraichir()
```

La fonction `SIGNE` multiplie simplement la valeur courante par -1.

```
        elif fonction == 'Ajouter':  
            self.ValeurAncienne = self.ValeurCourante  
            self.ValeurCourante = 0  
            self.FonctionCourante = 'Ajouter'
```

La fonction `Ajouter` recopie « `self.ValeurCourante` » dans « `self.ValeurAncienne` », efface « `self.ValeurCourante` », et règle « `self.FonctionCourante` » à « `Ajouter` ». Les fonctions `Soustraire`, `Multiplier` et `Diviser` font la même chose avec les mots-clés appropriés.

```
        elif fonction == 'Soustraire':  
            self.ValeurAncienne = self.ValeurCourante  
            self.ValeurCourante = 0  
            self.FonctionCourante = 'Soustraire'  
        elif fonction == 'Multiplier':  
            self.ValeurAncienne = self.ValeurCourante  
            self.ValeurCourante = 0  
            self.FonctionCourante = 'Multiplier'  
        elif fonction == 'Diviser':  
            self.ValeurAncienne = self.ValeurCourante  
            self.ValeurCourante = 0  
            self.FonctionCourante = 'Diviser'
```

La fonction `Egal` est l'endroit où se produit la « `magie` ». Vous comprendrez facilement le code ci-dessous maintenant.

```
        elif fonction == 'Egal':  
            if self.FonctionCourante == 'Ajouter':  
                self.ValeurCourante += self.ValeurAncienne  
            elif self.FonctionCourante == 'Soustraire':  
                self.ValeurCourante = self.ValeurAncienne - self.ValeurCourante  
            elif self.FonctionCourante == 'Multiplier':  
                self.ValeurCourante *= self.ValeurAncienne  
            elif self.FonctionCourante == 'Diviser':  
                self.ValeurCourante = self.ValeurAncienne / self.ValeurCourante  
            self.Rafraichir()  
            self.ValeurCourante = 0  
            self.ValeurAncienne = 0
```

change automatiquement d'affichage pour correspondre. Nous utilisons la méthode « .set » pour changer la valeur.

```
def Rafraichir(self):  
  
print('ValeurCourante = {0} -  
ValeurAncienne =  
{1}'.format(self.ValeurCourante  
,self.ValeurAncienne))  
  
self.AffichageCourant.set(self.  
ValeurCourante)
```

Enfin, nous avons nos lignes de démarrage.

```
if __name__ == '__main__':  
  
Demarrage()
```

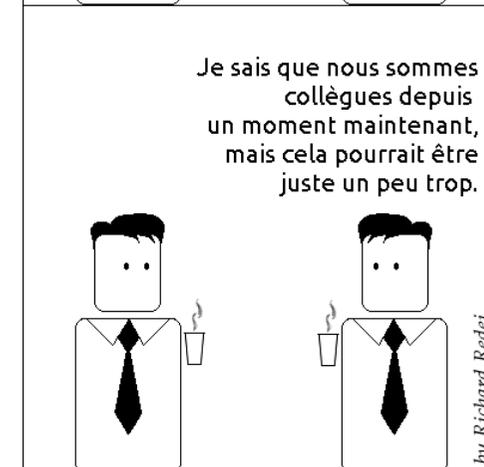
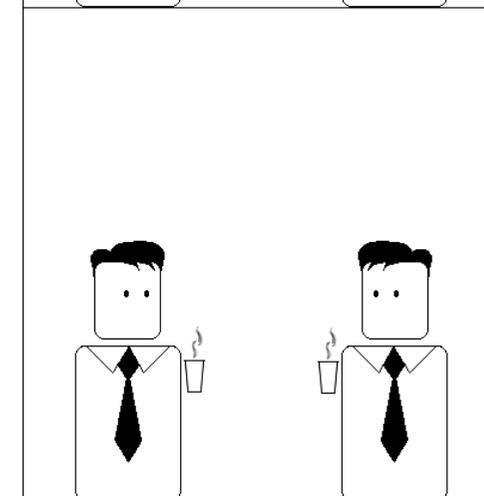
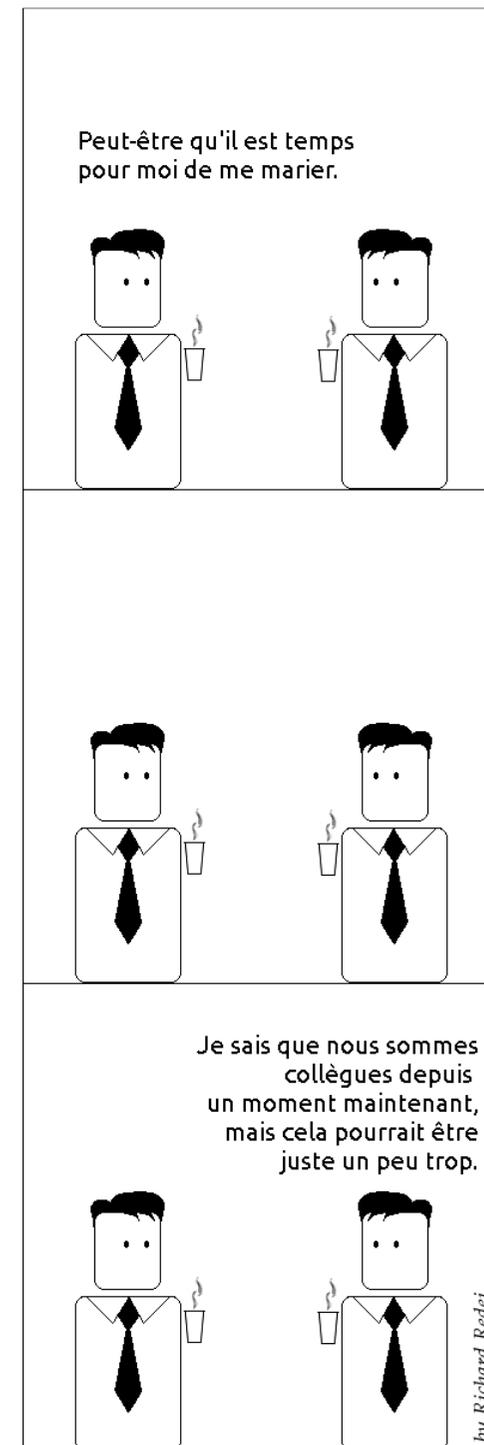
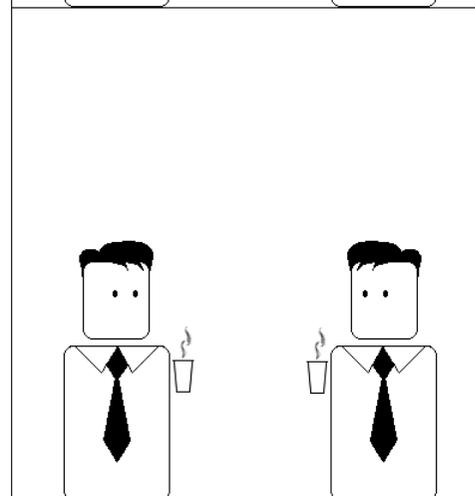
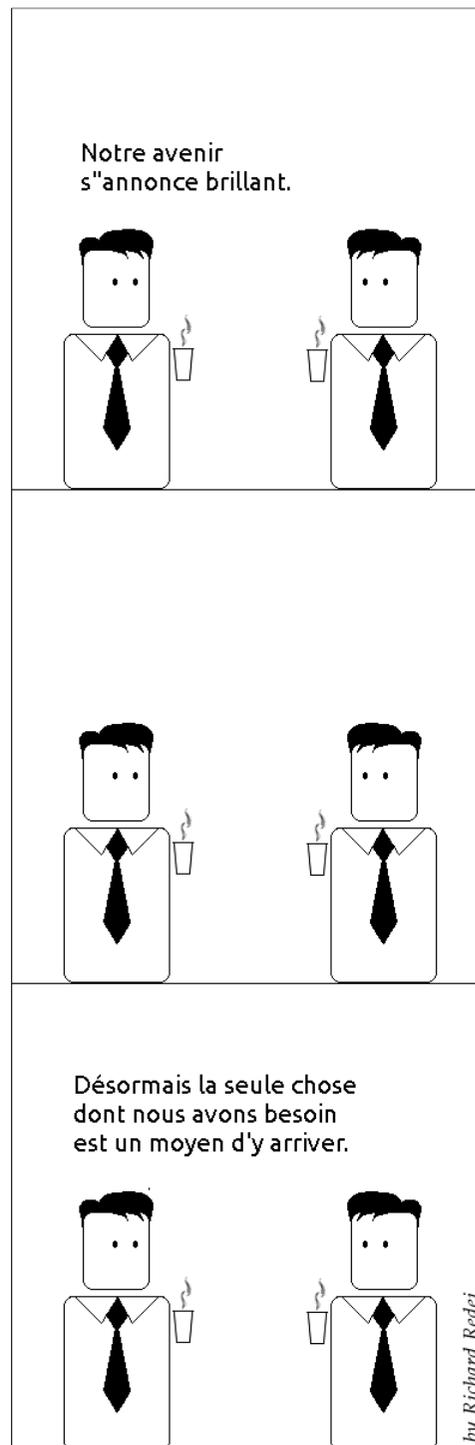
Maintenant, vous pouvez exécuter le programme et l'essayer.

Comme toujours, le code de cet article peut être trouvé sur PasteBin. Les exemples 1, 2 et 3 sont ici : <http://pastebin.com/RAF4KK6E> et l'exemple Calc.py est ici : <http://pastebin.com/Pxr0H8FJ>

Le mois prochain, nous allons continuer à explorer Tkinter et la richesse de ses widgets. Dans un prochain article, nous verrons un concepteur d'interface graphique pour Tkinter appelé PAGE. En attendant, amusez-vous bien. Je pense que vous apprécierez Tkinter.



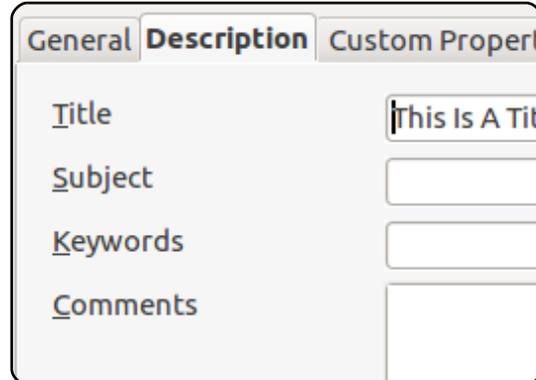
Greg Walters est propriétaire de RainyDay Solutions LLC, une société de consultants à Aurora au Colorado, et programmeur depuis 1972. Il aime faire la cuisine, marcher, la musique et passer du temps avec sa famille. Son site web est www.thedesignedgeek.com.





Ce mois-ci, nous allons découvrir quelques méthodes nouvelles pour formater nos documents en utilisant les styles de page, les en-têtes et les pieds de page. Dans des articles précédents, j'ai expliqué l'utilisation des styles de paragraphe et de caractères. Les styles de page sont similaires, mais traitent de la géométrie de l'ensemble et du formatage de la page entière. Quant aux en-têtes et aux pieds de page, il s'agit des zones en haut et en bas de la page. Ils sont habituellement identiques sur chaque page du même style.

Pour commencer, nous allons configurer nos document et styles. Démarrer un nouveau document texte, Fichier > Nouveau. Pour pouvoir accéder au titre du document, nous allons changer certaines des propriétés du document, Fichier > Propriétés. Sous l'onglet

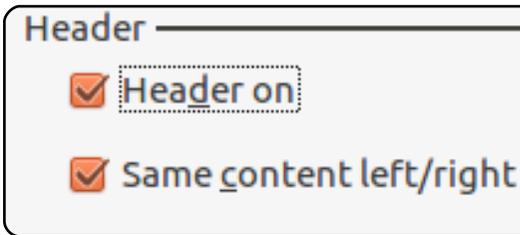


Description, mettre comme titre du document « Ceci est le titre ». Nous allons nous en servir plus tard quand nous commencerons à créer nos en-têtes et nos pieds de page. Cliquez sur OK pour sauvegarder vos changements.

Maintenant, nous devons configurer nos styles de page. Nous allons en utiliser trois : Première page, Standard et Paysage. Première page et Paysage existent déjà, mais nous allons les modifier. D'abord, nous créerons notre style Standard. Pour ce style Standard, nous voulons une zone d'en-tête en haut, dont l'arrière-plan soit en gris clair. Ouvrez le dialogue Styles et formatage, Outils > Styles et formatage ou cliquez sur le bouton Styles et formatage (à droite). Cliquez sur le bouton styles de page (à droite), faites un clic droit dans la fenêtre et sélectionnez Nouveau... Le dialogue de Style de page s'affiche.

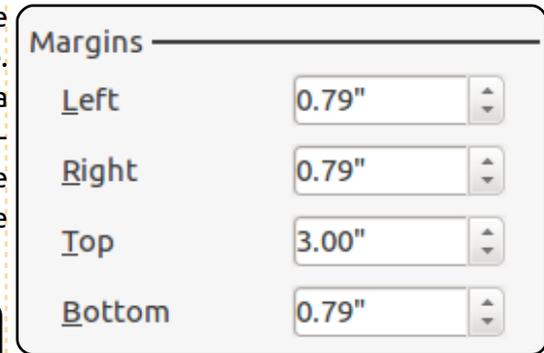
Sous l'onglet Gérer, nommez le style « Standard ». Changez le Style de suite en Standard. Cela signifie à Writer que, quand nous aurons atteint le bas de la page, il devra créer une nouvelle page avec le même style. Sous l'onglet En-tête, cochez Activer l'en-tête, ce qui insérera une zone d'en-tête dans la page. Tou-

jours sous l'onglet En-tête, cliquez sur le bouton Plus... Une nouvelle fenêtre de dialogue s'affichera ; c'est là que nous pourrons ajouter une bordure et une couleur d'arrière-plan à notre en-tête. Sous l'onglet Arrière-plan, choisissez la couleur gris clair pour l'arrière-plan. Cliquez sur OK dans les deux fenêtres de dialogue et nous avons terminé avec le style de notre page Standard.



Pour la Première page, nous allons en modifier une qui existe déjà. Nous voulons une marge du haut de 3" (7,5 cm) - pour les graphismes de la première page rajoutés à un autre moment - et une zone de pied de page en gris clair en bas. Faites un clic droit sur le style Première page dans le dialogue des Styles et formatage et sélectionnez Modifier... Sous l'onglet Gérer, choisissez Standard comme Style de suite. L'onglet page nous permet de changer les marges pour la page. Réglez la marge du haut à 3" (7,5 cm). Maintenant, nous nous rendons à l'onglet Pied de page où vous cochez

Activer le pied de page. Cliquez ensuite sur le bouton Plus... et choisissez la couleur gris clair pour l'arrière-plan.



Pour régler le style de notre page Paysage, nous modifierons celui qui existe déjà. Pour le style Paysage, nous ajouterons un En-tête et un Pied de page. Faites un clic droit sur le style Paysage, puis cliquez sur modifier... Prenez le temps de regarder sous l'onglet Page et remarquez que l'orientation de la page est bien paysage - exactement ce que nous voulions. Activez l'En-tête et le Pied de page sous leur onglet respectif et sélectionnez gris clair comme couleur d'arrière-plan pour les deux.



Nous sommes maintenant prêts à créer notre document. Double-cliquez sur le style Première page et le formatage de la page de votre document deviendra le formatage que nous avons ajouté. Vous remarquerez la zone gris clair du pied de page en bas. Cliquez à l'intérieur de cette zone pour modifier le pied de page. Mais d'abord nous allons y ajouter le titre, Insertion > Champs > Titre. Le titre que nous avons mis dans les propriétés du document y sera inséré. Vous pouvez utiliser cette méthode pour insérer le titre du document partout où vous en avez besoin. Si, par la suite, vous changez votre titre dans les propriétés du document, vous pouvez mettre à jour toutes les instances du champ inséré avec Outils > Actualiser > Champs ou en appuyant sur la touche F9 de votre clavier. Tapez « Page » en vous assurant de mettre une espace de chaque côté du mot Page et insérez le numéro de page, Insertion > Champs > Numéro de page. Positionnez le curseur au début du mot Page et appuyez sur la touche Tab de

votre clavier jusqu'à ce que le numéro de page se trouve contre le côté droit de la zone du pied de page. Cliquez en dehors de la zone du pied de page pour vous retrouver dans le corps de la page.

Une fois que vous aurez fait tout cela, vous pourrez commencer à taper votre texte. Dès que le bas de la page sera atteint et qu'une nouvelle page apparaîtra, vous remarquerez qu'elle est formatée en style Standard avec une zone d'en-tête en haut. Renseignez l'en-tête exactement comme nous avons fait pour le pied de page de la première page. Assurez-vous d'utiliser les champs, surtout pour le numéro de page. Le champ de numéro de page sera utile quand nous atteindrons la troisième page. Vous remarquerez alors que les informations dans l'en-tête ont été copiées pour vous et que le numéro de page a été mis à jour afin de correspondre à la page actuelle.

Ensuite, nous allons insérer une page Paysage. Avant d'arriver à une nouvelle page, Insertion > Saut manuel. Sélectionnez Saut de page, et sous Style

Writer rend facile l'ajout de pages avec un style et une orientation différents, aussi bien que les en-têtes et les pieds de page automatiques.

sélectionnez Paysage. Cela vous mènera à une nouvelle page avec le style Paysage. Comme c'est un style différent de notre style Standard, nous aurons besoin de remplir les informations d'en-tête et de pied de page. Ceci est pratique si vous voulez un en-tête ou un pied de page différent sur certaines pages, il suffit d'insérer une page avec un style de page différent. Lorsque vous avez terminé votre page Paysage, créez un autre saut de page (Insertion > Saut manuel) avec un style Standard. Vous remarquerez que la numérotation des pages continue, en comptant la ou les pages Paysage insérées. Si vous ne voulez pas que les pages Paysage insérées soient

comptées dans le nombre de pages, vous pouvez ajuster manuellement le numéro de page dans la boîte de dialogue Saut manuel.

Writer rend facile l'ajout de pages avec un style et une orientation différents, aussi bien que les en-têtes et les pieds de page automatiques. Vous pouvez faire les en-têtes et les pieds de page aussi grands que vous voulez et ils peuvent contenir toute l'information que vous voulez y mettre. Les champs aident à assurer la cohérence de certaines informations dans votre document et vous permettent d'écrire sans vous soucier des numéros de page.

Dans le prochain article, je quitterai Writer pour vous montrer comment faire la base de données du pauvre en utilisant un classeur Calc. Après cela, nous utiliserons le classeur pour créer une lettre-type.

line? He thought pressing himself back against the wall trying to make himself invisible in the dark, was all that planning and energy wasted? He was dripping with sweat now, cold and wet, he could smell the fear coming off his clothes. Suddenly next to him, with a barely noticeable squeak, a door swung

This Is A Title |

Page 1



Elmer Perry dont les passe-temps incluent le web design, la programmation, et l'écriture, est pasteur pour les enfants à Asheville en Caroline du Nord. Son site web est eeperry.wordpress.com



Si vous avez suivi les instructions pour vous préparer au développement d'Ubuntu, vous devriez être prêt à démarrer.

Comme vous pouvez le voir dans l'image de droite, il n'y a pas de surprises dans le processus de correction des bugs dans Ubuntu : vous avez trouvé un problème, vous récupérez le code, travaillez sur le correctif, le testez, téléchargez vos modifications sur Launchpad et demandez que votre travail soit examiné et fusionné. Dans ce guide, nous allons passer par toutes les étapes nécessaires une par une.

Trouver le problème

Il y a beaucoup de façons différentes de trouver des choses sur lesquelles travailler. Ça peut être un rapport de bogue que vous déposez vous-même (ce qui vous donne une bonne occasion de tester le correctif) ou un problème que vous avez trouvé ailleurs, peut-être dans un rapport de bogue.

Harvest [Ndt : la récolte] est l'endroit où nous gardons la trace de différentes listes de choses à faire

concernant le développement d'Ubuntu. Cela répertorie les bogues déjà corrigés en amont ou dans Debian, cela liste de petits bogues (nous les appelons « Bite-size » [Ndt : « de la taille d'un octet »]), et ainsi de suite. Jetez-y un coup d'œil et trouvez votre premier bogue sur lequel travailler.

Comprendre ce qu'il y a à réparer

Si vous ne connaissez pas le paquet source contenant le code où se situe le problème, mais que vous connaissez le chemin du programme affecté sur votre système, vous pouvez découvrir le paquet source sur lequel vous aurez besoin de travailler.

Disons que vous avez trouvé un bug dans Tomboy, une application de bureau de prise de notes. L'application Tomboy peut être démarrée en exécutant `/usr/bin/tomboy` sur la ligne de commande. Pour trouver le



paquet binaire contenant cette application, utilisez cette commande :

```
apt-file find /usr/bin/tomboy
```

Cela devrait afficher :

```
tomboy: /usr/bin/tomboy
```

Remarquez que la partie précédant les deux-points est le nom du paquet binaire. Il arrive souvent que le paquet source et le paquet binaire aient des noms différents. C'est notamment le cas quand un paquet source unique est utilisé pour construire plusieurs paquets binaires différents. Pour trouver le paquet source correspondant à un paquet binaire spécifique, saisissez :

```
apt-cache show tomboy | grep ^Source:
```

Dans ce cas, rien n'est affiché, ce qui signifie que Tomboy est aussi le nom du paquet binaire. Un exemple où les noms des paquets source et binaire sont différents est python-vigra. Ceci est le nom du paquet binaire, mais le paquet source s'appelle réellement libvigraimpex et peut être trouvé avec cette commande (et sa sortie) :

```
apt-cache show python-vigra | grep ^Source:
```

```
Source: libvigraimpex
```

Récupérer le code

Une fois que vous connaîtrez le paquet source sur lequel travailler, vous souhaiterez avoir une copie du code sur votre système, de sorte que vous puissiez le déboguer. Cela se fait en « connectant » la branche des paquets sources correspondant au paquet source qui vous intéresse. Launchpad maintient des branches de paquets sources pour tous les paquets dans Ubuntu. Une fois que vous avez une branche locale du paquet source, vous pouvez étudier le bogue, créer un correctif et télécharger le correctif proposé sur Launchpad, sous la forme d'une branche Bazaar. Lorsque vous êtes satisfait de votre correction, vous pouvez soumettre une « proposition de fusion », qui demande à d'autres développeurs Ubuntu d'examiner et d'approuver votre changement. S'ils sont d'accord avec vos modifications, un développeur Ubuntu va télécharger la nouvelle version du paquet vers Ubuntu afin que chacun obtienne le bénéfice de votre excellente correction - et que vous obteniez un peu de remerciements. Vous êtes maintenant sur la bonne voie pour devenir un développeur Ubuntu ! Dans les sections suivantes, nous allons décrire les détails sur la manière de « brancher » du code, de pousser [Ndt : ou télé-

charger] votre correction et de demander une révision.

Travailler sur un correctif

Il y a des livres entiers concernant la façon de trouver des bogues, les corriger, les tester, etc. Si vous êtes complètement nouveau en programmation, essayer d'abord de corriger des bogues faciles tels que les fautes de frappe évidentes. Essayez de faire des changements aussi minimes que possible et de documenter vos modifications et vos hypothèses clairement.

Avant de travailler sur un correctif vous-même, assurez-vous d'enquêter pour savoir si quelqu'un d'autre l'a déjà corrigé ou travaille actuellement sur un correctif. De bonnes sources à vérifier sont :

- les listes de bogues (ouverts et fermés) en amont (et sur Debian),
- l'historique de révisions en amont (ou sur une version nouvelle) pourrait avoir résolu le problème,
- des ajouts de paquets ou des bogues de Debian ou d'autres distributions.

Si vous trouvez un patch pour corriger le problème, disons attaché à un rapport de bogue, exécutez cette

commande dans le répertoire source pour appliquer le patch :

```
patch -p1 < ../bugfix.patch
```

Reportez-vous à la page 1 du manuel de patch pour les options et les arguments tels que `-dry-run`, `-p<num>`, etc.

Tester la correction

Pour construire un paquet de test avec vos modifications, exécutez ces commandes :

```
bzr bd -- -S -us -uc
```

```
pbuilder-dist <release>  
build  
../<paquet>_<version>.dsc
```

Cela va créer un paquet source à partir du contenu de la branche (`-us -uc` va simplement supprimer l'étape qui signe le paquet source) et `pbuilder-dist` va construire le paquet depuis la source pour n'importe quelle version (« release ») que vous choisissiez.

Une fois la génération réussie, installez le paquet depuis `~/pbuilder/<release>_result/` (en utilisant `sudo dpkg -i <paquet>_<version>.deb`). Puis testez pour voir si le bogue est corrigé.

Documenter le correctif

Il est très important de documenter suffisamment vos modifications pour que les développeurs qui regarderont le code à l'avenir n'aient pas à

deviner quel avait été votre raisonnement et vos hypothèses. Chaque paquet source Debian et Ubuntu inclut un fichier `debian/changelog`, où les changements de chaque paquet téléchargé sont suivis.

La meilleure façon de mettre cela à jour est d'exécuter :

```
dch -i
```

Cela va ajouter une entrée pass-partout au fichier `changelog` pour vous et va lancer un éditeur où vous pourrez remplir les blancs. Un exemple de cela pourrait être :

```
paquetspecial (1.2-3ubuntu4)  
natty; urgence=low  
* debian/control:  
description actualisée pour  
inclure frobnicator (LP:  
#123456)  
-- Emma Adams  
<emma.adams@isp.com> Sat, 17  
Jul 2010 02:53:39 +0200
```

`dch` devrait déjà avoir rempli la première et la dernière ligne d'une telle entrée du `changelog` pour vous. La ligne 1 se compose du nom du paquet source, du numéro de version, la version d'Ubuntu dans laquelle il sera téléchargé, l'urgence (qui est presque toujours « low » [Ndt : « faible »]). La dernière ligne contient toujours le nom, l'adresse électronique et l'horodatage (au format RFC 5322) de la modification.

Cela étant dit, concentrons-nous

sur l'entrée effective du changelog elle-même : il est très important de documenter :

- où le changement a été fait ;
- ce qui a changé ;
- où la discussion sur le changement a eu lieu.

Dans notre exemple (très simple), le dernier point est couvert par (LP: #123456) qui se réfère à Launchpad, bogue n° 123456. Les rapports de bogues, les fils de discussion ou les spécifications, sont généralement de bonnes informations à fournir comme justification pour un changement. En prime, si vous utilisez la notation LP: #<nombre> pour les bogues de Launchpad, le bogue sera automatiquement fermé quand le paquet sera téléchargé vers Ubuntu.

Pousser le correctif

Une fois l'entrée du changelog écrite et enregistrée, il vous suffit d'utiliser :

```
debcommit
```

et le changement sera « comité » [Ndt : enregistré] localement avec votre entrée changelog utilisée comme message de « commit ».

Pour le pousser sur Launchpad, en tant que nom de la branche à distance, vous devez vous conformer à la nomenclature suivante :

```
lp:~<votreIDLaunchpad>/ubuntu/<release>/<package>/<branchname>
```

Cela pourrait, par exemple, être :

```
lp:~emmaadams/ubuntu/natty/specialpackage/fix-for-123456
```

Donc, si vous exécutez simplement :

```
bzr push  
lp:~emmaadams/ubuntu/natty/specialpackage/fix-for-123456
```

```
bzr lp-open
```

vous devriez en avoir terminé. La commande push devrait le pousser sur Launchpad et la seconde commande ouvrira la page Launchpad de la branche à distance dans votre navigateur. Sur cette page, cherchez le lien « (+) Proposer pour la fusion », puis cliquez dessus pour que votre changement soit vérifié par quelqu'un et inclus dans Ubuntu.

Le mois prochain : un aperçu de la structure de répertoires Debian.

Below Zero

Zéro temps d'arrêt



Below Zero est un spécialiste d'hébergeur de serveurs en implantation de proximité au Royaume-Uni.

Contrairement à d'autres, nous ne fournissons que l'espace rack et la bande passante. Cela rend notre service plus fiable, plus flexible, plus concentré et plus compétitif quant au prix.



Nous nous spécialisons uniquement dans l'hébergement de serveurs près de chez nous et leurs systèmes, au sein des Centres de données écossais.

Au cœur de l'infrastructure de nos réseaux est le routage BGP4, à la pointe de la technologie, qui fournit une livraison optimale des données et aussi un procédé automatique en cas de panne faisant appel à nos multiples pourvoyeurs remarquables.



Les clients peuvent être certains que la bande passante proposée et de qualité maximale ; notre politique est de payer plus pour les meilleurs pourvoyeurs et, parce que nous achetons en gros, nos prix extrêmement compétitifs ne sont pas impactés.

Chez **Below Zero**, nous vous aidons à atteindre Zéro temps d'arrêt.

www.zerodowntime.co.uk



TUTORIEL

Écrit par Ronnie Tucker

Utiliser KDE 4.6 2 - Effets

Il semble qu'il y ait plus d'utilisateurs KDE que j'aurais pensé. Pas mal de gens m'ont envoyé un courriel me demandant une Partie 2 sur l'utilisation de KDE. La voici, donc. Je vous montrerai comment pimenter votre bureau KDE en activant les effets KWin (que vous pouvez considérer comme étant un Compiz Fusion pour KDE en natif, intégré à KDE) et les effets de bascule « on/off » et en modifiant la configuration de quelques effets.

Quand tous les effets sont inactifs, KDE est un peu fade : Allez dans Système > Configuration du système et double-cliquez sur Effets de bureau :



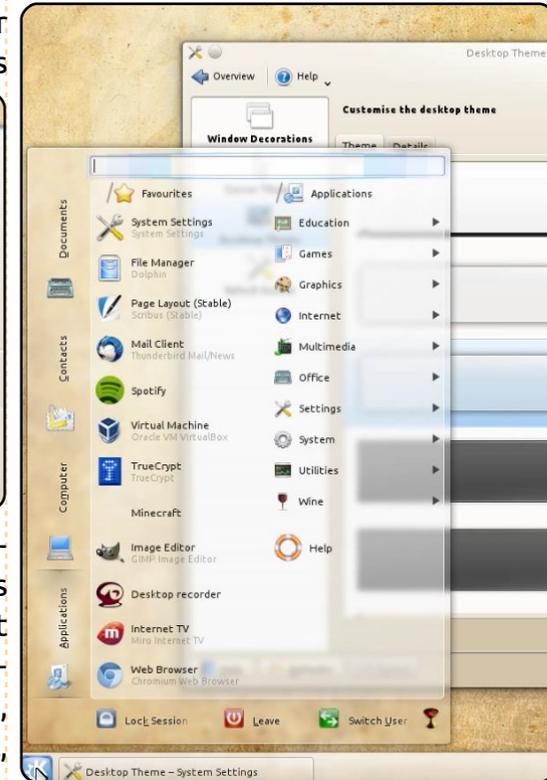
C'est ici que la magie se passe. Cochez « Activer les effets de bureau », puis cliquez sur « Appliquer » en bas à droite de la fenêtre (voir à droite).

Une fenêtre s'affichera alors pour vous demander si tout à l'air OK. Vous

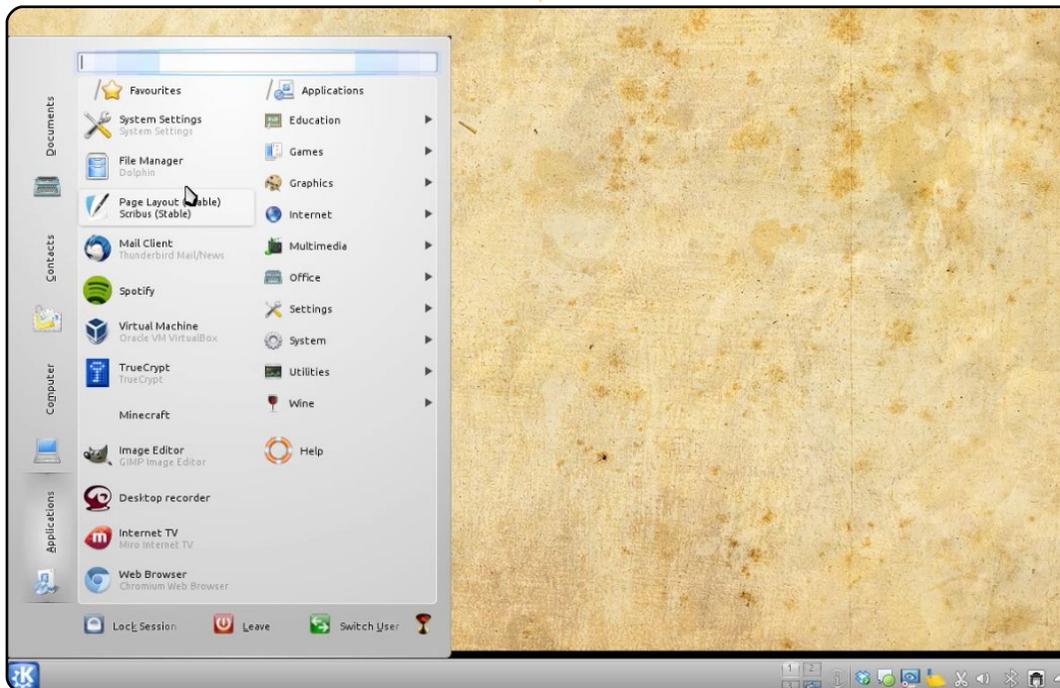


avez plusieurs secondes pour répondre en cliquant sur Accepter. Les effets de bureau sont maintenant activés ! Si votre affichage est incapable d'activer les effets de bureau, KDE vous le dira tout simplement, sans s'interrompre. C'est très agréable ainsi.

Votre thème actuel n'affichera sans doute pas beaucoup d'effets et j'ai donc l'habitude de retourner à la fenêtre Thème de bureau et choisir/rechoisir un thème de bureau. Ainsi votre thème est sûr d'utiliser les nouveaux et très chouettes effets de bureau comme le flou ou la transparence.



Sous l'onglet « Tous les effets » (toujours dans Effets de bureau), vous verrez une liste de tous les effets disponibles. Mais la première



chose que j'aime faire, c'est d'assigner des effets aux coins de l'écran, ce qui se trouve dans « Comportement de l'espace de travail ».

J'assigne « Présentation des fenêtres - Tous les bureaux » en haut à gauche et « Bureau en cube - Cube » en haut à droite, mais vous pouvez les assigner comme vous voulez.

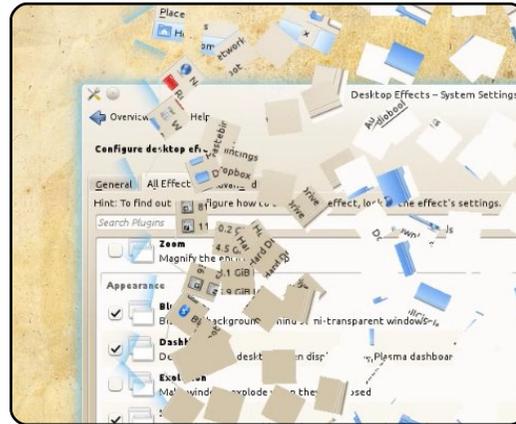
De nouveau dans Effets de bureau (onglet Général), vous pouvez modifier votre façon de changer de fenêtre. Personnellement, je préfère « Empilement en perspective », mais il y a plusieurs possibilités. En dessous vous pouvez choisir comment changer de bureau. J'aime « Glisser ». Encore en dessous, vous pouvez choisir la «Vitesse d'animation».



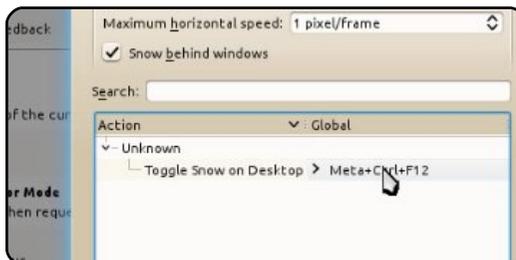
À nouveau sous l'onglet « Tous les effets », c'est le moment de configurer vos effets. Tout d'abord, les traditionnelles « Wobbly Windows » (Fenêtres en gélatine dans la version française). Cliquer sur l'icône d'une clé à droite du nom de chaque effet vous permettra de modifier les paramètres de l'effet.

Dans « Apparences » vous pourrez changer la façon dont une fenêtre

s'affiche ou se ferme. Les animations vont de « Gradation » (Glide), où la fenêtre apparaît et grandit en fondu à d'autres animations qui font exploser les fenêtres en mille morceaux !



Vous pouvez aussi personnaliser les paramètres des touches pour activer ou désactiver un effet. Dans cet exemple, j'ai assigné Ctrl+F12 pour faire tomber/arrêter des flocons de neige sur mon bureau. Pour ce faire, il faut cliquer sur la combinaison



de touches actuelle, puis sur Personnaliser pour taper la combinaison de touches souhaitée. Effets du bureau vous dira si cette combinaison est utilisée ailleurs et vous donnera la

possibilité de l'assigner à l'effet sélectionné, ce qui l'enlèvera de l'effet auquel elle était associé auparavant.



Il y a beaucoup de choses que vous pouvez faire avec les effets qui, non seulement rendent votre bureau joli, mais aussi vous aident dans votre travail avec des fonctions telles que rendre flou ou assombrir les fenêtres inactives ou gelées, ou assombrir l'arrière-plan, ce qui met en valeur la connexion de l'administrateur et autres choses de ce genre.

Tout comme la dernière fois, j'ai enregistré mon bureau pendant la préparation de ce tutoriel pour vous permettre de voir l'activation ou la modification des effets ci-dessus dans ma vidéo sur YouTube :

<http://www.youtube.com/watch?v=YSSE-xO9vT0>

Avant de vous laisser vous amuser avec vos fenêtres en gélatine et vos cubes, je pensais vous fournir une liste d'applications équivalentes. C'est décourageant d'essayer de trouver l'équivalent KDE de quelque chose, alors (à la page suivante), j'ai fait une liste de quelques-unes des applications installées par défaut et très utilisées sous Ubuntu accompagnées de leur « kousine » KDE.

Aimeriez-vous un article sur certaines des questions que vous pouvez avoir à propos de KDE ? Envoyez-moi un courriel à ronnie@full-circlemagazine.org et je verrai si je peux faire en sorte que vos désirs deviennent réalité.



Ubuntu : Kubuntu : Fonctions :

Graphics :

Evince	Okular	Visionneuse de documents
gThumb	GwenView	Visionneuse images

Internet :

Evolution	Kmail	Mail
Firefox	Rekonq	Navigateur Web
Pidgin	Kopete	Messagerie instantanée
Transmission	Ktorrent	BitTorrent

Bureautique :

LibreOffice	LibreOffice	Bureautique
-------------	-------------	-------------

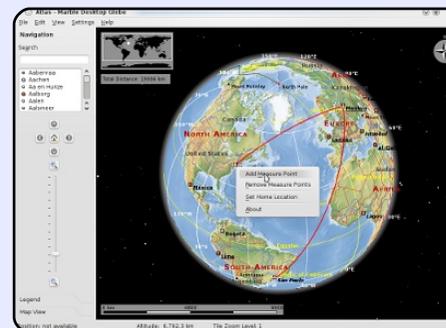
Son et vidéo :

Brasero	K3B	Graveur CD/DVD
Rhythmbox	Amarok	Audio
Movie Player	Dragon Player	Vidéo

Utilitaires :

Nautilus	Dolphin	Gestionnaire de fichiers
GEdit	Kate	Éditeur de texte
Screenshot	KSnapShot	Capture d'écran
Terminal	Konsole	Saisie de commandes
Archive Manager	Ark	Archivage de fichiers

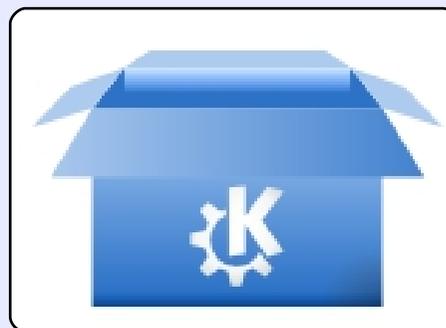
Encouragements :



Marble est un globe virtuel et un atlas du monde avec lequel vous pouvez en apprendre davantage sur la Terre : vous pouvez faire un panoramique ou zoomer et vous pouvez chercher des endroits et des rues. Un clic de la souris sur l'étiquette d'un endroit et un article dans Wikipedia le concernant s'affichera.



Kdenlive est un éditeur de vidéo intuitif, puissant et multi-piste ; il inclut les technologies vidéo les plus récentes.



Kfilebox est une petite application qui vous permet d'installer le client DropBox [Ndt : un service d'hébergement de fichiers dans les nuages] rapidement et facilement sans installer Gnome/Nautilus - <http://kdropbox.deuteros.es/>



Klipper est une appli pour le presse-papiers. Ce que vous aurez copié en dernier sera collé par défaut, mais les autres sont gardés dans une zone tampon et cela vous permet de choisir de coller vos sélections dans un ordre différent. Par ailleurs, Klipper convertit les URL en codes-barres.



Consignes

La 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 LibreOffice, mais s'il vous plaît, **VÉRIFIEZ-EN ORTHOGRAPHE ET GRAMMAIRE !**

L'écriture

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

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 : <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].

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

Quand votre article est prêt, envoyez-le par courriel à :

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 francophones

Si votre langue maternelle n'est pas l'anglais, mais le français, ne vous inquiétez pas. Bien que les articles soient encore trop longs et difficiles pour nous, l'équipe de traduction du FCM-fr vous propose de traduire vos « Questions » ou « Courriers » de la langue de Molière à celle de Shakespeare et de vous les renvoyer. Libre à vous de les faire parvenir à l'adresse mail ad hoc du Full Circle en « v.o. ». Si l'idée de participer à cette nouvelle expérience vous tente, envoyez votre question ou votre courriel à webmaster@fullcirclemag.fr !

CRITIQUES

Jeux/Applications

Si vous en écrivez une critique, veuillez noter clairement :

- le titre du jeu ;
- qui l'a créé ;
- s'il est en téléchargement gratuit ou payant ;
- où le trouver (donner l'URL du téléchargement ou du site) ;
- s'il est natif sous Linux ou s'il utilise 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 vous le mettriez ;
- les quelques problèmes techniques éventuels que vous auriez rencontrés à l'utilisation ;
- s'il est facile de le faire fonctionner sous Linux ;
- si des pilotes Windows ont été nécessaires ;
- une note sur cinq ;
- un résumé avec les points négatifs et positifs.

Pas besoin d'être un expert pour écrire un article ; écrivez au sujet des jeux, des applications et du matériel que vous utilisez tous les jours.



Tous les logiciels installés par défaut sur un système basé sur Debian (comme Ubuntu et Kubuntu) sont organisés en paquets. Les paquets eux-mêmes sont stockés dans un dépôt. Le CD d'installation contient un tel dépôt, mais, dans la plupart des cas, on accède à un dépôt via un serveur, appelé un miroir. Un tel miroir donne accès à une copie du dépôt original créé par le propriétaire de la distribution. Toute nouvelle version d'un paquet est ajoutée au dépôt de la distribution et par la suite copiée sur tous les miroirs.

Un système (par exemple votre PC) peut obtenir des paquets depuis un ou plusieurs dépôts. La liste des dépôts utilisés par un système peut être trouvée dans les fichiers `/etc/apt/sources.list` et `/etc/apt/sources.list.d/*.list`, et peut également être trouvée sous Paramètres dans les outils graphiques de gestion de paquets comme Synaptic (dépôts) et kPackageKit (sources des paquets).

Le contenu de tous les dépôts est relu lorsque nous exécutons la commande « `apt-get update` » ou quand

nous appuyons sur le bouton Recharger dans Synaptic. Cela permet aux outils de vérifier quels paquets ont de nouvelles versions et de proposer leur mise à niveau.

Il est également possible de créer votre propre dépôt pour un usage privé.

Pourquoi voudriez-vous créer un référentiel privé ?

Eh bien, j'ai un certain nombre de paquets qui ne sont pas disponibles depuis les dépôts standard. J'ai téléchargé des paquets à partir des sites de constructeurs qui contiennent les pilotes pour mon scanner tout-en-un et ma carte graphique, j'ai quelques paquets qui sont requis par ces pilotes et qui ne sont plus pris en charge par les versions récentes d'Ubuntu et, enfin, j'ai moi-même créé quelques paquets.

Je place toute nouvelle version d'un tel paquet dans mon dépôt privé. Quand mes enfants rentrent de l'université le week-end et qu'ils appuient sur le bouton Recharger dans Synaptic, les nouvelles versions des paquets sont gentiment installées sur leurs

ordinateurs portables. C'est facile pour moi, car je suis sûr que toute nouvelle version des paquets saura trouver son chemin vers chaque PC sans aucune autre intervention de ma part.

Procédure

La création d'un dépôt se fait en cinq étapes :

- Installer les paquets avec les outils nécessaires ;
- créer une signature numérique ;
- créer le répertoire de dépôt et les fichiers de configuration liés ;
- ajouter des paquets dans le dépôt et construire le dépôt. Répétez cette étape à chaque fois que vous avez ajouté un nouveau paquet ou une nouvelle version d'un paquet.
- rendre votre dépôt visible dans les outils de gestion de paquets sur votre système. Répétez cette étape pour chaque système que vous gérez.

Dans le cas où vous disposez de plusieurs systèmes, vous devez décider si vous voulez distribuer votre dépôt aux autres systèmes via un serveur web (http) ou en utilisant un répertoire partagé via NFS ou Samba.

Étape 1

Installez les paquets `apt-utils`, `gzip`, `make` et `gnupg`. Vous avez également besoin d'un serveur web comme `apache2` dans le cas où vous voulez rendre votre dépôt accessible via le web.

Étape 2

Si vous n'avez pas encore de signature numérique, créez-en une maintenant avec la commande :

```
gpg --gen-key
```

Cet outil va poser beaucoup de questions. Les plus importantes sont votre nom, votre adresse de courriel et une phrase de passe. Les autres questions, plus difficiles, ont une réponse par défaut qui convient.

Étape 3

Créez maintenant un répertoire pour stocker les paquets. Ce répertoire doit au final être accessible par tous vos systèmes.

`/var/www/depot` est un bon choix

au cas où vous décidez d'utiliser Apache comme serveur web. /mnt/depot pourrait être utilisé si vous avez décidé d'opter pour NFS ou Samba.

Vous aurez besoin des fichiers de configuration suivants dans ce répertoire : une clé publique, le fichier d'orientation pour apt-ftparchive et un makefile.

Vous pouvez créer la clé publique avec :

```
gpg --export -a > depot.gpg
```

Le fichier d'orientation apt-ftparchive.conf peut être créé avec un éditeur de texte (par exemple Kate) et devrait avoir le contenu suivant (en haut à droite, mais remplacez « John Doe » par votre propre nom).

Créez également un fichier makefile (en bas à droite), Makefile. Notez que toutes les lignes, sauf la première, doivent commencer par une tabulation (et non par des espaces !).

Étape 4

Mettez vos binaires et/ou sources des paquets dans ce répertoire.

Je vais utiliser comme exemple un paquet que j'ai créé moi-même. Il

relie aux commandes adéquates les touches multimédia de mon clavier Cherry. Le paquet binaire est appelé cherry-keyboard_1.1_all.deb. Les paquets source connexes sont : cherry-keyboard_1.1.dsc, cherry-keyboard_1.1_i386.changes et cherry-keyboard_1.1.tar.gz.

Vous pouvez placer les paquets dans des sous-répertoires si vous voulez : l'outil apt-ftparchive va scanner tous les sous-répertoires.

Lorsque vous êtes prêt, allez dans votre répertoire de dépôt et saisissez « make » sur la ligne de commande : votre dépôt sera construit. On vous demandera la phrase de passe liée à votre signature numérique à la fin de l'exécution.

Exécutez « make » à nouveau à chaque fois que vous ajoutez un

all:

```
apt-ftparchive packages . > Packages
gzip -9 < Packages > Packages.gz
apt-ftparchive sources . > Sources
gzip -9 < Sources > Sources.gz
apt-ftparchive contents . > Contents
gzip -9 < Contents > Contents.gz
rm Release.gpg || true
apt-ftparchive --config-file=apt-ftparchive.conf release . > Release
gpg -b -o Release.gpg Release
```

```
APT {
  FTPArchive {
    Release {
      Origin "John Doe";
      Label "John Doe";
      Suite custom;
      Codename private;
      Architecture any;
      Description "Private packages by John Doe";
    }
  }
}
```

nouveau paquet ou une nouvelle version d'un paquet. Ceci mettra à jour le dépôt.

Étape 5

La dernière étape consiste à rendre votre dépôt visible dans les outils de gestion de paquets sur votre PC.

Faites d'abord connaître votre clé publique à apt, afin qu'il puisse vérifier la signature des fichiers du dépôt :

```
sudo cp depot.gpg
/usr/share/keyrings
```

```
sudo apt-key add
/usr/share/keyrings/depot.gpg
```

Enfin, configurez l'emplacement de votre dépôt en créant un fichier `/etc/apt/sources.list.d/depot.list`, en utilisant par exemple « `sudo kate` ».

Le contenu dépend de la méthode de distribution que vous avez choisie : lorsque vous avez exporté votre répertoire via NFS ou Samba en tant que `/mnt/depot` :

```
deb file:/mnt/depot/. ./
```

```
deb-src file:/mnt/depot/. ./
```

lorsque vous avez rendu votre dépôt disponible via le serveur web `192.168.0.5` :

```
deb http://192.168.0.5/depot/. ./
```

```
deb-src http://192.168.0.5/depot/. ./
```

Nous sommes prêts maintenant. Vérifiez que tout fonctionne correctement en exécutant les commandes suivantes :

```
sudo apt-get update
```

```
apt-cache show cherry-keyboard
```

Vous devriez maintenant obtenir quelque chose comme :

```
cherry-keyboard - Enables multimedia keys on Cherry keyboard
```

Références :

Le système Debian - Concepts et Techniques, par Martin F. Krafft, 2005, Open Source Presse GmbH, Allemagne, ISBN 3-937514-07-4.

UN APPEL EN FAVEUR DU PARTI PODCAST

Comme vous l'aurez entendu dans l'épisode n° 15 du podcast, nous lançons un appel à propos des sujets d'opinion pour la partie de l'émission du même nom.

Au lieu de vous attendre à ce que nous déclamions nos opinions sur tout ce qui nous passe par la tête, vous pourriez peut-être nous souffler un sujet et, ensuite, guetter l'apparition des champignons atomiques à l'horizon ! Il est fort probable que nous ne serons pas tous les trois du même avis.

Ou une idée encore plus radicale, envoyez-nous une opinion de façon contributive. Vous pouvez poster des commentaires et des avis sur la page du podcast sur fullcirclemagazine.org, dans notre section des Forums Ubuntu, ou nous écrire à podcast@fullcirclemagazine.org. Vous pouvez aussi faire un commentaire audio d'une durée de moins de 30 secondes et nous l'envoyer à la même adresse. Les commentaires et l'audio peuvent être modifiés pour une question de longueur. Veuillez vous rappeler qu'il s'agit d'une émission tout public.

Ce serait super d'avoir des contributeurs qui viendraient dans l'émission et exprimeraient leur avis en personne.

Robin





MON HISTOIRE

Écrit par Adel

Permettez-moi de me présenter. Je m'appelle Adel et je suis Kazakh de Chine. (Eh oui ! nous sommes nombreux à vivre en Chine, puisque la Chine et le Kazakhstan sont des pays voisins. En fait, j'habite tout près de l'intersection de quatre pays : la Russie, la Chine, la Mongolie et le Kazakhstan.)

J'ai fait la connaissance d'Ubuntu beaucoup plus tard que la plupart des lecteurs du Full Circle - lors de la version 10.04. Quand j'ai intégré la fac à Beijing [Pékin] en 2009, je ne connaissais pas grand chose sur les ordinateurs et je n'en avais pas un moi-même, car c'était trop cher pour moi. Je suis donc souvent allé au cybercafé pour m'amuser avec les ordinateurs. Cela coûte 2 yuan de l'heure, environ 0,31 \$ US (environ 0,20 €). J'aime bien récupérer différents logiciels et autres trucs pendant que d'autres s'amusaient avec des jeux. En fait, je ne joue que rarement sur ordinateur.

Puis, j'ai découvert Ubuntu 10.04 par hasard. D'abord, je pensais que ce n'était qu'un programme, mais j'ai bientôt vu qu'il était vraiment populaire sur des sites web de logiciels. Oui, c'est bel et bien un système d'exploitation.

En Chine, près de 100% des ordinateurs sont sous Windows, y compris ceux dans les cybercafés et les écoles. Quand je me sers d'un ordinateur dans le cybercafé, il plante toujours, ce qui me rend souvent fou - vous ne savez jamais le pourquoi du plantage. Je voulais m'acheter un portable parce que je voulais vraiment essayer Ubuntu et aussi parce qu'avec ma propre machine, je n'aurais pas besoin de fréquenter des cybercafés, mais c'était impossible.

C'est alors que j'ai découvert un nouveau logiciel qui s'appelle VirtualBox que beaucoup d'entre vous connaissent, je crois. Avec lui, je pouvais exécuter Ubuntu sur l'ordinateur du cybercafé ! C'était passionnant ! J'allais au cybercafé presque chaque week-end pour virtualiser mon Ubuntu. Qu'est-ce que j'avais envie d'un ordinateur qui soit à moi tout seul !

Tout cela s'est passé en 2010 et, au mois de décembre de cette année-là, j'ai enfin acheté mon premier ordinateur, avec un Atom D510 et 2 Go de DDR ram et un disque dur de 160 Go. En fait, il s'agit d'un netbook. Le lendemain, je suis allé au cybercafé et j'ai téléchargé la version la plus récente d'Ubuntu, la 10.10 et je l'ai installée. Oui, je l'ai installée en

utilisant le disque entier. Lorsque je l'ai acheté, il y avait Windows 7, qui est tellement lent au démarrage.

J'utilise Ubuntu depuis plus de trois mois maintenant. Tout se passe de façon tellement parfaite ! Je travaille avec OpenOffice.org (pourriez-vous m'aider à installer LibreOffice ? Merci !), je regarde des vidéos avec VLC et je tchate avec Skype puisqu'il me permet d'avoir des conversations vidéo. Firefox fonctionne très bien également et j'ai aussi installé Chrome. Ah ! J'ai failli oublier quelque chose : j'ai aussi installé Macbuntu. Vous devez en avoir entendu parler, non ? C'est tellement génial, non pas seulement à cause de sa beauté, mais aussi parce que vous pouvez utiliser « expose » en bougeant la souris vers le coin droit ou le coin gauche quand vous vous servez de beaucoup d'applis. (J'ai utilisé une fois le Mac OS d'un ami, mais son « expose » est nettement moins commode que celui de Macbuntu, car il faut vous servir du clavier et de quatre doigts - la souris ne suffit pas.)

Et voilà, c'est toute mon expérience merveilleuse avec Ubuntu. Presque tous mes amis sont jaloux de mon bureau quand ils voient mon ordinateur. (Ils

pensent tout simplement que c'est sous Mac OS, hahahaha !) Je l'aime tant !!! Je ne le quitterai jamais et je n'utiliserai jamais Windows qui est lent et lourd !

Maintenant, ma vie a vraiment, vraiment changé. Avec de la couleur chaque jour, Ubuntu me procure tant de plaisir et d'émotion, bien que je ne connaisse pas grand chose du monde de Linux. Non, Ubuntu ne doit pas être considéré comme Linux, car c'est Ubuntu, tout simplement ; il vous donne toujours de nouveaux avantages, de nouveaux choix et de nouvelles aventures.

Merci d'avoir bien voulu lire ma lettre. Le niveau de mon anglais est juste moyen, puisque ce n'est pas ma langue maternelle. (J'ai commencé à apprendre l'anglais en 2003.) Je serai très heureux si vous pouviez me répondre brièvement juste pour me dire que vous avez pris le temps de lire mon article, qu'il soit publié ou non. J'aurais dû peut-être l'écrire en chinois et l'envoyer directement à l'équipe chinoise, mais, après avoir bien réfléchi, j'ai décidé de vous l'envoyer à vous, puisque je voudrais que vous et les amis étrangers connaissiez mon expérience heureuse et en pleine confiance avec Ubuntu.



Êtes-vous jamais resté là, assis, en vous disant « J'aimerais savoir écrire » ? Pas « J'aimerais savoir écrire comme Joe Schmo ou n'importe qui de spécifique », juste « J'aimerais savoir écrire ». Je pense que vous en avez la capacité. Je ne parle pas du roman unique qui est en chacun de nous. Croyez-moi, j'en ai lu beaucoup de ceux-là, et ce n'est pas vrai.

Mais vous pouvez écrire quelque chose. Une opinion ? Les opinions sont bien. Nous en avons tous. Avez-vous fait quelque chose de technique ? Pourquoi pas un tutoriel ou une critique ? Peut-être un poème. Un « haïku » en réponse à Eric Schmidt ? [Ndt : il ne s'agit pas de l'auteur français, Eric-Emmanuel Schmitt, mais de l'ingénieur, PDG de Google.] Allez-y, apprenez un nouveau moyen d'expression artistique.

J'écris des mots par milliers et je vous avoue que j'ai suivi les règles et j'ai échoué. J'ai également jeté les règles à la poubelle et j'ai échoué. C'est pourquoi les rédacteurs existent.

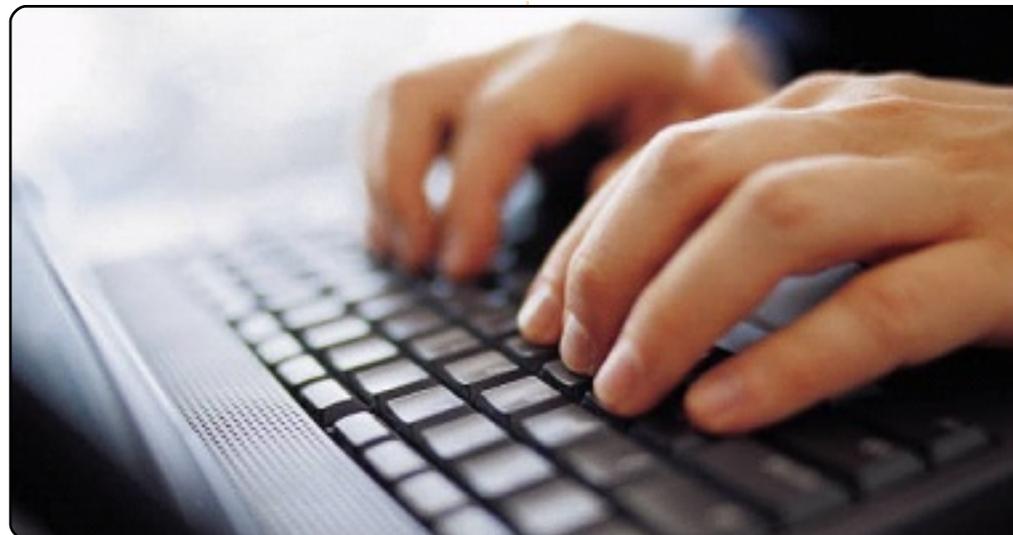
Je peux vous énumérer les caractéristiques d'une bonne expression écrite :

- la clarté ;
- l'exactitude ;

- la pertinence ;
- la sincérité (Souvenez-vous, si vous savez feindre la sincérité, vous saurez feindre n'importe quoi.) ;
- la concision ;
- la transparence ;
- la cohérence.

Je peux vous donner des listes et des listes de règles à suivre lorsque vous écrivez la plupart de types de texte. Vous savez ce dont je parle :

- c'est le lecteur qui doit primer ;
- soyez clair ;
- soyez précis ;
- allez droit au but ; ensuite, arrêtez ;
- exprimez une idée à la fois ;
- utilisez des expressions simples ;
- utilisez des phrases courtes ;



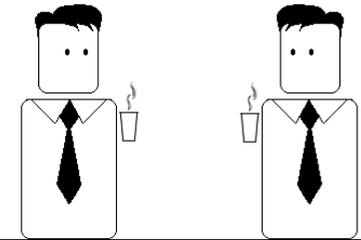
- utilisez des paragraphes courts ;
- n'utilisez jamais un mot long quand un mot court fera l'affaire ;
- révisez minutieusement ; éliminez, éliminez, éliminez.

Je sais que c'est difficile. Les lecteurs en ligne ont de faibles possibilités de concentration et vous ne pouvez pas mettre l'étendue de votre vocabulaire en valeur, étant donné que nos lecteurs viennent de tous les pays. Ce n'est cependant pas impossible.

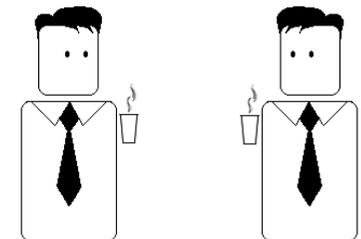
Ces jours-ci, je corrige mes propres articles d'un « dois faire plus d'efforts ».

Pourquoi ne pas essayer ? N'importe quel sujet fera l'affaire. Allez-y, écrivez quelque chose. Écrivez n'importe quoi.

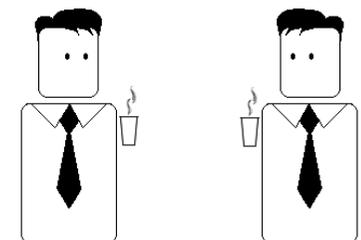
Je sais que ça va à l'encontre de tout ce que je suis. Je me détesterais si je le fais.



Mais j'en ai besoin.



J'ai besoin d'un iPod Touch.



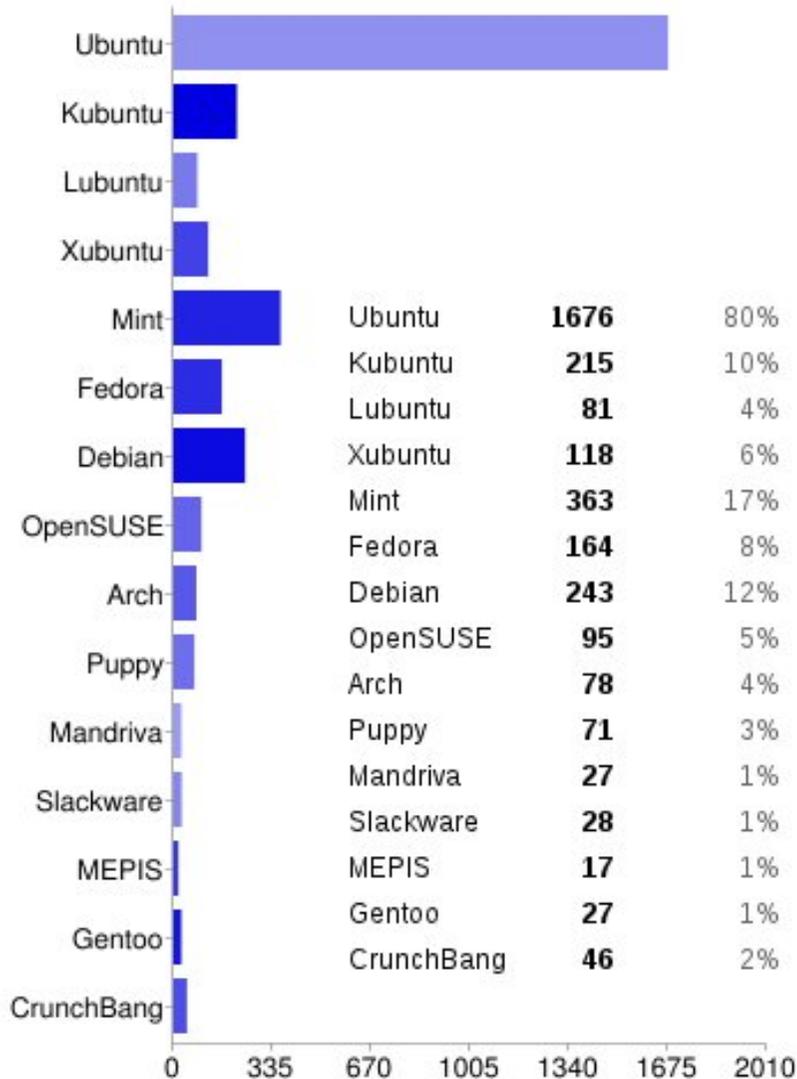
by Richard Redfei



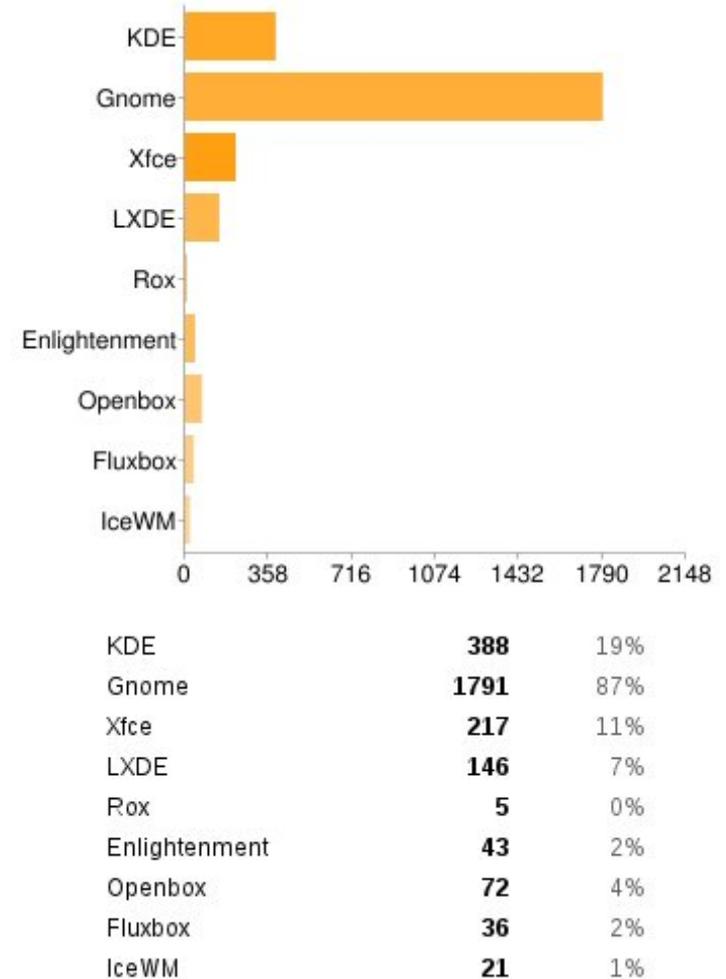
JE PENSE...

La question du mois dernier était :
Quelle(s) distribution(s) utilisez-vous ?

Quelle(s) distribution(s) utilisez-vous ?



...et avec cette (ces) distribution(s), quel(s) environnement(s) de bureau utilisez-vous ?



II Ronnie dit : Bien que je n'aie pas mentionné Unity exprès, j'ai reçu une tonne de commentaires contre Unity. Ainsi, en laissant les commentaires négatifs concernant Unity de côté, vous pensez :

II LXDE est l'un des meilleurs environnements de bureau qui existent. Je l'utilise même sur ma machine pour jeux - elle a 8 Go de RAM et un processeur hexacore. KDE est mon préféré quand je recherche le plaisir des yeux et la productivité.

II Bodhi - c'est génial !

II Kubuntu sur mon ordinateur de bureau et mon portable pour travailler tous les jours. Gnome pour une utilisation de courte durée et Lubuntu/CrunchBang pour des machines sans beaucoup de ressources.

II KDE a fait de grands pas, mais il semble surgonflé.

II Je décide ce dont je me sers et je décide de quelles applis j'ai besoin. Je n'ai besoin que d'un gestionnaire de fenêtres en mosaïque, de terminaux + Firefox + Geany [Ndt : un éditeur de texte]. Ni plus ni moins. Mint KDE m'apporte la joie de Linux, la beauté et la facilité d'usage de

KDE, plus l'expérience d'un système qui est complètement fonctionnel dès l'installation. Et le fait qu'ils ne sortent pas de mises à jour avant qu'elles ne soient PRÊTES ? Inestimable !

II Linux Mint fonctionne dès l'installation. Rien à ajouter ni à télécharger ; il suffit d'allumer et de l'utiliser.

II Xfce et Enlightenment - génial !

II Ubuntu a sauvé mon ordinateur qui ne pouvait plus fonctionner sous Windows XP. Je l'adore !

II Ubuntu 11.04 Unity 2D sur un portable et Ubuntu 8.04 sur un Dell Mini 9 et Vista sur un PC.

II LXDE est formidable ! Utilise très peu de RAM.

II Vive OpenSUSE & KDE !!!

II La plupart du temps, j'utilise Ubuntu, mais sur des machines lentes, j'utilise Xubuntu ou Lubuntu.

II J'ai plusieurs ordinateurs, un sous Fedora avec KDE et 2 sous Ubuntu avec Gnome. J'ai aussi deux serveurs administrés à distance,

mais je ne les ai pas comptés.

II J'attends une distrib. KDE-LTS qui prendra en charge ma tablette à stylet Wacom Bamboo CTH-460.

II Ubuntu 11.04/Unity pour mon ordinateur domestique principal. Ubuntu 10.04 sans environnement de bureau pour un media center. Un serveur administré à distance sous Ubuntu 11.04 pour tous mes besoins de serveur domestique. Lubuntu 11.04 pour mon vieux netbook Asus eeepc900.

II J'espère vraiment que KDE remportera un succès fou. Il s'améliore de plus en plus, tout simplement.

II Ubuntu avec Gnome pour crâner, Mint avec LXDE pour le travail et Puppy pour la résolution de problèmes.

II Lubuntu fonctionne à merveille sur mon vieux portable. Je le préfère à Xubuntu. Au bureau, Ubuntu 10.04 LTS.

II J'utiliserai le bureau classique (« Classic Desktop ») d'Ubuntu 11.04 jusqu'en été 2012 quand le GNOME-Shell et Unity auront sans doute récupéré de leurs maladies d'enfance. Et alors, je déciderai d'avancer avec GNOME-Shell, Unity... ou même KDE ?

II En ce moment, j'utilise Unity sur ma machine sous Ubuntu. Mais je pense peut-être donner une nouvelle chance à Gnome 3 Shell... Cependant, comme les deux ont parfois des comportements bizarres sous Ubuntu, j'ai aussi une session sous Fluxbox, au cas où... Mon autre - et plus vieux - ordinateur fonctionne joyeusement sous Xubuntu.

La question que j'aimerais poser pour le n° 52 du FCM est :

Voudriez-vous voir une série d'articles sur l'édition audio avec Audacity?

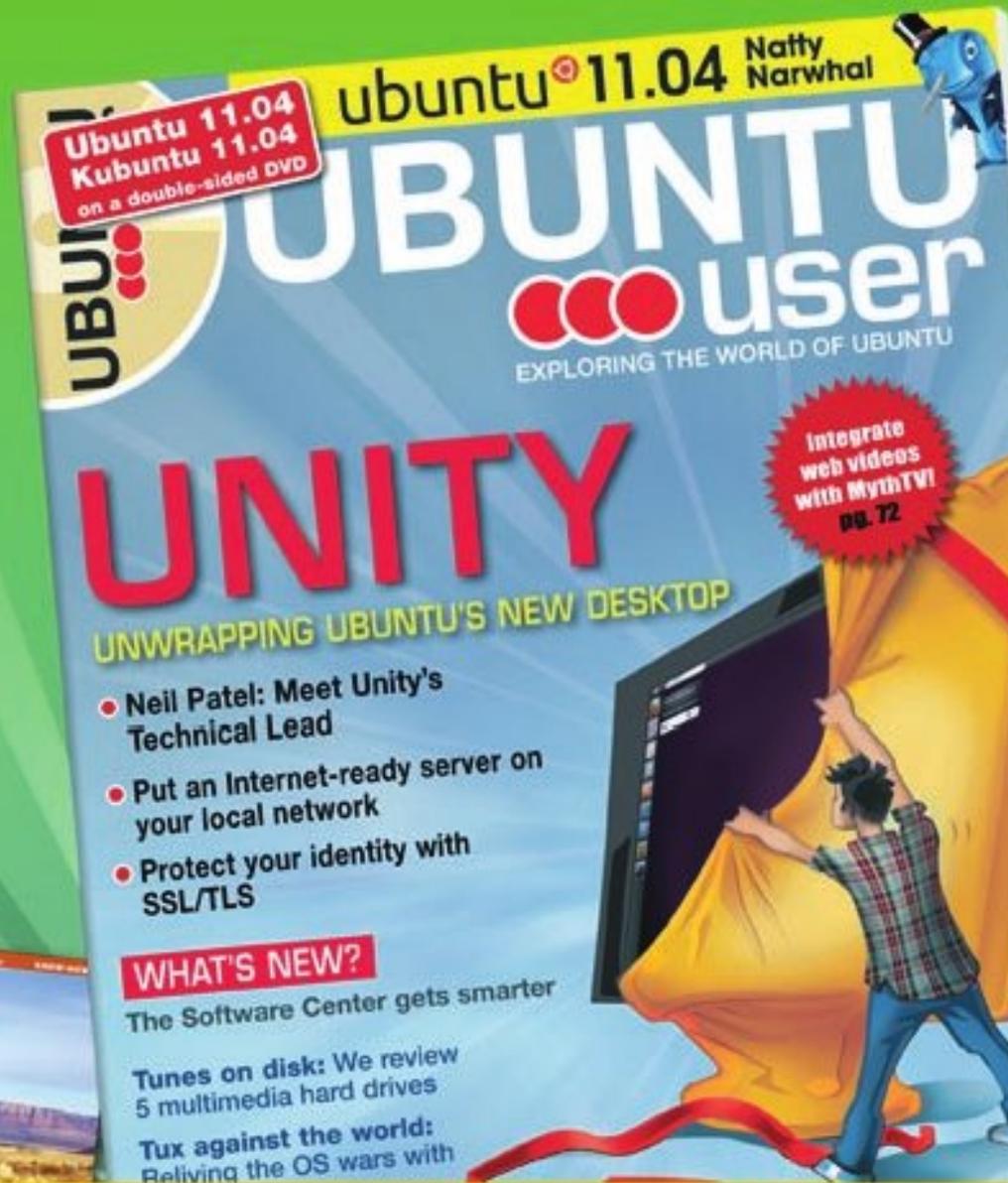
Pour répondre, aller à : <http://goo.gl/MOHnG>

MORE UBUNTU!

Can't get enough Ubuntu?
We've got a whole lot more!

Ubuntu User is your roadmap to the Ubuntu community. In the pages of **Ubuntu User**, you'll learn about the latest tools, best tricks, and newest developments in the Ubuntu story.

DON'T MISS ANOTHER ISSUE!



UBUNTU-USER.COM/SUBSCRIBE-NOW

FOLLOW US ON

TWITTER: UBUNTUSER

FACEBOOK: UBUNTUSERMAG



Si vous êtes quelque peu intéressé par l'histoire familiale ou la généalogie, vous aurez besoin d'utiliser un programme informatique pour suivre les informations que vous allez accumuler. À chaque fois que vous essaieriez de modifier ou de mettre à jour quelque chose, vous verrez que plusieurs « documents » seront concernés - vous aurez à les trouver tous pour tous les mettre à jour ! Un programme vous facilitera la mise à jour et s'assurera que la mise à jour est propagée partout où c'est nécessaire.

Si vous utilisez Linux comme système d'exploitation, il n'y a pas beaucoup de choix : installez Gramps ! Heureusement, Gramps est mature, stable, facile à utiliser et tout à fait performant. Gramps est activement entretenu par un groupe dévoué et très réactif de développeurs. Voyons voir comment il se comporte face à la vieille liste des caractéristiques requises d'après le magazine « Family Chronicle » :

- Intégrité des données - Gramps ne modifie pas les informations que vous fournissez et n'y ajoute rien, contrairement à certains autres programmes. Dans un autre sens de l'intégrité, Gramps utilise une bonne technologie de base de

données pour garder vos données en toute sécurité.

- Enregistrement des noms et des dates - Gramps a plus de façons que nécessaire pour saisir des noms et des dates, grâce à un groupe international de développeurs et d'utilisateurs. Les dates sont saisies dans le format et selon le calendrier de votre choix. Mais n'oubliez pas que le format de date habituel dans les cercles généalogiques est jour, mois, année.

- Enregistrement des lieux - Gramps a une intéressante série d'options pour saisir les lieux. Tous les champs nécessaires, tels que rue, ville, région, État, et pays sont fournis. La base de données peut être triée selon chacun d'eux. De plus, il est prévu qu'on puisse saisir des coordonnées géographiques. Si cela est fait, Gramps peut afficher les données sur une carte.

- Documentation des sources - Vous devez le faire ! Gramps fournit les outils pour documenter la source pour chaque donnée que vous saisissez. Et, pour chaque source, le référentiel dans lequel vous l'avez trouvée. Je ne saurais souligner assez combien il est important de

préciser la source de chaque fait que vous saisissez - au moment de la saisie. En outre, il y a un emplacement pour l'évaluation de cette source. À mon goût, il y a tellement d'endroits pour saisir des informations de sources que ça en devient confus - c'est ma critique principale.

- Listes de tâches - Sur plusieurs écrans, Gramps fournit une clé indiquant si des travaux supplémentaires sont nécessaires. Il y a un type de note pour une des-

cription plus détaillée des travaux à faire. Vous noterez que l'un des onglets principaux est « Gramplets ». Ouvrez-le et vous aurez accès à un bouquet de guides de recherche développés par les utilisateurs. Les listes de tâches ont été installées par défaut. Utilisez-les : c'est bien mieux qu'un tas de post-it !

- Enregistrement d'événements - Selon moi, Gramps est un programme événementiel qui correspond à notre vie,

rempli d'événements. Entrez un événement, comme la naissance, dans la vie d'une personne, et vous trouverez plus de données que nécessaire pour le documenter et le visualiser.

- Enregistrement de parent - Un enfant peut être lié à plusieurs familles comme la famille de naissance et la famille d'adoption. On peut gérer un cas où un parent est un parent de naissance tandis que l'autre ne l'est pas. Gramps prévoit également plusieurs types de relation entre parents - de « mariage » à « aucune ».

- Des données multimédia peuvent être liées à une personne, un événement, une source, ce que vous voulez. Réfléchissez à l'organisation de vos média pour savoir si elles résisteront à l'épreuve du temps ! Il y a du bon dans un lien vers un seul répertoire qui contiendrait des éléments (qui peuvent être sérieusement écourtés ou rognés).

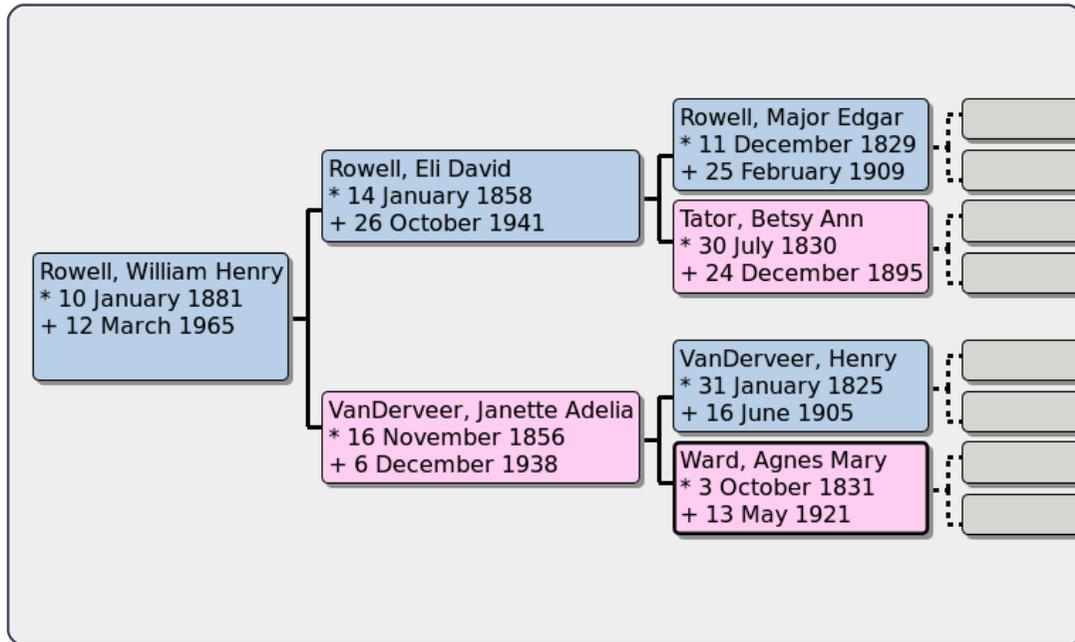
- Tri des données et rapports - Ce n'est pas un problème pour Gramps. Si le tri n'est pas suffisant pour vous, Gramps vous permet de filtrer les données pendant que vous les triez. Il est prévu des rapports textuels, des rapports graphiques, et la génération de sites web. Vous pouvez générer les tableaux habituels des ancêtres. J'ai fait des rapports en A2 (42x60 cm) pour un regroupement familial.

- Sauvegarde et transfert de données - Là encore, Gramps a tout ce qu'il faut. Vous pouvez importer et exporter des fichiers au format GEDCOM et GeneWeb pour les transférer de et vers d'autres programmes. Cela fonctionne aussi bien que l'on peut s'y attendre, mais ces formats de fichiers ne prennent pas en charge les fioritures que l'on trouve dans d'autres programmes. Gramps prévoit les sauvegardes à la fois avec et sans le multimédia. Cela fonctionne également ! Fait intéressant, vous pouvez générer des fichiers vCalendar et vCard à partir de vos données, une fonctionnalité que je n'ai pas explorée.

Ainsi, comme vous pouvez le voir, vous n'êtes paralysé en aucune façon en utilisant Gramps. C'est un bonheur pour nous d'avoir accès à un si beau programme.

Gramps est dans les dépôts et peut être installé en utilisant Synaptic ou, plus facile encore, à partir de la Logithèque. Dans Linux Mint, utilisez Menu > Gestionnaire de logiciels (Ubuntu l'appelle la Logithèque) - tapez « gramps » dans la fenêtre de recherche, cliquez sur « Gramps », puis « Installer ». C'est aussi simple que ça !

Le mois prochain, je vous montrerai comment démarrer avec Gramps en commençant une nouvelle base de données, en saisissant votre propre information, et comment montrer vos sources.



Preferred name -

Family: Prefix: :

Given: Call Name:

Type: Patronymic: :

Image

General

Gender: ID: Marker:

Events | Names | Sources | Attributes | Addresses | Notes | Gallery | Internet

Description	Type	ID	Date	Place	Role
Personal Events - 2					
	Birth	E0000	14 January 1858	Lysander, Ono...	Prima
	Death	E0001	26 October 1941	Baldwinsville, ...	Prima
With VanDerveer, Jan...					
	Marriage	E0016	30 October 1878		Family

Help



Difficultés avec Kindle et Google Earth

Il y a plusieurs mois, j'ai décidé que j'aimerais avoir quelques e-books d'Amazon ; j'ai donc téléchargé le logiciel Kindle for PC (version Windows) et il ne voulait pas s'installer dans le Wine par défaut. Après avoir fait des recherches, j'ai trouvé que, pour le faire fonctionner sous Ubuntu 10.10, il fallait télécharger Wine 3, une version bêta. Jusqu'à présent, je n'ai pas eu de problèmes avec.

```
sudo add-apt-repository
ppa:ubuntu-wine/ppa && sudo
apt-get update && sudo apt-
get install wine1.3
```

Puisque j'avais déjà un compte chez Amazon, m'inscrire ne posait pas de problème et, quand j'ai fait la mise à jour vers la 11.04, j'ai pu récupérer tous les livres que j'avais achetés en cliquant sur le bouton « archived » (archivé).

À partir de la 10.10, j'ai eu un problème avec l'installation de Google Earth. Après avoir téléchargé le fichier .deb à partir du site de Google, puis utilisé Gdebi pour l'installer, de grosses boîtes de texte restaient sur

l'écran. J'ai résolu ce problème en téléchargeant les polices True Type de Microsoft :

```
(sudo apt-get install
msttcorefonts).
```

Il paraît que Google Earth en a besoin pour s'afficher correctement.

Brian Cockley

Connexion avec KDE

Je vais passer de Unity à KDE après avoir essayé Unity quelque temps. Je ne l'aime vraiment pas. Mais, sur un autre sujet, je me demande si vous avez des conseils au sujet d'une question sur KDE. Je peux utiliser un live CD Kubuntu (11.04) sur mon ordinateur de bureau et il fonctionne parfaitement. Tout démarre et je peux utiliser le système. Mais, si je l'installe sur le disque dur, je ne dépasse jamais l'écran qui montre les 5 icônes durant le chargement du bureau. Mon système se verrouille et doit être redémarré.

Chris

Ronnie répond : *Ayant échangé quelques courriels avec Chris à ce sujet,*

il semble que vous deviez choisir explicitement KDE à partir du menu déroulant lors de la connexion. Sinon, vous serez accueilli par un écran vide.

Une pinte et une pizza

Je dois admettre que je suis un peu fatigué de ces plaintes sur Unity et je ne comprends vraiment pas pourquoi ils ne cliquent pas sur quelques boutons pour exécuter leur Ubuntu sous Gnome - il est toujours là vous savez. Je suis prêt à donner une chance à Unity et je l'utilise déjà sans y penser. En plus de cela, de nombreux petits défauts seront éliminés dans la 11.10. Si je n'aimais pas Unity, j'utiliserais Gnome et ne me plaindrais pas. Si je n'aimais pas Ubuntu, je passerais tranquillement à Kubuntu ou même à une autre distrib.

Et ne vous inquiétez pas pour Canonical, le propriétaire (Mark Shuttleworth) ne remarquerait même pas l'argent manquant s'il fermait pendant la nuit. Il a vendu sa société âgée de quatre ans pour des millions quand il avait vingt-cinq ans et je suis sûr que

Join us on:

-  facebook.com/fullcirclemagazine
-  twitter.com/#!/fullcirclemag
-  linkedin.com/company/full-circle-magazine
-  ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270

ses investissements ont doublé depuis.

Alors franchement, moins de pleurnicheries, faites profil bas ou passez votre chemin. Commencez à penser aux choses importantes dans la vie comme la Grèce, notre dette nationale et comment cela va affecter le prix d'une pinte et d'une pizza au cours de la prochaine année.

Ampers

Ajout de KDE

Si/ quand vous songerez à écrire une partie 2 pour l'article sur KDE, je vous en supplie, s'il vous plaît, expliquez-nous comment passer de Ubuntu à

Kubuntu sans perdre tous nos programmes - ce qui me rendrait vraiment très heureux !

John Haywood

Ronnie dit : *le plus simple est d'installer le paquet kubuntu-desktop. Vous serez alors en mesure de choisir KDE ou Gnome à la connexion. Le seul inconvénient de ceci est que les menus des applications dans KDE et Gnome vont contenir à la fois les applications Gnome et les applications KDE. Ce n'est pas un gros problème, à part que votre menu sera bien rempli.*

Encore PAM

Le site officiel de PAM <http://pam-face-authentication.org> contient la bonne procédure d'installation et de configuration. La bonne manière d'installer PAM dans Ubuntu est décrite ici : <http://pam-face-authentication.org/downloads.php>

Le PPA contient les .deb pour Lucid, Maverick et Natty. Après l'installation il vous suffit de configurer le greffon.

Donc il n'est pas difficile à installer, et la documentation n'est pas périmée.

Antonio Chiurazzi

Il a raison vous savez

À mon avis, il [FCM n° 50 - Mon opinion] a raison. Je trace des parallèles entre Microsoft et Canonical. Microsoft change son système d'exploitation régulièrement pour obtenir plus d'argent des utilisateurs. Je suppose que Canonical a quelques raisons de changer les choses, ce n'est pas simplement pour le plaisir de changer.

Je suis un utilisateur assez avancé - qui ne s'intéresse pas au dernier outil ou à essayer les choses pour m'amuser, mais qui veut simplement une plate-forme stable et cohérente à utiliser. J'essaie d'intéresser mes amis à Ubuntu, en particulier ceux qui ne veulent pas déboursier pour la dernière version de Windows, ou MS Office, ou autre chose.

Mais le temps est plus important que l'argent et la plupart d'entre eux préfèrent payer pour la stabilité plutôt que de vivre sur le fil du rasoir où ils ont constamment besoin de m'appeler pour de l'aide et des conseils. Et franchement mon temps est également important - je ne suis pas payé par Canonical pour être un ingénieur support. J'ai du mal à recommander Ubuntu, car je sais que Canonical va le tripatouiller juste pour le plaisir et je

vais être coincé avec des amis qui veulent que leur machine soit réparée.

Je veux vivre une expérience unique et cohérente d'une version à la suivante. Je ne m'attends pas à voir mes boutons se promener, changer de couleur, disparaître ou toute autre chose qui me gêne pour utiliser l'ordinateur. Je peux faire face au changement, mais je ne veux pas ÊTRE OBLIGÉ de réinitialiser les choix que j'ai déjà faits à cause d'un concepteur chez Canonical qui pense qu'il sait mieux que moi. C'est Microsoft qui traite les utilisateurs ainsi.

Si Canonical veut continuer à modifier les normes, il devrait y avoir un fichier de configuration unique avec les choix que l'utilisateur a faits, qui sera lu et respecté par le processus de mise à niveau, contenant le choix de l'UTILISATEUR pour le gestionnaire de fenêtres, la disposition de l'écran, le navigateur préféré, les outils communément utilisés et ainsi de suite.

Je pose la question suivante à Canonical : « Ubuntu est-il fait pour le hacker, le concepteur, l'utilisateur avancé, « l'élite », l'uber-geek, ou bien est-il fait pour les masses ? » Dans le premier cas, alors la domination éternelle de Microsoft est assurée. Dans le second, arrêtez de changer les

choses simplement pour le plaisir de les changer !

Thomas

Under The Weather

[Ndt : ou, Sous la météo, c'est une expression idiomatique qui veut dire, Je ne me sens pas bien]

En cherchant un peu de soleil, je me suis connecté sur le site du Met Office et j'ai vu que leur widget de bureau était disponible au téléchargement. Il a besoin d'Adobe Air 2.5, mais la bonne nouvelle c'est qu'il s'adresse aux utilisateurs de Linux. Par contre ce dernier widget a besoin de 1 Go de RAM pour fonctionner ! Je viens d'augmenter ma RAM à 2 Go et penser que la moitié de celle-ci va disparaître instantanément me donne des frissons dans la colonne vertébrale. Je vais garder mon signet vers la page de prévisions.

Roy Read



FEMMES D'UBUNTU

Écrit par Elizabeth Krumbach

Entretien avec Cheri Francis

Ce mois-ci, nous nous sommes entretenus avec Cheri Francis, une contributrice Ubuntu, sur son expérience lors de l'Ubuntu Developer Summit (UDS) [Ndt : Sommet des Développeurs Ubuntu] à Budapest en mai.

Elizabeth Krumbach : Quand vous êtes-vous impliquée dans la communauté Ubuntu et dans quels domaines êtes-vous actuellement impliquée ?

Cheri Francis : Je me suis impliquée il y a quelques années. J'ai fait quelques incursions dans l'utilisation d'Ubuntu et j'ai ensuite commencé à traîner sur IRC, en participant où je pouvais. Je suis actuellement impliquée dans le projet Femmes d'Ubuntu, dans l'équipe d'accessibilité et dans l'équipe NGO. Je suis également membre de l'équipe LoCo de l'Ohio et un nouveau membre du Conseil LoCo de l'Ohio.

EK : Qu'est-ce qui vous a motivée à poser votre candidature à un parrainage à l'UDS ?

CF : J'ai reçu un courriel d'une amie sur le projet UW [Ndt : Ubuntu Women ou Femmes d'Ubuntu] avec qui j'avais travaillé dans le passé. J'ai demandé à quelques autres s'ils pensaient que je devais le

faire et la réponse a été extrêmement positive ; c'est pour cela que je m'y suis lancée. Je voulais y assister parce que j'ai senti que ce serait une excellente occasion de rencontrer certaines des personnes avec qui je travaille en ligne, et aussi d'apprendre davantage sur les détails pratiques de comment tout se tient et les processus derrière tout ça.

EK : Citez-nous quelques-unes des sessions auxquelles vous avez assisté ?

CF : J'ai essayé de mettre l'accent sur la communauté et l'accessibilité quand je pouvais. À part ça, j'ai essayé d'apprendre autant que possible sur certains des sujets qui me dépassaient un peu, mais qui me fascinent. Assister à la session sur l'équipe d'NGO a été intéressant, car je ne connaissais même pas son existence auparavant et je pense que ses membres pourront faire un travail incroyable. Les sessions sur le conseil IRC et sur les Actus hebdomadaires Ubuntu ont été très révélatrices pour moi. Avant une des sessions, je ne savais rien sur l'initiative « LoCo ISO Testing », ni sur le projet de test de portables. J'ai l'intention d'en apprendre davantage sur ces deux-là.

EK : Quelles sont vos plus grands souvenirs du sommet ?

CF : C'est une chose impressionnante, au sens littéral. Tant de gens qui donnent leur temps et leur énergie pour créer et maintenir Ubuntu, à la fois les logiciels et la communauté. J'ai quitté

l'UDS avec le désir de faire ce que je peux pour aider à encourager de nouveaux utilisateurs et contributeurs. En aidant notre LoCo à être plus visible et accueillant et en aidant à accroître la visibilité de mes équipes.

EK : Avez-vous des conseils pour une première participation ?



CF : Posez une tonne de questions avant de vous y rendre. Lisez tous les courriels plusieurs fois pour vous assurer de ne rater aucune instruction. Sachez que le calendrier est en constante évolution. N'ayez pas peur de prendre la parole, mais essayez de rester dans le sujet.





Ce mois-ci, je continue ma série de critiques sur les jeux inclus dans le forfait Frozenbyte Humble. En raison du nombre de jeux que j'ai en réserve pour les prochains numéros du Full Circle, je vais regrouper deux jeux dans cet article.

Shadowgrounds et Shadowgrounds Survivor sont tous les deux des jeux de tir à défilement vertical, dans un monde de science-fiction sur la planète Ganymède. Les deux titres se concentrent autour d'une invasion extraterrestre de la planète et une attaque sur la base humaine. Dans Shadowgrounds, vous incarnez un ingénieur, Wesley Tyler, qui pense que le jeu consiste à réparer la base, lutter contre les extraterrestres et s'échapper de la planète. Dans Shadowgrounds Survivor, l'histoire se concentre sur trois personnages jouables qui tentent de s'échapper de la planète. L'histoire tient debout dans les deux titres ; elle est racontée à travers des scènes qui interrompent le jeu et des messages vidéo en cours de jeu. Shadowgrounds propose des éléments d'histoire dans des courriels, des documents et des entrées de journal. Tous

ces éléments peuvent être ramassés tout au long du jeu et aident à développer l'histoire.

Shadowgrounds est un jeu de tir, mais il est unique car il n'utilise pas le point de vue subjectif traditionnel. Vous jouez le jeu entier à partir d'une vue de haut en bas, qui fonctionne parfaitement bien. Le clavier est utilisé pour déplacer le personnage, tandis que la souris est utilisée pour viser avec votre arme. Il ne faut pas longtemps pour s'habituer à la nouvelle vue ; cela peut même encourager ceux qui n'aiment pas forcément ce genre de jeu à essayer ce jeu de tir.

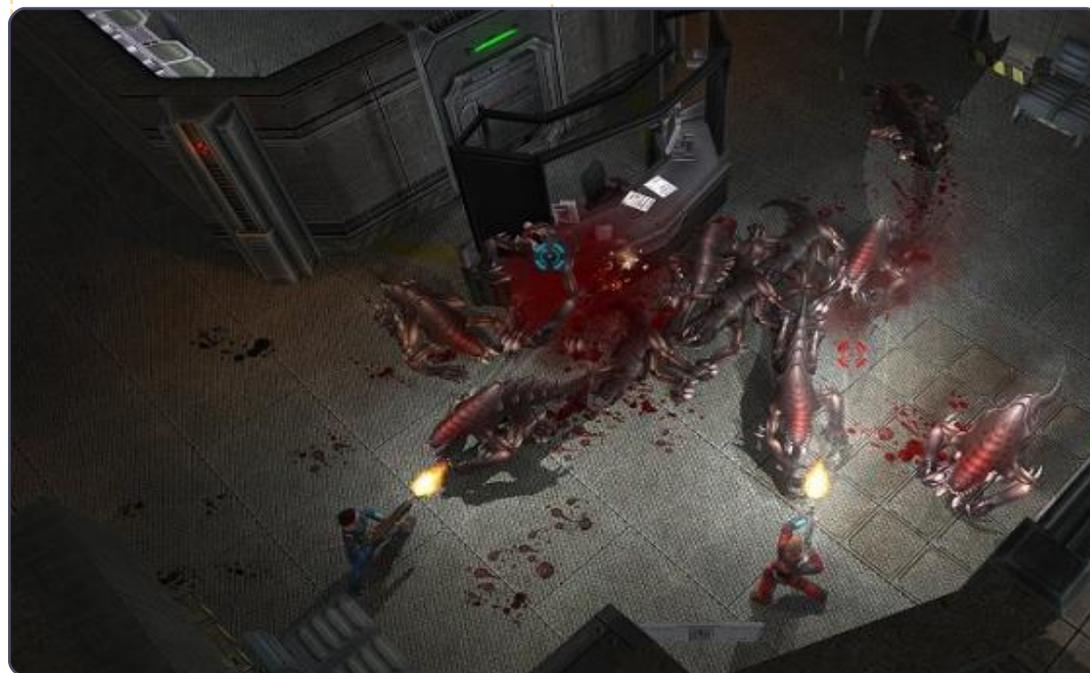
Les missions sont axées sur l'accomplissement d'une série d'objectifs, et vous allez vous déplacer autour de bâtiments sombres, tirer sur des extraterrestres, activer des objets et en récupérer des éléments. Les missions sont agréables, mais deviennent répétitives, car la plupart des objectifs sont similaires. Ce qui rend ce jeu agréable est le fait de tirer sur des extraterrestres et l'excellente ambiance. La plupart du jeu se joue dans l'obscurité, avec une lumière vacillante étrange. La torche attachée à votre

pistolet ne peut éclairer qu'en face de vous, ce qui ajoute un excellent élément tactique et de la jouabilité. Vous devrez être prudent en positionnant votre lampe torche, car vous pourriez avoir des extraterrestres qui s'approchent de vous par derrière sans bruit. Cela ajoute vraiment quelque chose à la tension et à l'atmosphère. Shadowgrounds dispose d'un arsenal varié d'armes et d'explosifs, qui sont très satisfaisants à utiliser.

Les graphiques et les effets sonores sont bons dans les deux titres, ce qui augmente le plaisir du jeu. Bien

que les graphismes soient anciens dans Shadowgrounds, avec quelques améliorations solides dans Shadowgrounds Survivor, ils restent bons selon les normes d'aujourd'hui. Son effet graphique remarquable est l'éclairage de la torche. Une super bande-son dure tout au long du jeu, avec des effets sonores qui ajoutent à la tension et à l'atmosphère de Shadowgrounds.

Les deux titres disposent d'une campagne de longueur décente, Shadowgrounds s'enorgueillit de son jeu coopératif tandis que Shadowgrounds



Survivor a un mode de survie... Basé sur le style de jeu dans Shadowgrounds, il aurait vraiment besoin d'un mode coopératif. Alors que Shadowgrounds propose ce mode et autorise jusqu'à 4 joueurs à jouer toutes les missions de la campagne, on n'y a vraiment pas bien réfléchi. Le mode Co-Op ne peut être joué que sur un seul ordinateur et non pas en LAN ou sur Internet. Pour la plupart des gens, cela rend ce mode Co-Op complètement inutile. Shadowgrounds Survivor a un mode supplémentaire bien meilleur, sous forme de mode de survie, qui envoie des hordes d'extra-terrestres sur votre chemin ; vous devez alors survivre le plus longtemps possible.

Shadowgrounds et Shadowgrounds Survivor sont tous les deux de bons jeux de tir, qui sont légèrement différents des titres d'action traditionnels, grâce à leur atmosphère d'horreur et à leur point de vue. L'histoire est très simple, mais beaucoup de scènes vidéo et d'objets peuvent être trouvés durant le jeu - ce qui aide à étoffer l'histoire principale. Les missions sont agréables, bien que répétitives, et n'apportent rien de nouveau à ce genre de jeu de tir. Le son et les graphismes sont réussis tout du long et améliorent l'atmosphère de la partie. Le jeu coopératif fait vraiment

défaut et aurait dû être une caractéristique essentielle de ce titre. Le port de ce titre sous Linux est mauvais et nécessite un bon système pour exécuter correctement ce jeu. Globalement, c'est un jeu de tir agréable, mais qui tourne court dans de nombreux domaines.

Note : 7/10

Bons points :

- Histoire intéressante, avec des morceaux d'histoire à ramasser pendant le jeu ;
- bonne jouabilité ;
- bonne ambiance ;
- mode survie agréable (Shadowgrounds Survivor).

Mauvais points :

- Jeu coopératif pas pleinement mis en œuvre (Shadowgrounds) ;
- devient terne et répétitif au fil du temps ;
- mauvaises performances sous Linux.

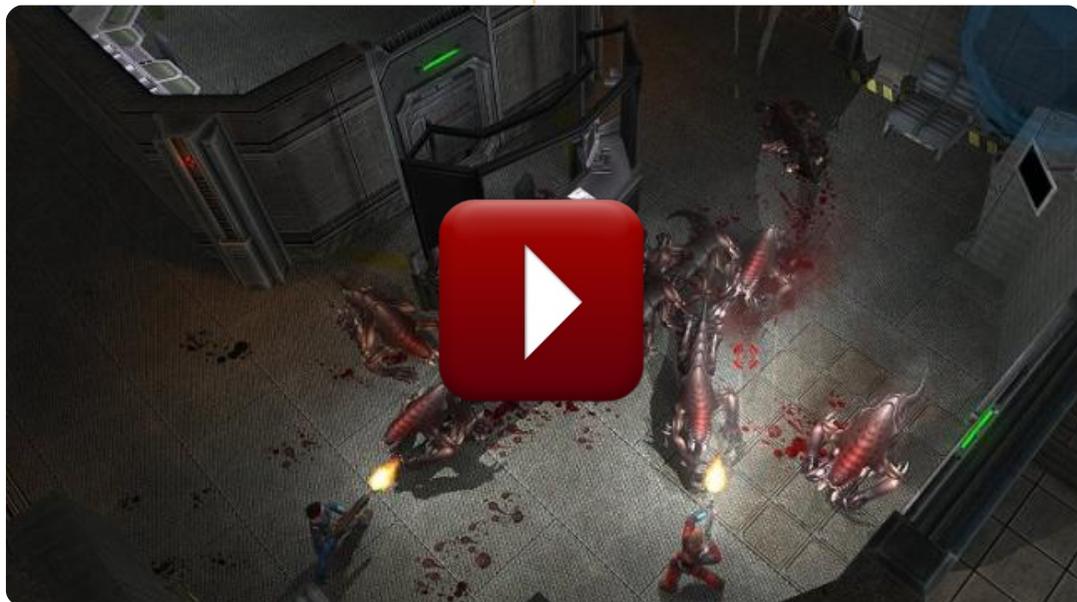


Ed Hewitt, alias chewit (quand il joue), est un fervent joueur sur PC et s'amuse aussi parfois sur les consoles de jeu. Il est également le co-animateur du podcast Full Circle !



Bande-annonce :

<http://www.youtube.com/watch?v=MhRedeAOWxE>





Q&R

Compilé par Gord Campbell

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

Q J'ai toujours édité la liste grub, mais si je le fais dans la 10.04, par exemple, pour retirer quatre des entrées répétées, elles sont remises par le système lors du redémarrage.

R Le meilleur moyen de gérer cela est en fait de retirer les anciens noyaux. Au démarrage, notez les cinq derniers caractères du plus ancien noyau, par exemple 32-31. Exécutez le gestionnaire de paquets Synaptic et recherchez cette chaîne. Vous devriez obtenir un demi-écran de paquets, avec deux éléments « linux-headers » et un « linux-image » installés. Faites un clic droit sur chacun d'eux et sélectionnez « Sélectionner pour suppression complète ». Puis cliquez sur « Appliquer ».

Après cela, ouvrez Accessoires/Terminal et saisissez cette commande :

```
sudo update-grub
```

La liste grub devrait avoir raccourci de deux éléments.

Q Je n'arrive pas à faire fonctionner le son sur mon Compaq Presario CQ56 avec Ubuntu 10.04.

R Suivez les instructions sur cette page : <https://wiki.ubuntu.com/Audio/InstallingLinuxAlsaDriverModules> ou mettez à niveau vers Ubuntu 11.04.

Q J'ai récemment mis à niveau vers Ubuntu 11.04 et les nouvelles barres de défilement me rendent fou. Comment puis-je remettre les anciennes barres de défilement épaisses ?

R Exécutez le gestionnaire de paquets Synaptic, recherchez liboverlay et retirez-le. Après un redémarrage, vous devriez avoir des barres de défilement épaisses.

Q Je viens d'installer Ubuntu 11.04 sur mon portable. Tout est super, mais je n'obtiens pas de son.

R Jetez un oeil à <https://wiki.ubuntu.com/DiagnosingSoundProblems>. Il y a des chances que le son soit coupé quelque part.

Q J'ai installé et exécuté Truecrypt, mais il ne semble pas crypter les fichiers.

R Lorsque vous exécutez TrueCrypt, il peut créer un fichier qui est un « volume » Truecrypt et démonter ou monter des volumes TrueCrypt. Ensuite, vous pouvez coller des fichiers dans et hors de ce volume. Lorsque vous montez un volume, vous devez fournir le mot de passe utilisé pour le créer et ensuite le contenu est affiché aussi ouvertement que si c'était un dossier ordinaire. Ainsi, vous pouvez télécharger un volume sur un site de stockage en ligne et être sûr que le contenu est à l'abri d'une navigation normale. (Si la NSA américaine veut voir vos fichiers, tous les paris sont ouverts.) Puis un copain pourra télécharger le volume, fournir le mot de passe que vous lui avez donné, et

accéder aux fichiers.

Si vous ne souhaitez crypter qu'un fichier unique, il est probablement plus facile d'utiliser le gestionnaire de fichiers Nautilus. Sélectionnez le fichier, faites un clic droit et sélectionnez « Compresser ». Une fenêtre va s'ouvrir. Entrez un nom de fichier, puis sélectionnez « 7z » comme type de fichier. Cliquez sur « Autres options » et vous pouvez spécifier un mot de passe et sélectionner « Chiffrer aussi la liste des fichiers ». Cliquez sur « Créer » et vous avez terminé.

Q Disons que j'ai une vidéo .avi avec un film dans sa langue d'origine (par exemple l'anglais) et un autre .avi avec le même film, mais avec une deuxième langue sur sa piste audio (par exemple doublé en italien). Est-il possible d'obtenir une seule vidéo .avi avec le film et les deux langues audio sélectionnables ?

R Cette commande devrait le faire :

```
ffmpeg -i input -vcodec copy -acodec copy output.mkv -newaudio -i input2 -acodec copy
```

Q J'ai installé Ubuntu 11.04 sur mon netbook, en gardant un peu d'espace libre sur le disque dur. J'ai tout mis en place comme je voulais, puis j'ai installé Android-x86 2.2 dans l'espace libre. Maintenant, le menu de démarrage ne contient qu'Android.

R (Merci à **Garvirick4** dans les forums Ubuntu.) Démarrez à partir d'un disque flash LiveUSB ou d'un LiveCD si votre ordinateur possède un lecteur de CD. Ouvrez Accessoires/Terminal et entrez ces commandes :

```
sudo fdisk -l
```

(Entrez votre mot de passe lorsqu'on vous le demande. Cela devrait vous montrer les périphériques de stockage et votre disque dur est probablement /dev/sda. Si ce n'est pas le cas, modifiez les deux prochaines commandes.)

```
sudo mount /dev/sda1 /mnt
```

```
sudo grub-install --root-
```

```
directory=/mnt /dev/sda
```

```
sudo umount /mnt
```

```
sudo reboot
```

Q J'ai installé le navigateur Google Chrome, mais je ne l'aimais pas, alors je l'ai enlevé. Maintenant, quand je clique sur un lien dans Evolution 2.30.3, j'obtiens une boîte de dialogue me disant : « Impossible d'ouvrir le lien. Impossible d'exécuter le processus fils "/usr/bin/chromium-browser" (aucun fichier ou dossier de ce type) ».

R Démarrez Firefox. Cliquez sur Édition/Préférences. Sélectionnez l'onglet Avancé. Près du bas se trouve « Toujours vérifier au démarrage que Firefox est le navigateur par défaut ». Cliquez sur le bouton « Vérifier maintenant ». Sélectionnez « oui ».

Q Je suis comptable. Mes enfants ont besoin d'utiliser mon ordinateur pour faire leurs devoirs, mais je veux bloquer le tableur afin de protéger le contenu de mon travail.

R Vous ne pouvez pas les empêcher d'exécuter des programmes, mais vous pouvez les empêcher d'accéder à vos fichiers. Mettez en place un utilisateur non-admin pour les enfants, puis exécutez dans un terminal :

```
chmod 750 /home/votrenomutilisateur
```

Assurez-vous d'avoir un mot de passe fort qu'ils ne connaissent pas !

Q Mon frère a joué avec quelque chose qui a à voir avec l'apparence d'Unity et maintenant j'ai une ombre folle sous mon curseur de souris. Je déteste la façon dont l'ombre est placée et je veux qu'elle revienne à sa position par défaut.

R J'ai trouvé. C'est, assez bizarrement, dans les réglages nVidia.

Q Je voudrais savoir comment prévisualiser les sites en cours de construction au niveau local en utilisant Kompozer.

R Installez LAMP (en plus de Linux : Apache, MySQL et PHP), un serveur web complet. L'emplacement du site est /var/www. Copiez vos fichiers PHP et HTML depuis Kompozer (javascript + images + autres contenus Web) dans ce répertoire. Dans un navigateur, vous pouvez y accéder via « localhost » ou 127.0.0.1.

Trucs et astuces

Quelle température ? Version 2.0

Dans le numéro 43, j'ai révélé l'un de mes blocages : je veux connaître la température de mes affaires, bon sang ! Puis Unity est arrivé (pour moi, comme un environnement de test, pas comme mon système de production) et les applets ont disparu, apparemment. Conky aurait dû venir à ma rescousse !

Plus facile à dire qu'à faire. Si quelqu'un souhaite proposer un « Top 5 des tutoriels Conky », je pense que ce serait un excellent ajout au magazine Full Circle. Il a été facile de trouver des instructions pour modifier la bordure et la couleur, mais, honnêtement, je m'en fiche comme de ma première chemise. Finalement,

Google m'a conduit à quelques informations utiles, mais cela n'a pas été facile. J'ai aussi récupéré le manuel officiel de Conky et je l'ai collé dans un fichier texte pour une lecture hors ligne.

J'ai installé lm-sensors avant de me lancer là-dedans.

J'ai joint mon fichier .conkyrc. Tout ce qui se trouve avant le mot « texte » a été simplement chipé depuis un site web et semble fonctionner. L'affichage du temps de fonctionnement et de la version du noyau proviennent de la même source et ils m'ont semblé OK. Puis nous entrons dans le vif du sujet. Après pas mal de tâtonnements, « Hwmon temp 1 » s'est avéré être la température de la puce. J'avais espéré qu'il y aurait d'autres variables « temp » mais ce n'était pas le cas.

« Hddtemp » est la température rapportée par le disque dur. Pour

l'obtenir, vous devez installer hddtemp et l'exécuter en tant que démon : `hddtemp -d /dev/sda` (ou le nom de votre disque dur)

J'ai une carte vidéo Nvidia et j'ai installé un pilote propriétaire ; apparemment, c'est tout ce dont j'avais besoin pour que « temp nvidia » fonctionne.

Pour la température du CPU, tout un tas d'enchaînements a été nécessaire. « Sensors » fait partie du paquet lm-sensors. « Cut » extrait simplement les informations souhaitées, et « sed » les formate.

Mon fétichisme des températures ne se limite pas à mon ordinateur, je veux aussi connaître la température extérieure. Si vous cherchez sur Google conkyforecast [Ndt : prévisions météo pour conky], vous trouverez un endroit pour télécharger ce qui se révèle être un nom de dépôt, qu'il faut ajouter à Synaptic ou à la Logithèque. Ensuite vous pouvez installer le programme conkyforecast proprement dit. Il faut également vous inscrire comme partenaire sur le site weather.com, si vous êtes en Amérique du Nord. (Désolé, je n'ai aucune idée sur la façon de procéder si vous êtes hors

Amérique du Nord. Écrivez-moi s'il vous plaît !) Vous recevrez un ID de partenaire et une clé de licence. Créez un fichier .conkyForecast.config dans votre dossier racine, en suivant le modèle que j'ai joint, mais avec votre propre identifiant partenaire et votre clé de licence ainsi que votre emplacement par défaut. (Les partenaires peuvent afficher la météo sur leurs sites web, mais nous n'allons pas vraiment faire ça.)

Encore une fois, j'ai enchaîné la sortie de conkyforecast avec « cut »,

parce que le résultat brut contenait un vilain « A » avec un accent.

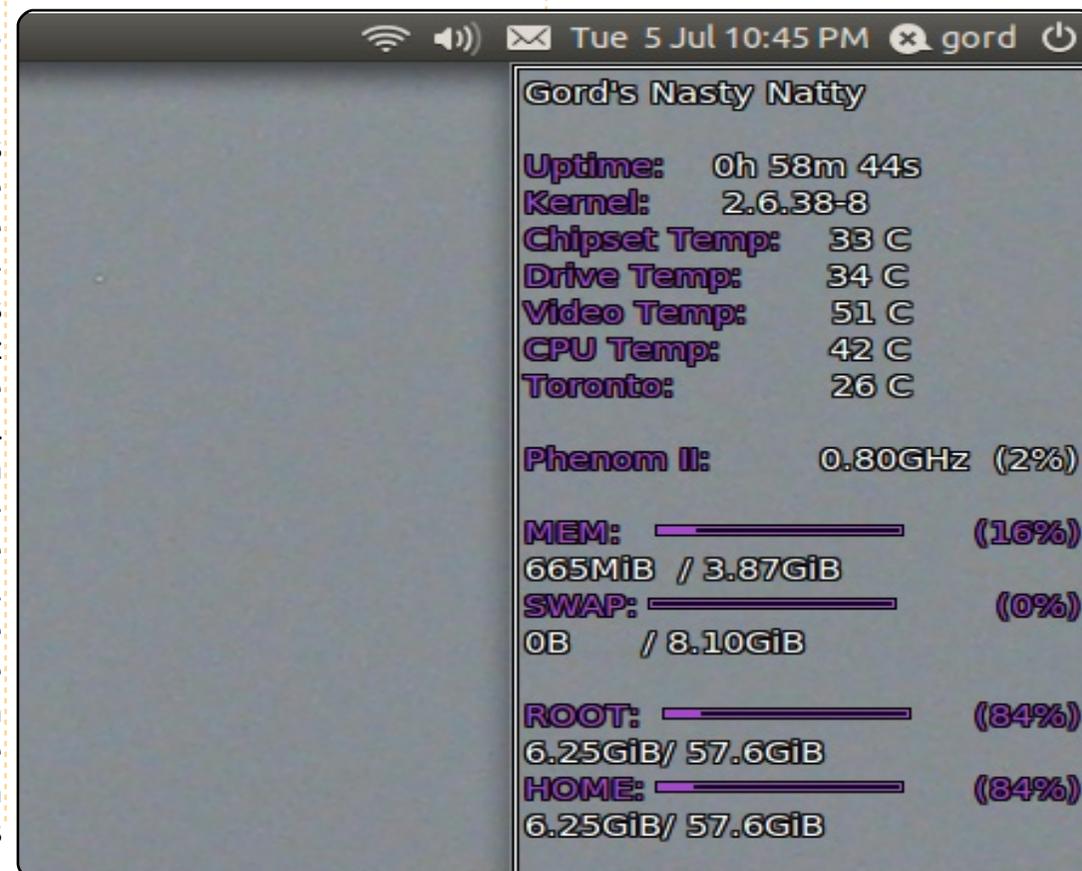
Les autres éléments de ma config conky sont assez ennuyeux : la fréquence et l'utilisation du CPU, l'utilisation mémoire et swap et l'utilisation de l'espace disque.

Le texte intégral des paramètres Conky discutés ici (et affichés ci-dessous) est ici :

<http://pastebin.com/hSQwBPpT>

.conkyForecast.config

```
CACHE_FOLDERPATH = /tmp/
CONNECTION_TIMEOUT = 5
EXPIRY_MINUTES = 30
TIME_FORMAT = %H:%M
DATE_FORMAT = %Y-%m-%d
XOAP_PARTNER_ID = XXXXXXXXX
XOAP_LICENCE_KEY = YYYYYYYYYY
DEFAULT_LOCATION = CAXX0504
```





MON BUREAU

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



J'ai pris cette capture d'écran avant de passer à la 11.04, car je ne sais pas ce qui va arriver avec ma configuration de bureau existante puisque la 11.04 utilisera Unity par défaut.

Le dock en bas de l'écran est AWN et j'ai divers screenlets sur le côté droit de l'écran et 2 screenlets autocollants sur le côté gauche - pour essayer de faire comme si elles étaient accrochées au mur.

Mon ordinateur est un Toshiba Satellite L655-S5157, avec un processeur Intel i3, 4 Go de RAM (même si je fais tourner Ubuntu 32 bits pour être sûr que les pilotes de périphériques fonctionnent avec mon matériel, j'ai dû quand même faire quelques ajustements pour faire fonctionner l'adaptateur sans fil et la prise casque), et j'ai fait une mise à niveau vers un disque dur de 750 Go.

Scott M. Keeth



J'ai pris cette photo il y a quelque temps. Ce n'est pas vraiment mon idée d'un bureau parfait, mais j'ai eu plaisir à le faire.

Logiciels utilisés : gestionnaire de thème emerald, compiz, AWN, screenlets (avec les applets de dossiers rapides installées), sans oublier Cairo-Dock, le tout exécuté sous Ubuntu 10.10 avec GNOME 2.32.

Cairo-Dock est lourd et vous avez besoin d'un bon ordinateur pour le faire fonctionner, sinon vous finirez par avoir un système tortue.

Spécifications du matériel : Compaq Presario CQ42 203AU, 3 Go de RAM, carte graphique ATI Radeon 1 Go, disque dur de 320 Go.

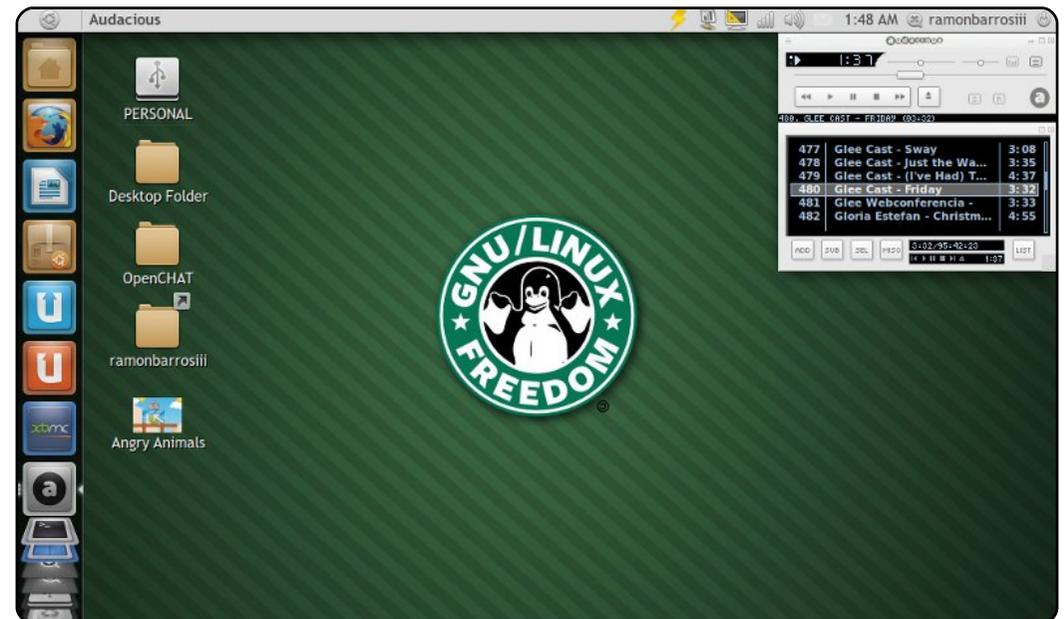
Ihsan Jaffar



C'est mon bureau Ubuntu 10.10. J'aime cette configuration en raison de sa simplicité, mais aussi de son côté classique et sophistiqué. J'ai téléchargé le fond d'écran à partir de : <http://linuxhub.net/2010/01/top-35-handpicked-ubuntu-wallpapers/>, utilisé le thème Dust, ajusté la résolution d'écran à 1280×1024 et réglé les panneaux sur transparent (clic droit > propriétés...). En dessous se trouve Cairo-Dock. Les spécifications de mon PC sont les suivantes :

- double coeur 2.5 GHz
- 2 Go de RAM
- carte graphique intégrée 256 Mo

Eyob Fitwi



À propos de « Le Netbook n'est pas encore mort » par Allan J. Smithie dans le numéro 49 du Full Circle, mon bureau tourne sur un Asus EEE-PC 900E et cela fonctionne merveilleusement. Écouter de la musique en utilisant soit Audacious (à droite) ou Banshee Media Player, le lecteur par défaut, est tout simplement parfait. Le papier peint vient de :

<http://lalitpatanpur.deviantart.com/art/GNU-Linux-quot-Starbucks-quot-logo-141284973>

Je suis toujours sur Deviantart à la recherche de fonds d'écran Ubuntu - c'est un site merveilleux pour cela. L'écran est dépouillé et les icônes sont celles de l'ensemble Faenza-Dark.

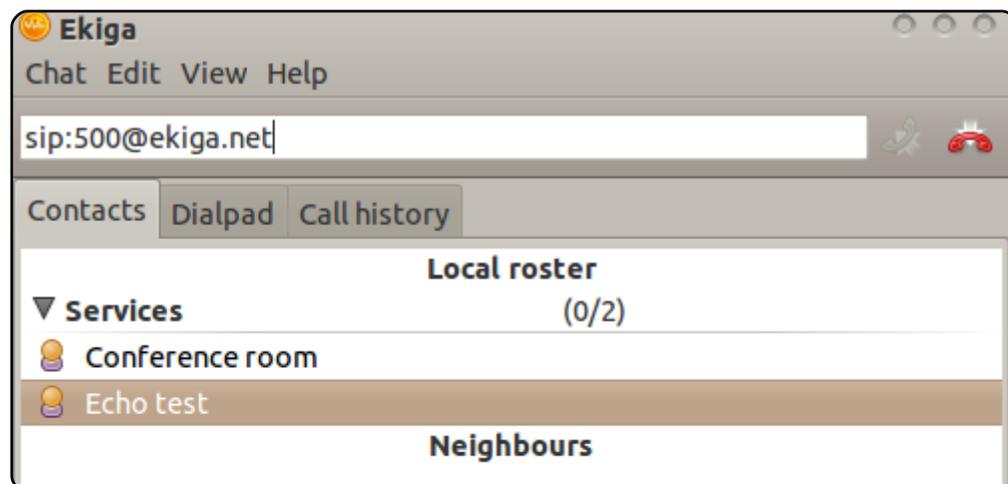
Ramon Barros

Ekiga

Page d'accueil : <http://ekiga.org/>

Ekiga, écrit à l'origine par Damien Sandras pour son mémoire de maîtrise, est l'un des softphones [NDT : téléphone logiciel] les plus populaires, surtout après l'acquisition de Gizmo5 par Google et sa disparition qui s'ensuivit. Une des principales raisons est sa facilité d'utilisation. Par exemple, la plupart des clients VoIP [NDT : Voix sur Internet/Intranet], vous demandent de vous enregistrer à un service externe. Alors que vous pouvez utiliser des services tiers, Ekiga vous offre un service intégré, ce qui aide les nouveaux utilisateurs à se sentir directement chez eux. Mais ne vous trompez pas en pensant qu'Ekiga est seulement pour les débutants ; l'application propose beaucoup de propriétés avancées, comme un gros paquet de codecs et la recherche dans un répertoire LDAP. Les utilisateurs sur le point d'utiliser Ekiga exclusivement seront aussi heureux de découvrir Ekiga Call Out, qui permet d'appeler des numéros de téléphones « réels » pour pas cher.

Pour installer Ekiga, utilisez le paquet **ekiga** dans les dépôts universe.



QuteCom

QuteCom (précédemment connu comme WengoPhone et dont l'opérateur est le service français de VoIP Wengo) est un autre client SIP très populaire. Comme Ekiga, il permet la discussion par la voix et par la vidéo. Là où il excelle, c'est sa compatibilité avec des protocoles tiers. Ses développeurs ont implémenté la bibliothèque libpurple, qui est le cœur du programme Pidgin, multi-plateforme. Le résultat est que les utilisateurs de QuteCom peuvent discuter avec des utilisateurs MSN, AIM, ICQ Yahoo, Jabber, Facebook, MySpace et Skype (même si la connexion avec Skype est boguée et comporte des ramifications légales qui posent question).

Pour installer QuteCom, utilisez le paquet **qutecom** dans les dépôts universe.

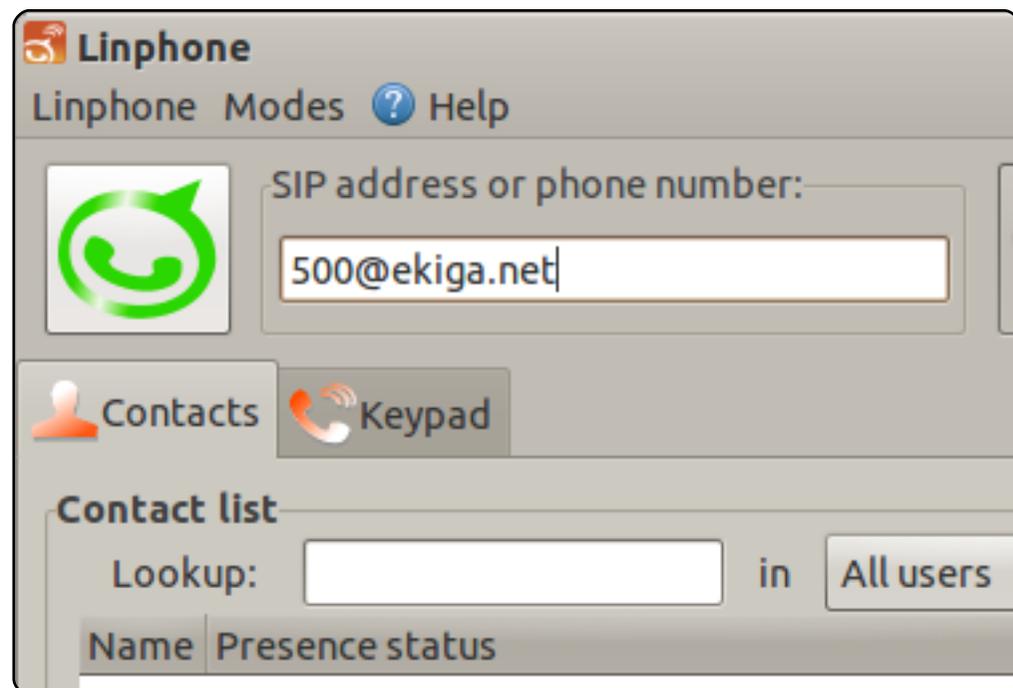


Linphone

Page d'accueil : <http://www.linphone.org/>

Si vous voulez un client SIP légèrement plus configurable (avec une interface beaucoup moins pratique), essayez Linphone. Il présente une foule de paramètres de configuration avancés, comme un commutateur IPv6/IPv4, l'ouverture manuelle de ports RTP/UDP, la configuration du nombre maxi d'unité de transmission (MTU), etc. De plus, il est indépendant de la plateforme ; vous pouvez l'utiliser sur Android, Blackberry ou sur votre iPhone, une caractéristique sympa si vous voulez une interface uniforme. Enfin, pour vous les drogués du terminal, il y a une interface de commande en ligne embarquée.

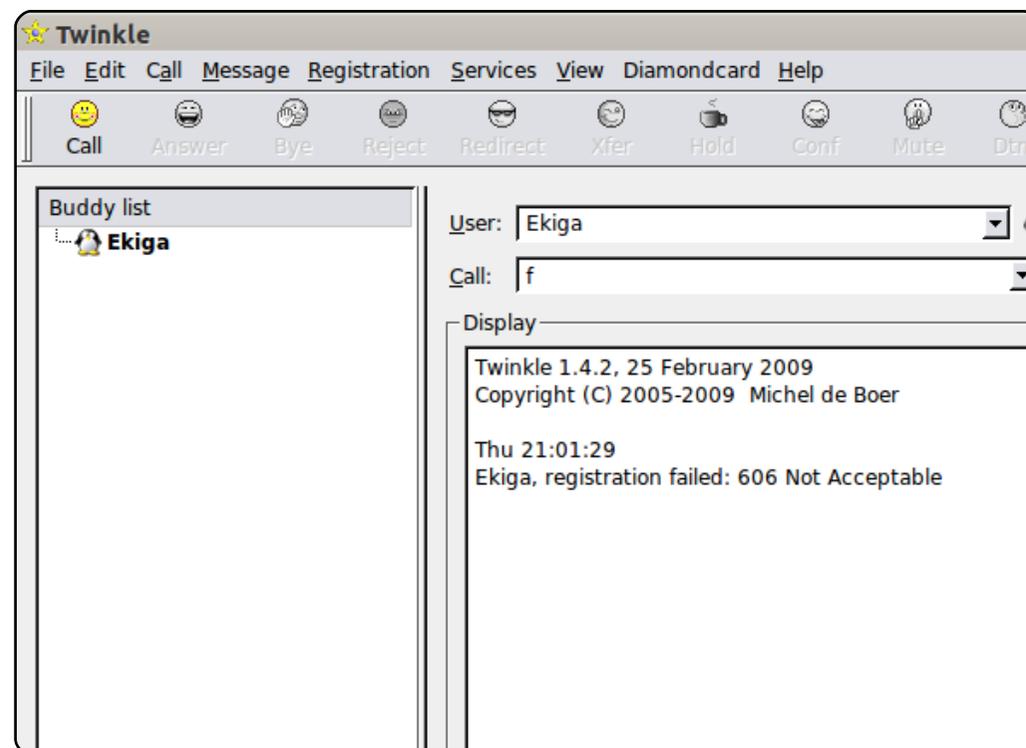
Pour installer Linphone, prenez le paquet Ubuntu sur la page de téléchargement officielle.



Twinkle

Page d'accueil : <http://www.twinklephone.com/>

Twinkle a toujours été mon client SIP favori pour KDE. D'abord, il est incroyablement pratique. Son assistant pour paramétrer les comptes permet en natif FreeWorld Dialup, sipgate, SIPPhone (bien que SIPPhone, édité par Gizmo5, soit actuellement abandonné) et Diamondcard, qui vous permet de passer des appels vers des lignes fixes et d'autres téléphones « réels ». Il y a aussi des tas d'intégrations avec KDE ; en particulier celle avec KAddressBook (même si vous pouvez utiliser le carnet d'adresses fourni si vous n'utilisez pas KDE). Enfin, pour les développeurs à travers le monde, Twinkle permet de faire des scripts sur événement. Vous pouvez configurer de nombreux scripts Bash pour qu'ils s'exécutent lorsque surviennent certains événements (appel entrant, appel sortant, fin d'appel, etc.).

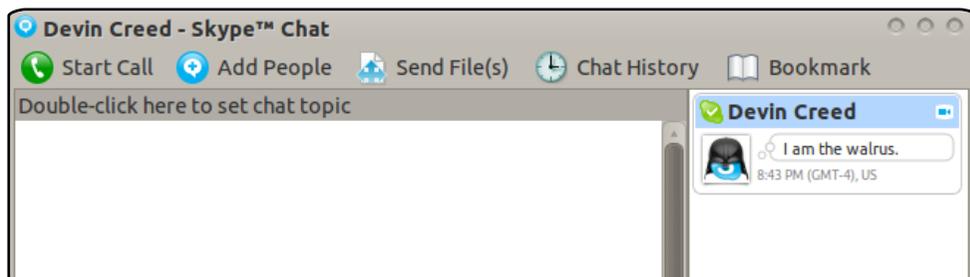


Skype

Page d'accueil : <http://www.skype.com/>

Aucune liste de clients VoIP ne serait complète sans Skype, le grand-père des téléphones logiciels, acquis récemment par Microsoft pour 8,5 milliards de dollars. Malheureusement, avant même l'acquisition par Microsoft, le portage de Skype sur Linux a été retardé. Alors que les utilisateurs Windows et Mac ont accès aux versions 5.x, les utilisateurs Linux sont forcés d'utiliser la 2.2. Cela signifie que bon nombre de fonctionnalités, comme la vidéo de groupe, sont absentes. Vous serez aussi frappés par l'interface légèrement datée, quoique, si vous avez vu les dernières itérations de l'interface Windows, ce n'est peut-être pas une mauvaise chose. Mais le plus malheureux de tout est que Skype utilise son propre protocole propriétaire, vous devez avoir un compte Skype et vous ne pouvez pas officiellement utiliser un client tiers pour s'y connecter.

Pour installer Skype, téléchargez le paquet .deb pour Ubuntu sur la page d'accueil officielle.



Top 5 - C'EST LA FIN

Malheureusement Andrew n'a plus le temps de continuer à écrire dans le Top 5 et quitte le FCM. Ça a été une joie de travailler avec lui durant ces quatre dernières années et j'espère que vous vous joindrez tous à moi pour lui souhaiter bonne chance dans ses projets.



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

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

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

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

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

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

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

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

Équipe Full Circle



Rédacteur en chef - Ronnie Tucker
ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmaster - Rob Kerfia
admin@fullcirclemagazine.org

Dir. Comm. - Robert Clipsham
mrmonday@fullcirclemagazine.org

Podcast - Robin Catling
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 l'actuel logo Full Circle.

Pour la traduction française :
<http://fullcirclemag.fr>

Date limite pour le n° 52 :
dimanche 7 août 2011.

Date de parution du n° 52 :
vendredi 26 août 2011.

