



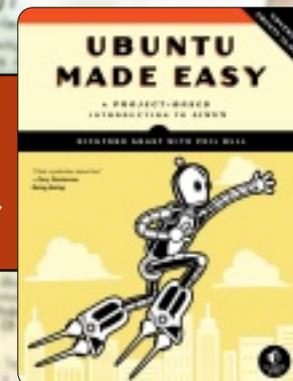
# Full Circle

LE MAGAZINE INDÉPENDANT DE LA COMMUNAUTÉ UBUNTU LINUX

NUMÉRO 65 - Septembre 2012



**CRITIQUE**  
**UBUNTU FACILE**  
*NO STARCH PRESS*



## COMMENT UTILISER LE CRYPTAGE SÉCURISATION DE VOTRE PARTITION /HOME

## Tutoriels



Python - Partie 37 p.06



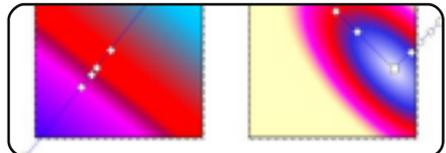
LibreOffice - Partie 18 p.10



Utiliser le chiffrement p.13



Kdenlive - Partie 2 p.16



Inkscape - Partie 5 p.18

## Graphismes



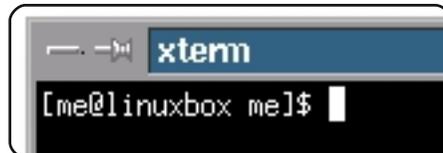
# Full Circle

LE MAGAZINE INDÉPENDANT DE LA COMMUNAUTÉ UBUNTU LINUX

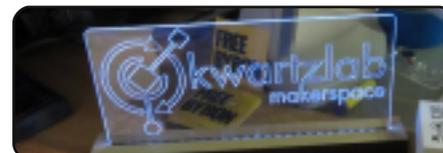
## Rubriques

```
#An alias to make the
command more detailed
alias ls = "ls -la --
color=always --classi
```

Command & Conquer p.04



Demandez au petit nouveau p.24



Labo Linux p.27

DE RETOUR  
LE MOIS PROCHAIN

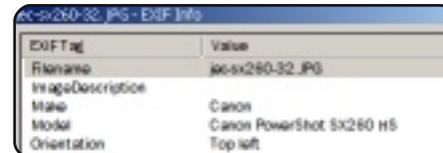
Femmes d'Ubuntu p.XX

DE RETOUR  
LE MOIS PROCHAIN

Flux Audio p.XX



Jeux Ubuntu p.54

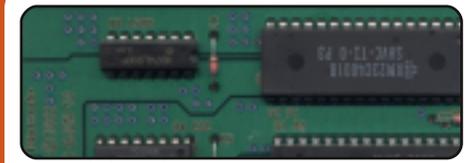


Q&R p.51



Fermeture des fenêtres p.29

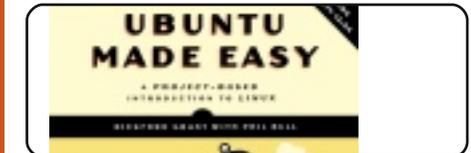
## Opinions



Mon histoire p.32



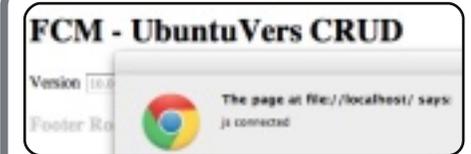
Mon opinion p.35



Critique p.42



Courriers p.48



Dév. Web p.21

## Dév. Web



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

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



## Bienvenue dans ce nouveau numéro du Full Circle !

Le FCM de ce mois-ci vous apporte plus de Python et de LibreOffice, accompagnés d'un article sur la mise en place du chiffrement dans Ubuntu. Malheureusement, chiffrer vos partitions peut mal tourner lorsque l'hibernation entre en jeu. Ne craignez rien, cet article explique comment corriger les problèmes de mise en veille. Pour l'ordinateur, je veux dire, pas pour vous.

« No Starch Press » a eu l'amabilité de nous envoyer un exemplaire d'*Ubuntu Made Easy*; nous en faisons la critique dans ce numéro. Par ailleurs, nous sommes prêts à faire une critique au sujet de tout ce qui a un lien avec Linux. Ainsi, si vous connaissez quelqu'un qui pourrait être intéressé par une critique de son œuvre, parlez-lui de nous s'il vous plaît. Cela nous donnerait non seulement une critique à faire (et cela remplirait nos pages), mais, aussi, nous serions très heureux, en retour, d'accorder au fournisseur de l'espace publicitaire gratuitement. Chaque mois, notre revue est lue par plus de 25 000 personnes qui aiment Ubuntu et Linux, cela en vaut donc tout à fait la peine.

Quelques (légères) modifications ce mois-ci. Merci de lire les pages « [Écrire pour le Full Circle](#) » et « [Contribuer](#) », car je les ai mises à jour avec des liens vers le guide officiel du style Full Circle et pour obtenir le Full Circle. Et en parlant d'obtenir le FCM, vous pouvez maintenant lire tous les anciens numéros de Full Circle via Issuu (le lien est sur la page [Contribuer](#)). Cela signifie que vous pouvez perdre du temps au boulot en lisant le FCM sans avoir à télécharger le fichier PDF. Ne vous inquiétez pas, le fichier PDF sera toujours disponible au téléchargement. Nous n'avons pas l'intention de l'abandonner.

### Amitiés et gardons le contact !

Ronnie  
[ronnie@fullcirclemagazine.org](mailto:ronnie@fullcirclemagazine.org)



Ce magazine a été créé avec :



## Le Podcast Full Circle

Tous les mois, 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 :

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



<http://fullcirclemagazine.org>



Download



**D**epuis quelques semaines, je suis devenu accro à Guild Wars 2, qui est sorti le 28 août. Mais comme j'étais en vacances, j'ai été obligé de recourir à Wine.

J'ai tendance à préférer lancer les jeux en natif. Cependant, j'ai réussi à le faire fonctionner assez bien via PlayOnLinux (les seules exceptions sont les pages Web intégrées pour la société de commerce Black Lion et la recherche avec la souris ; les deux sont résolues à l'aide des versions corrigées de Wine). Pour faire court, si vous voulez lancer le jeu dans Wine, continuez à lire. Pour ceux qui ne le connaissent pas, Guild Wars 2 est un jeu de rôle en ligne massivement multijoueur [MMO] d'ArenaNet. Il dispose de 5 classes différentes, 8 professions (appelées classes dans la plupart des MMO), et des fonctionnalités telles que des événements dynamiques (par opposition aux classes, ce sont des événements qui se reproduisent semi-aléatoirement sur la carte, rendant le jeu plus immersif) et une histoire distincte pour chaque personnage que vous créez. Pour toute personne sceptique à ce sujet : j'ai créé environ 8 per-

sonnages différents, depuis l'événement du week-end de la 3<sup>e</sup> Bêta, et chacun d'eux a eu une histoire très différente. Le jeu est en mode buy-to-play [acheter pour jouer] (par opposition à free-to-play [gratuit] ou pay-to-play [payer pour jouer]). Cela signifie qu'une fois que vous avez acheté le jeu, vous en êtes propriétaire et vous pouvez y jouer (comme la plupart des jeux non-MMO). Le jeu coûte actuellement entre 45 et 65 € (60-80 USD).

Les versions de Wine que j'ai utilisées : d'abord la 1.5.9-raw3 (le module d'entrée séquentielle est nécessaire pour être en mesure de faire tourner la caméra avec la souris). Cependant, au moment d'écrire ces lignes, PlayOnLinux offre également une série de versions de Wine pour -guildwars2, qui incluent des correctifs pour entrée séquentielle et les pages Web intégrées (voir ce rapport de bug : [http://bugs.winehq.org/show\\_bug.cgi?id=27168#c41](http://bugs.winehq.org/show_bug.cgi?id=27168#c41)). Il y a un peu moins de FPS avec cette version de Wine (1.5.12-guildwars2), mais je l'utilise depuis très peu de temps. Il existe de nombreuses versions de correctifs -guildwars2, ainsi certaines versions plus anciennes peuvent offrir des

performances légèrement meilleures. Selon les forums PlayOnLinux, 1.4.1-guildwars2 donne les meilleures performances et la 1.5.11 peut entraîner des problèmes avec Alsa. Quiconque n'utilise pas PlayOnLinux peut « patcher » sa version de Wine avec les correctifs correspondants.

Les captures d'écran ont été prises avec les paramètres graphiques les plus fins possibles sur mon ordinateur portable, mais ils n'étaient pas du tout au maximum de la finesse disponible.

La meilleure façon de mettre en place l'installation de Wine est d'utiliser PlayOnLinux et, après avoir ac-

tivé le dépôt de tests, installer Guild Wars 2 via l'interface. Toutefois, si vous n'aimez pas utiliser PlayOnLinux, il vous suffit de télécharger l'installateur et de l'exécuter. Il va commencer le téléchargement, environ 10 Mo, si je me souviens bien. Une fois le téléchargement terminé, il se peut que vous soyez accueilli par un écran noir ; si c'est le cas, vous devrez travailler à l'aveuglette pendant quelques secondes. Le bouton sur lequel vous voulez cliquer est dans le quadrant inférieur gauche de la fenêtre. Pour moi, il était à environ 1/5<sup>e</sup> à partir du bas et entre 1/5<sup>e</sup> et 1/6<sup>e</sup> à partir de la gauche de la fenêtre. Une nouvelle fenêtre s'ouvrira vous demandant l'emplacement



d'installation. Je ne vous recommande pas de trop changer le chemin par défaut, mais tant qu'il se retrouve dans le dossier correct de Wine, ça ne devrait pas poser de problème. Une fois que vous aurez choisi le chemin, cliquez sur le bouton « okay ». Dans les nouvelles versions de l'installateur, le bouton peut s'appeler « install », mais si c'est « okay » et que rien ne se passe, le bouton « install » devrait être à peu près au même endroit que le premier bouton, mais sur l'autre côté de la fenêtre.

Pour ceux qui ne veulent pas se battre avec un écran noir, vous pouvez facilement démarrer l'installation à partir d'un PC sous Windows et copier le dossier résultant, Guild Wars 2. Ça marche aussi dans une machine virtuelle. Je ne recommanderais cependant pas de mettre le patch du jeu dans une VM, car le dossier résultant peut devenir plutôt volumineux. Une fois que vous aurez obtenu les Gw2.exe, Gw2.dat et Gw2.tmp, vous serez pratiquement prêt à patcher votre jeu.

Afin de patcher votre jeu, vous devrez créer un lanceur quelconque, afin de pouvoir passer un argument à Gw2.exe. Si vous utilisez PlayOnLinux, vous pouvez le faire en choisissant Configure et ajouter -dx9single dans

le champ des arguments. Cela évite le problème d'écran noir (et aussi la tentative de connexion perpétuelle). Si vous utilisez un bon vieux Wine, il suffit de créer soit un fichier .desktop (je n'ai pas testé les arguments dans ces sortes de fichiers, mais cela devrait fonctionner), soit un fichier bash qui ressemble à quelque chose comme ceci :

```
#!/bin/bash  
wine $PATH/Gw2.exe -dx9single
```

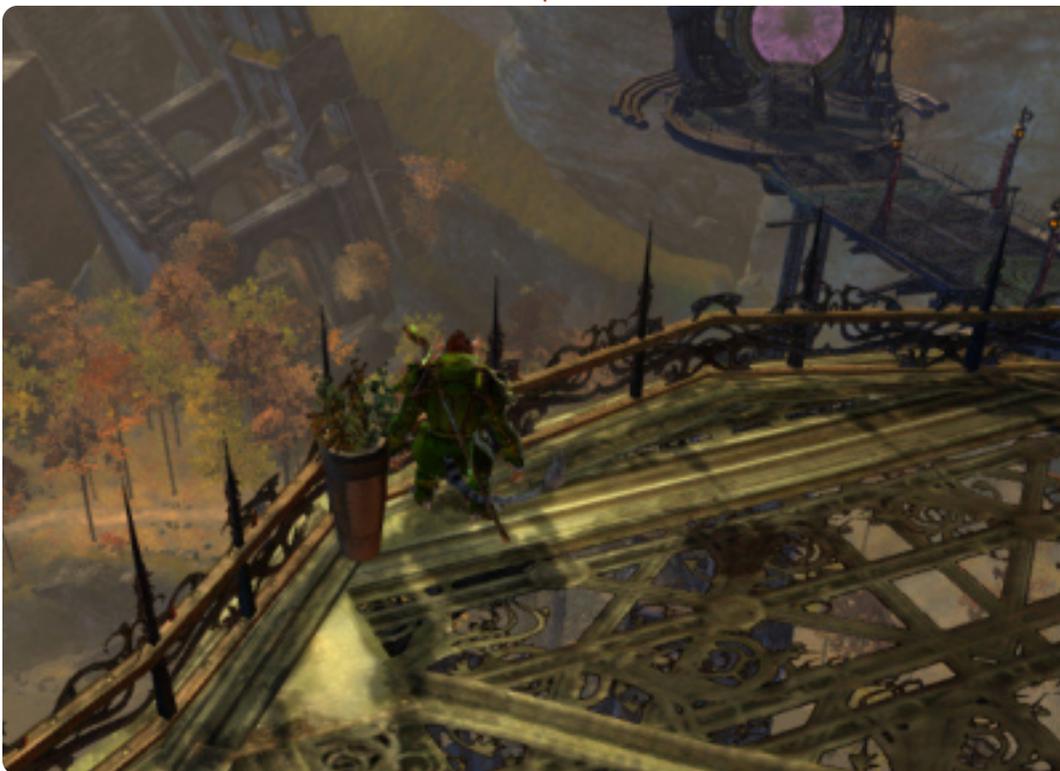
Cela a fonctionné pour moi pendant les week-ends bêta (depuis, je suis passé à PlayOnLinux afin d'avoir un accès facile aux patches d'entrée

séquentielle [raw input]). Il est également recommandé d'avoir installé d3dx9, gecko, et mono. (Bien que gecko et mono ne semblent pas avoir d'impact, il est préférable de les avoir et ne pas en avoir besoin).

Une fois que votre lanceur est créé, vous êtes prêt à commencer à patcher (croyez-moi, cela peut prendre un certain temps). Quelques personnes rapportent des plantages intermittents du lanceur lors de l'utilisation de Wine, mais je n'ai pas eu ce problème. Si vous êtes prêt à risquer de le laisser sans surveillance pendant le téléchargement, vous pouvez essayer, mais

vous devrez peut-être redémarrer le lanceur de temps en temps.

J'espère avoir captivé tous les fans de MMO avec cet article. Si c'est le cas et que vous aimeriez voir continuer cette sorte d'articles, faites-le moi savoir (ainsi que les noms des jeux que vous aimeriez voir traités : si je peux le faire fonctionner, j'écrirai un article). Si vous avez des questions, des commentaires ou des suggestions sur cet article (ou des idées pour de futurs articles), vous pouvez me joindre à [lswest34@gmail.com](mailto:lswest34@gmail.com). Si vous le faites, merci d'inclure FCM ou C&C dans l'objet du mail, pour que je ne le néglige pas. En outre, si quelqu'un joue à Guild Wars 2 et a des suggestions pour le rendre plus fonctionnel (ou si vous voulez partager quelques astuces et/ou poser des questions), je vous invite à m'envoyer un e-mail. Mon monde personnel est Gandara, mais, grâce à la fonction d'invité, il y a des chances pour que je sois en mesure d'aider n'importe qui.



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



Ce mois-ci, nous allons terminer le programme de transposition que nous avons écrit dans Kivy. J'espère que vous avez enregistré le code de la dernière fois, parce que nous allons le compléter. Sinon, récupérez-le sur le FCM n° 64.

Commençons par récapituler ce que nous avons fait le mois dernier. Nous avons créé une application qui permet à un guitariste de transposer rapidement d'une clé à une autre. Le but ultime est de pouvoir exécuter cette application non seulement sous Linux ou Windows, mais également sur un

appareil Android. Je l'emporte sur ma tablette quand je vais répéter avec mon groupe. Je me préparais à conditionner notre projet pour Android, mais certaines choses ayant changé dans la méthode pour le faire, nous verrons cela le mois prochain.

L'application, telle que nous l'avons laissée la dernière fois, ressemblait à ce qui est ci-dessous à gauche.

Lorsque nous aurons terminé, elle devrait ressembler à l'écran ci-dessous à droite.

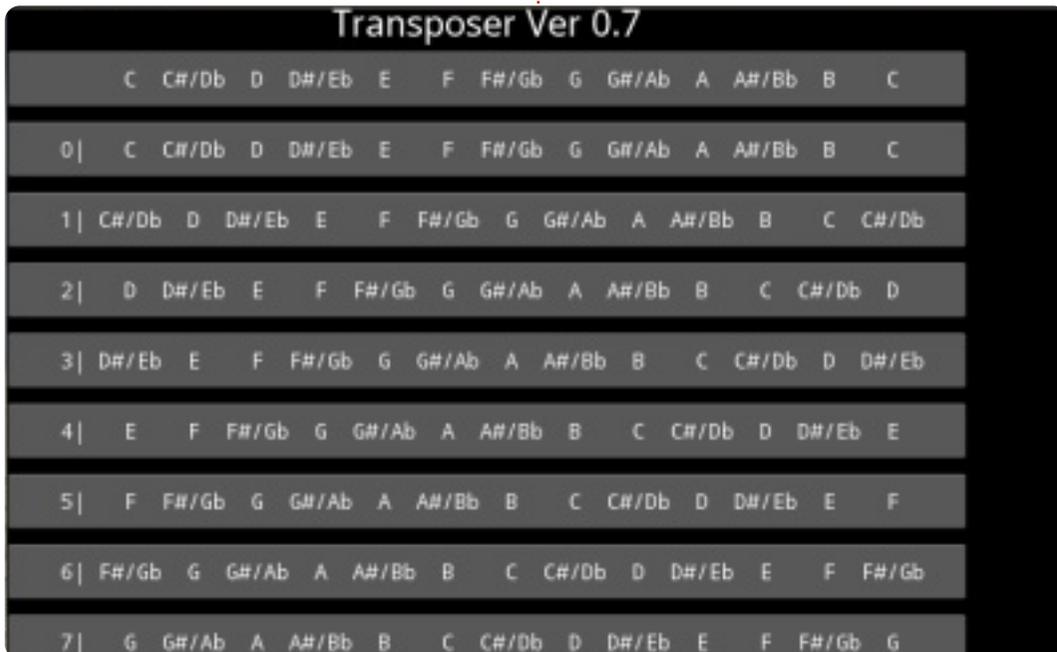
La première chose que vous re-

marquerez est qu'il y a des étiquettes bleues à la place de celles qui étaient grises et tristes. La suivante est qu'il y a trois boutons. Enfin, les étiquettes qui défilent sont plus proches de la largeur totale de la fenêtre. À part ça, c'est à peu près la même chose (visuellement). L'un des boutons est un bouton « à propos » qui affichera quelques informations simples, pour vous montrer comment faire un pop-up simple. Un autre bouton sert à quitter. Le troisième bouton va remplacer l'étiquette de texte pour faciliter la transposition de piano à guitare ou vice-versa.

```
#:kivy 1.0
#:import kivy kivy

<BoundedLabel>:
    canvas.before:
        Color:
            rgb: 0, 0, 1
        Rectangle:
            pos: self.pos
            size: self.size
```

Nous allons commencer par créer un fichier .kv (ci-dessus). C'est ce qui va nous donner les étiquettes colorées. C'est un fichier très simple.



Les deux premières lignes sont nécessaires. Elles indiquent simplement quelle version de Kivy est requise. Ensuite, nous créons un nouveau type d'étiquette appelé « BoundedLabel ». La couleur est réglée avec des valeurs RVB (entre 0 et 1, ce dernier représentant 100 %), et comme vous pouvez le voir, la valeur de bleu est fixée à 100 pour cent. Nous allons également créer un rectangle qui est l'étiquette réelle. Enregistrez ce fichier sous le nom « transpose.kv ». Vous devez prendre le même nom que la classe qui va l'utiliser.

Maintenant que ceci est terminé, ajoutez les lignes suivantes juste avant la classe transpose dans le fichier source de la dernière fois :

```
class BoundedLabel(Label):  
    pass
```

Pour que cela fonctionne, il suffit d'une définition. Avant d'aller plus loin, ajoutez la ligne suivante à la section des importations :

```
from kivy.uix.popup import  
Popup
```

Cela nous permettra de créer le popup plus tard. Maintenant, dans la classe Transpose, juste à l'intérieur de la routine build, placez le code ci-dessus à droite.

```
def ChargeEtiquettes(w):  
    if w == 0:  
        tex0 = self.textel  
        tex1 = self.texte2  
    else:  
        tex0 = self.texte3  
        tex1 = self.texte4  
    for i in range(0,22):  
        if i <= 12:  
            if i < 10:  
                t1 = " " + str(i) + "| "  
            else:  
                t1 = str(i) + "| "  
                t = tex1  
        else:  
            t1 = ''  
            t = ''  
    l = BoundedLabel(text=t1+t[(i*6):(i*6)+78], size=(780, 35),  
                    size_hint=(None, None),halign='left',  
                    font_name='data/fonts/DroidSansMono.ttf')  
    s.add_widget(l)
```

La routine ChargeEtiquettes nous donnera les étiquettes de couleur (BoundedLabel) et la capacité d'échange. Vous avez pratiquement tout vu la dernière fois. Nous passons une valeur au paramètre « w » pour déterminer quel texte est affiché. La ligne l=BoundedLabel est à peu près la même que la dernière fois, sauf que, cette fois, nous utilisons un widget BoundedLabel au lieu d'un widget Bouton. Les « ChargeEtiquettes » seront principalement appelés depuis la routine suivante, Echange. Placez ce code (à droite) en dessous de ChargeEtiquettes.

```
def Echange(instance):  
    if self.quelsens == 0:  
        self.quelsens = 1  
        btnSens.text = "Guitare --> Piano"  
        btn1.text = " " + self.texte3  
        s.clear_widgets()  
        ChargeEtiquettes(1)  
    else:  
        self.quelsens = 0  
        btnSens.text = "Piano --> Guitare"  
        btn1.text = " " + self.textel  
        s.clear_widgets()  
        ChargeEtiquettes(0)
```

```
self.quelsens=0
self.texte1 = " C | B |A#/Bb| A |G#/Ab| G |F#/Gb| F | E |D#/Eb| D |C#/Db| C |"
self.texte2 = " C | B |A#/Bb| A |G#/Ab| G |F#/Gb| F | E |D#/Eb| D |C#/Db| C | B |A#/Bb| A |G#/Ab| G |F#/Gb| F | E |D#/Ab| D |C#/Db| C |"
self.texte3 = " C |C#/Db| D |D#/Eb| E | F |F#/Gb| G |G#/Ab| A |A#/Bb| B | C |"
self.texte4 = " C |C#/Db| D |D#/Eb| E | F |F#/Gb| G |G#/Ab| A |A#/Bb| B | C |C#/Db| D |D#/Eb| E | F |F#/Gb| G |G#/Ab| A |A#/Bb| B | C |C#/Db|"
```

Vous pouvez voir que cette routine est assez explicite. Nous utilisons une variable (self.quelsens) pour déterminer « dans quel sens » les étiquettes s'affichent... de Guitare vers Piano ou de Piano vers Guitare.

Assurez-vous de sauvegarder votre travail dès à présent, car nous allons faire beaucoup de changements à partir de maintenant.

Remplacez les lignes définissant texte1 et texte2 par les lignes ci-dessus (tableau en haut de page).

Nous réglons self.quelsens à 0 qui sera notre valeur par défaut pour la procédure d'échange. Ensuite, nous définissons quatre chaînes au lieu des deux que nous avons la dernière fois. Vous remarquerez peut-être que les chaînes texte3 et texte4 sont en fait texte1 et texte2 à l'envers.

Maintenant, nous allons adapter la définition de la ligne racine. Changez-la de :

```
root =
GridLayout(orientation='vertical', spacing=10,
cols=1, rows=3)
```

à :

```
root =
GridLayout(orientation='vertical', spacing=6, cols=1,
rows=4,
row_default_height=40)
```

Nous avons changé l'espacement de 10 à 6 et réglé la hauteur de ligne par défaut à 40 pixels. Changez le texte de l'étiquette (ligne suivante) en « text='Transposer Ver 0.8.0' ». Pour le reste, rien n'a changé sur cette ligne.

Maintenant changez la définition du bouton de :

```
btn1 = Button(text = " " +
text1, size=(680,40),
```

```
size_hint=(None, None),
```

```
halign='left',
```

```
font_name='data/fonts/DroidSansMono.ttf',
```

```
padding=(20,20))
```

à :

```
btn1 = Button(text = " " +
self.text1, size=(780,20),
```

```
size_hint=(None, None),
```

```
halign='left',
```

```
font_name='data/fonts/DroidSansMono.ttf',
```

```
padding=(20,2),
```

```
background_color=[0.39,0.07,.92,1])
```

Remarquez que j'ai changé le format de la première définition pour plus de clarté. Les gros changements sont la taille qui passe de 680,40 à 780,20 et la couleur de fond du bouton. Rappelez-vous, on peut changer la couleur de fond pour les boutons, mais pas pour les étiquettes « standards ».

Ensuite, nous allons définir trois widgets AnchorLayout pour les trois boutons que nous ajouterons plus

tard. Je les ai nommés al0 (AnchorLayout0), al1 et al2. Nous ajoutons également le code pour le Popup « à propos » et définissons nos boutons avec les paramètres de liaison (bind). Ceci est illustré à la page suivante, en haut à gauche.

Trouvez la ligne « s = GridLayout » et modifiez l'espacement de 10 à 4. Ensuite, ajoutez la ligne suivante après la ligne s.bind (juste avant la boucle for) :

```
ChargeEtiquettes(0)
```

Ceci appelle la routine ChargeEtiquettes avec notre « quelsens » par défaut qui vaut 0.

Ensuite, commentez la totalité du code de la boucle for. Cela commence par « for i in range(0,19): » et se termine par « s.add\_widget(btn) ». Nous n'avons pas besoin de cette routine puisque ChargeEtiquettes le fait pour nous.

Maintenant, enregistrez votre code

```

a10 = AnchorLayout()
a11 = AnchorLayout()
a12 = AnchorLayout()
popup = Popup(title='A propos de Transposer',
              content=Label(text='Ecrit par G.D. Walters'),
              size_hint=(None, None), size=(400, 400))
btnSens = Button(text = "Piano --> Guitare",
                 size=(180, 40), size_hint=(None, None))
btnSens.bind(on_release=Echange)
btnAPropos=Button(text="A propos",
                  size=(180, 40), size_hint=(None, None))
btnAPropos.bind(on_release=AfficheAPropos)
btnQuitter =Button(text="Quitter",
                   size=(180, 40), size_hint=(None, None))
btnQuitter.bind(on_release=exit)
    
```

et essayez de l'exécuter. Vous devriez voir un bouton violet foncé en haut et nos BoundLabels d'un joli bleu. De plus, vous remarquerez que les Bound-Labels dans la fenêtre de défilement sont plus rapprochés, ce qui en facilite grandement la lecture.

Nous sommes presque au bout de notre code, mais il nous reste quelques petites choses à faire. Après la ligne « sv = ScrollView », ajoutez la ligne suivante :

```
sv.size = (720, 320)
```

Cela définit la taille du widget ScrollView à 720 sur 320, ce qui le rend plus large à l'intérieur de la fenêtre racine. Maintenant, avant la ligne « return racine », ajoutez le code que vous voyez en haut à droite.

Ici, nous ajoutons les trois boutons aux widgets AnchorLayout, créons un GridLayout pour contenir les AnchorLayouts et enfin ajoutons les AnchorLayouts au GridLayout.

Retournez juste en dessous de la routine « def Echange » et ajoutez ce qui suit :

```

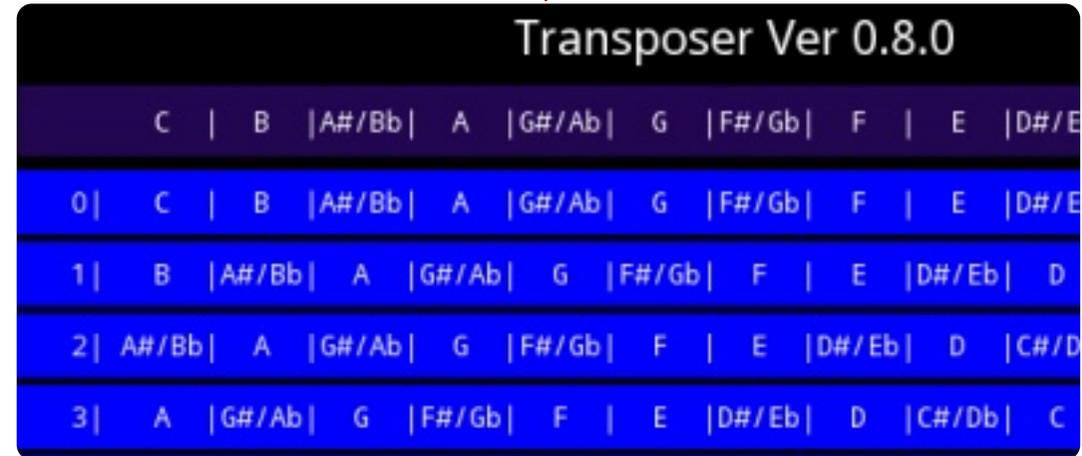
def AfficheAPropos(instance):
    popup.open()
    
```

C'est tout. Enregistrez et exécutez le code. Si vous cliquez sur le bouton « À propos », vous verrez le popup tout simple. Cliquez n'importe où en dehors du popup pour le faire disparaître.

Maintenant, notre code est écrit. Vous pouvez trouver le code complet

```

a10.add_widget(btnSens)
a11.add_widget(btnQuitter)
a12.add_widget(btnAPropos)
bgl = GridLayout(orientation='vertical',
                 spacing=6, cols=3, rows=1,
                 row_default_height=40)
bgl.add_widget(a10)
bgl.add_widget(a11)
bgl.add_widget(a12)
    
```



ici : <http://pastebin.com/T0kJ0q5z>

Ensuite, nous devons créer notre paquet Android... mais cela devra attendre la prochaine fois.

Si vous voulez vous préparer et essayer d'empaqueter pour Android avant le mois prochain, allez sur <http://kivy.org/docs/guide/packaging-android.html> pour trouver la documentation à ce sujet. Assurez-vous de suivre attentivement la documentation.

**Rendez-vous le mois prochain.**



**Greg** est propriétaire de RainyDay Solutions LLC, une société de consultants à Aurora au Colorado, et programme depuis 1972. Il aime faire la cuisine, marcher, la musique et passer du temps avec sa famille. Son site web est [www.thedesignedgeek.net](http://www.thedesignedgeek.net).



Lors de la création d'une présentation, il est important de présenter les informations de façon agréable et instructive. Utiliser les transitions entre diapositives apporte un mouvement visuel d'un sujet à l'autre, et mettre en place des animations contribue à informer l'auditoire ou à mettre l'accent sur le sujet actuel. Une trop grande utilisation des transitions et des animations peut donner à votre présentation un aspect moins professionnel. Mais l'utilisation appropriée de ces fonctionnalités donnera à votre présentation une apparence soignée et professionnelle.

## Transitions entre les diapos

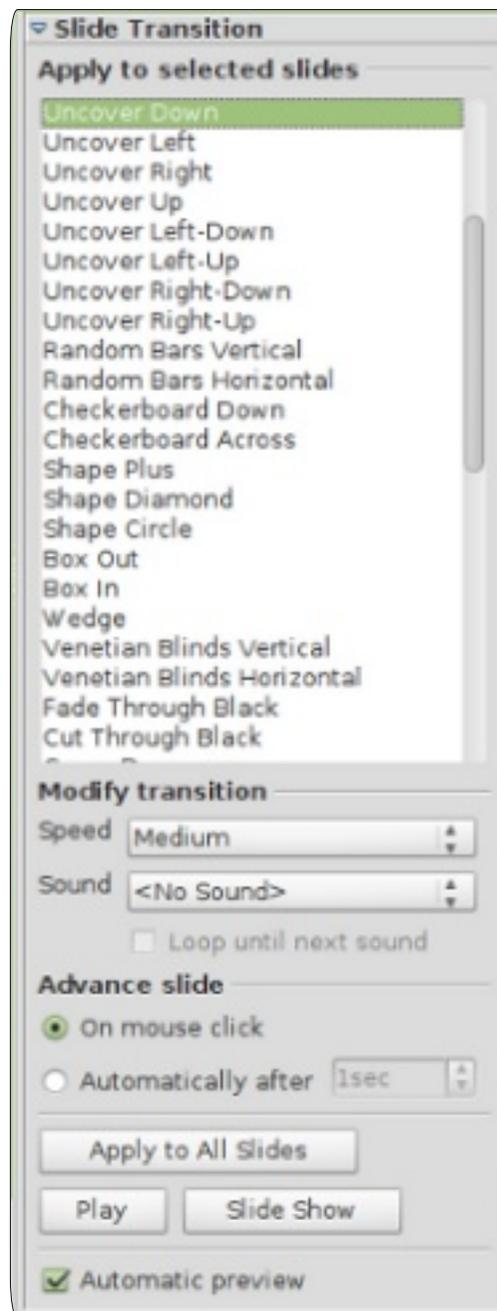
Les transitions sont les changements visuels réalisés lors du passage d'une diapositive à l'autre. Les transitions fournissent une indication visuelle à l'auditoire que vous changez de sujet. En général, vous utiliserez la même transition entre toutes les diapositives, mais, dans certains cas, vous souhaitez utiliser une transition différente pour indiquer un changement de sujet à l'assistance.

La diapositive que vous souhaitez modifier étant affichée dans la fenê-

tre principale, choisissez Transition de diapo dans le volet des Tâches. Le menu déroulant vous présente un ensemble de transitions différentes entre les diapositives. Si vous avez coché l'aperçu automatique au bas du volet Transition, vous verrez un aperçu de la transition lorsque vous la choisirez ou modifierez ses paramètres.

Vous pouvez modifier plus profondément la transition dans la section Modifier la transition du volet. « Vitesse » changera la vitesse à laquelle la diapositive est affichée. « Son » vous permettra de jouer un son lors de la transition. Vous pouvez choisir un son parmi ceux fournis par défaut ou choisir le vôtre. Une fois que vous aurez choisi un son, vous pouvez choisir « En boucle jusqu'au son suivant ». Vous en aurez rarement besoin, mais il est là le cas échéant.

Dans la section « Passer à la diapo suivante », vous définissez comment et quand vous souhaitez que le diaporama avance. « Au clic » signifie que la diapositive sera affichée jusqu'à ce que vous cliquiez avec la souris ou appuyiez sur la barre d'espace. « Automatiquement après » vous permet de faire avancer automatiquement le dia-



porama après un nombre défini de secondes. Lorsqu'il est coché, vous pouvez régler le nombre de secondes dans le variateur.

En bas de la fenêtre, vous avez trois boutons. « Appliquer à toutes les diapos » fait ce qu'il dit, il joue la transition entre toutes les diapositives de la présentation. « Lire » fait en sorte que la transition se déroule dans la vue principale. « Diaporama » démarre la présentation à partir de la diapositive en cours.

## Animations

Les « Animations » sont semblables à des transitions, mais au lieu d'agir sur la diapo, elles agissent sur les objets individuels dans la diapo. Les animations aident à souligner un point, créer la fluidité et un intérêt visuel lorsque vous présenterez les objets sur une diapo. Elles gardent l'auditoire attentif au sujet actuel et agissent comme un repère visuel pour le présentateur.

Pour créer des animations, choisissez d'abord la diapositive pour laquelle vous souhaitez créer des animations. Choisissez le ou les objets

que vous souhaitez animer, puis ouvrez le volet « Animation personnalisée » dans le volet des Tâches. Cliquez sur « Ajouter » et la boîte de dialogue des animations s'ouvrira. Ici, vous pouvez choisir l'animation que vous voulez pour le ou les objets choisis.

Impress propose quatre types d'animations différentes :

**Entrée** : Ces animations sont jouées pendant l'apparition de l'objet sur la page.

**Accentuation** : Ces animations sont utilisées pour souligner un point par un changement de couleur, un clignotement, etc.

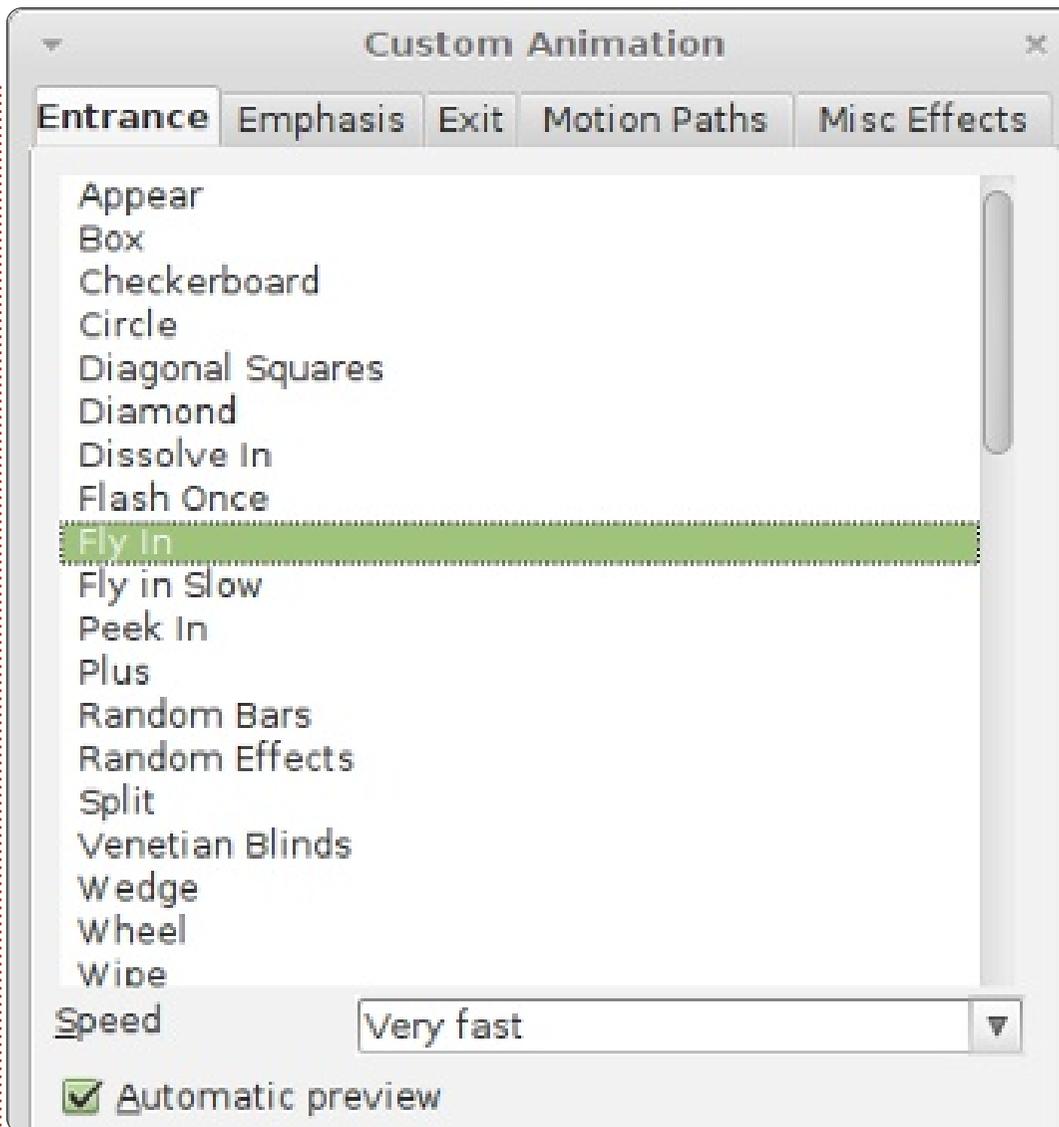
**Quitter** : Ces animations paraissent lorsque l'objet quitte la page.

**Trajectoires** : Ces animations forcent l'objet à suivre un chemin défini.

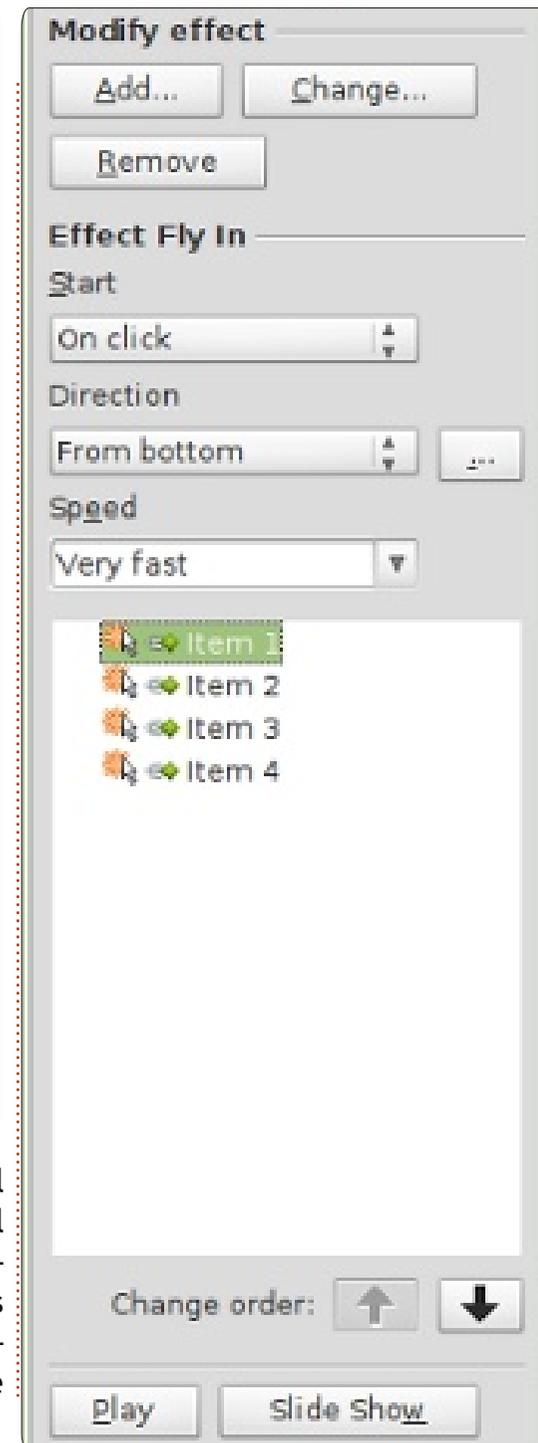
Il y a un cinquième onglet dans la boîte de dialogue des animations liées à des objets multimédias. Il vous permet de démarrer, arrêter et mettre en pause des objets multimédias.

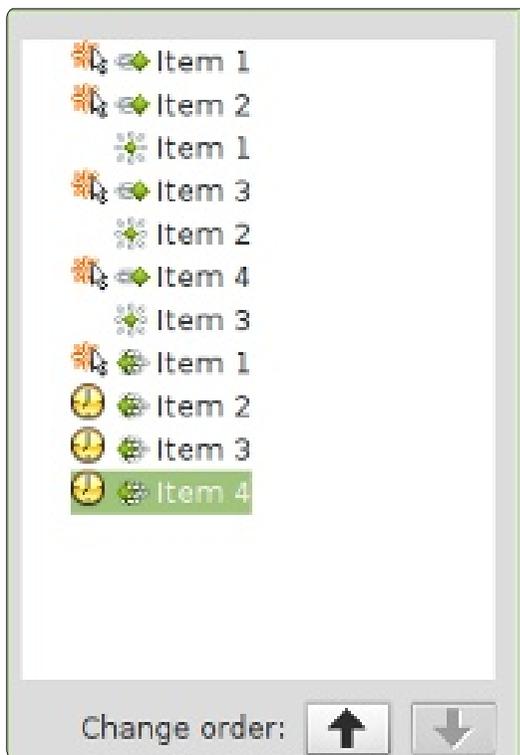
Une fois que vous aurez sélectionné votre animation, cliquez sur OK.

La section « Effet » du volet animation vous donne la possibilité d'affiner votre animation. « Démarrer » contrôle l'événement qui va déclencher l'animation. « Au clic » va déclencher l'animation lorsque le bouton de



la souris est cliqué ou que vous appuyez sur la barre d'espace. « Avec le précédent » déclenche l'animation lorsque l'effet précédent est joué. « Après le précédent » joue l'animation après l'effet précédent. Le second contrôle est directement liée au type d'animation que vous choisissez. S'il s'agit d'une animation Trajectoire, il vous demande une direction. Si l'animation change de couleur, il vous demande une couleur. Enfin, la « Vitesse » contrôle la vitesse à laquelle l'animation se joue.





## Exemple d'animation

La vraie puissance des animations se voit quand vous les combinez pour créer des effets intéressants pour vos objets. Dans notre exemple, l'effet que nous allons créer va afficher des éléments dans une liste un par un. Lorsque l'élément suivant s'affiche, le précédent va se griser. Enfin, tous les éléments de la liste disparaîtront avant la transition de diapo.

Créez une nouvelle diapositive et, dans la zone de texte, ajoutez quatre éléments de liste. Sélectionnez-les, puis cliquez sur Ajouter dans le volet « Ani-

mation personnalisée ». Dans l'onglet Entrée, sélectionnez « Arrivée » et cliquez sur OK. Sélectionnez chacune des animations dans le volet des animations et positionnez le démarrage « Au clic », la direction « À partir du bas », et la vitesse à une vitesse qui semble bonne sur votre machine.

Pour l'effet de changement de couleur, choisissez les trois premiers éléments de la zone de texte de la diapositive, puis cliquez sur le bouton Ajouter. Sur l'onglet « Accentuation », choisissez « Modifier la couleur de la police », puis cliquez sur OK. Pour chacune de ces trois nouvelles animations, positionnez le début avec les précédents, la couleur à gris, et la vitesse à une vitesse qui semble bonne sur votre machine. Remontez l'animation de changement de couleur pour le premier élément à l'aide des flèches « Modifier l'ordre ». Déplacez-la vers le haut sous l'animation d'entrée pour le deuxième point. Remontez la deuxième animation de changement de couleur sous la troisième animation d'entrée et laissez le troisième changement de couleur sous la quatrième, l'animation d'entrée.

Enfin, nous allons créer un fondu pour tous les éléments. Sélectionnez les quatre éléments de la liste dans la zone de texte de la diapositive. Cli-

quez sur Ajouter dans le volet Animation. Dans l'onglet Quitter, choisissez « Dissoudre » et cliquez sur OK. Réglez la première sortie à démarrer « Au clic » et les trois autres à « Après la précédente ». Sélectionnez une vitesse de dissolution qui fonctionne pour votre machine.

Testez vos animations en cliquant sur « Diaporama » dans le volet animation. Si vous avez tout configuré correctement, chaque élément doit apparaître en volant depuis le bas et se griser lorsque vous cliquez avec la souris. A la fin, les quatre éléments devraient se dissoudre.

Les transitions et les animations sont essentielles pour créer une présentation d'allure professionnelle. Si vous faites attention et ne vous laissez pas emporter, vous pouvez créer une présentation soignée et inoubliable. Rappelez-vous que l'idée d'une présentation est de présenter vos idées à votre public et non pas de les impressionner avec des transitions et des animations exagérées et fantaisistes.



**Elmer Perry** a commencé à travailler et programmer sur Apple IIE, puis il y a ajouté de l'Amiga, pas mal de DOS et de Windows, une pincée d'Unix, et un grand bol de Linux et Ubuntu.



Le Podcast Ubuntu couvre toutes les dernières nouvelles et les problèmes auxquels sont confrontés les utilisateurs de Linux Ubuntu et les fans du logiciel libre en général. La séance s'adresse aussi bien au nouvel utilisateur qu'au plus ancien codeur. Nos discussions portent sur le développement d'Ubuntu, mais ne sont pas trop techniques. Nous avons la chance d'avoir quelques super invités, qui viennent nous parler directement des derniers développements passionnants sur lesquels ils travaillent, de telle façon que nous pouvons tous comprendre ! Nous parlons aussi de la communauté Ubuntu et de son actualité.

Le podcast est présenté par des membres de la communauté Ubuntu Linux du Royaume-Uni. Il est couvert par le Code de Conduite Ubuntu et est donc adapté à tous.

L'émission est diffusée en direct un mardi soir sur deux (heure anglaise) et est disponible au téléchargement le jour suivant.

[podcast.ubuntu-uk.org](http://podcast.ubuntu-uk.org)



Quand vous avez installé Ubuntu, vous n'avez peut-être pas choisi de chiffrer vos données, ou alors vous avez ajouté un utilisateur sans chiffrement ; mais, maintenant, vous avez changé d'avis et voulez chiffrer. Autrement dit, vous (ou un autre utilisateur de l'ordinateur) voulez, mais n'avez pas, de cryptage.

Comment ajouter un cryptage après coup ?

Heureusement, c'est plutôt facile. Il y a trois étapes principales :

- Faire une copie cryptée de votre dossier.
- Retirer le dossier d'origine non crypté.
- Crypter votre espace de swap. (Cette dernière étape n'est utile que la toute première fois que vous chiffrez, que ce soit durant l'installation ou en suivant ce tutoriel.)

Je l'ai testé sous Ubuntu Precise 12.04 (complètement à jour).

## Préparation

En raison d'un bogue connu, vous ne serez pas en mesure de vous connecter si votre papier peint est dans

le dossier personnel de l'utilisateur à chiffrer. Si l'utilisateur a personnalisé son fond d'écran, merci de vous assurer qu'il n'est pas stocké dans son dossier personnel.

Cette procédure est sans danger, car elle crée une copie chiffrée de votre dossier personnel. Cela implique cependant que vous ayez suffisamment de place sur votre disque. Si vous n'avez pas assez de place, merci de sauvegarder vos données, de supprimer les gros fichiers (par ex. : les films), et de les restaurer une fois le cryptage fait. (Normalement, je vous recommande de sauvegarder toutes vos données de toute façon, en cas d'accident.)

En utilisant votre gestionnaire de paquets favori, installez `ecryptfs-utils`.

## Cryptage

Dans ce tutoriel, j'utilise mon nom `paddy` en tant qu'utilisateur. Merci de le remplacer par l'utilisateur à chiffrer.

Démarrez en mode de récupération [Recovery Mode] (lorsque vous démarrez, appuyez sur la touche Maj jusqu'à ce que vous obteniez le menu GRUB. Le « mode de récupération » est généralement le deuxième élément

du haut).

Dans le menu du mode de récupération, choisissez Retour à l'invite de commande `root` [Drop to root shell prompt].

Entrez les commandes suivantes pour corriger les bugs existants :

```
mount --options remount,rw /
mount --all
```

La commande suivante vous demande votre mot de passe et effectue une copie cryptée de votre dossier :

```
ecryptfs-migrate-home --user
paddy
```

Quand elle aura terminé, vous verrez quelques alertes. Ignorez-les ; mais vous devrez noter le nom du dossier temporaire qu'elle a créé. Il ressemblera à quelque chose comme `/home/paddy.ChPzxxqD`, mais les huit derniers caractères seront aléatoires. Vous en aurez besoin lorsque vous finaliserez ou reviendrez en arrière, ci-dessous.

Entrez la commande suivante pour redémarrer (cela peut prendre plusieurs secondes, soyez donc patient) :

```
reboot now
```

## Finalisation

Maintenant, connectez-vous normalement. Est-ce que tout fonctionne ?

Si cela ne fonctionne pas, passez au paragraphe Retour arrière ci-dessous.

Si cela fonctionne, finissez comme suit :

Ouvrez un terminal et entrez la commande suivante. Utilisez le dossier temporaire que vous avez noté à l'étape 5 du cryptage :

```
sudo rm -R
/home/paddy.ChPzxxqD
```

Restaurez toutes les données que vous avez supprimées (le cas échéant) dans le paragraphe Préparation ci-dessus.

Ouvrez un terminal et entrez la commande suivante. Si un utilisateur chiffré se trouvait déjà sur votre système, vous pouvez passer cette étape :

```
sudo ecryptfs-setup-swap
```

Redémarrez.

## Retour arrière

Si votre cryptage n'a pas réussi,



vous devez restaurer votre configuration précédente. Répétez les étapes 1 à 3 ci-dessus du paragraphe Cryptage.

Entrez la commande suivante avec votre dossier temporaire de l'étape 5 du cryptage. Vous ne devriez pas voir d'erreur ; si vous en avez, appelez à l'aide :

```
ls -l /home/paddy.ChPzxxqD
```

Maintenant faites le retour arrière avec les commandes :

```
cd /home
rm -R paddy .ecryptfs/paddy
mv paddy.ChPzxxqD paddy
```

Redémarrez.

J'espère que cela vous aide. Si vous avez des problèmes insurmontables, envoyez-moi une requête sur les forums Ubuntu (<http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=1987630>).

## Mise en veille avec cryptage

Un certain nombre de personnes s'est demandé pourquoi Ubuntu n'avait plus d'option de mise en veille prolongée et comment la réactiver. C'est à cause du cryptage. Si vous avez activé le cryptage, l'espace de swap est aussi chiffré, mais avec une clé aléatoire. Lorsque vous hibernez, les

données sont stockées sur votre espace de swap, lorsque vous rallumez, la clé aléatoire est perdue et le système ne peut pas lire l'espace de swap.

Réactiver la mise en veille sur Ubuntu, si vous n'avez pas de cryptage, est facile : il suffit de suivre les étapes 6 et 8 dans le paragraphe Mise en place de la veille prolongée ci-dessous.

Mais si vous chiffrez réellement, vous devez remplacer la clé aléatoire pour le swap avec une phrase de passe de votre choix.

Notez cependant que chaque utilisateur de l'ordinateur aura besoin de connaître cette phrase de passe pour démarrer la machine !

J'ai testé ceci sous Ubuntu 12.04 à la fois nativement et dans Virtual Box. Ce dernier a un problème pour afficher l'écran lors de la reprise, mais l'installation native a parfaitement fonctionné.

## Préparation

Entrez la commande suivante :

```
sudo cryptsetup status cryptswap1
```

Dans les résultats, vous verrez une ligne indiquant le périphérique, qui

ressemble à quelque chose comme /dev/sda1 ou /dev/sdb5. Ceci est votre partition de swap. Notez-le, car vous en aurez besoin plus tard.

Je recommande toujours une sauvegarde complète avant de modifier votre système.

## Mise en place de la veille prolongée

Entrez les commandes suivantes. Assurez-vous de remplacer /dev/sdXN avec votre partition de swap préparée ci-dessus. Merci de prendre soin de les taper dans le bon ordre :

```
sudo swapoff
/dev/mapper/cryptswap1

sudo cryptsetup luksClose
/dev/mapper/cryptswap1

sudo cryptsetup luksFormat --
cipher aes-cbc-essiv:sha256
--verify-passphrase --key-
size 256 /dev/sdXN
```

**ATTENTION !**

```
=====
This will overwrite data on
/dev/sda1 irrevocably. [cela
va effacer irrévocablement
les données de /dev/sda1]
```

```
Are you sure? [Tapez yes en
majuscules] : YES
```

```
Enter LUKS passphrase: [tapez
votre nouvelle phrase de passe]
```

**Verify passphrase:** [retapez votre nouvelle phrase de passe]

```
sudo cryptsetup luksOpen
/dev/sdXN cryptswap1
```

```
Enter passphrase for /dev/sda1:
[encore une fois, tapez votre nouvelle
phrase de passe]
```

```
sudo mkswap
/dev/mapper/cryptswap1

sudo swapon --all

swapon -s
```

La dernière commande doit afficher un nom de fichier /dev/cryptswap1.

En utilisant votre éditeur de texte préféré (ou vous pouvez appuyer sur Alt-F2 et taper gksudo gedit), modifiez le fichier /etc/crypttab. Remplacez la ligne actuelle cryptswap1 comme suit (n'oubliez pas de remplacer /dev/sdXN par votre partition de swap) :

```
cryptswap1 /dev/sdXN none
luks
```

Maintenant, modifiez le fichier /usr/share/initramfs-tools/scripts/local-top/cryptroot. Recherchez la ligne suivante (qui doit être sur la ligne 288, mais cela pourrait changer au fil du temps) :

```
message "cryptsetup: unknown
error setting up device
mapping"
```



Passez à la ligne vierge suivante (avant `FSTYPE=""`) et insérez une nouvelle ligne (n'oubliez pas de remplacer `/dev/sdXN`):

```
/sbin/cryptsetup luksOpen  
/dev/sdXN cryptswap1
```

Modifiez le fichier `/etc/acpi/hibernate.sh`. Sur la première ligne blanche, insérez la ligne suivante :

```
DEVICE= '/dev/mapper/cryptswap1'
```

Modifiez le fichier `/etc/initramfs-tools/conf.d/resume`. Remplacez la ligne existante par :

```
RESUME=/dev/mapper/cryptswap1
```

Modifiez le fichier `/etc/polkit-1/localauthority/50-local.d/com.ubuntu.enable-hibernate.pkla`. Le fichier n'existe pas encore, donc vous allez le créer. Ajoutez les lignes :

```
[Re-enable hibernate by  
default]
```

```
Identity=unix-user:*
```

```
Action=org.freedesktop.upower  
.hibernate
```

```
ResultActive=yes
```

Enfin, ouvrez un terminal et entrez la commande suivante :

```
sudo update-initramfs -u -k  
all
```

Redémarrez.

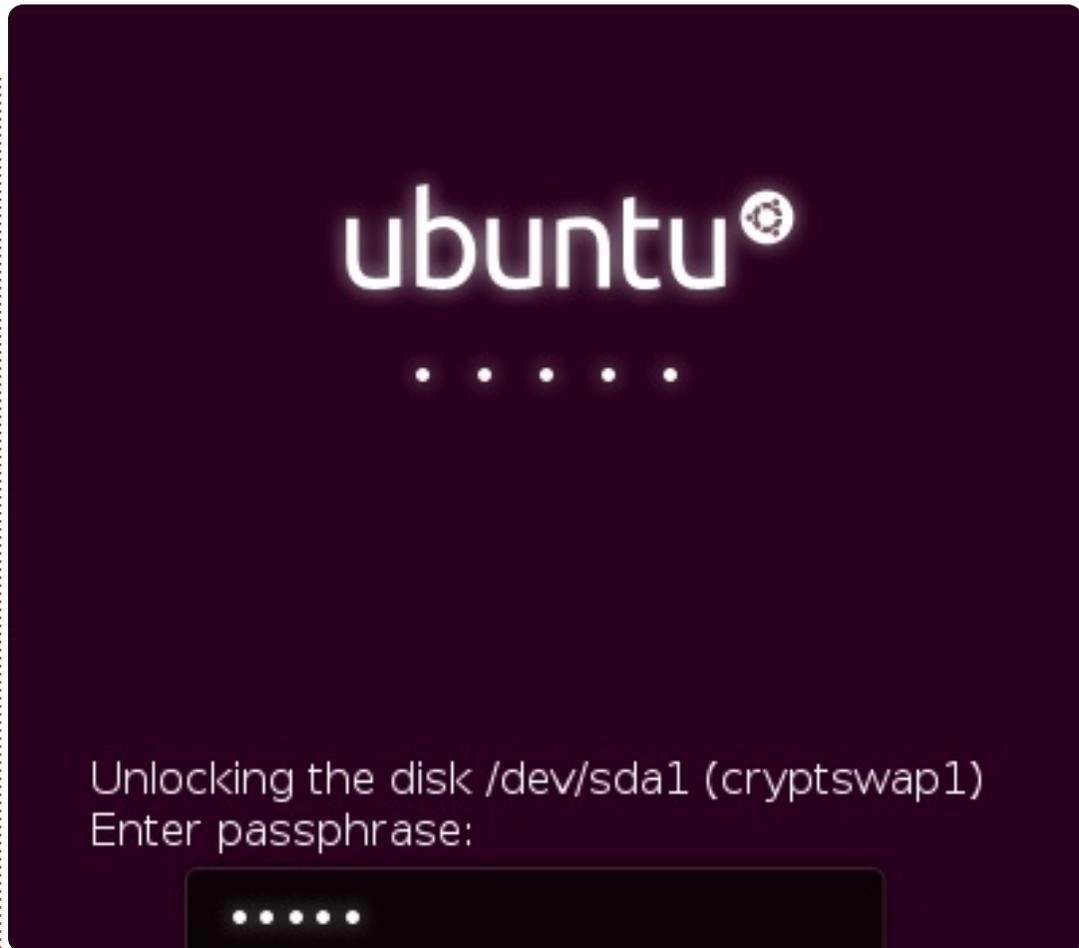
## Mise en veille prolongée

Lors du démarrage, votre machine vous demandera d'entrer votre nouvelle phrase de passe pour le swap. Entrez-la, et vous devriez continuer jusqu'à la connexion normale.

Si vous oubliez la phrase de passe, entrez n'importe quoi. Après trois tentatives infructueuses, la machine va continuer de toute façon, mais avec le swap désactivé. Refaites la procédure de ce tutoriel pour réinitialiser votre phrase de passe.

Maintenant, vous trouverez la mise en veille prolongée sur votre menu d'arrêt et vous pourrez mettre en veille ! Si vous souhaitez mettre en veille prolongée à partir de la CLI (interface de ligne de commande), utilisez la commande :

```
sudo pm-hibernate
```

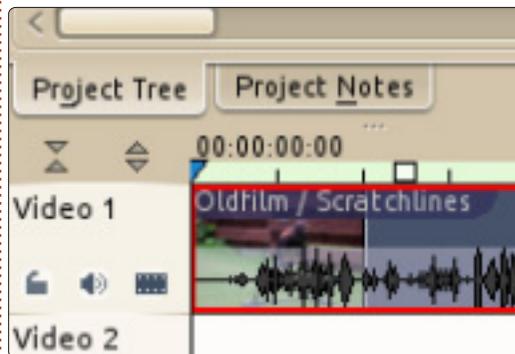
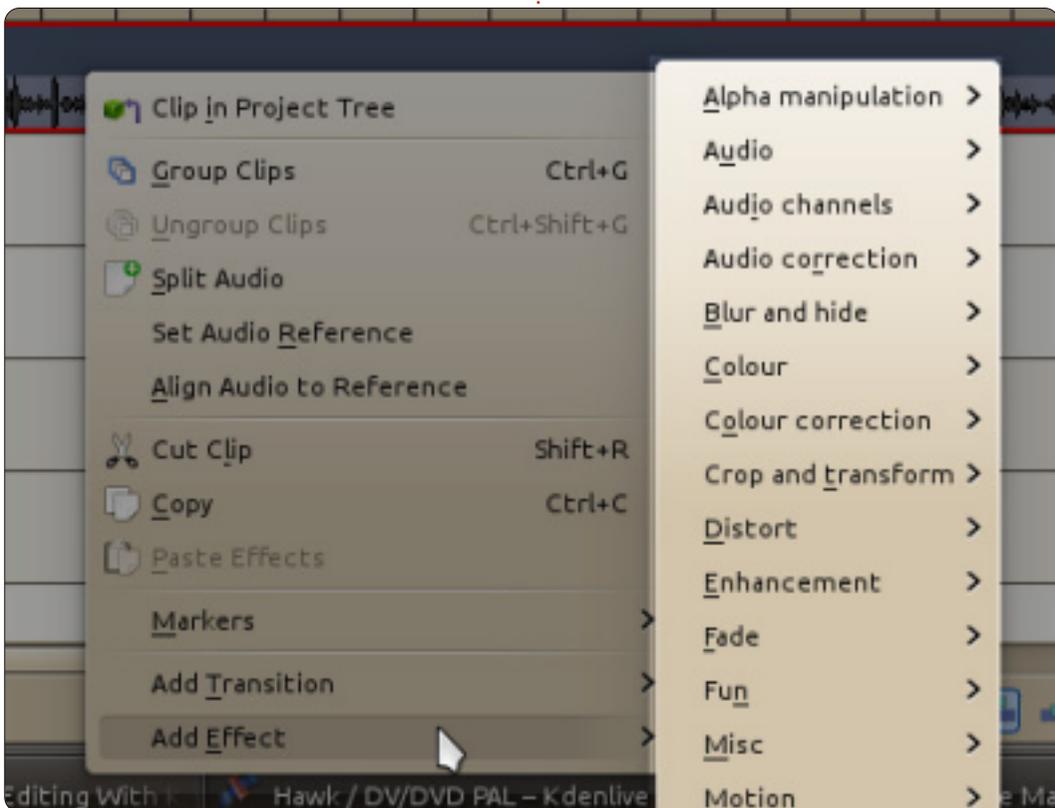


La dernière fois, nous avons mis bout à bout deux clips avec un fondu de transition. Cette fois-ci, nous allons étudier les effets. Les transitions vous permettent de passer d'un clip à l'autre, alors qu'un effet s'applique sur un clip pour modifier son apparence.

Ajoutez un clip à votre projet, puis faites un clic droit dessus et regardez les effets disponibles dans le menu

« Ajouter un effet ».

Les effets sont regroupés en fonction de l'effet désiré. Si je choisis Ajouter un effet > Marrant > Vieux film et Ajouter un effet > Marrant > Rayures, le nom des effets appliqués sont indiqués sur l'aperçu et (dans le cas présent) ma vidéo va sauter et avoir des imperfections comme sur un vieux film.



Pour supprimer des effets, cliquez simplement sur le X au-dessus de l'effet dans les « propriétés des effets » à côté de la liste des clips.

C'est au même endroit que vous pouvez modifier les propriétés de l'effet à votre convenance.

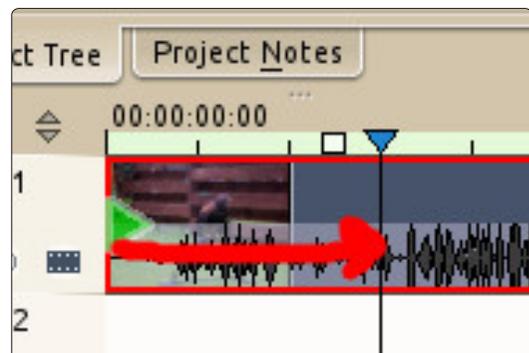
Les effets ne sont pas là juste pour le plaisir, cependant. L'application Ajouter un effet > Amélioration > Atténuation du bruit (ou Plus aigu) vous permet d'améliorer l'apparence de votre clip. L'effet Ajouter un effet > Correction de la couleur vous permettra de régler la luminosité, le contraste et les couleurs dans votre clip.

Bien que vous puissiez avoir l'impression que je n'ai pas montré grand chose dans ces deux parties, c'est à vous d'expérimenter avec le chevauchement de clips et d'essayer les différentes transitions disponibles. Même chose avec les effets. Essayez-les, un



à la fois, pour voir comment ils modifient vos clips et, en un rien de temps, vous aurez d'incroyables fusions de clips.

Avant de terminer cette partie, je voudrais vous montrer comment découper un clip rapidement. Disons que vous avez votre scène parfaite, mais avant la scène principale on vous voit (par exemple) placer la caméra, puis à la fin venir la récupérer. Idéalement, vous voulez supprimer le début et la fin de ce clip pour ne laisser que la partie parfaite. Pour cela vous pouvez glisser le clip dans la partie montage vidéo, puis faire défiler la vidéo jusqu'à ce que vous trouviez l'endroit où vous voulez que le clip commence. Arrêtez-vous là. Maintenant, si vous placez le pointeur au début du clip, vous verrez une flèche verte brillante apparaître. Faites-la glisser jusqu'à l'endroit où vous voulez que soit le début. Vous avez maintenant enlevé la partie du début.



Maintenant, faites la même chose à la fin. Et voilà le clip parfait !

Voici une astuce sympa et une chose avec laquelle vous pourrez jouer jusqu'à la prochaine fois. De nombreuses séquences vidéo sont prises à main levée et tangent. Faites un clic droit sur un clip (dans la fenêtre en haut à gauche), et choisissez Stabiliser > Stabiliser le clip. Ça peut prendre un certain temps (une barre de progression s'affiche sur la vignette du clip), alors faites-le uniquement sur les clips courts pour le moment.

Si vous voulez que j'aborde un sujet particulier dans cette série, ayez la gentillesse de m'envoyer un courriel à l'adresse : [ronnie@fullcirclemagazine.org](mailto:ronnie@fullcirclemagazine.org).

Le mois prochain, nous ajouterons quelques titres à notre vidéo.



**Ronnie** est le fondateur et le rédacteur en chef du Full Circle, un membre officiel d'Ubuntu et, à ses moments perdus, un artiste que vous pouvez admirer ici : <http://ronnietucker.co.uk>

## SUDOKU 16x16

Les numéros de 1 à 9 et les lettres A à F sont à pourvoir dans le réseau 16x16 de sorte que chaque rangée, chaque colonne et chaque boîte 4x4 contienne de 1 à 9 et de A à F.

8			6				0				E	A	9		5
			3	D	8		5		6	4	F	7			
2		F	0			B		8			1		6		
5	7			9	E						D		8	2	4
E	8	2	F				6		D	1		B			A
	3			E	2	8		F		B		1		0	
	C			5		F		E	2	6			D		
		0			1	D	9	5			3				E F
C	1			F			D	3	7	8				2	
		B			C	A	E		9		6				3
	9		7		6		3		E	A	5				1
	D		A		9	7		4					F	E	5 0
4	E	6		A						5	7				D 2
		A		6			2		0				4	1	C
				5	7	F	3		2		D	C	E		
3		C	B	4					6				5		9

Les solutions sont sur l'avant-dernière page.

Jeux aimablement fournis par **The Puzzle Club**, qui en possède les droits d'auteur - [www.thepuzzleclub.com](http://www.thepuzzleclub.com)



Le mois dernier, je vous ai présenté le dialogue Remplissage et contour en tant que méthode de réglage des couleurs plates ou des motifs sur vos objets. La spécification SVG vous permet d'utiliser également des dégradés, mais, malheureusement, n'en décrit que deux sortes : le linéaire et le radial. Si vous avez utilisé des dégradés dans d'autres programmes de graphismes, il se peut que vous soyez habitué à avoir beaucoup plus de variété, mais Inkscape se doit d'appliquer les spécifications SVG quelles que soient leurs limitations. Ainsi, au moins à ce moment, vous n'avez que deux sortes de dégradés. Inkscape possède un bouton distinct pour chacun d'eux dans l'onglet Remplissage et contour, Fond, du dialogue. Comme vous pouvez vous y attendre, l'un ressemble à un dégradé linéaire :

et l'autre à un dégradé radial :



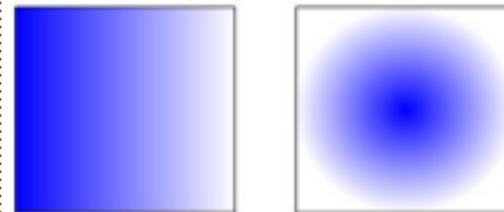
Quel que soit celui que vous choisissez, vous vous trouverez confronté à la même interface utilisateur au sein du dialogue (ci-dessus à droite).



Le premier élément est une liste déroulante des dégradés qui existent déjà dans votre document. Celui sélectionné actuellement, en haut de la liste, est le nouveau que vous êtes en train de créer. Si vous préférez utiliser un dégradé déjà existant, il suffit de le sélectionner dans la liste. Chaque dégradé reçoit un nom très peu convivial, comme le « linearGradient3791 » dans la capture d'écran. Malheureusement, Inkscape ne propose pas d'interface utilisateur pratique où vous pourriez modifier ce nom, ce qui fait

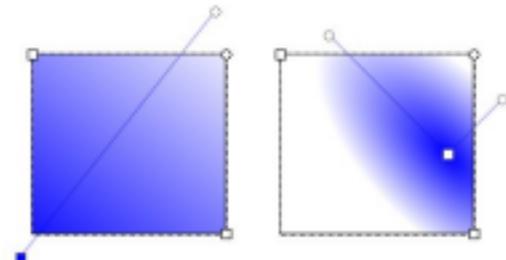
que, une fois que vous avez placé plus d'une poignée de dégradés dans un document, la liste devient lourde sans donner beaucoup d'informations sur l'utilisation de chaque dégradé dans votre image.

Le nouveau dégradé aura toujours la même forme de base : une couleur de départ, réglée à la version entièrement opaque de la couleur de remplissage actuelle (ou noir, s'il n'y a pas de couleur de fond choisie), et une couleur de fin, qui est la même que celle du départ, mais dont la valeur alpha est mise à zéro. En résulte un dégradé allant d'une couleur opaque vers une couleur transparente, de gauche à droite pour un dégradé linéaire et du centre vers l'extérieur pour un dégradé radial :



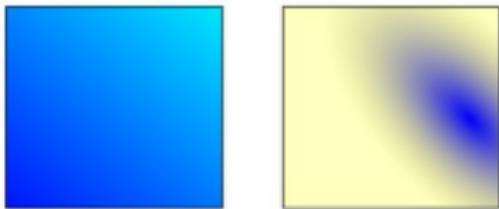
Si vous double-cliquez sur votre objet afin de passer en mode édition où les petites poignées, dont nous avons discuté dans les articles précé-

dents, s'affichent, vous y trouverez aussi deux ou trois nouvelles poignées, reliées par des lignes, qui indiquent le point de départ et celui de la fin de vos dégradés, comme, respectivement, une poignée carrée et une, circulaire. Vous pouvez les déplacer – même à l'extérieur des limites de votre objet – afin de modifier la position et l'angle du dégradé. En ce qui concerne les dégradés radiaux, le point à chaque bout peut être déplacé de façon indépendante, ce qui vous permet de faire des dégradés circulaires ou elliptiques.



Lorsque vous cliquez sur l'une des poignées du dégradé, vous remarquez que le dialogue Remplissage et contour bascule en mode fond et la couleur choisie apparaît également dans les à-plats de remplissage en bas à gauche de la fenêtre principale d'Inkscape. La couleur que vous voyez est celle du point de limite du dégradé

sélectionné et vous pouvez le modifier par tous les moyens que nous avons vus précédemment. Essayez de sélectionner le point transparent du dégradé, puis cliquez sur un autre à plat de remplissage et, enfin, jouez avec le curseur d'opacité ou le variateur « O ». Cette approche vous permet de créer des dégradés qui changent en douceur entre deux couleurs, n'importe lesquelles.

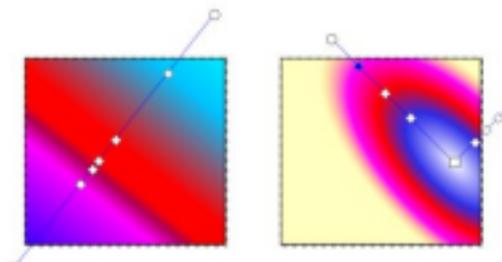


Un dégradé de deux couleurs est bien beau, mais qu'est-ce qui se passe si vous en voulez trois, quatre ou tout un arc-en-ciel ? Vous pourriez créer de multiples objets, chacun contenant une partie du dégradé complet, mais cela deviendrait rapidement lourd et complexe. En réalité, la réponse est plus facile que vous pourriez penser : il suffit de créer plus de poignées sur les dégradés. Au lieu d'une poignée départ et une poignée fin, nous en aurons une ou plusieurs au milieu aussi. Toutes ces poignées définissent une couleur spécifique dans le dégradé et sont appelées le plus souvent, des « stops ».

Pour ajouter un nouveau stop à un dégradé, il faut bien préciser à Inkscape que nous voulons éditer le dégradé et non pas l'objet lui-même, en choisissant l'outil Dégradé :



dans la barre d'outils (ou en appuyant sur « g » ou sur CTRL-F1). Il est maintenant possible de double-cliquer sur la ligne qui relie les stops existants afin d'en ajouter un nouveau. Par défaut, il prendra la couleur et l'opacité à cet endroit de la ligne et, ainsi, l'apparence de votre objet ne changera pas – mais maintenant que le nouveau stop existe, vous pouvez le sélectionner et changer sa couleur. Vous pouvez également déplacer des stops le long de la ligne, les réunissant ensemble pour créer une transition franche entre les couleurs ou, au contraire, les éloignant l'un de l'autre pour quelque chose de plus progressif. Il est facile de créer des dégradés criards et multicolores très rapidement, bien que l'effet artistique soit souvent meilleur si les changements de couleur entre les stops sont plus subtils.



Pendant que l'outil Dégradé est actif, vous pouvez toujours déplacer les points de fin pour modifier la taille et l'angle du dégradé. Quand vous avez fini, il suffit de sélectionner votre objet avec l'outil Sélectionner et vous reviendrez à la vue familière du dialogue Remplissage et contour avec le dégradé à sa place. Un raccourci utile pour cela est d'appuyer sur la barre espace. Dans la plupart des cas, cela basculera entre l'outil actuel et l'outil Sélectionner à chaque fois.

Retournons à un dégradé plus simple, avec seulement deux stops. La méthode rapide pour ce faire, c'est de régler votre remplissage en Fond, puis de basculer en dégradé. Le résultat en sera l'affichage par défaut d'un fondu d'opaque vers transparent, centré sur votre objet. À nouveau, le dialogue Remplissage et contour devrait s'afficher exactement comme dans la première image de cet article, ce qui nous offre l'occasion d'examiner les options restantes.

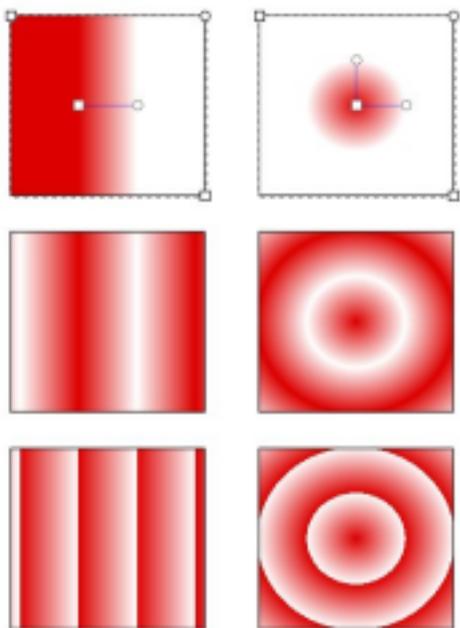
Le bouton Dupliquer est presque explicite. Il reproduit le dégradé sélectionné dans le menu déroulant et applique la copie à l'objet actuellement sélectionné. Cette dernière précision est importante, cela veut dire que vous pouvez y aller joyeusement : modifier la couleur et la position des

stops dans la copie du dégradé sans que cela ait un impact sur les objets qui en utilisent la version originale. Comme cela, il peut être un point de départ commode si vous avez déjà un dégradé qui est proche de celui que vous voulez, mais pas tout à fait parfait.

Nous reviendrons au bouton Éditer... dans très peu de temps.

Le variateur Répétition sert à définir ce qui se passe au-delà des stops de départ et de fin de votre dégradé. Par défaut, c'est réglé sur « aucune » ; dans ce cas la zone avant la poignée départ aura la même couleur que la poignée départ elle-même et, de la même façon, la zone au-delà de la poignée fin prendra la même couleur que celle du stop fin. Les deux autres réglages répètent le dégradé : « réflexion » fait que le dégradé s'inverse à chaque répétition, ce qui donne une transition fluide qui se répète ainsi : Départ-Fin, Fin-Départ, Départ-Fin, Fin-Départ... ; « directe » utilise le dégradé tel quel, ce qui crée un cycle beaucoup plus brutal : Départ-Fin, Départ-Fin, Départ-Fin, Départ-Fin... Comme souvent, une illustration rend ceci beaucoup plus compréhensible qu'une description textuelle. Voici donc trois paires de dégradés démontrant les modes « aucune », « réflexion » et « directe » se servant des dégradés de la

première paire :



Nous allons maintenant revenir au bouton Éditer... Si vous cliquez dessus, une fenêtre Éditeur de dégradé s'affichera. Ceci est une interface alternative pour la modification des dégradés : vous pouvez ajouter et enlever des stops, changer leur position à l'intérieur du dégradé et modifier leur couleur – ce sont exactement les mêmes fonctionnalités disponibles en utilisant l'outil Dégradé sur le canevas sauf que l'éditeur ne vous aidera pas à changer la position et l'angle des dégradés à l'intérieur des objets. Cependant, le dialogue de l'éditeur de dégradé a été déclaré officiellement obsolète et il est probable qu'il disparaisse lors d'une version ultérieure, au

profit de quelques fonctionnalités de modifications sur le canevas ; je n'en dirai donc pas plus.

Tout au long de cet article, j'ai parlé de la modification du remplissage. Mais il est possible d'appliquer un dégradé au contour de l'objet aussi. Voici deux rectangles au contour épais, l'un avec un dégradé linéaire, l'autre avec un dégradé radial :

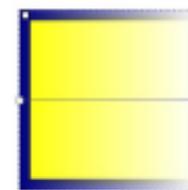


La possibilité d'utiliser un dégradé sur le contour peut être un contournement utile pour l'une des limitations de SVG (et donc d'Inkscape) : l'épaisseur des contours est toujours défini. Cette restriction rend difficile le dessin de lignes qui s'amincissent, mais l'utilisation d'un contour qui s'atténue jusqu'à en devenir transparent peut souvent donner un effet visuel similaire, surtout avec des lignes minces :

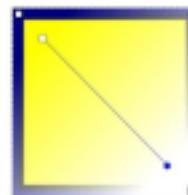


Il y a une fonctionnalité qui survient lors de l'utilisation de dégradés de remplissage et de contour en même temps et qui, parfois, peut sembler être un

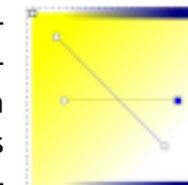
bogue : Inkscape aime « aider » en assemblant les poignées pour qu'elles puissent être manipulées comme une seule. Dans cet exemple, j'ai dessiné un carré avec un remplissage jaune et un contour bleu pour ensuite cliquer sur le bouton Dégradé linéaire dans le dialogue Remplissage et contour. Vous avez l'impression qu'il n'y a qu'une seule paire de poignées de dégradé, mais c'est parce qu'un groupe de poignées se trouve l'un par dessus l'autre.



Si vous souhaitez modifier juste le dégradé du remplissage ou le dégradé du contour, il paraît évident qu'il faille déplacer les poignées visibles pour que la paire du dessous devienne visible, non ? Si vous essayez de le faire, vous trouverez que la propension d'Inkscape d'assembler les poignées veut dire que les deux paires de poignées bougent comme s'il n'y en avait qu'une seule.



La solution à cette énigme est simple : il suffit d'appuyer sur la touche MAJ pendant que vous déplacez les poignées. Cela vous permettra de les séparer et les empê-



chera de s'assembler à nouveau si elles se trouvent trop près les unes des autres.

Maintenant que vous savez faire les dégradés, il est temps, peut-être, de remplacer les couleurs floutées simples de votre bonhomme de neige par des dégradés radiaux, pour lui donner un peu plus de profondeur. N'oubliez pas les dégradés linéaires pour son nez, ses bras, son chapeau et sa pipe. Comme touche finale, un ciel joliment dégradé est généralement plus intéressant qu'un plan plat.



**Mark** travaille sur Linux depuis 1994 et utilise Inkscape pour créer deux bandes dessinées sur le web : « The Greys » et « Monsters, Inked » qu'on peut voir tous les deux sur : <http://www.peppertop.com/>



Qu'est-ce qu'un CRUD ? CRUD est un acronyme pour Create [Créer], Remove [Supprimer], Update [Modifier], Display [Afficher] : le principal postulat de base de toute application.

Rappelez-vous, un programme n'est qu'une façon de créer, modifier et afficher des données. Ça n'a pas vraiment d'importance qu'il s'agisse d'une application de bureau, ou même d'un jeu, tout ce qu'il fait est de prendre des données en entrée et créer, détruire ou mettre à jour les ensembles de données actuels.

Pour commencer nous avons besoin d'une idée. Nous pourrions choisir les suspects habituels : des listes de tâches, des recettes et des listes de courses. Je pensais à quelque chose d'un peu plus spécifique à Ubuntu, une application qui nous dit les versions d'Ubuntu. C'est une idée qui a beaucoup de possibilités d'élargissement ; commençons donc avec elle.

NB : si vous n'arrivez pas à choisir un bon éditeur de texte pour coder, je voudrais proposer mon préféré. Sublime Text 2 est un éditeur stable qui

est très riche en fonctionnalités et, le plus souvent, je m'amuse beaucoup avec lui. Je lui fais aussi très confiance. Voici une adresse vers une critique rapide que j'ai faite il y a peu de temps, si vous voulez en savoir plus : <http://www.aliendev.com/programmimg/review-sublime-text-2>

D'abord, nous devons réfléchir aux informations dont nous avons besoin. Le numéro de version et les noms sont de bons candidats pour démarrer le projet. Maintenant que nous savons ce que nous allons faire, nous devons le mettre en place... Créez votre dossier de travail ; je vais appeler le mien FCM-Ubuntu-

Vers. À l'intérieur de celui-ci, créez vos dossiers css, images, js et js/libs. Maintenant, créez quelques fichiers vides : index.html à la racine, style.css dans css, et main.js dans le dossier js. Ci-dessus une capture d'écran de l'arborescence pour vous donner une vue d'ensemble.



Maintenant, nous pouvons faire du codage. Je voudrais commencer avec mon modèle standard HTML5. Le modèle est assez simple, en supposant que vous ayez quand même un peu d'expérience avec HTML5. Il y a d'abord le doctype, avec la valeur unique html pour dire à l'objet document qu'il est, vous l'aurez deviné, en HTML5. Il y a une déclaration UTF-8, une balise de titre, quelques méta-données, un appel à la feuille de style, le corps du HTML, nos balises d'entête, d'article et de pied de page et, bien sûr, l'appel au js principal.

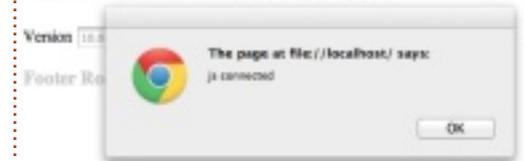
Ensuite, nous allons ajouter une forme de base, en veillant à inclure les attributs de son id, ses zones, sa valeur et son nom. Nous voulons aussi inclure des étiquettes selon les bonnes pratiques. L'exemple HTML complet est ici : <http://pastebin.com/TtReQAWb>.

Maintenant que nous avons notre HTML, nous devons nous assurer que nous ajoutons quelque chose pour tester les fichiers CSS et JS que nous incluons dans le code HTML. Cette tâche est assez facile, il suffit d'inclure une ligne par fichier comme ceci :

```
main.js
alert('JS included');
style.css
  footer { color: #ccc; }
```

Maintenant, il est temps de voir la configuration de votre navigateur. Remarquez l'alerte signalant que le

## FCM - UbuntuVers CRUD



JS a été inclus. Pour le test de CSS, portez votre attention sur le pied de page. La couleur du texte devrait être gris clair.

Maintenant que nous avons tout préparé, le mois prochain, nous allons analyser le code de plus près. Salut !



**Michael Youngblood** est dans l'industrie de la création et du développement web depuis 13 ans. Depuis six ans, il travaille pour une multinationale productrice de technologie sans fil et fait actuellement des études de Licence en science dans le domaine du développement mobile.



## Lignes directrices

**N**otre seule règle : tout article doit avoir un quelconque rapport avec Ubuntu ou avec l'une de ses dérivées (Kubuntu, Xubuntu, Lubuntu, etc.).

## Autres règles

• Les articles ne sont pas limités en mots, mais il faut savoir que de longs articles peuvent paraître comme série dans plusieurs numéros.

• Pour des conseils, veuillez vous référer au guide officiel, Official Full Circle Style Guide ici : <http://url.fullcirclemagazine.org/75d471>

• Utilisez n'importe quel logiciel de traitement de texte pour écrire votre article - je recommande LibreOffice -, mais le plus important est d'en **VÉRIFIER L'ORTHOGRAPHE ET LA GRAMMAIRE !**

• Dans l'article veuillez nous faire savoir l'emplacement souhaité pour une image spécifique en indiquant le nom de l'image dans un nouveau paragraphe ou en l'intégrant dans le document ODT (OpenOffice/LibreOffice).

• Les images doivent être en format JPG, de 800 pixels de large au maximum et d'un niveau de compression réduit.

• Ne pas utiliser des tableaux ou toute sorte de formatage en gras ou italique.

Lorsque vous êtes prêt à présenter l'article, envoyez-le par courriel à :

[articles@fullcirclemagazine.org](mailto:articles@fullcirclemagazine.org)

*Si vous écrivez une critique, veuillez suivre ces lignes directrices :*

## Traductions

Si vous aimeriez traduire le Full Circle dans votre langue maternelle, veuillez envoyer un courriel à [ronnie@fullcirclemagazine.org](mailto:ronnie@fullcirclemagazine.org) et soit nous vous mettrons en contact avec une équipe existante, soit nous pourrions vous donner accès au texte brut que vous pourriez traduire. Lorsque vous aurez terminé un PDF, vous pourrez télécharger votre fichier vers le site principal du Full Circle.

## 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 la/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](mailto:webmaster@fullcirclemag.fr)

## Écrire pour le FCM français

Si vous souhaitez contribuer au FCM, mais que vous ne pouvez pas écrire en anglais, faites nous parvenir vos articles, ils seront publiés en français dans l'édition française du FCM.

## CRITIQUES

### Jeux/Applications

Lorsque vous faite une critique de jeux ou d'applications, veuillez noter de façon claire :

- le titre du jeu ;
- qui l'a créé ;
- s'il est en téléchargement gratuit ou payant ;
- où l'obtenir (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 bons et les mauvais points.

### MATÉRIEL

Si vous faites une critique du matériel veuillez noter de façon claire :

- 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 bons et les mauvais points.

**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.**





Online  
**BACKUP**

Secure  
**SYNC**

Easy  
**SHARING**

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

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

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

<https://spideroak.com>

Download mobile clients  
for **iOS & Android**

**JOIN SPIDEROAK NOW**  
Get 2 Free GBs

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



# DEMANDEZ AU PETIT NOUVEAU

Écrit par Copil Yáñez

**S**alut, tout le monde ! Bon retour dans Demandez au petit nouveau ! Si vous découvrez Ubuntu, si vous songez à migrer vers Linux ou si vous avez besoin que quelqu'un vous explique quelque chose comme si vous n'aviez que cinq ans, c'est par ici que ça se passe. Envoyez-moi vos (simples) questions à [copil.yanez@gmail.com](mailto:copil.yanez@gmail.com) et je ferai de mon mieux pour y répondre.

Aujourd'hui, je vais répondre à une question que beaucoup de nouveaux utilisateurs, moi y compris, posent en embarquant sur ce beau navire qu'est Ubuntu :

Q : Que diable est une ligne de commande ?!

La ligne de commande préoccupe beaucoup d'entre nous. Awrf ! personne n'est dupe, la ligne de commande est angoissante, carrément effrayante, même.

Allez-y, regardez-la : elle ne fait rien à part vous fixer de son seul œil, qui clignote et clignote encore. Elle est là. Elle vous attend.

Malgré tout, il est impossible de lancer un pingouin par ici sans attein-

dre quelqu'un qui n'arrête pas de parler de « piper » (enchaîner des commandes) ceci ou de « chown » (changer le propriétaire de) cela. Si la ligne de commande est tellement sinistre, alors pourquoi est-ce que tant de gens apparemment sains d'esprit l'utilisent ? C'est comme si la communauté Linux était peuplée de personnages d'un film d'horreur de série D, le genre d'individu qui entend des bruits de coups de couteau dans la cave et va voir ce que c'est, vêtu de son seul pantalon de pyjama, au lieu d'appeler la police.

Au fait, qu'est-ce que leurs expériences de la ligne de commande apportent aux utilisateurs (outre la possibilité de revivre leur fantaisie d'être Matthew Broderick, le protagoniste du film War Games) ? Après tout, Ubuntu est tellement convivial. Vous voulez ouvrir un programme ? Il suffit de cliquer dans

quelques menus et c'est fait. Mieux encore, sous Unity, il suffit de taper le nom du programme, regarder les icônes s'afficher comme par magie, puis cliquer sur celle que vous voulez.

C'est cette même convivialité qui entraîne la deuxième réaction habituelle à la ligne de commande, en dehors de crier au meurtre et de perdre le contrôle de ses intestins. Les nouveaux utilisateurs qui n'ont pas peur de la ligne de commande pensent que c'est, ahhhh ! ennuyeux.

Essayez d'expliquer à un nouvel utilisateur récalcitrant jusqu'à quel point la ligne de commande est trop classe. C'est un peu comme essayer d'expliquer la destruction mutuelle assurée (Mutually Assured Destruction ou M.A.D.) à un adolescent moderne. Il sait que c'est très important pour vous parce que votre visage est devenu tout rouge et

que la veine à votre temple risque la rupture. Mais, dès que vous aurez quitté la pièce, il sautera sur Twitter :

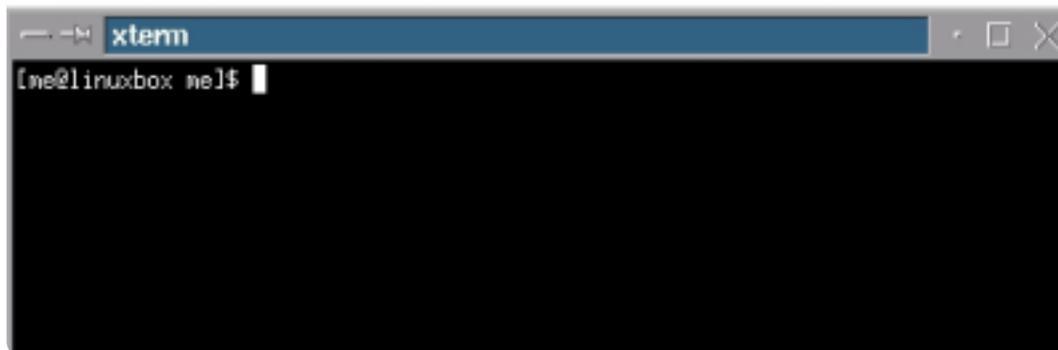
*“ ZOMG guise, les parents qui sont des pauvres types sont vraiment des pauvres types ! Mon père a essayé de m'expliquer quelque chose appelé Gorbachev & j'étais tout « ÇA NE M'AMUSE PAS ! » et lui, il était tout « M.A.D. ! » #quiestMADmaintenant ? [Ndt : mad peut vouloir dire fou, ou alors en colère].*

Vous avez envie de les secouer et dire : « Nous avons peur, fiston ! On nous a appris à baisser la tête et a nous protéger contre des attaques nucléaires ! » Mais, bien entendu, tout cela ne leur semble que folklorique.

Eh bien, il se trouve que la ligne de commande n'est ni aussi effrayante que certains le pensent, ni l'équivalent numérique d'une reprise de Matlock, qui n'intéresserait que les vieux.

En fait, c'est utile aux nouveaux utilisateurs et plus encore à ceux qui passent un peu de temps avec pour s'y habituer.

Mais revenons en arrière et commençons par une définition. Après plus



mûre réflexion, laisse béton. Je viens de vérifier et il était question des CLI, de vieilles machines Télex, d'un truc appelé TTY, des coquillages (shells), et puis j'ai remarqué que le dessin Google du jour était Star Trek et, je l'avoue, je me suis laissé distraire.

On va dire tout simplement que la ligne de commande est un endroit où vous tapez des commandes. Puis, quand vous appuyez sur ENTRÉE, des trucs se passent.

Vlan. Échec et mat, Wikipedia.

Ok, alors comment l'utilise-t-on ?

De la même façon que le meilleur appareil photo pour vous n'est pas le plus cher, mais celui que vous utiliserez avec plaisir, la meilleure façon d'utiliser la ligne commande est d'une manière qui vous encourage à continuer de l'utiliser.

La première fois que je me suis penché sur l'utilisation de la ligne de commande, c'était comme si j'avais un rendez-vous avec une femme araignée : beaucoup d'angoisse et une peur très réelle que je pouvais risquer la mort.

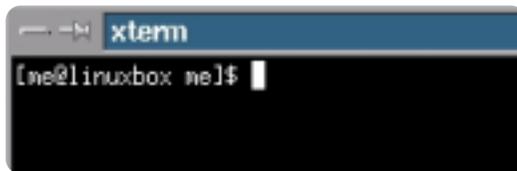
Et alors, j'ai décidé de l'essayer uniquement sur des tâches plutôt simples ou répétitives jusqu'à ce que je m'y habitue.

Par exemple, j'utilise la ligne de commande de la même façon que j'utilise les raccourcis clavier comme ctrl-x et ctrl-v. Je fais des couper/coller si souvent que l'utilisation des menus interromprait le flux de mon travail et me ralentirait.

Quelle tâche courante pouvez-vous essayer d'accomplir en ligne de commande pour vous aider à vous habituer à son utilisation ? J'incline à penser que vous ouvrez le même navigateur chaque fois que vous vous connectez à votre ordinateur. Commençons avec cela.

Allez au bureau d'Ubuntu (ou de quelque parfum de Linux que vous avez, car ceci devrait fonctionner sur la plupart des installations).

Appuyez sur ctrl-alt-t. Vous devriez voir quelque chose comme ceci :



Vous souvenez-vous de lui, le boulet ? Ne paniquez pas, j'ai vérifié auprès de ses ex. Il s'avère qu'il n'est pas un boulet, il n'est que très timide avec les gens.

OK, que voyons-nous ? Ça s'appelle

une fenêtre de terminal et blabla. On s'en fiche. Tout ce que vous devez savoir à ce stade est que vous tapez les commandes à l'endroit du curseur clignotant. Tout ce charabia avant le curseur n'est pas important non plus. Vous aurez le temps d'examiner ces trucs plus tard, si cela vous intéresse encore. Pour le moment, gardons les choses archi simples.

Bon, il y a une fenêtre comme celle de la deuxième colonne et le curseur clignotant vous demande avec insistance de faire quelque chose, sinon il se croisera les bras et vous regardera fixement (ses ex disent qu'il fait ça parfois aussi, complètement inoffensif).

Donnons-lui quelque chose à faire. Tapez :

**firefox**

et appuyez sur ENTRÉE.

Que s'est-il passé ?

Si une fenêtre du navigateur Firefox s'est ouverte, félicitez-vous et achetez la paire de Louboutins en daim, avec le bout fantaisiste, que vous avez toujours voulu avoir. Vous êtes maintenant un utilisateur de la ligne de commande : c'est le moment de vous récompenser.

D'accord, alors vous vous dites : « Attendez, ça a pris plus de temps que de double-cliquer sur l'icône du naviga-

teur ou de le trouver dans un menu. »

Peut-être. Mais maintenant essayez ceci. Fermez la fenêtre du terminal. Firefox devrait se fermer en même temps.

Tapez à nouveau ctrl-alt-t. Quand la fenêtre du terminal réapparaît avec son curseur clignotant, appuyez sur la flèche du haut sur votre clavier. Le mot firefox s'affichera comme par magie ! Appuyez sur ENTRÉE. Firefox est de retour ! Vous êtes un génie !

La ligne de commande se souvient de la dernière chose que vous avez faite. Ainsi, même de longues chaînes de commandes peuvent être appelées et lancées sans que vous ayez à enlever vos doigts du clavier.

Je suis d'accord, c'est un exemple très simpliste. Vous pouvez expérimenter avec d'autres commandes comme ls (qui liste le contenu du répertoire dans lequel vous vous trouvez) ou cd nomderépertoire (vous met dans le répertoire spécifié). Lorsque vous décidez que vous voulez essayer quelque chose en ligne de commande (comme télécharger et installer un programme), il suffit de taper ce que vous voulez faire dans un moteur de recherche et, le plus souvent, vous trouverez un tutoriel pour vous aider. Ou envoyez-moi un mail et je vous aiderai si je peux.

Il s'agit de commencer avec des trucs qui vous seront utiles et avec lesquels vous vous sentirez à l'aise et, ensuite, lorsque vous aurez acquis plus de confiance, d'essayer des commandes de plus en plus complexes.

Imaginez la ligne de commande comme la Nissan GT-R sport de 107 000 dollars que nous recevons tous chaque fois que nous installons Ubuntu (si vous n'avez pas encore reçu votre voiture, contactez Mark Shuttleworth tout de suite). C'est incroyablement puissant, un peu dangereux si vous l'utilisez mal et elle peut être très difficile à contrôler. L'utilisation de la ligne de commande afin d'exécuter des tâches simples et répétitives est l'équivalent d'enclencher le LAUNCH CONTROL [Ndt : dispositif de démarrage canon] sur la GT-R pour que vous ne vous retrouviez pas en mille morceaux sur le macadam.

Une fois que vous vous sentirez plus à l'aise, vous pourrez basculer vers VITESSE IDIOTE et écraser l'accélérateur au plancher !

Ce n'est pas que je sois en train de faire du prosélytisme ici. Je serai le premier mec à vous dire de rester éloigné de la ligne de commande si elle ne fait rien pour améliorer votre expérience informatique ou, pire encore, si à cause d'elle vous voulez aban-

donner Ubuntu ou Linux à tout jamais. Mais, parfois, la peur ou les erreurs d'interprétation nous empêchent d'apprendre des commandes qui sont simples et utiles. Si vous commencez avec celles-là, il y a des chances que vous continuerez à utiliser la ligne de commande à l'avenir.

J'espère que ceci vous a encouragé à vous lancer dans la ligne de commande, si vous ne l'avez pas encore expérimentée. vous serez très prochainement en train de « piper » et de « chowner » comme un pro !\*

\* Je n'ai aucune idée de ce que font les pipes et les chowns, mais comme ils ont l'air un peu pornos, je veux bien les essayer.

Si vous avez une question simple et cherchez une réponse qui ne ressemble pas au plan d'une centrale nucléaire, écrivez-moi à :

[copil.yanez@gmail.com](mailto:copil.yanez@gmail.com).



**Copil** est un nom aztèque qui signifie grosso modo « Vous avez besoin de mon cœur pour quoi faire ? » Son amour des chaussures pour femmes est documenté à [yaconfidential.blogspot.com](http://yaconfidential.blogspot.com). Vous pouvez aussi le voir sur Twitter (@copil).

## MOTS CODÉS

Chaque numéro dans la grille des mots de code est un « code » pour une lettre de l'alphabet. Tous les jeux – sauf les jeux de mots codés difficiles – commencent avec quelques lettres pour débiter.

10		25		10				19		1		17													
3	11	17	20	5	25		24	17	15	20	4	1													
11		14		2		25		11		22		6													
10	26	10	14	10	4	5		4	20	21	7	21													
6		5		25		20		26		4		25													
20	6	20	25		17	16	16	21	6																
10		7		8		16		26		3		19													
			10	6	7	21	26		5	11	4	10													
25		8		17		4		21		21		25													
5	23	6	21	13		21	14	8	6	21	25	25													
21		17		2		6		17		4		20													
8	10	4	18	21	6		21	12	11	2	5	25													
25		21		26				9		9		5													
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13													
										U															
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26													
	K						E																		
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

Les solutions sont sur l'avant-dernière page.

Jeux aimablement fournis par **The Puzzle Club**, qui en possède les droits d'auteur - [www.thepuzzleclub.com](http://www.thepuzzleclub.com)



# LABO LINUX

Écrit par Charles McColm

**D**ans les numéros 62 et 64, j'ai traité l'écran Twitter, un cadre pour Twitter que j'ai créé à partir d'un portable vieillissant basé sur un processeur Celeron et un cadre. Celui-ci fut inspiré par un plus petit écran Twitter que j'avais vu dans un makerspace, appelé Kwartzlab, à Kitchener, Ontario, au Canada. [Ndt : un makerspace est un endroit où vous pouvez concrétiser vos idées. Littéralement, il s'agit d'un espace pour les gens qui veulent faire quelque chose.]

L'adhésion à Kwartzlab pour un accès illimité est à 50 \$ par mois, mais le groupe organise une soirée portes ouvertes chaque mardi et, le samedi, il y a

souvent d'autres événements à portes ouvertes, tels qu'une fête pour la sortie d'une version d'Ubuntu ou le Global Bug Jam.

Kwartzlab, c'est près de 300 m2 de joie pour les gens qui veulent fabriquer quelque chose. Dans la salle de réunion principale/le salon équipé wifi, le groupe a installé plusieurs postes de travail, des bancs de soudage, tout un ensemble de tournevis et d'outils plus petits, ainsi que de nombreux instruments de mesure.

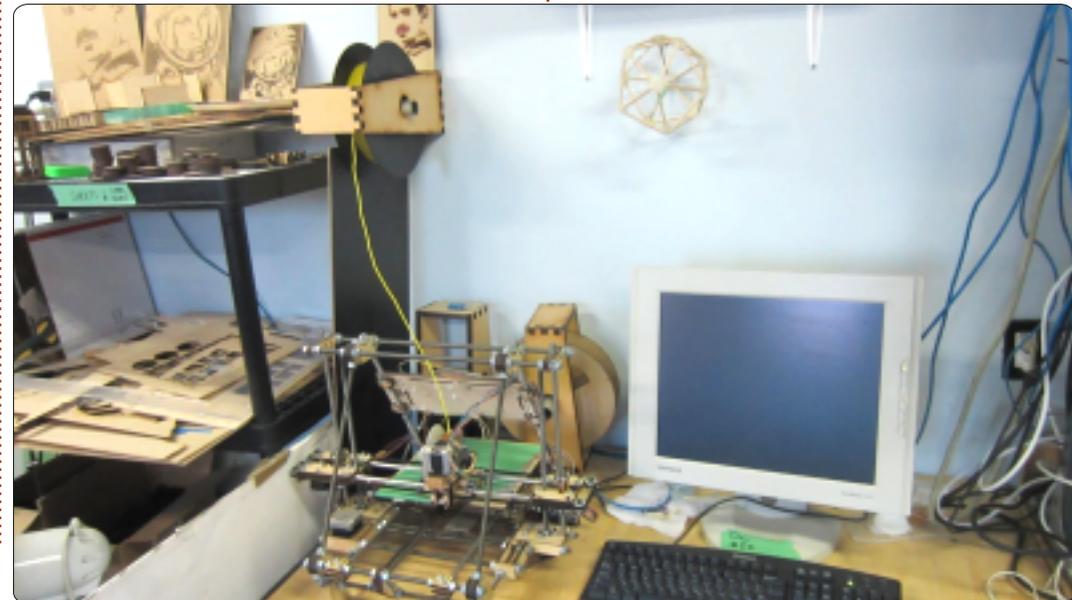
Au loin, à gauche de l'espace, à peine visible dans la photo ci-dessous à gauche, il y a un ordinateur qui exécute des logiciels RepRap Mendel sous Ubuntu

# Le makerspace Kwartzlab



Linux et qui gère une imprimante en 3D. Le spool alimentant l'imprimante est fait de polylactide (PLA) une sorte de polyester fait de ressources renouvelables. Les membres du Kwartzlab utilisent l'imprimante pour fabriquer des pièces pour d'autres projets et modèles.

À côté de l'imprimante 3D, vous pouvez voir plusieurs exemples d'images gravées au laser (ainsi qu'un petit Tardis) gravées/coupées sur le grand cutter laser de l'espace. Les dessins sont entrés dans un portable, puis envoyés au cutter. Puisque le processus de gravure ou de coupe peut durer longtemps selon ce qui est

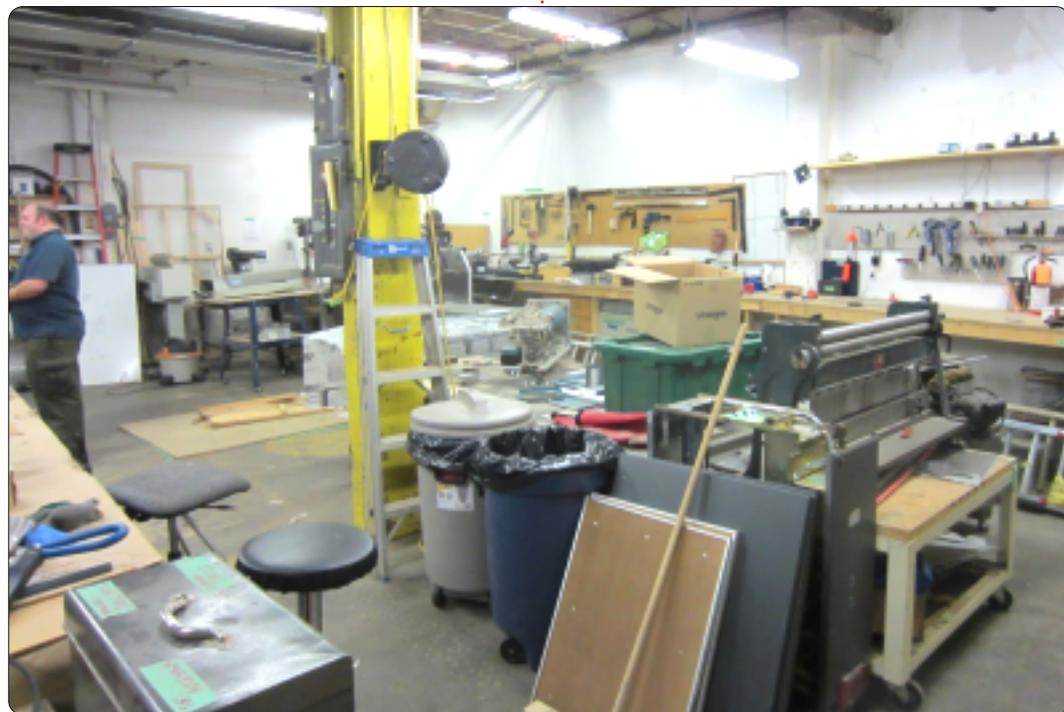


créé, il faut réserver le cutter laser bien à l'avance.

Un membre, Mark Pitcher, a été le premier à me montrer certains des projets sur lesquels il travaille.

Marc a été propriétaire de plusieurs séquenceurs-midi par le passé, mais il voulait quelque chose de plus transportable, alors il a commencé à rassembler quelques idées pour des séquenceurs-mini-midi dont l'un est contrôlé par Arduino. Il m'a également montré une batterie électronique vieillissante qu'il est en train de restaurer ainsi qu'une monture de trépied contrôlée par Arduino qui tourne à des intervalles programmables pour la photographie panoramique.

Chaque mois, Kwartzlab accueille un artiste en résidence. Ce mois-là, Tracy Fewster exposait ses œuvres en acrylique et a bien voulu prendre le temps de me dire comment elle est devenue artiste et me donner des conseils pour des artistes en herbe. Le voyage de Tracy dans le monde de l'art a débuté et s'est presque terminé quand un enseignant lui a dit que ses œuvres étaient de piètre qualité. Sa détermination et son amour pour ce qu'elle faisait l'ont poussée à continuer de faire évoluer sa passion. Une bonne façon de vous améliorer, serait, d'après Tracy, de lire au sujet de l'art, d'examiner sans cesse différentes techniques et de faire des recherches sur le Net pour clarifier tout ce qui n'est pas clair.



Peu de temps après ma conversation avec Tracy, la salle est devenue silencieuse pour écouter un exposé par Eva Bodahelyi – une visiteuse venue du makerspace, appelé Diyode, à Guelph, Ontario – sur la gravure au laser. Des membres du Kwartzlab ont coupé et gravé pas mal d'œuvres d'art (y compris un modèle en 3D du Tardis), mais Eva a affiné la technique de gravure avec Photoshop et GIMP afin de permettre l'impression d'images plus détaillées.

Lors des soirées portes ouvertes, Kwartzlab encourage les gens à apporter des projets sur lesquels ils veulent travailler. Outre le cutter laser, l'imprimante 3D et divers instruments de mesure, Kwartzlab possède toute une pièce remplie d'autres équipements d'usinage. Parmi ceux-ci se trouve un router CNC [Ndt : une machine de formage contrôlée par ordinateur] que le membre Don Liebold a créé avec un contrôleur, un Dremel et une vieille unité de stockage sur bande magnétique de la taille d'un homme. Parmi les équipements disponibles, vous trouverez des systèmes de soudage, une centrifugeuse, deux scies à bande, une scie sur table, deux perceuses à colonne, une ponceuse à bande, une table de routage et une scie radiale. Cette liste d'outils ne contient que les trucs de base. Kwartzlab est toujours en train d'ajouter des équipements et d'améliorer son espace.

Après ma visite à Kwartzlab, j'ai ren-

contré Darcy Casselman, un membre, lors d'un événement Ubuntu Hour. Darcy m'a bien mis au fait concernant l'écran Twitter de Kwartzlab, qui est, en réalité, un dispositif Chumby qui exécute le grefon Chumby Twitter.

Sincères remerciements à tous les membres du Kwartzlab pour avoir bien voulu discuter avec moi et pour leur générosité en permettant au magazine Full Circle de publier des photos du labo, des projets « maker » et des œuvres d'art.

Pour plus de détails concernant le Kwartzlab, visitez leur site web à : <http://www.kwartzlab.ca/>  
Le makerspace Diyode maintient également une présence sur le Web : <http://www.diyode.com/>



**Charles** est beau-père, mari, et fan de Linux ; il héberge un projet sans but lucratif de remise à neuf d'ordinateurs. Quand il ne casse pas du matériel ou des serveurs, il anime un blog : <http://www.charlesmccolm.com/>



# FERMETURE DES FENÊTRES Mappage d'un lecteur réseau

Écrit par :

Ronnie Tucker (KDE)

Jan Mussche (Gnome)

Elizabeth Krumbach (XFCE)

Mark Boyajian (LXDE)

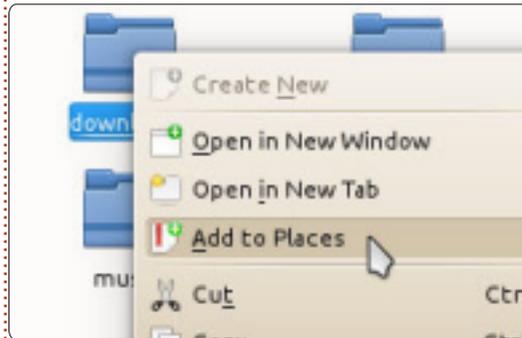


Personne ne voudrait devoir sans cesse taper le nom d'un dossier en réseau et c'est là que le mappage des lecteurs réseau peut être utile. Sous Windows XP, vous pouvez attribuer la lettre inutilisée d'un lecteur à un dossier sur le réseau. Dans l'exemple ci-dessus \\storage01\sharename (un dossier sur le réseau) deviendra W: dans le Poste de Travail. Une chose

similaire peut être faite dans la plupart des distrib. \*buntu.

## Kubuntu

Le mappage d'un lecteur réseau est très facile. Il suffit de parcourir votre réseau pour trouver un dossier pour lequel vous aimeriez avoir un raccourci. Faites un clic droit sur le dossier et sélectionnez « Add to places » (Ajouter aux emplacements).



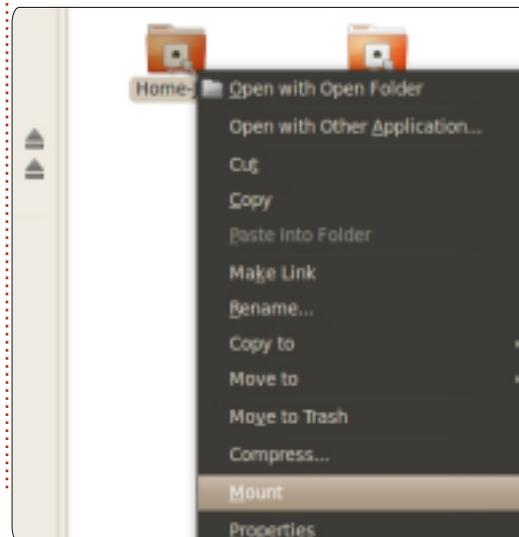
Le dossier s'affichera dans la liste du panneau à gauche. Le globe indique un élément sur le réseau.



Vous pouvez enlever l'élément de la liste en faisant un clic droit dessus et en choisissant « Remove entry ... » (Enlever élément).

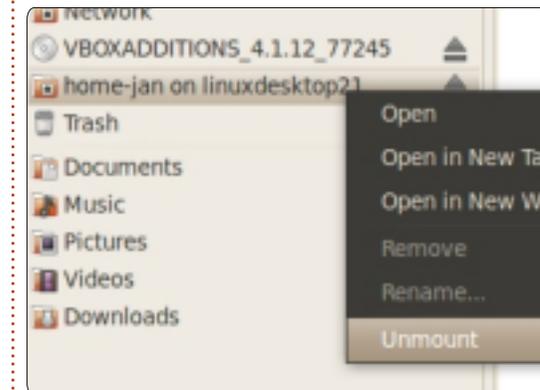


Vous pouvez utiliser cette astuce pratique pour y créer un raccourci de presque tous les dossiers, qu'ils soient locaux ou en réseau.



## Gnome-Shell

Le fonctionnement est presque identique dans Gnome-Shell. D'abord, dans Nautilus, cherchez le dossier ou le lecteur que vous voulez monter, faites un clic droit dessus et choisissez « Mount ». Maintenant, le dossier monté s'affichera dans la colonne de gauche de Nautilus. À partir de là, vous pouvez le choisir comme s'il s'agissait d'un dossier local. Si vous voulez le démonter, il suffit de faire un clic droit sur le dossier monté dans le panneau de gauche de Nautilus et de choisir « unmount ».



Ce n'est pas mal, mais il faut le faire chaque fois que vous démarrerez votre ordinateur, puisque le « mount » ne durera pas. Pour avoir un « mount » qui

# FERMETURE DES FENÊTRES

perdure, il faut vous servir du fichier `/etc/fstab`. C'est dans ce fichier que sont listés tous les disques et les dossiers qui doivent être « montés » pendant le démarrage. Une façon usuelle pour samba de monter un lecteur ou un dossier réseau est :

`//192.168.1.1/Back-Up`

`/home/jan/shares/Back-Up`

`cifs`

`rw,username=guest,password=,uid=1000,ioccharset=utf8,codepage=unicode,unicode 0 0`

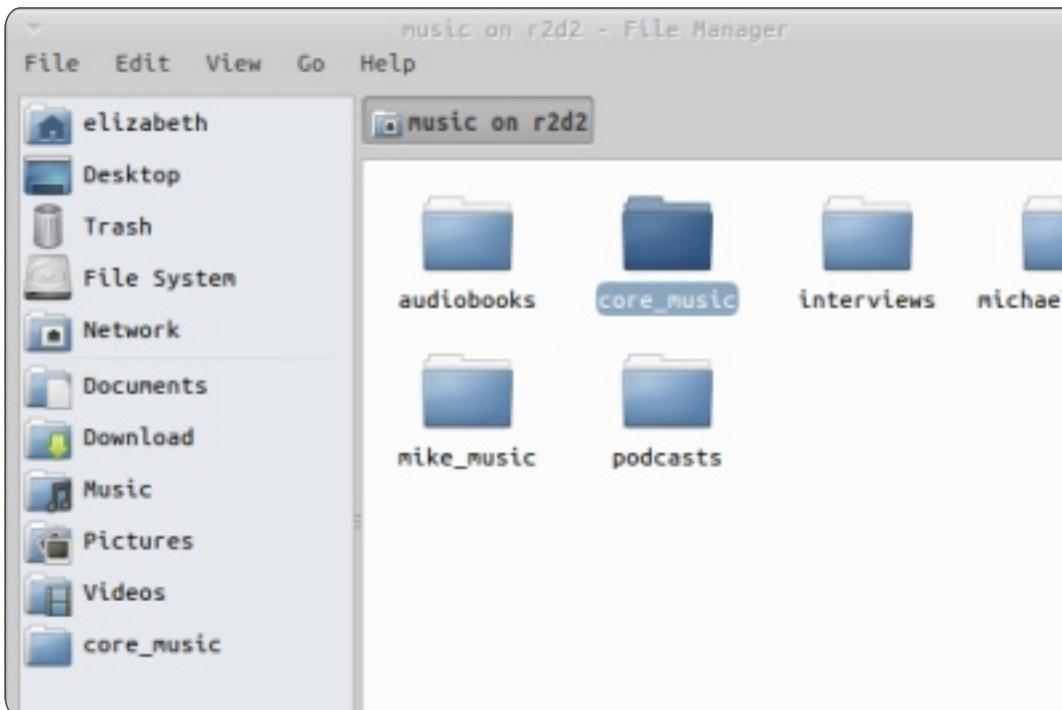
**La partie rouge** : l'adresse du dossier réseau dans votre réseau.

**La partie bleue** : l'adresse du point de montage local.

**La partie grise** : `cifs` est un synonyme du protocole samba.

**La partie orange** : les options que vous voulez ajouter. Ces options fonctionnent pour un accès invité avec des droits en écriture et en lecture.

Faites attention lorsque vous éditez ce fichier. C'est un fichier système qui ne peut être modifié que par `root`. Cela devrait vous en dire assez. Si vous l'endommagez, ce sera très, très difficile de le réparer. Il faut donc en faire une copie avant de commencer vos modifications.



Il va sans dire que le dossier que vous voulez monter doit être partagé sur le réseau. Vous pouvez le faire comme suit :

En tant que `root`, ouvrez le fichier `/etc/samba/smb.conf` dans `gedit`. Celui-ci est le fichier sur l'autre ordinateur, celui où se trouve le dossier auquel vous voulez accéder. Quand il s'agit d'un ordinateur sous Windows, il suffit tout simplement de l'ajouter au même réseau que votre ordinateur Linux.

Assurez-vous que les éléments suivants figurent dans le fichier `smb.conf` :

```
[global]
workgroup = "Nom de votre
réseau"
netbios name = "Nom de
l'ordinateur"
```

```
[Home-Jan]          # Nom du
dossier partagé
path = /home/jan/    # chemin
complet
guest ok = yes      # connexion
d'un invité sans mot de passe
est permise
writable = yes       # les
invités ont le droit d'écriture
```

La section `[global]` est écrite une seule fois au début du fichier et la partie concernant le dossier partagé doit être écrite ici pour chaque dossier

que vous voulez partager, avec un nom de partage et un chemin différents, bien entendu.

Redémarrer les deux systèmes : il est obligatoire de démarrer celui avec le dossier partagé en premier. De cette façon, quand l'autre ordinateur démarre et que le fichier `fstab` est lu, le dossier partagé est présent et peut être démarré. Pas de problème si vous démarrez l'autre ordinateur d'abord. Ouvrez un terminal et saisissez :

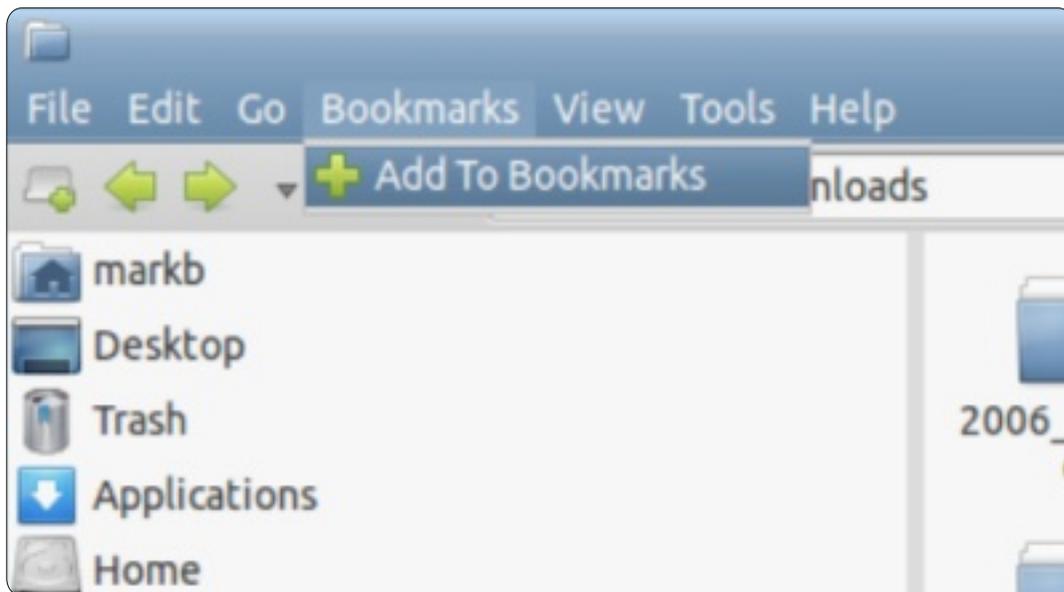
```
sudo mount -a
```

`fstab` sera lu à nouveau et tous les dossiers seront démarrés.

## Xubuntu

Dans Xubuntu, vous pouvez accéder aux lecteurs réseau via le gestionnaire de fichiers Thunar en allant à « Network » (réseau) dans le panneau de gauche et en allant aux dossiers partagés.

Vous pouvez ensuite cliquer et déplacer vers le panneau de gauche les dossiers partagés ou un répertoire particulier que vous voudrez mapper. Ainsi, vous mapperez l'emplacement sur le panneau pour la durée de votre session.



## Lubuntu

Pour « mapper » un lecteur réseau dans Lubuntu, vous vous servez du gestionnaire de fichiers, PCManFM. Pour les besoins de cet exercice, il est supposé que vous avez déjà accès au lecteur réseau que vous voulez mapper. Ouvrez le gestionnaire de fichiers, puis

entrez l'adresse du lecteur réseau auquel vous voulez accéder, afin de vous y connecter.

Une fois connecté au lecteur que vous voulez mapper, dans la barre du menu du gestionnaire de fichiers, sélectionnez Bookmarks > Add to Bookmarks.



Vous serez alors invité à attribuer un nom au bookmark. Dans ce cas, « bookmark » est le nom que vous voulez donner au lecteur réseau auquel vous êtes connecté.

Cliquez sur le bouton OK et le lecteur réseau sera mappé au nom que vous avez donné dans la boîte de dialogue.

Le « bookmark » vers le lecteur s'affichera dans le panneau de gauche du gestionnaire de fichier.

Chaque fois que vous démarrerez Lubuntu, le système réagira au « bookmark » en essayant de se connecter au lecteur qu'il représente. Si le lecteur est trouvé, alors cliquez sur ce « bookmark » et le contenu du lecteur réseau s'affichera.

Vous pouvez renommer ou enlever le bookmark en faisant un clic droit dessus et en choisissant la fonction voulue. Si vous le renommez, sa capacité de se connecter au lecteur réseau spécifié n'en sera pas affectée.

**Le mois prochain, nous examinerons les associations de fichiers. Si un fichier est associé à une application, alors le système d'exploitation chargera cette application automatiquement et ouvrira le fichier lorsque vous cliquerez dessus.**

## Ubuntu a besoin de vous

### Le futur du Projet 100 Papercuts

Le projet 100 Papercuts est d'une importance vitale pour Ubuntu. Outre se concentrer sur les bogues mineurs/triviaux que, typiquement, les développeurs rangent dans un coin à l'arrière de leur bureau, il offre un point d'entrée pour que les nouveaux contributeurs puissent apprendre les processus du développement d'Ubuntu, se familiariser avec les outils et se retrouver dans le code sans se noyer.

La volonté et l'enthousiasme initiaux qui habitaient le projet au départ, pendant le cycle Karmic, sont pratiquement tombés dans l'oubli, ce qui met cette valeur en péril. Grâce à l'aide des contributeurs restants, de l'équipe Ubuntu Desktop et de la grande communauté Ubuntu, ce plan dynamisera à nouveau ce qui devrait être le joyau de la couronne dans l'implication communautaire dans Ubuntu.

Un échange d'idées se déroule sur la liste de diffusion Papercuts Ninja. Vous pouvez vous inscrire sur cette liste en vous joignant à l'équipe Papercuts Ninja sur Launchpad.

Le document n'est absolument pas complet. Il évoluera avec le temps et avec les idées de diverses parties de la communauté, jusqu'à ce qu'un plan clair et concis pour le renouveau du projet papercuts soit établi.

Pour plus de renseignements : <https://wiki.ubuntu.com/FutureOfThePapercutsProject>



# MON HISTOIRE

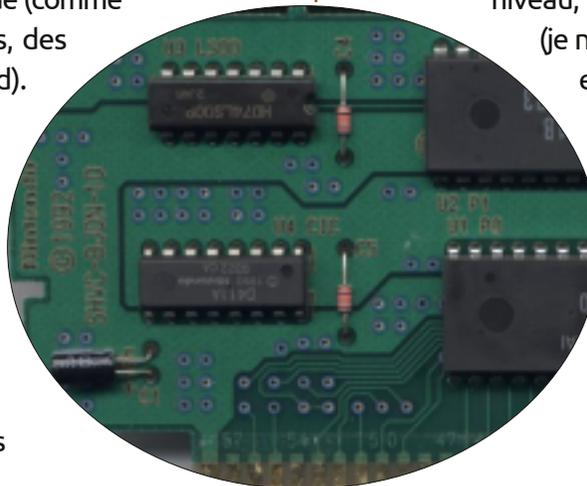
Écrit par Theo van Oosten

Lorsque mon père m'a offert mes premières diode et résistance pour mes 11 ans, ce que j'allais devenir quand je serai grand devint évident. J'ai bricolé avec toutes sortes d'électroniques y compris des circuits logiques de la famille 74L500 des micro-plaquettes de chez Texas Instruments (est-ce que quiconque s'en souvient ?). À l'université, quelqu'un m'a parlé d'un truc qui s'appelait micro-processeur. Il y avait l'Intel 8080, le Motorola 6800 et une nouvelle sorte : le Zilog Z80 à un mirobolant 2,5 MHz ! Le Z80A fonctionne même à 4 MHz ! Waouh...

Je construis donc mon propre ordinateur à partir de pièces détachées, avec une quantité énorme de mémoire : 16 Koctets. De la mémoire dynamique, bien entendu, car, si j'avais voulu utiliser de la mémoire statique je n'aurais eu que 4 Koctets pour le même prix. N'empêche que la mémoire dynamique est très sensible. Sans la rafraîchir, elle se souvenait de ce que j'y avais mis pendant seulement quelques secondes. J'étais content d'utiliser une EPROM (Erasable Programmable Read Only Memory) pour le système d'exploitation, parce qu'un disque dur coûtait autant qu'une nouvelle voiture et même l'une des nouvelles disquettes de 8

pouces coûtait un mois de salaire. Je me suis donc servi d'un lecteur de cassettes à la place d'une disquette ; c'était lent, mais il fonctionnait. J'ai programmé à la main en langage machine (hexadécimal), ce qui signifie que je savais absolument tout sur le Z80, même les instructions qui ne paraissent nulle part ! J'ai créé ma propre version de CP/M, le prédécesseur de DOS à partir des spécifications. Tous les gens autour de moi furent impressionnés par mes sorties imprimées - vous avez sans doute une imprimerie ? Mais l'écran n'affichait que du texte.

Et alors, le monde a changé. Au début, il y avait l'Atari 1040ST (processeur Motorola 68000 à 16 MHz) et, plus tard, l'Atari Falcon (processeur Motorola 68030 à 32 MHz) avec une belle interface graphique (comme celle de Windows, des années plus tard). Microsoft DOS, puis Windows, n'étaient bons qu'à être mis au rebut (et c'est toujours le cas) et j'ai donc refusé de les utiliser. Mais



Atari a fait faillite et, dans les magasins, il n'y avait que des logiciels pour Windows, et j'ai donc enfin cédé ; je me suis acheté un PC avec Windows 98.

Quelques années auparavant (en 1984), j'ai trouvé du travail dans une très grande entreprise de sidérurgie où j'ai appris à programmer un ordinateur très performant, le Digital Equipment Corporation (DEC) PDP 11 avec, comme système d'exploitation, le RSX 4.5. J'ai été engagé parce que j'avais écrit des programmes en langage machine et ils venaient d'acheter pour 100 000 \$ un logiciel écrit en langage machine qui devait être modifié pour répondre à leurs besoins.

La programmation des PDP 11 se faisait dans un langage de très haut niveau, qui s'appelait RTL2 (je ne pense pas que vous en ayez jamais entendu parler). Plus tard, nous avons changé pour le DEC VAX avec le système d'exploitation Open-VMS et avons commencé à programmer en Pascal. Cela

devint nettement plus facile. Nous utilisons toujours ces ordinateurs 25 ans plus tard ! Pourquoi ? Parce qu'ils NE plantent PAS et que les virus sont inexistantes. À une époque, nous avons décidé de redémarrer un de nos VAX parce qu'il fonctionnait sans problème depuis 2 ans et demi et nous ne savions pas s'il saurait redémarrer correctement après un (rare) plantage (qui n'a jamais eu lieu). Nous voulions donc le démarrer à notre convenance, sans que la production nous mette la pression. Bien entendu, sans aucun problème.

Après y avoir travaillé pendant 28 ans, je m'attendais à ce que la programmation devienne plus fonctionnelle plutôt que technique, mais que s'est-il passé ? Microsoft est passé par là. Il règne sur le monde, nous programmons à nouveau en C (retour vers le passé) et il faut redémarrer les ordinateurs au moins une fois par mois ne serait-ce que pour faire la mise à jour de mauvais programmes dans le système d'exploitation, et de l'anti-virus.

Quand j'ai cédé et que j'ai commencé à utiliser Windows, je cherchais une alternative. À l'université j'utilisais Unix, mais il avait l'air inutilisable. Il y avait aussi Linux, y compris RedHat et d'autres distribu-

tions, mais j'avais l'impression que c'était plus difficile de travailler avec lui qu'avec Windows. La documentation « Lisez-moi d'abord » comptait plusieurs centaines de pages. Lors d'une importante conférence sur l'informatique, on m'a donné un CD gratuit contenant quelque chose de nouveau appelé Ubuntu. Je n'en avais pas entendu parler auparavant et j'ai laissé le CD traîner sur mon bureau pendant des années sans l'utiliser. Mais le nom Ubuntu apparaissait sans cesse dans les médias et, quand une soirée de présentation (« Introduction Party ») – tout le monde aime une bonne soirée – fut organisée autour d'Ubuntu 10.04 Long Term Support, j'ai décidé que le moment était venu d'en apprendre davantage. Bon, ce n'était pas une vraie soirée, mais il y avait des visages heureux partout et ce que j'ai vu m'a impressionné. C'est surtout VirtualBox qui a retenu mon attention. Quand je suis parti, j'ai reçu un CD GRATUIT contenant Ubuntu. Comment est-ce possible ? GRATUIT ? Le CD même, et surtout cette large quantité de CD, a dû coûter beaucoup d'argent. Mais j'ai appris qu'Ubuntu est plus qu'un système d'exploitation. Il fait partie d'une communauté où les gens s'occupent des autres sans rien demander en retour, bien qu'un mot de remerciements soit apprécié.

Je l'ai installé en double-amorçage et la rapidité de l'installation m'a étonné (15 minutes au lieu d'une journée entière,

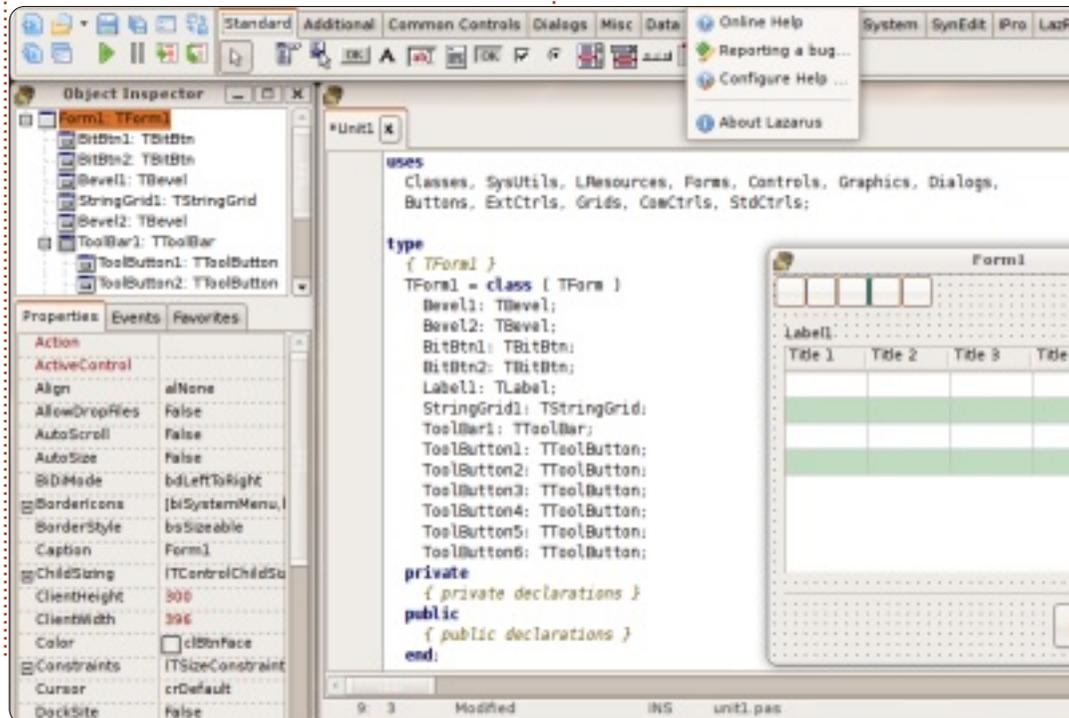
pas de pilotes nécessaires pour la carte mère, etc.). Quand j'ai essayé de modifier les effets visuels, il m'a dit qu'il n'avait pas les pilotes *ad hoc* (déception). Puis il m'a demandé : « Voulez-vous que je les récupère ? ». Oui, bien sûr ! Terminé.

Mais j'avais besoin de beaucoup de temps pour m'accoutumer à la façon de faire d'Ubuntu. Et j'avais aussi besoin de faire avancer les choses et suis donc retourné sous Windows. J'ai essayé plusieurs fois, chaque fois où j'avais le temps de jouer avec (emploi à temps complet, parent seul, amie à une heure de route), mais j'ai abandonné quand j'ai acheté un nouveau processeur et une carte mère, et Ubuntu a refusé de fonctionner dessus.

Mais je continuais à chercher Ubuntu sur Google et j'ai trouvé un fichier ISO d'Ubuntu 10.04.2 sur le site web d'Ubuntu. Plus tard je me suis rendu compte que j'aurais dû m'y attendre, puisque la 10.04 est une version LTS et que le nouveau processeur n'existait pas quand la 10.04 fut créée, celle-ci avait donc besoin d'être mise à jour.

À cet instant, j'utilise la 11.10 parce que je voulais programmer en Pascal et les dépôts de la 10.04 ne contenaient pas Lazarus/FreePascal. Les rares programmes Windows pour lesquels il n'y a pas (encore) de remplacement Linux convenable tournent dans VirtualBox, chacun sur son propre ordinateur virtuel.

Tout était pour le mieux dans le meilleur des mondes ? Malheureusement... non. Dans l'enfance d'Ubuntu, les programmes, et même le noyau, étaient bogués. Mais avec le temps, les choses se sont améliorées. Les bogues furent réparés, le noyau est devenu plus stable, accomplir des choses devenait plus intuitif (une interface graphique à la place du terminal). Mais ensuite il y eut Unity. Toutes sortes de choses ne fonctionnaient plus et il y avait des foules sur le Net proclamant au monde que ça n'allait point. Pour lancer un programme il faut connaître et taper son nom au lieu de le choisir dans une liste avec un clic de souris, comme sous Windows. Si je m'étais converti à Windows, je partirais sans regrets. Quelles idées traversent l'esprit des gens travaillant sur Ubuntu ? Sur un forum consacré à la création d'icônes sur le bureau pour démarrer un programme, l'un des développeurs d'Unity a répondu, « Il n'est prêt qu'à 50 %. La prochaine version aura tout corrigé. » Et moi de dire : « Si ce n'est pas prêt, ne le distribuez pas. Pour faire mieux que Windows Ubuntu ne peut pas se permettre d'être imparfait. » Puis il y avait le « liboverlay\_scrollbar ». Lazarus n'y était pas encore adapté et j'avais toutes sortes d'erreurs bizarres. Grâce au forum de Lazarus, ce fut réparé au bout d'une journée (essayez de faire la même chose avec Windows !!!!), mais cela démontre que les nouveautés sont obligatoires et non pas en option. Cela « ne



se fait pas » dans l'environnement de l'Open Source.

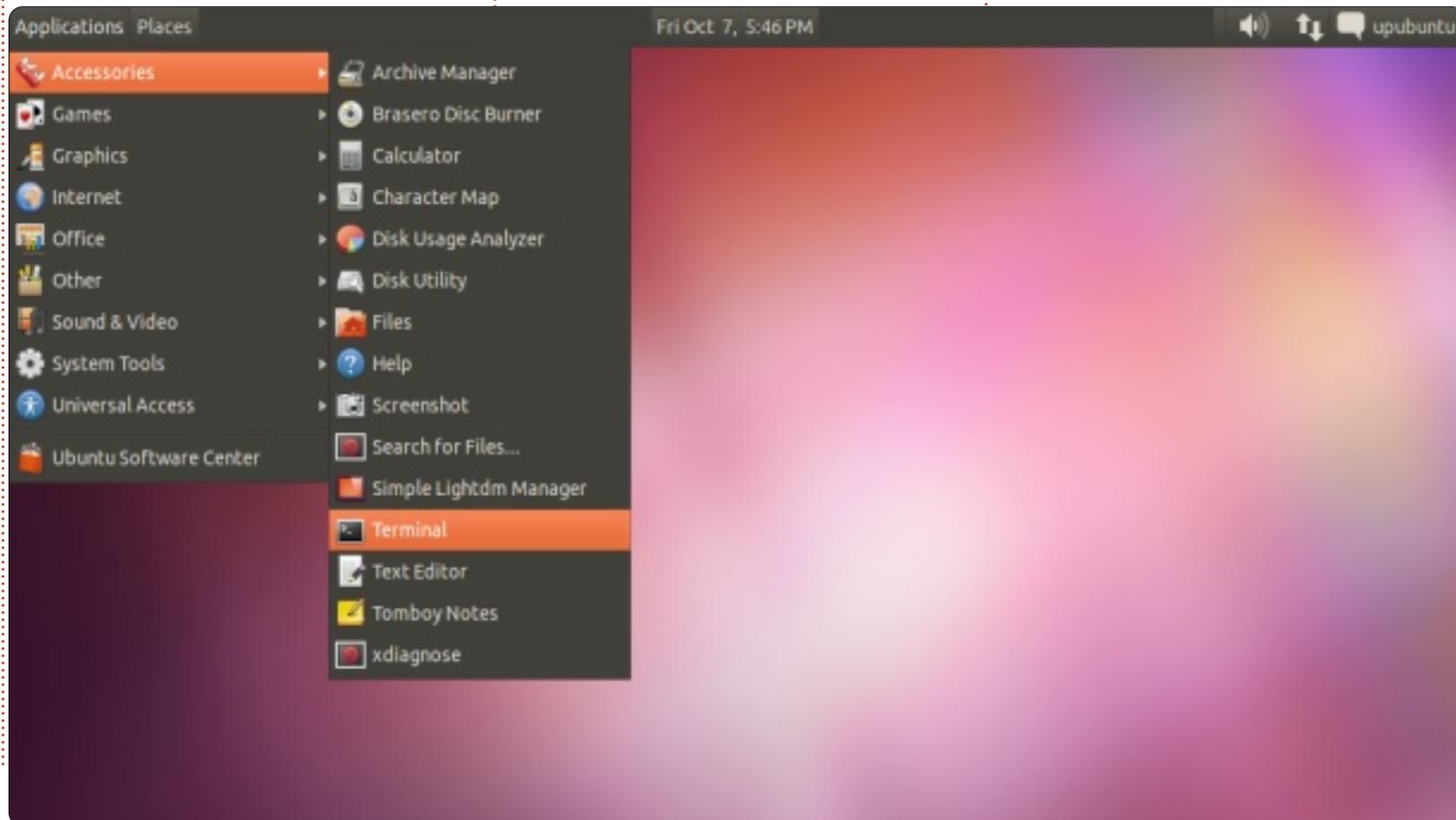
Ont-ils oublié que c'est l'UTILISATEUR qui doit conserver le pouvoir ? Modifier le bureau selon ses goûts et ses besoins et accomplir des choses sans devoir ni chercher le moyen de le faire pendant des heures ni saisir des commandes dans un terminal, ou encore modifier des paramètres dans les fichiers systèmes sans grand risque de casser le système. En tant que créateur de systèmes (j'ai créé beaucoup d'interfaces homme/machine, de pilotes et d'applications) et, en même temps, utilisateur final, je pense que l'apparence et les sensations d'un bureau devraient être réglables sans dépendre du « moteur » qui l'active/l'affiche. Il devrait être intuitif, afin que je puisse l'utiliser sans devoir lire des manuels. Par exemple : si je veux changer l'arrière-plan, je dois pouvoir tout simplement faire un clic droit sur une partie vide de l'écran et avoir une interface où je peux préciser mes souhaits (comme sous Windows). Sous Ubuntu, je dois parcourir des tonnes de programmes pour trouver une application capable de faire maintes choses diverses, y compris ajuster l'écran. Un comportement qui m'agace au plus haut point, que j'ai trouvé par hasard, est le fait que la bordure d'une fenêtre ne fait qu'un pixel de large. Essayez donc de cliquer dessus avec votre souris pour le prendre et le déplacer dans le but de

redimensionner la fenêtre ! En moyenne, il me faut trois essais, avec (si vous ratez votre clic et cliquez à l'extérieur de la fenêtre) le risque d'un effet non désiré - la fenêtre en dessous qui s'affiche abruptement (ou qui fait quelque chose de malencontreux si un bouton se trouvait à cet endroit). Il y a des thèmes comportant des lignes de bordure plus épaisses, mais très peu sont disponibles après l'installation et en trouver un qui vous convienne sur le Net est très difficile, à cause des CHOIX infinis qui vous sont présen-

tés. Un des avantages du Logiciel libre est qu'il vous propose beaucoup de choix, mais trop de choix est aussi mauvais que deux ou trois.

Cependant tout n'est pas encore perdu. Une fois que les personnes qui travaillent sur Ubuntu nous auront rendu le choix de l'apparence et des sensations du bureau, nous pourrons recommencer à dire aux gens qui utilisent Windows jusqu'à quel point Ubuntu est génial et leur proposer une plateforme stable et sûre qui leur

fournira l'apparence et les sensations de Windows, mais qui ne l'est point. En attendant, j'utiliserai Gnome classic.





# MON OPINION

Écrit par Kevin B. O'Brien

Les mots dont nous nous servons pour décrire ce que nous faisons peuvent influencer dans une large mesure sur la manière dont nous, les membres de la communauté FOSS, réfléchissons à ce que nous faisons. Il était une fois les Logiciels libres, tels que définis par Richard Stallman dans ses « Four Freedoms » (Quatre libertés) célèbres :

\* La liberté d'exécuter le programme, pour quelque usage que ce soit (la liberté 0).

\* La liberté d'étudier le fonctionnement du programme et de le modifier afin qu'il accomplisse ses tâches comme vous le désirez (la liberté 1). L'accès au code source y est une condition préalable.

\* La liberté d'en redistribuer des exemplaires afin d'aider votre prochain (la liberté 2).

\* La liberté de distribuer des exemplaires de vos versions modifiées à d'autres (la liberté 3) Ce faisant, vous offrez à la communauté entière l'occasion de bénéficier de vos modifications. L'accès au code source y est une condition préalable.

Bon, il se trouve que j'en suis un grand défenseur. J'aime l'idée des Logiciels libres. Et j'ai remarqué que certaines personnes que je respecte beaucoup, tel que Jon « mad-dog » (chien enragé) Hall, s'efforcent toujours d'en parler en termes de Logiciel libre.

Il y a, cependant, quelques problèmes avec cette expression. Si vous côtoyez le FOSS depuis un certain temps, vous aurez remarqué que le mot anglais « free » a plusieurs significations, l'une étant à propos du coût. Et cela n'a jamais été l'objectif du FOSS. Il n'y a rien dans la définition de FOSS, ni dans le GPL, qui indique qu'il est interdit de faire payer vos logiciels. Ainsi, à cause de l'ambiguïté de « free », nous devons faire attention d'utiliser « Free as in Freedom » (libre comme la liberté) pour indiquer ce que Stallman voulait dire par les « Four Freedoms », pour le différencier de « Free as in Beer » (gratuit comme la bière), pour signifier la gratuité.

Plus tard, a été développée l'expression Open Source, qui met l'accent sur la disponibilité sans contraintes du code source. Bon, il est clair, étant donné les Four Freedoms ci-dessus, que cela est essentiel aux Logiciels libres et je ne suis donc pas certain que l'expression fasse une grande différence. Toutefois, si vous voulez expliquer à l'utilisateur lambda l'importance de ceci, il faut admettre que l'utilisateur moyen se fiche de savoir si le code source est disponible, puisqu'il ne peut pas se voir en train de le modifier. Pour être honnête, je pense que je serai mort et enterré avant d'avoir essayé de

modifier le code de quelque logiciel que ce soit. Je ne suis pas programmeur et je n'ai aucun désir de l'être. J'aime bien les programmeurs, quelques-uns de mes meilleurs amis sont des programmeurs, le monde est sans aucun doute meilleur grâce aux programmeurs, mais je ne pense pas que ce soit mon rôle dans le FOSS. Ainsi, regarder le code source ne me paraît pas très intéressant. Et à vous qui êtes impatient d'ajouter votre grain de sel, je suis d'accord que ce serait idiot d'acheter une voiture dont le capot était soudé en position fermée, mais je ne répare pas mes propres voitures non plus. À la place, je soutiens l'économie en aidant un mécanicien à gagner sa vie de façon presque honnête.

La position que j'ai adoptée dans cette optique est d'appeler ce que nous faisons des « Logiciels soutenus par la Communauté » parce que je crois que cela met l'accent là où il devrait être, au moins pour certaines utilisations. Si ces logiciels nous sont précieux, je pense que nous avons tous la responsabilité de les soutenir dans toute la mesure de nos possibilités. Certains le font comme programmeurs, mais nous autres avons également notre rôle à jouer. Et j'aimerais examiner quelques-unes de ces options

(et, peut-être, inciter des gens à s'impliquer). Parce que je pense qu'il est vrai que la liberté n'est jamais gratuite. Nous devons tous prendre part à sa défense et son soutien.

## La chasse aux bogues

J'ai déjà dit qu'il serait préférable de penser aux Logiciels libres comme des logiciels « soutenus par la communauté » et j'ai aussi dit que je discuterais de la signification exacte de cette appellation.

On peut soutenir les Logiciels libres de beaucoup de façons, mais l'une des plus importantes est la soumission de bogues au développeurs. N'oubliez pas que ces personnes admirables créent des logiciels géniaux avec des budgets minimes et que cela veut dire qu'ils n'ont pas la possibilité de tester ces logiciels dans toutes les conditions envisageables. Beaucoup d'entre nous (moi-même y compris) construisons nos propres ordinateurs à partir de pièces que nous assemblons tant bien que mal, et tout le monde installe son mélange de logiciels personnalisés, etc. Dans ces circonstances, il faut s'attendre à rencontrer des problèmes totalement inconnus. Et la seule façon de les faire réparer et, ainsi, d'améliorer le

logiciel pour tous, consiste en la soumission de bogues. C'est comme cela que les développeurs sont informés sur les problèmes et c'est le premier pas vers leur résolution.

Si vous voulez soumettre des bogues, le premier endroit à regarder est votre distrib. Les distrib. importantes ont souvent des mécanismes de suivi des bogues en ligne et ils auront un mode d'emploi précis pour la soumission des bogues. Il se peut qu'ils décident qu'il devrait aller en amont (par ex., si le bogue se trouve dans un paquet inclus dans la distrib., qui n'est pas pris en charge directement), mais vous n'aurez jamais tort de commencer par la distrib. Si vous voulez en lire davantage, un bon endroit pour commencer est à LinuxCareer.com. Voyons comment ils démarrent leur discussion :

*Les distributions Linux et les logiciels Open Source en général sont, avant tout, des œuvres communautaires. Quelque part sur le site web de chaque distribution vous trouverez une liste de façons de contribuer et d'aider à l'œuvre. Qui plus est, l'effort fourni est énorme et les programmeurs donnent leur gratuitement, en travaillant pendant leurs loisirs. Un thème récurrent de chacun de ces documents sur « Comment contribuer » est « Soumettre des bogues quand vous en trouvez », bien que la terminologie exacte puisse différer.*

Ce site-là donne des instructions assez

précises pour Ubuntu, Mint, Fedora, Debian et openSUSE. Mais si vous utilisez une autre distribution, il suffit d'aller sur son site et vous serez certain de trouver leur façon de faire. Ou faites une recherche sur Google avec le nom de la distrib. et la phrase « Soumettre bogues » et vous y serez sans doute tout de suite.

Bon, à part les mécanismes précis de la soumission d'un bogue pour votre distrib. il y a des choses générales qui sont importantes pour tout bon rapport de bogue. Vous devrez les garder en mémoire :

- Est-ce que quelque chose vient de changer ? Par exemple, y a-t-il une nouvelle carte graphique ? Si vous changez votre carte pour une autre, cela affecte-t-il le problème ? Est-ce que vous venez d'installer un nouveau logiciel ? Avez-vous mis quelque chose à jour ? Pouvez-vous annuler le changement et essayer à nouveau ?
- Connaitre les réponses à ces questions peut être très important pour cibler l'origine du problème.
- Que faisiez-vous lorsque le problème est survenu ? Pouvez-vous le reproduire, c'est-à-dire que, si vous refaites les mêmes choses, le même problème survient-il ?
- Encore un renseignement qui est très important pour la recherche du bogue.
- Avez-vous des données de log à ajouter au rapport ? Apprenez l'emplacement de ces données et comment y accéder. Dmesg, notamment, est une excellente source d'informations. Le simple fait d'inclure ce

fichier dans votre rapport de bogue peut être utile, mais le mieux, c'est de trouver d'abord comment en extraire les détails pertinents.

- Vérifiez si un rapport sur ce bogue existe déjà. Si c'est le cas, il se peut que vous puissiez ajouter des informations au rapport, comme un autre cas du même bogue. Encore mieux, si vous avez appris comment obtenir de bons renseignements, vous pouvez améliorer tellement le rapport de bogue initial que les développeurs pourront vraiment y travailler. Quand vous regardez la façon dont les bogues sont soumis, un grand nombre d'entre eux ne peuvent pas être réparés car il n'y a pas d'informations utiles. Apprenez à rendre vos informations utiles. Puis vous découvrirez peut-être que le bogue a déjà été réparé et que tout ce qu'il faut faire, c'est mettre votre système à jour. Ce n'est pas mal, non ?

Voici l'exemple d'un des problèmes que j'ai rencontrés. Le paquet en question était Miro, qui télécharge et lit des vidéos du Web, ce qui pour moi veut dire principalement des podcasts vidéo. Et je l'utilise tous les jours – ce problème m'importait vraiment, donc. Je venais de faire une mise à niveau de ma distrib. vers la version la plus récente et, tout d'un coup, Miro ne lisait aucune de mes vidéos. J'ai vérifié, et constaté qu'il était possible de les lire avec d'autres logiciels, mais je voulais que Miro fonctionne à nouveau.



J'ai aussi vérifié sur un autre ordinateur avec la même version de distrib. et j'ai rencontré le même problème. J'ai donc soumis deux rapports de bogues, l'un auprès de la distrib. et l'autre à Miro lui-même. J'ai eu une réponse d'un développeur de chez Miro dans les quelques heures disant qu'il avait essayé exactement la même version de la distrib. sans problèmes. Alors, j'utilisais sans doute une combinaison de logiciels qui devait faire quelque chose d'inattendu. Il m'a demandé de récupérer le fichier log de Miro et de le lui envoyer. Je l'ai fait et, à nouveau, il a répondu rapidement en soulignant deux ou trois lignes dans le fichier log et en me disant qu'il avait l'impression qu'un paquet critique manquait. J'ai vérifié et le paquet semblait être installé sur mon système, mais je l'ai enlevé et réinstallé et, ensuite, Miro a fonctionné comme il fallait à nouveau. Je pense que cela peut être considéré comme un très bon résultat.

Lorsque vous créez de bons rapports de bogues, vous vous aidez et vous aidez les autres. Et c'est une grande partie de la signification de logiciels pris en charge par la Communauté.

## Documentation

Le jour, au travail, je suis gestionnaire de projet et l'une des choses que j'essaie sans cesse d'obtenir est une bonne documentation. J'espère en avoir produit un peu moi-même. Mais il n'y a pas de sujet où je rencontre davantage de résistance que la création d'une bonne documentation. Personne n'a jamais le temps d'en créer, mais d'une façon ou d'une autre, ils arrivent à trouver des ressources pour payer le prix quand ils ne l'ont pas. Si obtenir de la bonne documentation est difficile dans le monde des entreprises, quid du monde des Logiciels libres ? C'est tout aussi difficile. Je ne peux pas compter le nombre de fois où j'ai essayé d'accéder au système d'aide pour l'une de mes applications KDE, pour n'arriver qu'à un message m'informant qu'il n'y avait pas d'aide disponible. Parfois, vous avez vraiment l'impression que l'on vous dit : « Nous l'avons écrit, à vous maintenant d'essayer de comprendre ce qu'il faut en faire. » Une partie de la raison de cela est que, à mon avis, nous n'y réfléchissons pas comme il faudrait.

Je commencerais par faire la distinction entre deux sortes de documentations : la documentation technique et celle faite pour l'utilisateur final. Comme son nom l'indique, la documentation technique est le genre de truc que pourraient fournir les développeurs, s'ils voulaient bien le faire. Cela pourrait aller au plus profond de la documentation du code, mais même à des niveaux plus élevés, ce n'est pas de la documentation pour utilisateur final. Reste la question de son existence même. Les développeurs aiment bien développer, mais ils n'aiment pas faire de la documentation. Et dans le monde des Logiciels libres, beaucoup de ces gens sont des bénévoles.

Mais le sujet de la documentation pour utilisateur final nous mène dans une autre direction, celle où des gens ayant les bonnes compétences peuvent vraiment aider. Cela peut aussi être un peu frustrant. Je me rappelle une fois où j'avais proposé d'aider à créer de la documentation pour utilisateur final, pour une application. Quand j'ai voulu voir ce qu'ils avaient déjà, la réponse a été : « On n'a rien, c'est ce qu'on veut que tu fasses. » Bon, j'aime à penser que je suis bon écrivain et je sais qu'on m'a bien félicité au travail pour la documentation que j'ai écrite, mais n'importe quel écrivain a besoin d'un point de départ. Au travail, je peux obliger les gens de la partie technique à s'asseoir avec moi, répondre à

mes questions et ainsi de suite. Mais vous avez vraiment besoin de quelque chose dans ce genre pour faire de la bonne documentation. Une bonne documentation technique peut vous aider à commencer, mais afin de faire de la bonne documentation pour utilisateur final vous aurez besoin d'avoir accès aux développeurs. Et si les gens travaillant sur le projet que vous voulez aider ne le comprennent pas, il vous faut leur expliquer. Il se peut qu'ils veulent que quelqu'un se pointe et fasse en sorte que les choses se passent, comme par magie, sans que personne d'autre du projet soit impliqué, mais cela n'est simplement pas possible. En fait, la bonne documentation se fait en groupe.

Quand vous écrivez pour l'utilisateur final, il faut pouvoir réfléchir un peu différemment. Les utilisateurs finaux ne sont pas, en général, portés sur les choses techniques. Il peut y avoir des exceptions à cette règle, mais ceci est un bon point de départ pour écrire la documentation la plus utile. Et la meilleure façon de faire est de penser à des « histoires ». La communauté Agile le fait souvent très bien en termes de développement de logiciels, mais il faut porter l'idée vers la documentation aussi. On pourrait écrire un livre entier à ce sujet et je n'en ai pas la place ici ; je serai donc un peu plus bref. Écrire des histoires dans ce contexte suppose de dépeindre un utilisateur moyen en imaginant comment il pourrait vouloir utiliser

ce logiciel. Qui est cet individu ? Soyez précis - donnez-lui un nom, un âge, un sexe, des antécédents. Mieux vous faites ceci et mieux vous saurez rentrer dans la peau de cet individu et voir les choses comme il les voit. Ensuite, regardez quelques questions qu'il pourrait avoir.

*Qu'est-ce qui m'incite à vouloir utiliser ce logiciel ?*

*Qu'est-ce que j'espère accomplir avec ?*

*Est-ce pour une utilisation occasionnelle ou quotidienne ?*

*Est-ce à utiliser seul ou avec d'autres logiciels ?*

Et ce n'est que quelques-unes des questions que vous voudriez sans doute poser au départ. En y répondant, vous fixez une direction pour ce que vous voulez faire. Et si vous savez commencer par cela, si vous pouvez écrire des réponses que les utilisateurs finaux comprendront, votre contribution aux Logiciels libres serait d'une très grande valeur.

Un dernier mot concernant la traduction de la documentation : les Logiciels libres sont de portée internationale et souvent, les personnes qui en ont besoin, en ont besoin aussi dans leur propre langue. Si vous savez traduire la documentation, les projets ont vraiment besoin de vous. Beaucoup cherchent de l'aide avec cet

aspect de leur documentation. Il suffit de proposer la vôtre.

## « A comme Argent »

Un mot de cinq lettres en quelque sorte.

Comme je l'ai déjà indiqué, quand nous parlons de Logiciels libres, l'accent devrait être mis sur la liberté, pas sur le prix. Le fait que tant de Logiciels libres soient également gratuits est génial. Il donne aux personnes incapables de se payer des logiciels propriétaires chers l'occasion d'utiliser des logiciels similaires, qui peuvent améliorer leur vie, leur entreprise et leur société. Mais, en même temps, il faut de l'argent pour produire les logiciels. Alors que, dans certains cas, le soutien financier vient d'entreprises intéressées qui peuvent prêter ou affecter du personnel au développement ou fournir de l'espace serveur (et des sociétés comme Red Hat et IBM fournissent pas mal de soutien dans ce domaine), il existe aussi des projets plus petits qui ont besoin d'aide. Et certaines activités qui ont leur importance ne sont pas du tout soutenues par des entreprises et, à la place, doivent compter sur des individus pour ce soutien. Je ne suggérerais jamais que vous arrêtiez de nourrir vos gosses pour faire ceci, mais la vérité est que, la plupart des utilisateurs des Logi-

ciels libre aux États-unis et en Europe, notamment, pourraient facilement se permettre de faire des dons. Et j'aimerais suggérer quelques façons de le faire.

Pour commencer, la plupart des projets de Logiciels libres ont un site web.

Et si vous allez sur leur site,

vous verrez sans doute quel-

que chose comme un bouton PayPal pour faire

un don. Personnellement, j'ai adopté

la règle suivante :

si j'utilise beau-

coup le logiciel, j'ai une obliga-

tion de le soutenir financièrement.

J'ai toujours pensé

ceci, depuis

l'époque du

« shareware » (ou

partagiciels). Dans

le temps, les part-

agiciels était des logi-

ciels « à essayer avant

d'acheter » et ont été pro-

duits par des développeurs

indépendants qui vous permet-

taient d'utiliser le logiciel gratuitement,

mais demandaient que vous vous ins-

criviez et le payiez si vous l'aimiez. Alors

que, sans aucun doute, un certain nombre

de gens utilisent tout simplement le

logiciel en ignorant leur devoir de le payer, c'était clair (pour moi et pour beaucoup d'autres) que, si les développeurs n'arrivaient pas à se faire payer pour leurs efforts, ils arrêteraient de produire des logiciels utiles. Maintenant que je me

trouve fermement dans le camp des Logiciels libres, j'ai les mêmes

sentiments : si nous ne nous assurons pas que nos développeurs sont sou-

tenus, ils iront faire autre chose. Comme nous, ils ont

besoin de manger, ils ont des familles, ils doivent payer les

factures.

Je vais donner quelques

exemples tirés de mes propres expériences,

afin de démontrer combien c'est facile

de le faire, si vous êtes sensible au problème.

Je me rends compte que cela peut prêter à penser

que j'essaie de me donner bonne

contenance, mais je ne crois pas être

meilleur que quiconque et je n'ai actuellement pas d'exemples d'autres per-

sonnes à portée de main.

• Le premier exemple concerne un projet nommé Miro (<http://www.getmiro.com/>), qui fait des logiciels pour télécharger des vidéos sur le Net, puis les lire. J'ai un abonnement à beaucoup de podcasts vidéo, ainsi qu'à quelques canaux sur YouTube et c'est comme ça que je le fais. J'utilise ce logiciel quotidiennement, ce qui en fait un bon candidat pour mon soutien. Il y a environ un an, ils cherchaient à faire inscrire des gens à une collecte de fonds appelée « Adopter une ligne de code » pour laquelle vous payeriez 4 \$ par mois avec PayPal. Cela m'a semblé très bien, alors je me suis inscrit. Après tout, j'en tire un bénéfice de beaucoup plus de 4 \$ par mois et je compte sur ce logiciel tous les jours.

• J'utilise KDE sur tous mes ordinateurs. Il y a quelques mois, j'ai vu un message de Sebastian Trueg (<http://trueg.wordpress.com/>), l'un des développeurs, signalant qu'il avait besoin de réunir des fonds pour subvenir à ses propres besoins, et pouvoir continuer son travail sur KDE. Contrairement à certains développeurs, il n'avait pas de salaire soutenant son travail sur KDE. Bon, j'utilise KDE tous les jours, je compte dessus et j'ai cliqué sur le bouton PayPal pour faire un don. (Si mes souvenirs sont bons, je lui ai donné 10 \$, ce qui n'est pas beaucoup, mais j'espère que, parmi tous les utilisateurs de KDE il a réuni assez de fonds pour pouvoir continuer à travailler.)

• La distrib. que je préfère est Kubuntu et



je l'utilise tous les jours. Je ne pense pas que Canonical ait vraiment besoin de mes dons pour continuer son travail, mais celui-ci est basé sur Debian ; ainsi, quand j'ai vu une collecte de fonds pour pouvoir écrire et publier le Debian System Administrator's Handbook, je me suis engagé à contribuer avec un peu d'argent (à nouveau, je pense qu'il s'agissait d'environ 10 \$). Pour ce qui me concerne, 10 \$ est ce que je peux donner sans trop réfléchir à comment je vais pouvoir payer mes propres factures.)

Une autre forme de soutien possible est de devenir membre de quelques associations à but non lucratif ou caritatives et qui soutiennent les Logiciels libres. Il y en a un certain nombre, mais je ne vais en citer que quelques-unes. Tout d'abord, il y a la Free Software Foundation (<http://www.fsf.org/>), fondée par Richard Stallman. C'est l'unique association sur ma liste qui se concentre sur la défense des libertés dans le domaine des logiciels. C'est l'organisme qui promeut la licence GPL. C'est parce que ma propre liberté m'est très importante que je suis fier de dire que j'en suis membre. À 10 \$ par mois, c'est un peu plus cher que les dons cités ci-dessus, mais je suis heureux de le faire. Un autre groupe que vous pouvez soutenir au moyen d'une adhésion est The Linux Foundation (<http://www.linuxfoundation.org/>). C'est l'organisme qui paie le salaire de Linus Torvalds (et il

vient d'annoncer qu'ils soutiennent Greg Kroah-Hartman), alors si le Noyau Linux est votre truc, ce serait une bonne organisation pour vous. Les adhésions individuelles reviennent à 99 \$ par an. Ensuite, je veux parler du Linux Fund (<http://www.linuxfund.org/>). Ils collectent des fonds avec ce qui s'appelle des « Affinity Cards », autrement dit des cartes de crédit avec le logo de votre groupe préféré. Il se peut que vous ayez déjà vu ces cartes dans le cadre du soutien d'une équipe de sport ou d'une université, mais il est possible aussi de soutenir les Logiciels libres. Et, malgré le nom « Linux Fund », ils soutiennent aussi BSD [Berkeley Software Distribution], les Logiciels libres par excellence. Tout ce qu'il faut faire c'est

demander une carte de crédit par leur intermédiaire, et une petite partie de vos achats est utilisée pour soutenir le projet de votre choix.

La dernière dont j'aimerais parler est la Software Freedom Conservancy (<http://sf-conservancy.org/>). Il s'agit d'un groupe à but non lucratif dont le directeur est Bradley Kuhn et qui aide de très nombreux projets. En résumé, ils fournissent la structure légale qui permet aux petits projets de collecter des fonds pendant que la SFC gère les frais administratifs généraux. Bradley vient de la Free Software Foundation et reste toujours la personne la plus active dans la défense de la GPL ; ainsi, vous pourriez très bien avoir

entendu son nom avant. Mais à SFC, il aide directement tous ces projets. Les projets membres actuels comprennent Amarok, Git, Samba et Wine. Je présume qu'au moins deux ou trois de ces projets produisent des logiciels que vous utilisez, alors vous pouvez les aider en faisant un don.

## S'impliquer

Nous venons d'examiner quelques-unes des façons de soutenir les Logiciels libres, notamment avec des rapports de bogues, en écrivant de la documentation et en fournissant un soutien financier. J'aimerais terminer avec ce qui pourrait être la meilleure façon de commencer, à savoir s'impliquer. Devenir membre d'un groupe. Donner un coup de main.

Le premier endroit où vous pourriez commencer est votre Groupe local d'utilisateurs Linux (GUL). C'est ici que vous pouvez rencontrer des gens dans votre communauté qui s'intéressent aussi aux Logiciels libres. Vous pouvez croire qu'il n'y a que Linux comme sujet de discussion, mais je pense que vous serez étonné. Je sais que mon GUL local présente des conférenciers qui parlent de toute une gamme de sujets dans le domaine des Logiciels libres. Par exemple le mois dernier, nous avons appris beaucoup de choses sur Sourceforge, qui sou-



tient une foule de projets différents dans ce même domaine. Les GUL proposent également une approche communautaire, telle que l'organisation de fêtes d'installation ou en coopérant avec des écoles et associations locales. Je n'arrête pas de dire aux gens que c'est le premier endroit où aller, à la fois pour obtenir de l'aide et pour s'impliquer.

Ensuite, le prochain endroit que vous pourriez examiner est auprès de votre distrib. Linux préférée. La mienne est Kubuntu, une variété d'Ubuntu qui utilise le bureau KDE. J'ai donc rejoint ma communauté locale Ubuntu (autrement dit ma LoCo), qui, pour ce qui me concerne, est au Michigan dans les États-Unis. Ce groupe organise des soirées Boggles, où les gens se rassemblent pour faire des rapports de bogues et pour travailler dessus. Et ils organisent des soirées versions deux fois par an quand les nouvelles versions sortent. Je sais que chez Fedora, ils ont ce qu'ils appellent le programme Fedora Ambassadors, et beaucoup d'autres distrib. proposent des occasions où vous pouvez vous impliquer. Il suffit de demander.

Enfin, je vais parler des diverses conférences autour de Linux et des Logiciels libres. Je me suis impliqué dans l'une d'entre elles, l'Ohio Linuxfest où je suis directeur de la publicité. Je viens de terminer une page pour notre site web

(<https://ohiolinux.org/node/187>) où j'ai énuméré 8 postes importants que nous essayons de pourvoir, ainsi qu'un tas de postes pour des bénévoles le jour même d'un événement. Si vous ne vous êtes jamais impliqué dans un événement comme celui-ci, vous pouvez ne pas vous rendre compte de la quantité de travail nécessaire pour recréer la magie chaque année. Mais c'est un travail difficile et chaque événement cherche des bénévoles pour aider à sa réalisation. Et c'est quelque chose que vous pouvez faire même si vous pensez ne pas être capable de faire des rapports de bogues ou d'écrire de la documentation, ou si vous n'avez pas d'argent pour donner un soutien financier. Vous pouvez toujours aider à ces événements. Il y a de grandes chances qu'il y en a un pas très loin de chez vous.

En tout cas, l'important, c'est de faire une contribution de quelque sorte que ce soit. Comme nous avons dit, lorsque nous avons démarré cette série de messages, les Logiciels libres veulent dire des Logiciels soutenus par la Communauté. Si le soutien de la Communauté s'arrête, le logiciel meurt. Si les Logiciels libres ont de la valeur pour vous, alors vous avez la responsabilité de les soutenir d'une façon ou d'une autre. Mon objectif ici est de vous donner des idées sur comment le faire.

## IL EST ARRIVÉ !

### Le Podcast Full Circle revient !

C'est peut-être une nouvelle équipe de podcasters, mais le format reste le même.

Nous parlerons du Full Circle Magazine, des actus, des critiques et des entretiens.

Voici votre nouvelle équipe :

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

Ils sont tous membres du Blackpool (UK) LUG

<http://blackpool.lug.org.uk>

Le début de l'épisode est disponible depuis la page d'accueil du FCM.



Download

# MORE UBUNTU!

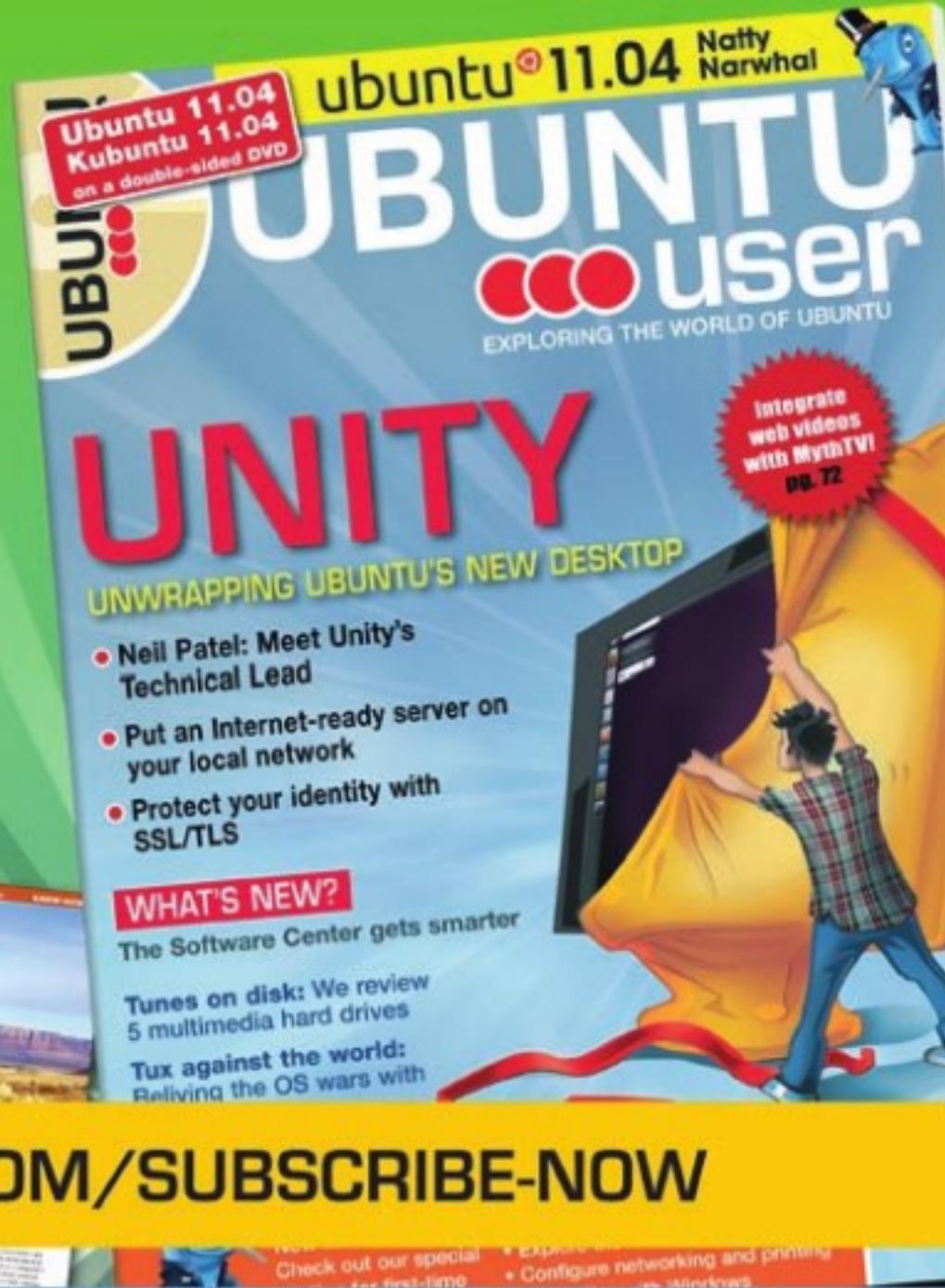
Can't get enough Ubuntu?  
We've got a whole lot more!

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!**



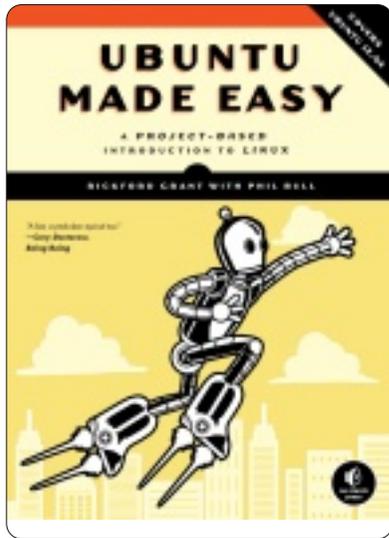
[UBUNTU-USER.COM/SUBSCRIBE-NOW](http://UBUNTU-USER.COM/SUBSCRIBE-NOW)



FOLLOW US ON

TWITTER: UBUNTUSER

FACEBOOK: UBUNTUSERMAG



Juillet 2012, 480 p.

ISBN : 978-1-59327-425-2

<http://nostarch.com/ubuntuemadeeasy>

Les deux premiers chapitres du livre *Ubuntu Made Easy* (Facilitez-vous Ubuntu) démarrent avec une explication de Linux, une méthode pour essayer Ubuntu (oui, un LiveCD est fourni) et, si l'essai est concluant, comment l'installer. Chaque étape est agrémentée de nombreuses captures d'écran.

Une fois Ubuntu installé, le livre explique comment fonctionne le bureau. C'est d'autant plus utile qu'Ubuntu utilise aujourd'hui Unity à la place du

bureau traditionnel à la mode Windows, avec son équivalent du bouton « démarrer », sa barre des tâches, etc. Unity laisse sûrement perplexe plus d'un nouvel utilisateur.

Le chapitre cinq explique avec moult détails comment se connecter à Internet, que ce soit par une connexion sans fil moderne ou un modem sur câble série. Il montre même une photo de ce port série. Assurément suranné ! Ensuite, des explications sont données sur les navigateurs, les clients de courrier électronique, le micro-blogging et le tchat.

De là, on embraye sur les aspects pratiques de l'installation et de la mise à jour des applications avec la Logithèque Ubuntu. Soyez à l'affût : vous verrez apparaître le Full Circle Magazine dans quelques captures d'écran. Avant

### TABLE DES MATIÈRES :

- Chapitre 1 : Devenir un fan du pingouin – Bienvenue dans le monde Linux.
- Chapitre 2 : Entrer dans l'eau et plonger – Lancer et (si ça vous plaît) installer Ubuntu.
- Chapitre 3 : Pendaïson de crémaillère – S'acclimater au bureau.
- Chapitre 4 : Utiliser ses pieds palmés – Se connecter à Internet.
- Chapitre 5 : Maîtriser la glisse – Explorer le web... à la mode Linux.
- Chapitre 6 : Fignoler l'oiseau – Télécharger, installer et mettre à jour les programmes sans stress.
- Chapitre 7 : Un nid bien rangé – Gérer les fichiers et les disques sous Ubuntu.
- Chapitre 8 : Premiers pas sans risques – Apprendre le terminal Linux et la ligne de commande.
- Chapitre 9 : Habiller l'oiseau – Modifier l'apparence de votre système.
- Chapitre 10 : Gutenbird – Configurer et utiliser son imprimante et son scanner.
- Chapitre 11 : Les pingouins polyglottes – Linux parle votre langue.
- Chapitre 12 : Les pingouins au boulot – Comment travailler avec un système Linux.
- Chapitre 13 : L'hémisphère droit des pingouins – L'art sous Linux.
- Chapitre 14 : Tux rocks – Musique à la Linux.
- Chapitre 15 : Brancher le pingouin – Ubuntu et votre iPod, iPhone (et autres appareils multimédias numériques).
- Chapitre 16 : Les pingouins télézards – Vidéo et lecture de DVD avec Ubuntu.
- Chapitre 17 : Nageoires à plumes – Jouer sous Linux.
- Chapitre 18 : Sweet Home Antarctica – Améliorer sa vie de tous les jours avec Linux.
- Chapitre 19 : Les pingouins à la fenêtre – Travailler avec Ubuntu dans un monde Windows.
- Chapitre 20 : Défendre le nid - Sécurité.
- Chapitre 21 : Une colonie de pingouins – La communauté Ubuntu.
- Chapitre 22 : Allô le véto ? – Réparer les problèmes courants.
- Annexe A : Installer Ubuntu depuis une clé USB.
- Annexe B : les CD Ubuntu Desktop pour AMD64.
- Annexe C : Partitionner son disque dur manuellement.
- Annexe D : Ressources.

les travaux pratiques, le livre vous éclaire sur le rôle du Gestionnaire de mise à jour et l'ajout de dépôts. À noter que les auteurs ont le bon goût d'expliquer l'ajout des PPA.

Le chapitre suivant se consacre aux tâches quotidiennes effectuées avec Nautilus, à la gravure de CD/DVD

et à l'usage de périphériques de stockage USB. Rien de bien approfondi, mais toujours pratique pour que le commun des mortels puisse faire ses sauvegardes.

Nous n'en sommes même pas à la moitié du livre que les commandes du terminal font déjà leur apparition.

Quoi, installer pyWings en ligne de commande ? Alors qu'on n'a même pas encore abordé la bureautique, les logiciels graphiques ou multimédia ! Ce n'est qu'après avoir expliqué des trucs compliqués sur le terminal qu'on nous explique comment changer le fond d'écran – c'est le monde à l'envers.

Après avoir installé une imprimante et changé la langue du système, on peut enfin jouer avec LibreOffice. Le livre fait bien son boulot en détaillant les différentes composantes de cette suite bureautique, ainsi qu'en expliquant rapidement comment utiliser chacune d'entre elles.

À mi-chemin, le livre explique comment importer des photos depuis un appareil numérique et comment les publier en ligne. Cela dit, pourquoi avoir choisi Facebook pour cela ? Pourquoi pas Flickr ou tout autre service plus spécialisé dans ce domaine ? Ensuite, après quelques mots sur GIMP, c'est le tour de l'audio, avec Rhythmbox et l'extraction de CD audio. Dans la partie sur la connexion d'appareils sous Android, j'ai apprécié la façon dont les auteurs décrivent la tendance actuelle qui consiste à utiliser MTP (plutôt que la vieille option « USB storage »), expliquant que le MTP sous Ubuntu 12.04 rend l'usage d'Android plus convivial. Plusieurs pages

plus tard, on découvre que certains appareils de chez Apple s'en sortent, eux, mal à cause de leur formatage en HFS+, qui ne s'accorde pas bien avec le noyau Linux.

Après la lecture des vidéos, on entre dans le royaume des jeux Linux. Plusieurs titres, dans des genres divers, sont cités.

C'est quasiment inévitable : votre machine sous Linux entrera un jour ou l'autre en contact avec une machine sous Windows. Le chapitre 19 vous explique comment monter des lecteurs Windows et évoque l'installation et l'usage de Wine.

Dans la dernière ligne droite, le livre parle de la communauté Ubuntu et comment obtenir de l'aide. Un grand merci à No Starch Press pour avoir inclus le magazine Full Circle dans sa liste de sites dignes d'intérêt. Un véritable honneur !

Les derniers chapitres vous montrent que faire si votre Ubuntu se met à dérailler et que vous avez besoin d'aide ou, pire encore, d'utiliser le mode sans échec.

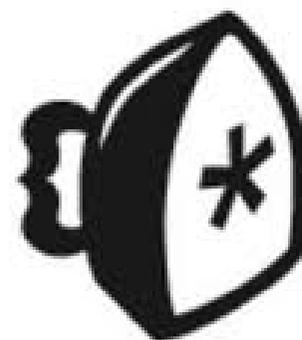
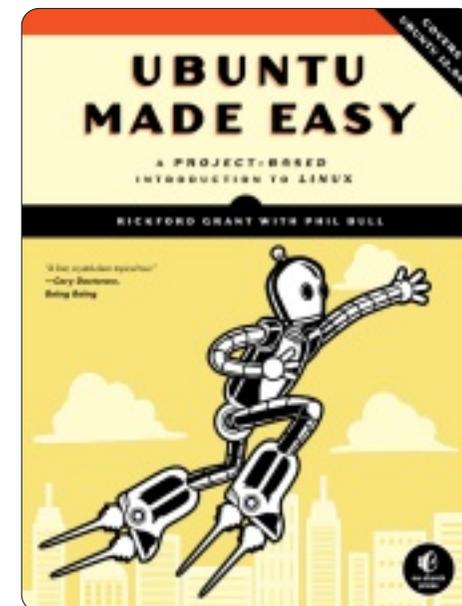
J'aime les informations données dans ce *Ubuntu Made Easy*, mais je pense qu'il n'est pas utile de démarrer

l'ouvrage avec des explications sur Linux/Ubuntu. Il aurait sans doute mieux valu commencer avec l'utilisation d'Ubuntu ; expliquer la nature de Linux aurait été plus approprié ensuite, une fois l'utilisateur acclimaté. Les autres chapitres sont bons, mais une réorganisation n'aurait pas été superflue. J'aurais sans doute d'abord expliqué comment brancher un appareil Android ou Apple ou utiliser la suite bureautique avant d'enseigner comment installer pyWings en ligne de commande.

Ce livre convient sans aucun doute aux débutants, mais il faudra probablement leur expliquer comment ne pas paniquer lors des premières apparitions du terminal.

**Un grand merci à No Starch Press pour nous avoir fourni l'exemplaire de Ubuntu Made Easy qui a servi à cette critique. N'hésitez pas à sou-**

**tenir No Starch Press en achetant leurs publications sur : <http://nostarch.com>**



# no starch press



**A**vec la sortie de la 12.04, nous sommes dans une position enviable : il y a une base croissante d'utilisateurs, une communauté d'utilisateurs très solide et beaucoup de personnes très intelligentes qui travaillent et écrivent sur Ubuntu. Il y a même des livres imprimés, qui sont très épais et très chers, à son sujet. Mais, fidèles à l'esprit du gratuit et de l'Open Source, nous avons décidé d'examiner quelques-unes des publications gratuites que vous pouvez obtenir et qui peuvent vous aider, vous et les nouvelles recrues Ubuntu, sur votre chemin.



## Muktware's Ubuntu Manual - 12.04 LTS - First Edition

<http://www.muktware.com/articles/3556/muktware-ubuntu-manual>

Ce manuel s'adresse aux nouveaux utilisateurs d'Ubuntu en provenance d'autres systèmes d'exploitation et aussi aux utilisateurs qui font une mise à niveau à partir d'Ubuntu 10.04 LTS. C'est un manuel produit par la communauté et pour la communauté. Il est donc disponible gratuitement et est distribué sous licence CC-BY-SA 3.0.

Il traite de tous les éléments du monde Ubuntu - à commencer par la préparation de votre ordinateur pour l'installation et l'utilisation d'Ubuntu et allant jusqu'aux sujets les plus complexes. Il guide le nouvel utilisateur lors de son entrée dans le monde d'Ubuntu. Un chapitre entier consacré au travail sous Ubuntu traite efficacement de quelques-unes des principales caractéristiques d'Ubuntu 12.04 comme les espaces virtuels de travail, le bureau Unity, « Spread View » et comment Basculer entre les applications.

À partir d'un site qui se qualifie de « magazine Open Source », l'équipe a

assemblé, sur [www.muktware.com](http://www.muktware.com), un manuel Ubuntu disponible directement dans la Logithèque Ubuntu !

Publié sous licence Creative Commons, par une équipe dont l'anglais ne semble pas être la langue maternelle, l'Ubuntu Manual de Muktware est encore une tentative de produire un manuel pour les nouveaux utilisateurs. Comme tous les manuels pour débutants, il fait ce qu'il faut faire, en principe, en commençant par Au sujet d'Ubuntu, Pourquoi Ubuntu ? Qui est derrière Ubuntu ? Versions d'Ubuntu et Contribuer à Ubuntu.

Mais, en réalité, il y a des fortes chances que, si vous l'avez, vous en connaissiez déjà beaucoup, ou il vous a été recommandé et vous vous en fichez, ou vous voulez juste lire ce qui pourrait vous être utile. Pourquoi n'y a-t-il jamais une page de garde en PDF avec un petit graphique informatif et des liens pour aller directement à la section qui vous intéresse ? Dans ce cas, le chapitre 4, à la page 11, Obtenir Ubuntu, suivi du chapitre 5, Installer Ubuntu.

La deuxième partie, Utiliser Ubuntu, atteint son régime de croisière avec un survol du bureau Unity, du Lanceur et du HUD (l'affichage heads up). Le manuel contient quelques mises en page assez bizarres, des sauts de page et, parfois,

des légendes excentriques. L'explication du HUD n'est pas géniale non plus, loin de là. La Logithèque est bien mieux expliquée, en revanche, avec des avertissements là où il en faut.

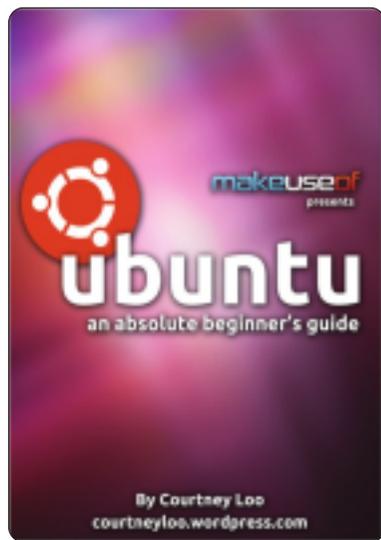
Ensuite, vous trouverez toute une section sur les Bases du terminal. Le contenu ici est bien écrit et bien présenté, mais je suis un peu ambivalent concernant l'utilisation du terminal. Qui seront les lecteurs de ce manuel ? Faut-il vous tenir à la description de l'interface graphique ? Après tout 95 % des tâches usuelles peuvent se faire avec Nautilus, y compris le paramétrage des permissions. Ou devez-vous admettre qu'il y a des façons de faire plus rapides pour les gens qui sont compétents techniquement et qui vivent dans le monde réel où le terminal Linux existe encore ? Si c'est la deuxième option qui est choisie, alors « Terminal Basics » est bien fait.

Dans la section suivante, le sujet est Effectuer les tâches de base, mais le livre en parle extrêmement brièvement et dans un ordre totalement aléatoire : les micro-blogs, la lecture de média, la suite bureautique, se connecter à, et configurer, Internet, l'impression, les courriels, les navigateurs web, le partage des fichiers et les jeux.

Puis « Advanced Topics » déraile un peu, la partie sur l'installation de bureaux alternatifs en décrit un seul : Gnome Shell. Quelqu'un exécute-t-il Gnome Shell sous Ubuntu ? Des débutants ?

Travailler efficacement avec Ubuntu présente alors les espaces de travail (« Workspaces »). C'est certainement un sujet qui aurait dû être abordé dans une précédente section, non ? Basculer entre les applications, peut-être ? Ensuite il y a Personnaliser Ubuntu, et c'est là où la portée et l'ambition de ce manuel deviennent évidentes : l'installation de « lenses » et de « scopes », les applications tierces et la personnalisation de l'apparence. Le Gestionnaire de la protection de la vie privée (Privacy Manager) est également évoqué. La partie III, Obtenir de l'aide, vous dirige vers divers forums, wikis et newsletters.

En tant que manuel gratuit « produit par la communauté, pour la communauté », c'est un excellent travail ; le temps et l'expérience pourront peut-être suggérer à l'équipe de meilleures façons de faire.



## Ubuntu, An Absolute Beginners Guide (Un guide pour vrais débutants)

écrit par Courtney Loo,  
édité par Justin Pot.

<http://courtneyloo.wordpress.com/2012/01/23/ubuntu-an-absolute-beginners-guide/>

Vous vous rendez tout de suite compte qu'une technologie devient de plus en plus populaire quand la presse technologique commence à publier des choses à son sujet.

Ubuntu est un système d'exploitation d'ordinateur qui est gratuit/libre, Open

Source et utilisé par 20 millions de personnes de par le monde. Mais c'est aussi beaucoup plus que cela : c'est une philosophie, un projet collaboratif et, avant tout, Ubuntu est une communauté de personnes.

Si vous lisez ce guide, vous pensez sans doute vous éloigner des systèmes d'exploitation propriétaires tels que Windows et Mac OS X ; il se peut que vous ayez déjà installé Ubuntu sur votre ordinateur, mais que vous ne savez pas par où commencer.

Croyez-moi, ces manuels commencent à me rendre dingue. Comment tant de gens peuvent-ils se tromper à ce point ? Suivez les conseils d'un bon service de marketing. Accrochez le spectateur dès le début ; montrez, racontez, vendez. Donnez-leur des images, de la couleur. Étonnez-les.

Ils ne veulent pas une leçon d'histoire. Ils n'ont pas besoin d'un cours de sociologie première année. Ils ont besoin de réponses. Qu'est-ce que c'est ? Pourquoi en ai-je besoin ? Pourquoi est-ce tellement meilleur que ce que j'utilise actuellement ?

Le manuel de Courtney Loo n'a que 32 pages. Moins de la moitié de celles-ci contiennent du matériel qui devrait figurer dans un guide pour vrais débutants.

Il commence par l'erreur classique ;

Qu'est-ce que la Philosophie Ubuntu ? Comment peut-il être gratuit ? Il se réfère en plaisantant à Linux, ce mot effrayant qui commence par un L, et essaie de démystifier et d'expliquer Linux. Et j'attends toujours...

Le chapitre 3, les versions d'Ubuntu, est une leçon d'histoire qui est complètement superflue, sur une page affreuse pleine de numéros de version, de noms de code et de sorties. ENNUYEUX ! JETEZ-LE !!!

Page 10 : L'installation. Enfin ! Le résumé des différentes façons d'installer Ubuntu est très utile ; avec une ISO, une clé USB, en double amorçage, en coexistence avec Windows et Mac, ou en utilisant Wubi. Mieux !

Dans le chapitre 5, il s'agit de Soutien et de Communauté. Attendez un peu, je n'en ai rien vu encore ! Vous ne me l'avez pas montré ? Pourquoi devrais-je me préoccuper d'autres documentations gratuites et de Launchpad Answers ?

Chapitre 6, page 16 : Démarrer avec Unity. Sauf qu'il ne le fait pas. « Avant Unity, il y eut GNOME : un peu d'histoire ». NOOON !!! Je m'en FICHE !!! Je me fiche complètement de Gnome et de son logo à la Fisher-Price. Nous sommes au chapitre 6. VAS-Y, AVANCE !!!

C'est à la page 17 que je vois enfin Ubuntu Unity, qui y est décrit aussi. Les

quelques pages suivantes sont très denses (davantage de blancs, s'il vous plaît) et me donne enfin des informations intéressantes sur Ubuntu, Unity, le Dash, la navigation et le pinning. La section 7 s'appelle Applications Ubuntu (Comment... ?) : mettre mon ordinateur à jour, installer des logiciels et des applications, télécharger, surfer, gérer mes photos, écouter de la musique.

Seulement voilà. Le premier élément, dans Pour aller plus loin, est un article au sujet de « MakeUseOf.com: Ubuntu Restricted Extras: The First Thing You Should Install on Ubuntu » (la première chose à installer sous Ubuntu). La section par Loo sur Écouter la musique n'en fait pas mention. Si vous avez des fichiers MP3, c'est la première chose que vous voudrez savoir. Mais il n'en parle pas. C'est dans les notes de bas de page d'un guide qui s'arrête à la page 30. Je suis un Vrai Débutant et tout ce que vous avez fait c'est me mettre l'eau à la bouche...

Le guide Makeuseof donne l'impression d'avoir été écrit selon un style défini par la maison, dans des conditions restrictives (et sous licence propriétaire !). J'aime assez quelques éléments du style d'écriture, mais il y a beaucoup de choses dans ce guide qui ne vont pas du tout. RC



## Ubuntu Manual Project: Getting Started with Ubuntu 12.04 (Démarrer avec Ubuntu 12.04)

<http://ubuntu-manual.org/>

Démarrer avec Ubuntu 12.04 est un guide détaillé pour débutants consacré au système d'exploitation Ubuntu. C'est écrit sous licence Open Source et vous pouvez le télécharger, le lire, le modifier et le partager comme vous le souhaitez.

Le manuel vous aidera à vous familiariser avec les tâches quotidiennes telles que naviguer sur le Web, écouter la musique et scanner des documents. Por-

tant une attention particulière sur des instructions simples, il convient à tous les niveaux d'expérience.

En fait, la page d'accueil du projet décrit et critique le manuel très bien à ma place.

- Facile à appréhender, notre manuel comprend des instructions pas à pas et est dénué de jargon (la plupart du temps).
- Une illustration vaut bien mieux qu'une longue description ; beaucoup de captures d'écrans illustrent les instructions (cool).
- Apprentissage progressif : Démarrez avec les bases et apprenez à travers différents chapitres.
- Des dizaines de langues : traduit en plus de 52 langues, y compris des copies d'écran localisées.
- Sous licence CC-BY-SA : téléchargez, modifiez, reproduisez et partagez autant que vous voulez.
- Imprimable. Cette version est optimisée pour l'impression afin de sauver les arbres.
- Section de diagnostic des problèmes : pour vous aider à régler rapidement des problèmes courants sous Ubuntu.

Bon. Le titre est Démarrer avec. Malheureusement, l'équipe fait toujours la même erreur que j'ai soulignée lors de la toute première édition. Il y a trop de trucs ennuyeux au début. Des trucs importants intellectuellement ; des trucs importants éthiquement. Mais ennuyeux. Pourquoi ont-ils besoin de le faire dans la première section ? Même si c'est appelé Prologue : Bienvenue, Philosophie Ubuntu, Histoire

brève d'Ubuntu, Est-ce qu'Ubuntu vous conviendra (celui-ci, j'aime), Coordonnées, Présentation de l'équipe, Les conventions utilisées dans le livre (utiles).

La qualité commence à transparaître dans la section sur l'Installation. C'est un vrai guide étape-par-étape avec les photos qui conviennent.

La section Bureau contient des encadrés, des définitions et des illustrations, et présente tout ce que vous devez savoir dans le bon ordre : Unity, Lanceur, Dash, gestion des fenêtres, espaces de travail, gestionnaire des fichiers, recherches, personnalisation, accessibilité.

Travailler avec Ubuntu est une section détaillée de presque 50 pages, qui traite chacune des applications standard, une à une. Elle aborde, et ceci est important, le sujet des codecs pour la lecture de média dans différents formats.

Il y a une section sur le matériel – un domaine où pas mal d'utilisateurs d'ordinateur se trouvent coincés dans l'« Enfer des pilotes », quand ils mettent en place et configurent divers appareils. Moniteurs, imprimantes, caméras, son, les scans sont traités de façon suffisamment détaillée pour vous permettre de configurer votre système s'il est assez répandu.

Ensuite, la Gestion des logiciels vous explique l'installation et l'entretien de la pile logicielle sur votre machine, la Logi-

thèque et le processus de l'installation de paquets. Il mentionne le terminal, mais sans détail. Une synthèse est faite de la sécurité : les pare-feu, permissions, utilisateurs et groupes. Il y a une courte section, bien faite, sur le Dépannage. « Finding Additional Help » (Trouver de l'aide supplémentaire) est une bonne liste de sources.

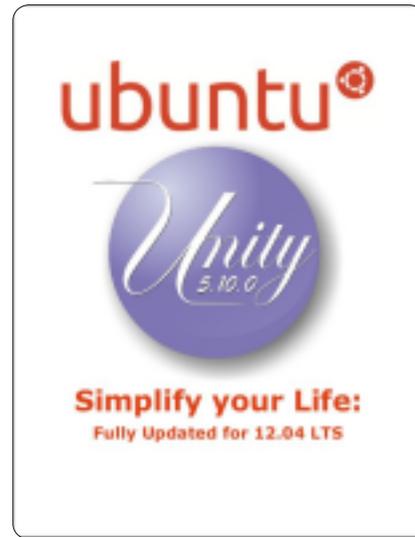
À la fin, c'est sa place, la Licence Open Source est reproduite in extenso. En outre, il y a un glossaire digne de ce nom.

Des critiques ? J'en ai très peu, puisque le Manuel Ubuntu a maintenant atteint l'âge adulte. Oui, quelques illustrations de plus ne feraient pas de mal, pour notamment épicer certaines pages qui sont plutôt sobres et pleines de texte. La taille du texte des encadrés est trop petite, ce qui fait que vous risquez de ne pas en voir quelques bribes qui vous seraient vraiment très utiles.

## Simplify Your Life: the "Unity Orientation Guide" Revised

<http://ubuntu-za.org/sites/default/files/unity-5-10-0-final-pdf.pdf>

Avec la sortie d'Ubuntu Linux 12.04 LTS, la Communauté locale Ubuntu de Vancouver a mis à jour son guide sur le



bureau Unity. L'« Unity Orientation Guide », appelé autrefois « Simplify your Life with Ubuntu Unity », est entièrement révisé et disponible au public. Il mérite d'être plus facile à trouver.

Je vais citer le rédacteur en chef et le créateur de buzz autour d'Ubuntu, Randall Ross :

- Si vous ne connaissez ni Ubuntu, ni Unity, ou seulement l'un des deux, ce guide vaut vraiment le coup d'être lu.
- Si vous venez d'installer Ubuntu 12.04 LTS, alors ce guide vous est destiné.
- Si vous avez des doutes sur Unity, sa puissance, son utilité, nous pensons que ce guide pourrait bien vous faire changer d'avis. Peu importe le degré de vos connaissances au sujet d'Ubuntu, vous êtes prié de partager ce guide avec voisins, amis et membres de votre famille, surtout ceux qui se trouvent de l'autre côté de l'abysse !

C'est encore un travail magnifique accompli par l'équipe de Vancouver, à savoir : produire un guide simple et direct sur un sujet technique (je sais, car j'en ai fait, y compris un Guide Unity pour le magazine Full Circle). Applaudissements pour la Directrice de la publication, Charlene Tessier, ainsi que pour l'équipe de rédacteurs invités/relecteurs d'Ubuntu Vancouver.

À première vue, l'Ubuntu Orientation Guide est plus facile et plus rapide à lire que l'original. Il est destiné à ceux qui apprennent et expérimentent l'interface Ubuntu Unity pour la première fois. Son objectif est de vous familiariser avec l'interface rapidement, afin de vous permettre d'accomplir vos tâches informatiques quotidiennes.

Celui-ci est plus ciblé que les autres guides présentés ici, puisqu'il suppose que vous avez déjà installé Ubuntu et Unity, et peut ainsi rentrer tout de suite dans le vif du sujet. Avec de très simples mises en page, bien aérées, les instructions sont toujours claires et concises.

La plupart du temps, il tient les promesses faites sur la couverture, bien qu'au départ, le fait que l'explication de l'Unity HUD (Affichage Head Up) se trouve vers la fin m'ait dérouté, car j'avais l'impression que sa place était presque au début, juste après la description du Dash Unity. Après tout, le HUD est une fonctionnalité de la 12.04 annoncée à grand bruit. Puis

leur logique devint évidente : le HUD vous fait gagner en efficacité lorsque vous vous trouvez dans les applications, alors le guide parle des applications d'abord.

C'est un travail d'équipe qui est bien structuré et bien mis en page. Je le recommande sans réserves.

## Conclusion

Tout compte fait, je persiste à penser que le livre de l'équipe de Vancouver, Unity Orientation Guide, est le mieux équilibré quant au style et au contenu, mais le Manuel Ubuntu est une œuvre de référence plus grande et, qui plus est, c'est très bien.

## Si les apparences pouvaient tuer

**J**e suis fan de MS Office tout simplement à cause de son apparence, sauf que je travaille uniquement sur LibreOffice. Chaque fois que j'essaie de faire quelque chose d'incroyable dessus, MS Office me frustre énormément. Les apparences peuvent être trompeuses, mais les apparences tuent. MS Office est l'une des raisons pour lesquelles la plupart de mes amis ne changent pas pour Ubuntu. L'interface utilisateur de LibreOffice a besoin d'une transformation radicale pour pouvoir créer une bonne première impression... l'amour au premier regard, en quelque sorte ! Mais les développeurs de LibreOffice n'ont pas les ressources pour une telle transformation dans un avenir proche. Puisque LibreOffice est actuellement la suite bureautique par défaut d'Ubuntu, je pense que Canonical devrait favoriser le projet LibreOffice. LibreOffice est une bien meilleure suite bureautique que MS Office même. Sans parler de son interface, quelques modestes ajustements comme une intégration plus approfondie du HUD et la prise en charge du Nuage avec Ubuntu

One pourraient le faire dépasser MS Office et de loin.

**Uttamv**

## Le FVWM pour gagner !

**J**'ai lu l'article d'Alan Ward (Labo Linux - Accélérer le démarrage de \*buntu 12.04) dans le FCM n° 63. À la fin de l'article, il a montré son bureau qui est du genre FVWM (F Virtual Window Manager) Serait-il possible de donner des instructions étape par étape pour l'installation un FVWM à partir de la ligne de commande d'Ubuntu 12.04 ?

**JP**

Alan a répondu :

**L**es deux, FVWM (la version simple) et FVWM-Crystal (un peu plus beau), se trouvent dans les dépôts Ubuntu, pour être plus précis, dans la section universe. Ainsi, tout ce que vous aurez à faire à l'invite de la ligne de com-

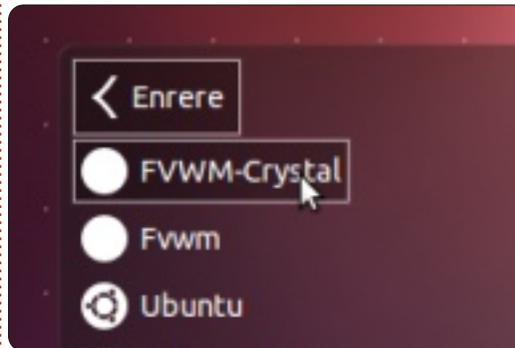
mande est :

```
sudo bash
apt-get update
apt-get install fvwm-crystal
```

(ou « apt-get install fvwm » si vous ne voulez que FVWM)

et ça devrait faire l'affaire. Par ailleurs, tout gestionnaire de paquets à interface graphique, comme Synaptic, devrait les trouver pour vous.

Puis vous vous déconnectez de votre session et vous devriez trouver que les entrées fvwm sont présentes dans la liste des gestionnaires d'affichage des sessions de bureau. Par exemple, dans lightdm :



Quant à la configuration, il n'y a pas beaucoup de renseignements sur le Web. Le guide Gentoo concernant

## Rejoignez-nous sur :

-  [goo.gl/FRTMI](https://plus.google.com/u/0/117241418097639719439)
-  [facebook.com/fullcirclemagazine](https://facebook.com/fullcirclemagazine)
-  [twitter.com/#!/fullcirclemag](https://twitter.com/#!/fullcirclemag)
-  [linkedin.com/company/full-circle-magazine](https://linkedin.com/company/full-circle-magazine)
-  [ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270](https://ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270)

le FVWM est l'un des plus complets qu'il m'ait été donné de voir à ce jour : <http://en.gentoo-wiki.com/wiki/FVWM/Configuration>

**Alan Ward**

## Des solutions simples

**J**'ai commencé à utiliser Ubuntu en 2006, avec Edgy Eft. Il a toujours été et sera toujours un excellent système d'exploitation. Je soutiens Ubuntu et ce qu'il représente. C'est génial de voir que

Canonical travaille dur pour satisfaire les exigences des utilisateurs qui se servent d'appareils à écran tactile, tels que les tablettes, les smartphones et les PC tout-en-un.

Il y a quelques semaines, j'ai installé Ubuntu 12.04 sur mon portable 15,3", mais, comme beaucoup d'autres utilisateurs d'ordinateur de bureau, j'ai trouvé que Unity était contre-productif et qu'il ne se prêtait pas bien à la personnalisation. Depuis, j'ai installé Xubuntu à cause du style simple et classique de l'interface utilisateur à laquelle tant d'utilisateurs de Linux sont habitués. J'aimerais vraiment pouvoir me servir encore d'Ubuntu à cause de sa bonne fiabilité et du support. Je sais que la possibilité d'un recours à Gnome existe, mais je pense que nous avons besoin d'une meilleure solution à long terme pour les très nombreux utilisateurs d'ordinateurs de bureau de par le monde.

Je voudrais partager ma propre réponse à cette source de discorde. Ma solution : Quand l'utilisateur installe Ubuntu pour la première fois, on lui demande quel genre de machine il utilise. Les options pourraient être notamment : tablette et PC tout-en-un = Interface Unity, et Ordinateur de bureau = Interface Gnome. Je crois que les deux interfaces devraient être

améliorées pour que les utilisateurs d'Ubuntu restent heureux et, par conséquent, fidèles. En outre, une fois Ubuntu installé, il devrait y avoir plus d'options de personnalisation et, bien entendu, la possibilité de choisir le menu classique auquel nous sommes tous habitués. Je me demande en fait combien d'entreprises vont pouvoir y faire face, puisque, d'après mes lectures, la grande majorité d'ordinateurs dans le monde sont des PC de bureau. Je rêve peut-être ; mais je ne le crois pas. Si Canonical veut récupérer ses utilisateurs intensifs et de bureau, la société doit abandonner son approche uniformisée et proposer des options pour tous les utilisateurs. C'est simple. Les quelques années à venir seront très intéressantes en ce qui concerne le développement futur de l'interface utilisateur sur des appareils informatiques.

**Chris Love**

### Merci mais Knon

J'ai essayé Kubuntu 12.04 récemment et j'en ai lu quelques critiques ; j'ai découvert qu'ils avaient raison : Kubuntu est plutôt squelettique et nécessite beaucoup d'ajustements pour qu'il soit

exactement comme il faut. Une fois que Kubuntu et la sensation de lourdeur qu'il provoquait m'ont laissé frustré, j'ai essayé PCLinuxOS KDE. J'ai constaté qu'il tournait plus rapidement et plus fluidement et ce, sur le même matériel, grâce en grande partie à sa configuration. Pour couronner le tout, la molette de la souris fonctionnait sous PCLinuxOS, alors que ce n'était pas le cas sous Kubuntu. Je suis plus à l'aise avec Gnome qu'avec KDE et tout ce qui rend l'utilisation d'un très bon environnement de bureau plus facile à apprendre est toujours un

plus. J'essayerai Kubuntu à nouveau, peut-être, une fois que les bugs auront été réparés, mais, pour l'instant, je reste avec Gnome sur mon système Ubuntu et je jouerai avec KDE sous PCLinuxOS lorsque le cœur m'en dira.

**Don**



*Le 19 octobre 2012, un juge a condamné Angry Bird à se soumettre à une thérapie de gestion de la colère...*

costarlinos.bourboulas@oracle.com

Voyons... Quels sont vos premiers souvenirs d'enfance ?



**Les temps modernes**

<http://orassicpark.blogspot.com/>



O'REILLY®  
**Velocity**  
Web Performance  
and Operations  
CONFERENCE

June 25–27, 2012 | Santa Clara, CA  
Register Now & Save 20% with code FULLCIR

2–4 October, 2012 | London, England  
Register Now & Save 20% with code FULLCIR

See [velocityconf.com](http://velocityconf.com) for more details.



*"Velocity is the conference where people talk about how to get things done in the real world—if you want to know how the best in the world handle their operations, Velocity is the place to learn."*

—ADAM JACOB, OPSCODE

**Velocity is much more than a conference;** it's become the essential training event for web professionals from companies of all sizes.





# Q&R

Compilé par Gord Campbell

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

**Q** Est-il possible d'avoir un plus grand choix de fonds d'écran que ceux qui sont inclus dans Ubuntu 12.04 ?

**R** Oui ! Mes sites Web favoris pour obtenir des papiers peints intéressants sont le National Geographic et Flight-aware.

Disons que vous avez téléchargé lions.jpg dans votre dossier Images. Faites un clic droit sur une zone vide de votre bureau et sélectionnez « Changer l'arrière-plan du bureau. » Une fenêtre s'ouvre avec des vignettes de papier peint sur le côté droit. Cliquez sur « + » sous les vignettes. Une fenêtre du gestionnaire de fichiers s'affiche, cliquez sur « Images » sur le côté gauche de la fenêtre. Cherchez « lions.jpg » dans la liste, sélectionnez-le et cliquez sur « Ouvrir ». Fermez la fenêtre « Préférence de l'apparence » et vous avez terminé.

**Q** Ubuntu 12.04 est parfait tant que je peux accéder au gestionnaire de paquets Synaptic plus facilement.

**R** Ouvrez Synaptic et, après avoir entré le mot de passe, l'icône apparaîtra dans le lanceur. Cliquez droit sur l'icône et choisissez Conserver dans le lanceur.

**Q** J'ai quelques problèmes avec LibreOffice Impress. Travaillant dans un environnement d'entreprise, les utilisateurs du LAN peuvent ouvrir ma présentation sur leurs machines fonctionnant sous Windows 7 avec Office (je suppose 2010), mais ne peuvent pas lire les diapositives. Les arrière-plans sont visibles, mais pas le texte. Je sauvegarde en .pptx.

**R** Enregistrez en .ppt

**Q** J'ai besoin de savoir où certains fichiers se trouvent.

**R** Voir ce guide : <https://help.ubuntu.com/community/find>. Voici un exemple : je sais que j'ai des fichiers qui commencent par « qa » dans mon dossier Documents ou ses sous-dossiers. J'ouvre un terminal et j'entre la commande suivante :

```
find Documents -name 'qa*'
```

**Q** J'ai un nouveau HP p7-1108p avec Windows 7 déjà installé. J'ai installé Ubuntu 12.04 en double amorçage. Au départ, ça a bien fonctionné. Après avoir presque tout personnalisé, j'ai fait l'erreur d'utiliser Computer Janitor. Après le redémarrage, j'obtiens : error: invalid arch independent ELF magic. grub rescue.N

**R** (Merci à **Oldfred** sur les forums Ubuntu.) Voir <https://help.ubuntu.com/community/Boot-Repair>

**Q** J'ai installé OpenClipart à partir de la Logithèque Ubuntu, mais comment l'utiliser et où sont les images ?

**R** Elles sont dans les sous-dossiers du répertoire /usr/share/openclipart. Pour les utiliser, exécutez LibreOffice Writer et cliquez sur Outils/Galerie. Les différents contributeurs apparaissent sur la gauche, sélectionnez l'un deux pour voir les images auxquelles cette personne a contribué.

**Q** Comment faire baisser la température de mon portable ?

**R** Une méthode consiste à installer Jupiter. Voir <http://www.ubuntubuzz.com/2012/04/fix-laptop-over-heating-problem-in.html>. La page ne vous dit pas que vous devriez vous déconnecter et reconnecter à nouveau après l'installation de Jupiter. Ensuite, vous pouvez sélectionner le mode d'économie d'énergie « power saving

mode ». Sur mon portable, la différence est de 8 à 15 degrés.

Cependant, « le mode d'économie d'énergie » signifie aussi « mode de faible performance ». Quand je lance une vidéo 480P sur Youtube, la vidéo est très hachée.

**Q** J'ai les écrans Dell E220WF et Acer AL2216W connectés à l'adaptateur vidéo embarqué Radeon HD 6550D sur mon ordinateur. L'Acer est relié par un câble VGA, le Dell par un adaptateur DVI vers VGA. Rien n'apparaît sur l'Acer.

**R** Remplacez l'adaptateur DVI par VGA avec un câble DVI normal.

**Q** Je n'utilise pas DHCP sur mon LAN, tout est conçu pour fonctionner avec des IP statiques. Puis-je configurer une imprimante sans fil HP K8600dn pour travailler avec une IP statique sous Ubuntu ?

**R** L'imprimante a un serveur Web intégré pour la configuration. Laissez DHCP, puis trouvez l'adresse de l'imprimante : ouvrez votre gestionnaire de fichiers et cliquez sur « Parcourir réseau ». Le résultat devrait être une liste des noms de tous les périphériques de votre réseau. Pour traduire le nom en une adresse IP, utilisez cette commande :

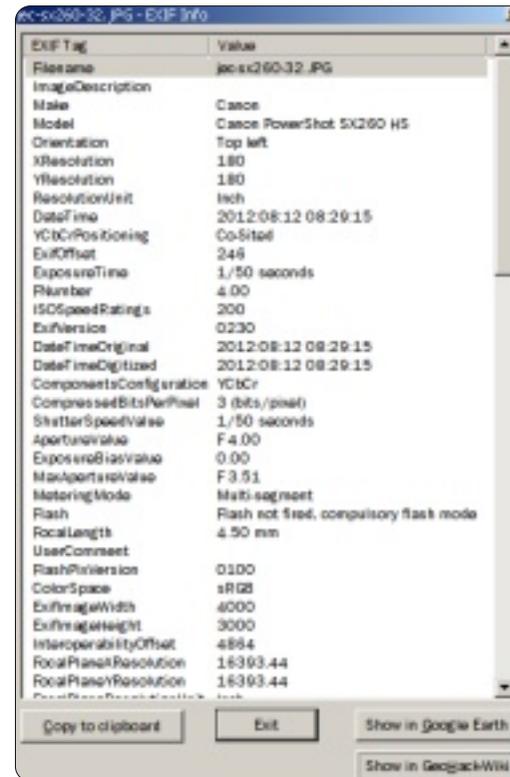
```
nmblookup [name of device]
```

Entrez l'adresse IP dans la barre d'adresses de votre navigateur. L'une des options de configuration de l'imprimante est de définir une adresse IP statique. Ensuite, vous pouvez désactiver DHCP.

**Q** Puis-je exécuter la visionneuse d'images sous Windows, Irfanview, dans Ubuntu ?

**R** Vous devrez installer et configurer Wine d'abord. Après avoir téléchargé Irfanview, la meilleure façon de l'installer est par la ligne de commande :

```
cd Downloads
wine iview433_setup.exe
```



Cela suppose que le fichier se trouve dans votre dossier Téléchargements et que vous ayez téléchargé la version 4.33.

Si vous sélectionnez « put shortcut on desktop [créer un raccourci sur le bureau] » lors de l'installation, vous obtiendrez un raccourci utile. Vous voudrez probablement installer des plugins, comme exif de Tucows. (Avec le plugin exif, vous pouvez passer d'une image ayant des données GPS à son emplacement dans Google Maps, en quelques clics via le menu « GeoHack Wiki ».)

**Q** J'utilise le partage de photos dans MSN Messenger. Est-il possible de le faire dans Ubuntu ?

**R** Pas vraiment. Il existe plusieurs programmes Linux qui proposent la connexion à MSN, mais la seule façon d'obtenir le partage de photos serait d'installer Windows dans une machine virtuelle comme VirtualBox, puis d'utiliser MSN Messenger à partir de là.

**Q** Mon système entier est soudainement tombé en lecture seule, puis il a refusé de démarrer. J'ai utilisé un live CD pour monter mes partitions et sauvegarder des fichiers et j'ai eu de nombreux cas de :

**File shrank by xxxxxxxx bytes; padding with zeros**

et

**Cannot stat: Input/output error**

J'ai une sauvegarde complète sur un disque externe.

**R** Désolé, il est temps d'acheter un nouveau disque dur. Vous pouvez être fier de vous d'avoir fait une sauvegarde ; trop souvent nous voyons : « mais comment puis-je retrouver toutes mes photos de famille des dix dernières années ? ».

**Q** Je viens de mettre à niveau une 10.04 en 12.04.1 selon la méthode de mise à niveau en ligne. Une icône de Firefox apparaît deux fois dans la liste des icônes sur le côté gauche, mais aucune ne lance réellement Firefox.

**R** (Merci à **Roy** dans le groupe Yahoo Ubuntu Linux.) Renommez le dossier des paramètres de Firefox. Lancez le gestionnaire de fichiers Nautilus, puis appuyez sur Ctrl-H pour afficher les fichiers cachés. Trouvez .mozilla et (clic droit) renommez-le mozilla.old. Firefox devrait fonctionner et il va reconstruire le dossier. Vous devrez pouvoir importer vos signets à partir de mozilla.old.

## Deux trucs et astuces

QQ ?



**E**t zut ! Ma femme chinoise exige un programme horrible appelé QQ, qui ne fonctionne que sous Windows. « Horrible », car il contrôle l'ordinateur complètement, un mangeur de ressources au maximum. « Exige », parce que tous ses amis et son petit-fils l'utilisent. Pourquoi ? Parce que sa vidéo-conférence est superbe, une vraie technologie de pointe. Nous avons un décalage horaire de 12 heures avec la Chine de sorte que, chaque matin, elle se lève tôt pour une discussion vidéo avec ses amis en Chine et avec son petit-fils.

Et voici qu'arrive Ubuntu 12.10 Quantal Quetzal, parfois appelée « QQ » sur les forums Ubuntu. Je vois une discussion marquée « problème QQ [résolu] » et je pense : « Enfin, je peux éliminer Windows. » Eh non. Seulement un vœu pieux de ma part.

### Rapport de bogue

Cela devait être simple : je voulais signaler un bogue dans le client de messagerie Evolution.

Tout d'abord, je suis allé sur le site Web d'Evolution, qui fait partie de projects.gnome.org. Noir sur blanc, je lisais : « Aidez-nous à améliorer Evolution en

rapportant vos bogues sur Bugzilla, notre système de suivi des bogues. »

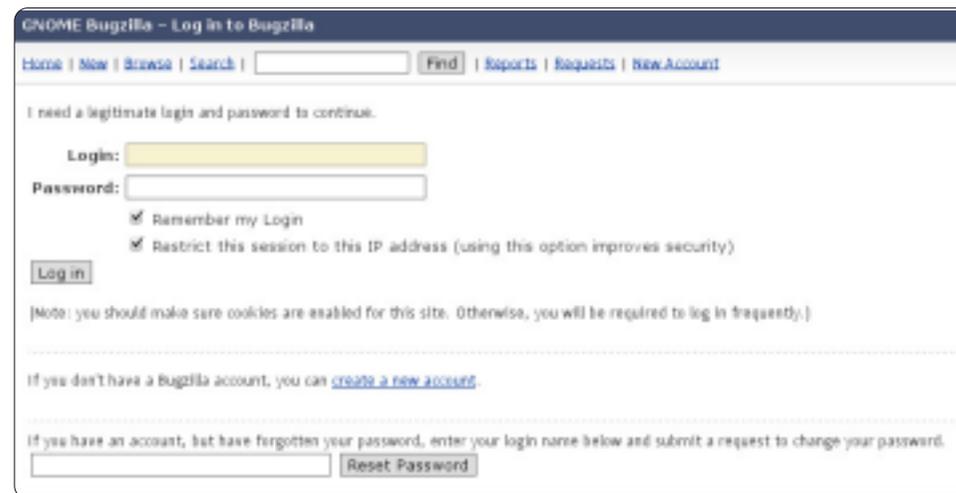
Il s'avère que je m'étais déjà enregistré chez Bugzilla. Cependant, quand j'ai essayé de me connecter avec cette adresse mail et le mot de passe, il a dit qu'il n'avait jamais entendu parler de moi. Je suppose qu'il supprime les utilisateurs qui sont inactifs pendant une certaine période de temps.

Je me suis inscrit à nouveau sans problème. Je pouvais me connecter sur Bugzilla. En fait, non, je ne pouvais pas. J'ai entré mon adresse e-mail et mon mot de passe et une fenêtre s'est affichée portant la mention « Mozilla Persona ». Quand j'ai entré l'adresse e-mail que j'avais déjà enregistrée, il a dit : « Choisir un nouveau mot de passe. » Après, il n'était pas content parce que mon mot de passe était trop court. Quand j'ai entré une longue phrase de passe, j'ai eu

l'impression qu'il me connectait, mais il m'a emmené à une page Web qui n'offrait pas d'options utiles.

J'ai essayé de nouveau. Le résultat cette fois-ci ? « Nous sommes vraiment désolés. Il y a eu une erreur ! »

À ce stade, je suis prêt à renoncer à Evolution. Thunderbird, nous voilà ! Les utilisateurs ne devraient pas avoir à supporter ce genre de tracasseries.





**H**umble Indie Bundle V, publié le 1er juin 2012, est sans doute le meilleur bundle pour Linux à ce jour. Ce nouvel opus apporte avec lui de nombreux changements qui seront bien accueillis après une longue attente. Ces changements ne sont pas trop « humbles », et ce, à tous points de vue. Les débutants apprécieront une procédure de téléchargement à la fois rapide et facile. La qualité des jeux est sans égale comparée aux autres publications Humble Bundle. La jouabilité de toutes les publications n'est limitée que par votre matériel et, en aucun cas, par le logiciel. Dernier point, mais non des moindres, le processus d'achat n'a pas changé du tout, il est on ne peut plus simple et vous pouvez toujours proposer votre propre prix.

### Achat, téléchargement et installation

On ne peut plus acheter directement Humble Bundle V mais, pour la toute première fois, pour les utilisateurs d'Ubuntu, télécharger le Humble Bundle était simple comme bonjour. Après avoir fait votre achat au

prix de votre choix, vous receviez un lien qui vous amenait à la page de téléchargements. Là, vous choisissiez la façon dont vous vouliez obtenir votre Humble Bundle. Pour la toute première fois, grâce à Canonical, les utilisateurs d'Ubuntu pouvaient cliquer sur un bouton nommé « Télécharger pour Ubuntu ». En cliquant sur le bouton Ubuntu, vous autorisiez simplement le téléchargement des jeux par l'intermédiaire de la Logithèque Ubuntu. Au moment où ce document a été rédigé (juin 2012), tous les jeux étaient téléchargeables avec la Logithèque Ubuntu, sauf « Psychonauts », disponible uniquement sur la page de téléchargements Humble Bundle. A l'exception donc de « Psychonauts », j'ai installé tous les jeux sur ma machine en moins de 30 minutes ! Plus rapide que ça, on ne peut pas.

### Amnesia: The Dark Descent

Quant aux jeux en eux-mêmes, cette fois-ci, la sélection s'est révélée au top. Mon préféré : Amnesia : The Dark Descent, un jeu qui, comme l'atteste sa note de 9,25 sur 10 attribuée par le magazine Game Informer, est reçu favorablement depuis sa toute pre-



mière édition. Ses graphismes font partie des meilleurs que j'ai jamais vus ces dernières années. Cependant, ce qui rend ce jeu incontournable pour tout joueur linuxien réside dans la façon dont il vous effraie comme aucun autre jeu ne peut le faire. Lors du premier lancement, le programme d'installation vous fait quelques recommandations afin de mieux profiter du jeu. Tout d'abord, il vous est recommandé de jouer dans une pièce sombre, toutes lumières éteintes et graphismes réglés de telle sorte qu'ils soient à la limite de la visibilité. Ensuite, il vous est conseillé de jouer avec un casque réglé à un volume élevé. Dernier point, mais pas le moindre, vous êtes incité(e) à vous amuser pleinement, au lieu de chercher à finir

le jeu coûte que coûte, en d'autres termes, explorer autant que possible. Cette dernière recommandation, je dois l'avouer, est la plus dure à suivre et ce à cause du sentiment de peur qui vous prend dès le début du jeu et qui vous dissuade d'ouvrir une porte ou vous approcher d'un coin sombre. Explorer est bien la dernière chose qui vous viendra à l'esprit, tellement le jeu vous englutira et vous donnera pour seul objectif de récupérer un tant soit peu de l'équilibre mental que vous avez déjà perdu. Contrairement aux autres jeux d'horreur, vous ne disposez d'aucune arme. A la place, vous passerez votre temps à vous enfuir ou à trouver de bonnes cachettes, tout en restant éloigné de la lumière, qui est ici source de folie.

Aucun des autres jeux auxquels j'ai joué ne m'a apporté autant d'émotions qu'Amnesia et, après y avoir joué, tous les autres jeux soi-disant d'horreur ressemblent à un séjour à Disneyland. Ce jeu est réservé à un public adulte.



## Bastion

Si vous avez payé plus cher que la moyenne pour ce Humble Indie Bundle, vous avez également reçu le jeu Bastion, développé en 2011 par Supergiant Games. Tout comme Amnesia, Bastion a reçu un accueil favorable aussi bien de la part des critiques que des fans. Bastion démarre comme Amnesia : le héros se réveille et doit faire à nouveau connaissance avec un monde familier, mais mystérieux. Les similarités avec Amnesia s'arrêtent là. Bastion est un jeu coloré et amusant, dans lequel explorer n'a rien de rétrograde. Il a été classé 10 ans et plus par l'ESRB, mais ne saurait être réservé aux seuls enfants : tout le monde peut en profiter, il suffit d'être jeune d'esprit. Bastion est un RPG (jeu de rôle) d'action dans lequel vous incarnez le Kid. Son but est d'explorer une île flottante et combattre toutes sortes de créatures afin de rétablir la



paix sur ce territoire. Au fil du jeu, vous pourrez acquérir nombre d'armes et de compétences, mais le Kid ne pourra porter que deux armes et utiliser une compétence à la fois, toutes interchangeables et évolutives. Un aspect qui rend Bastion unique en son genre réside dans sa narration, effectuée par un des personnages non jouables de l'histoire. Cette narration est en fait assez agréable à écouter et souvent amusante. Elle sera en outre affectée non seulement par les défis qui vous attendent, mais aussi par vos choix et votre style de jeu. Au départ, ce jeu avait été publié sur Xbox Live Arcade mais nous, fans de Linux, avons la chance de pouvoir jouer à ce jeu sur

notre système favori et profiter de tout ce que Bastion a à nous proposer : des graphismes colorés, dans un style proche du fantastique, une bande-son superbe, des contrôles instinctifs et un scénario fascinant.



## Limbo

A l'instar de Bastion, Limbo était à l'origine exclusivement destiné au Xbox Live Arcade en l'an 2010. Mais en mai 2012, le jeu a été porté sous Linux, juste à temps pour être inclus

au Humble Indie Bundle V. Limbo est le tout premier jeu développé par Playdead. C'est un jeu de plateforme à énigmes, à défilement horizontal en 2 dimensions et tout en noir et blanc du début à la fin. Tout comme dans Amnesia et Bastion, le personnage principal de Limbo se réveille dans un monde étranger et manifestement violent. Comme dans Amnesia, il n'a pas d'armes du tout. À la place, il lui faut résoudre des énigmes pour survivre et il doit parfois utiliser à son profit ce qui l'entoure pour vaincre ses ennemis. En cas d'échec, le garçon connaît souvent une mort graphiquement atroce. Bien qu'en noir et blanc, les graphismes sont l'une des marques de fabrique de Limbo. En y jouant, vous aurez l'impression de regarder un vieux film muet en noir et blanc dans un cinéma délabré, dont le projecteur est sur le point de rendre l'âme. Le niveau de difficulté des énigmes varie de facile à extrêmement difficile. Cependant, le jeu est hautement addictif et peut être terminé en moins de 15 heures. Une fois lancé, vous aurez du mal à vous arrêter. Les contrôles sont assez standards et simples. Le garçon du jeu ne peut bouger que de gauche à droite, sauter et attraper des choses – une corde, une boîte ou un canoë. Le jeu utilise une approche globalement très minimaliste, que ce soit pour le

son, les graphismes, les contrôles ou le scénario. Du début à la fin, vous ne savez qu'une seule chose : le garçon cherche à retrouver sa sœur. On a du mal à comprendre pourquoi le jeu a été classé pour les joueurs de 13 ans et plus, étant donné la cruauté de certaines séquences montrant la mort du héros : un classement pour public adulte aurait mieux convenu. Cela aurait sans doute été le cas si le jeu avait été en couleurs avec du sang bien rouge.



## Autres jeux

À l'heure où ces lignes ont été rédigées, huit jeux étaient disponibles au sein du Humble Indie Bundle V. Au départ, les jeux inclus étaient Amnesia, Limbo, Superbrothers : Sword and Sorcery, Psychonauts, plus Bastion si vous payiez plus que le montant moyen constaté au moment de l'achat. Ensuite, le 7 juin, trois autres jeux ont été ajoutés pour ceux qui déboursaient plus que la moyenne : Braid, Super Meat Boy et Lone Survivor. Ces jeux feront peut-être l'objet d'une critique dans un prochain numéro du FCM.

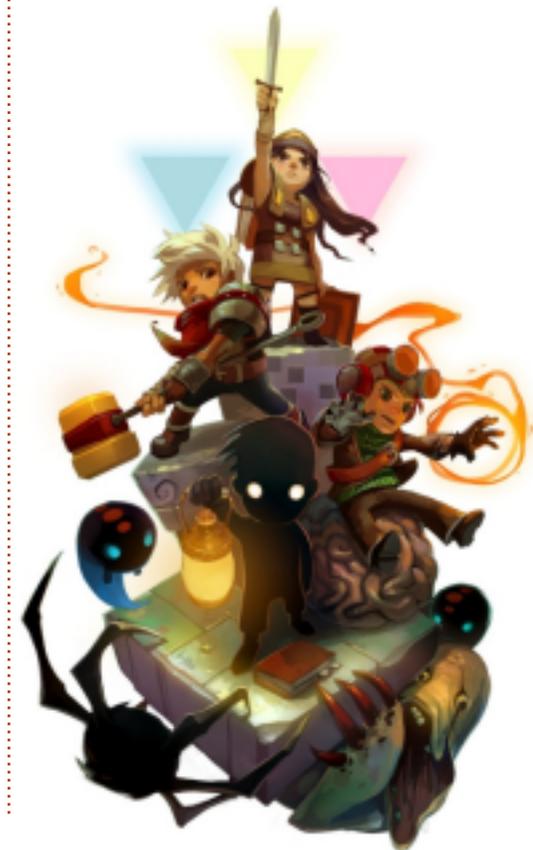
## Conclusion

Dans l'ensemble, ce Humble Indie Bundle V a connu un grand succès : au bout des 15 premières heures de vente, le précédent record établi par le Bundle n°4 était déjà battu. À l'heure où ces lignes étaient rédigées, le Humble Indie Bundle V s'était vendu à 552 042 exemplaires et ce n'était pas fini. Depuis le tout premier opus, les acheteurs sous Linux ont payé, en moyenne, plus que les utilisateurs de Windows et de Mac. Cela pourrait expliquer les progrès faits pour le jeu sous Linux dans son ensemble. Il est incontestable que la

communauté Linux est prête à dépenser plus pour jouer à des jeux vidéo, ce que de nombreux studios ont remarqué. Les studios indépendants ne sont pas les seuls à avoir profité des ventes du Humble Indie Bundle : récemment, on a entendu parler d'un port sous Linux de Steam, ce qui ouvrirait les portes d'un nouveau monde pour les joueurs linuxiens.

Pour découvrir le tout dernier bundle, une adresse :

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





# MON BUREAU

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



Je vous présente mon bureau : Ubuntu Lucid 32-bit, PC Lenovo H310, CPU Intel Dual Core 3,0 Ghz, 1 Go de RAM et un disque dur de 500 Go.

L'écran est le Screen Widget Less avec le thème New Wave de Gnome 2.

L'autre système d'exploitation est Linux Mint Maya 32-bit avec Cinnamon et c'est le système d'exploitation d'origine de la machine.

**Trong Dũng Võ**



Voici mon bureau avec un écran dynamique généré à partir d'un script shell avec conky. J'ai un ASUS F50Q avec 4 Go de mémoire, un Intel Pentium T3400 à double cœur à 1,6 GHz, un disque dur de 320 Go et Ubuntu 12.04 Precise Pangolin.

Le thème est Radiance et j'utilise Faenza pour les icônes. J'ai le dock cairo-dock (sans opengl).

**Mamadou Sow**



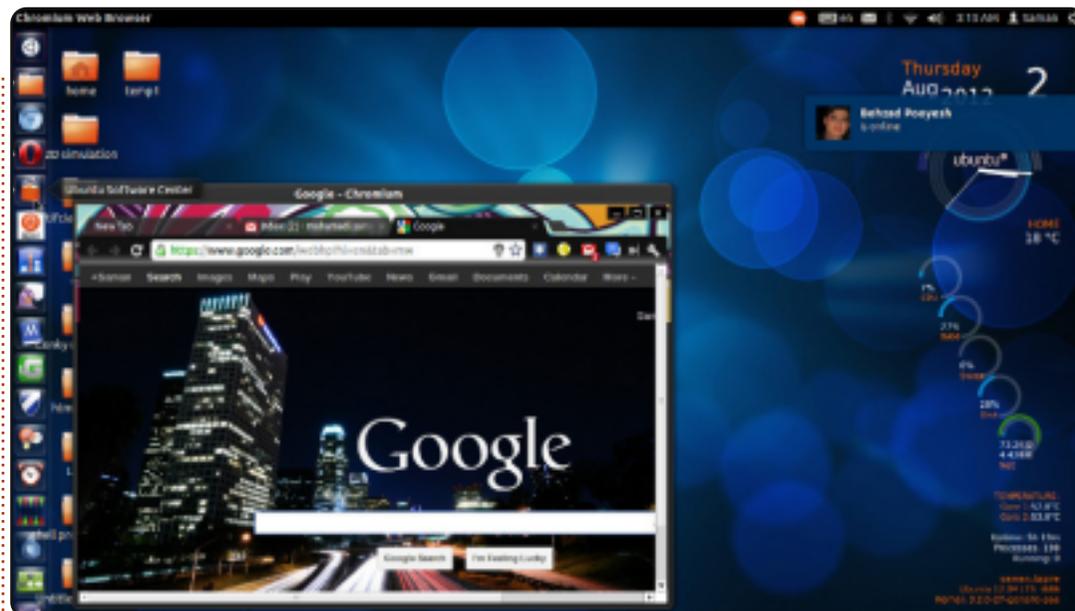


J'ai commencé à utiliser Ubuntu en avril 2012, avec la sortie de la version Precise. Vous trouverez ci-dessous les spécifications de mon PC portable.

Modèle : Sony Vaio VGN-FW248J.  
OS : Ubuntu 12.04 LTS.  
Processeur : Intel Core2Duo CPU P8400 @ 2,26 GHz.  
Disque dur : 250 Go. RAM : 4 Go.

J'aime la Liberté, les Logiciels libres et, enfin, mais c'est loin d'être le moins important, les distributions GNU/Linux.

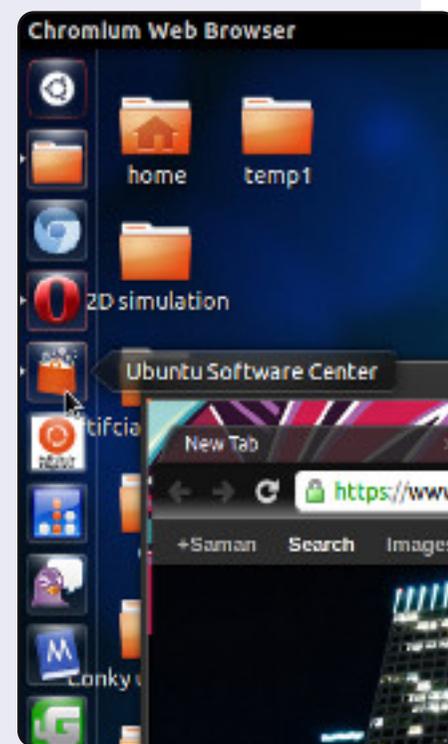
**Navid Emami**



J'ai commencé à utiliser Ubuntu il y a 4 mois et je pense que j'y suis accro maintenant. J'aime Ubuntu parce que c'est à moi, je peux tout changer ou même le refaire entièrement à ma façon. J'utilise Conky, Gimp, Stellarium, Chromium, Pidgin et... de nombreux autres logiciels disponibles pour Ubuntu.

Mon système :  
CPU : Intel core i5.  
RAM : 4 Go.  
Graphiques : Nvidia 630M (2 Go).  
OS : Ubuntu (12.04).

**SaMaN**



8	B	D	6	C	4	1	0	7	3	2	E	A	9	F	5
9	A	E	3	D	8	2	5	C	6	4	F	7	0	B	1
2	4	F	0	3	A	B	7	8	5	9	1	D	6	C	E
5	7	1	C	9	E	6	F	A	B	0	D	3	8	2	4
E	8	2	F	0	7	C	6	9	D	1	4	B	5	A	3
D	3	5	9	E	2	8	4	F	C	B	A	1	7	0	6
B	C	7	1	5	3	F	A	E	2	6	0	9	D	4	8
A	6	0	4	B	1	D	9	5	8	7	3	2	C	E	F
C	1	4	E	F	0	5	D	3	7	8	B	6	2	9	A
0	5	B	2	1	C	A	E	D	9	F	6	8	4	3	7
F	9	8	7	2	6	4	3	0	E	A	5	C	B	1	D
6	D	3	A	8	9	7	B	4	1	C	2	F	E	5	0
4	E	6	8	A	B	9	C	1	F	5	7	0	3	D	2
7	F	A	D	6	5	E	2	B	0	3	9	4	1	8	C
1	0	9	5	7	F	3	8	2	4	D	C	E	A	6	B
3	2	C	B	4	D	0	1	6	A	E	8	5	F	7	9

SUDOKU

MOTS CODÉS

A		S		A				B		G		O			
Q	U	O	I	T	S			J	O	K	I	N	G		
U		M		L		S		U		V		R			
A	D	A	M	A	N	T		N	I	E	C	E			
R		T		S		I		D		N		S			
I	R	I	S		O	F	F	E	R						
A		C		P		F		D		Q		B			
				A	R	C	E	D		T	U	N	A		
S		P		O		N		E		E		S			
T	H	R	E	W		E	M	P	R	E	S	S			
E		O		L		R		O		N		I			
P	A	N	Z	E	R			E	X	U	L	T	S		
S		E		D				Y		Y		T			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
G	L	Q	N	T	R	C	P	Y	A	U	X	W			
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26			
M	K	F	O	Z	B	I	E	V	H	J	S	D			
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P



Les mots codés et le Sudoku 16x16 sont aimablement fournis par **The Puzzle Club** qui en possède les droits d'auteur - [www.thepuzzleclub.com](http://www.thepuzzleclub.com)



# COMMENT CONTRIBUER

MIS À JOUR

## 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 critiques (jeux, applications et matériels), de tutoriels (sur K/X/Ubuntu), de tout ce que vous pourriez vouloir communiquer aux autres utilisateurs de \*buntu. Envoyez vos articles à :

[articles@fullcirclemagazine.org](mailto:articles@fullcirclemagazine.org)

Nous sommes constamment à la recherche de nouveaux articles pour le Full Circle. Pour de l'aide et des conseils, veuillez consulter l'Official Full Circle Style Guide :

<http://url.fullcirclemagazine.org/75d471>

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

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

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

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

Si vous avez des questions, visitez notre forum : [fullcirclemagazine.org](http://fullcirclemagazine.org)

## FCM n° 66

**Dernier délai :**

Dimanche 7 oct. 2012.

**Date de parution :**

Vendredi 26 oct. 2012.



## Obtenir le Full Circle en anglais :



**Format EPUB** - Les éditions récentes du Full Circle comportent un lien vers le fichier epub sur la page de téléchargements. Si vous avez des problèmes, vous pouvez envoyer un courriel à : [mobile@fullcirclemagazine.org](mailto:mobile@fullcirclemagazine.org)



**Google Currents** - Installez l'application Google Currents sur vos appareils Android/Apple, recherchez « full circle » (dans l'appli) et vous pourriez ajouter les numéros 55 et plus. Sinon, vous pouvez cliquer sur les liens dans les pages de téléchargement du FCM.



**La Logithèque Ubuntu** - Vous pouvez obtenir le FCM au moyen de la Logithèque : <https://apps.ubuntu.com/cat/>. Recherchez « full circle », choisissez un numéro et cliquez sur le bouton télécharger.



**Issuu** - Vous avez la possibilité de lire le Full circle en ligne via Issuu : <http://issuu.com/fullcirclemagazine>. N'hésitez surtout pas à partager et à noter le FCM, pour aider à le faire connaître ainsi que Ubuntu Linux.



**Ubuntu One** - Il est maintenant possible de faire livrer un numéro sur Ubuntu One, s'il vous reste de l'espace libre, en cliquant sur le bouton « Send to Ubuntu One » actuellement disponible dans les numéros 51 et plus.

## Équipe Full Circle



**Rédacteur en chef** - Ronnie Tucker

[ronnie@fullcirclemagazine.org](mailto:ronnie@fullcirclemagazine.org)

**Webmaster** - Rob Kerfia

[admin@fullcirclemagazine.org](mailto:admin@fullcirclemagazine.org)

**Podcast** - Les Pounder & Co.

[podcast@fullcirclemagazine.org](mailto:podcast@fullcirclemagazine.org)

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

**Pour la traduction française :**

<http://fullcirclemag.fr>.

**Pour nous envoyer vos articles en français pour l'édition française :**

[webmaster@fullcirclemag.fr](mailto:webmaster@fullcirclemag.fr)