



Full Circle

LE MAGAZINE INDÉPENDANT DE LA COMMUNAUTÉ UBUNTU LINUX

Numéro 161 - Septembre 2020



Photo: drestwn (Flickr.com)



PRODUCTION DE PODCAST APPRENDRE AVEC LES PROFESSIONNELS

Full Circle Magazine n'est affilié en aucune manière à Canonical Ltd.



Tutoriels



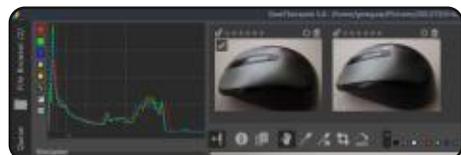
Python

p.14



Production de podcast

p.19



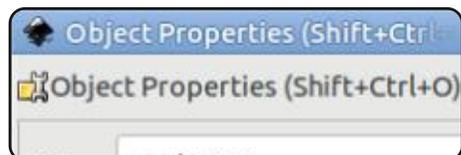
Rawtherapee

p.22



Krita pour vieilles photos

p.29



Inkscape

p.25



Graphismes



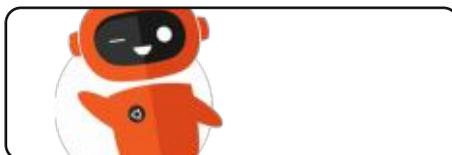
Full Circle

LE MAGAZINE INDÉPENDANT DE LA COMMUNAUTÉ UBUNTU LINUX

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

Command & Conquer

p.12



Dispositifs Ubuntu

p.36



Mon histoire

p.XX



Q. ET R.

p.45



La boucle Linux

p.33



Le dandinement du pingouin

p.24



Courriers

p.XX



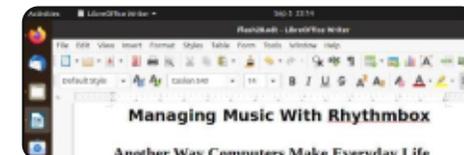
Review

p.XX



Actus Linux

p.04



Ubuntu au quotidien

p.34



Mon opinion

p.40



Critique

p.42



Jeux Ubuntu

p.48



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

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



BIENVENUE DANS CE NOUVEAU NUMÉRO DU MAGAZINE FULL CIRCLE

Ce mois-ci, nous avons les tutoriels habituels : Python, Inkscape, Krita et Rawtherapee, ainsi que la partie suivante de la série sur la création d'un podcast sous Linux. De plus, la série sur Rust d'Erik (dans C&C) se termine, mais je suis certain qu'il trouvera quelque chose d'autre pour le mois prochain.

Quelques jours seulement avant que ce numéro aille aux imprimeurs virtuels, une nouvelle mise à jour a été publiée pour UBports Touch. Ce nouveau correctif (OTA-13) apporte des tonnes de nouveaux ajustements à l'OS mobile qui est constamment en évolution et était auparavant connu sous le nom d'Ubuntu Touch. Certes, il n'y a peut-être pas grand chose de visible sur l'écran, mais il y a beaucoup de petites modifications en arrière-plan.

Autrement : Robin Catling, qui faisait le podcast du FCM il y a environ un million d'années, a sorti un livre sur VirtualBox et les réseaux. Vous en verrez dans ce numéro une publicité et, je l'espère, la revue en publiera bientôt une critique.

C'est tout pour ce mois-ci. Soyez prudent et restez en bonne santé !

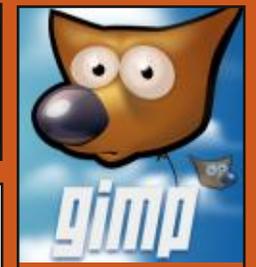
Amitiés et gardez le contact !

Ronnie

ronnie@fullcirclemagazine.org



Ce magazine a été créé avec :



Trouvez Full Circle sur :



[facebook.com/
fullcirclemagazine](https://facebook.com/fullcirclemagazine)



twitter.com/#!/fullcirclemag



[http://issuu.com/
fullcirclemagazine](http://issuu.com/fullcirclemagazine)



[https://mastodon.social/
@fullcirclemagazine](https://mastodon.social/@fullcirclemagazine)

Nouvelles hebdomadaires :



[http://fullcirclemagazine.org/
feed/podcast](http://fullcirclemagazine.org/feed/podcast)



[http://www.stitcher.com/s?
fid=85347&refid=stpr](http://www.stitcher.com/s?fid=85347&refid=stpr)



[http://tunein.com/radio/Full-
Circle-Weekly-News-p855064/](http://tunein.com/radio/Full-Circle-Weekly-News-p855064/)

MÉCÈNES FCM : <https://www.patreon.com/fullcirclemagazine>

LENOVO COMMENCE À LIVRER DES PORTABLES THINKPAD SUR LESQUELS FEDORA LINUX EST PRÉ-INSTALLÉ

31/08/2020

Matthew Miller, chef du projet Fedora, a annoncé que Lenovo peut maintenant livrer le premier portable ThinkPad avec Fedora Workstation pré-installé. Fedora ne propose que le modèle ThinkPad X1 Carbon Gen 8, qui commence à 1 287 \$ US.

La compilation standard Fedora 32 est proposée, en utilisant les dépôts officiels du projet, qui permet uniquement des applications sous licence open et libre (les utilisateurs qui ont besoin de pilotes NVIDIA propriétaires peuvent les installer séparément). Pour préparer la publication de Fedora 32, des ingénieurs de Red Hat et Lenovo ont travaillé ensemble pour assurer que la distribution était prête à tourner sur ces portables.

<https://twitter.com/matttdm/status/1299718126175744000>

SORTIE DE L'ÉDITEUR VIDÉO GRATUIT AVIDEMUX 2.7.6

31/08/2020

Conçue pour accomplir des tâches simples comme le découpage de vidéos, l'application de filtres et l'encodage, une nouvelle version d'Avidemux est disponible. De très nombreux formats de fichier et codecs sont pris en charge. Les tâches peuvent être automatisées avec des files d'attente, des scripts et la création de projets. Avidemux est sous licence GPL et supporte Linux, BSD, MacOS et Windows.

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

NITRUX 1.3.2 MIGRE DE SYSTEMD VERS OPENRC

01/09/2020

Construit sur une base Ubuntu avec des technologies KDE, la distribution Nitrox 1.3.2 est disponible. Elle développe son propre bureau, NX Desktop, en tant qu'ajout par-dessus l'environnement KDE Plasma de l'utilisateur. Des Applimages et son propre Centre

de logiciels NX sont promus pour l'installation d'applications supplémentaires. L'image boot fait 3,2 Go. Le projet est sous licences libres.

NX Desktop propose un style différent, sa propre implémentation de la barre d'état système, le centre de notification et divers plasmoides, comme un configurateur de réseau et un applet multimédia pour le contrôle du volume et le contrôle de la lecture du contenu multimédia.

<https://sourceforge.net/p/nitroxos/news/2019/06/nitrox-117-available/>

LINUX FROM SCRATCH 10 ET BEYOND LINUX FROM SCRATCH 10

09/02/2020

De nouvelles éditions de Linux From Scratch 10 (LFS) et de Beyond Linux From Scratch 10 (BLFS) sont sorties. Linux From Scratch fournit les instructions pour construire un système Linux de base à partir de zéro avec seulement le code source des logiciels nécessaires. Beyond Linux From Scratch

supplémente les instructions LFS avec des informations sur la compilation et la configuration d'environ 1 000 paquets de logiciels pour une variété d'applications, des DBMS et systèmes serveurs aux shells graphiques et lecteurs de média.

<http://lists.linuxfromscratch.org/pipermail/lfs-support/2020-September/053845.html>

SYSTÈME DE MENU RADIAL FLY- PIE PRÉPARÉ POUR GNOME

03/09/2020

La deuxième publication du projet Fly-Pie, un menu contextuel circulaire qui peut être utilisé pour lancer des applications, ouvrir des liens et simuler des raccourcis clavier, est sortie. Le menu propose des éléments expansibles en cascade qui sont liés les uns aux autres par des chaînes de dépendances. Une extension GNOME Shell est disponible au téléchargement ; elle supporte l'installation sur GNOME 3.36 et a été testée sur Ubuntu 20.04. Un manuel interactif intégré est fourni pour vous familiariser avec les techniques.

<https://schneegans.github.io/news/2020/08/31/flypie2>

LE PROJET GENTOO PRÉSENTE LE SYSTÈME DE GESTION DE PAQUETS PORTAGE 3.0

07/09/2020

Une version stabilisée du système de gestion de paquets Portage 3.0 utilisé dans la distribution Gentoo Linux est sortie. La branche présentée résume le long travail de transition vers Python 3 et la fin de la prise en charge de Python 2.7.

Outre l'abandon du support pour Python 2.7, une autre modification importante était l'inclusion d'optimisations qui permettaient des calculs plus rapides de 50 - 60 % dans la détermination des dépendances. Curieusement, certains développeurs ont suggéré la réécriture du code de la résolution des dépendances en C/C++ ou Go, pour accélérer le travail, mais ils ont réussi à résoudre le problème existant sans beaucoup d'effort.

<https://www.gentoo.org/news/2020/09/05/portage-3-stablized.html>

PUBLICATION DE LIBTORRENT 2.0 AVEC LE SUPPORT DU PROTOCOLE BITTORRENT 2

07/09/2020

C'est une publication importante de libtorrent 2.0 (connu aussi comme libtorrent-rasterbat), qui offre une implémentation du protocole BitTorrent qui n'est pas gourmand en mémoire ou utilisation du processeur. La bibliothèque est utilisée dans des clients torrent comme Deluge, qBittorrent, Folx, Lince, Miro et Flush (à ne pas confondre avec l'autre bibliothèque libtorrent utilisée par rTorrent). Le code Libtorrent est écrit en C++ et distribué sous licence BSD.

Ils ont abandonné l'usage de l'algorithme SHA-1, qui comporte des problèmes dans la sélection de collision, en faveur de SHA2-256. SHA2-256 est utilisé à la fois pour contrôler l'intégrité des blocs de données et pour des enregistrements dans des index (info-dictionary), qui cassent la compatibilité avec DHT et des pisteurs.

<https://blog.libtorrent.org/2020/09/bittorrent-v2/>

LA VERSION 1.0.1 DE L'ÉDITEUR DE GRAPHIQUES VECTORIELS INKSCAPE EST SORTIE

08/09/2020

Une mise à jour pour l'éditeur de graphiques vectoriels Inkscape, la version 1.0.1 est disponible ; elle corrige des bogues et des lacunes identifiés dans la version 1.0. L'éditeur fournit des outils de dessin flexibles et du support pour la lecture et l'enregistrement d'images dans les formats SVG, OpenDocument Drawing, DXF, WMF, EMF, sk1, PDF, EPS, PostScript et PNG. Des montages pré-construits d'Inkscape sont préparés pour Linux (ApplImage, Snap, Flatpak), macOS et Windows.

<https://inkscape.org/news/2020/09/06/inkscape-version-101-patches-crashes-bugs/>

FRAMEWORK MULTIMÉDIA GSTREAMER 1.18.0 DISPONIBLE

08/09/2020

Après avoir été en développement pendant un an et demi, GStreamer 1.18 est sorti. Il s'agit d'un ensemble multi-plateforme de composants écrit en C pour créer une large gamme

d'applications multimédia, des lecteurs de média et convertisseurs de fichiers audio et vidéo, aux applications VoIP et systèmes de streaming. Le code de GStreamer est sous licence LGPLv2.1. En même temps, des mises à jour de greffons sont disponibles, notamment gst-plugins-base 1.18, gst-plugins-good 1.18, gst-plugins-bad 1.18, gst-plugins-ugly 1.18, ainsi que le liant gst-libav 1.18 et le serveur de streaming gst-rtsp-server 1.18. Au niveau des API et ABI, la nouvelle publication est rétro-compatible avec la branche 1.

<https://gstreamer.freedesktop.org/>

PUBLICATION DE L'APPLICATION D'ENVIRONNEMENT DE DÉVELOPPEMENT KDEVELOP 5.6

08/09/2020

Après six mois de développement, l'environnement de programmation intégré, qui prend complètement en charge le processus de développement de KDE 5, y compris l'utilisation de Clang comme compilateur, est sorti. Le code du projet est distribué sous licence GPL et utilise les bibliothèques KDE Frameworks 5 et Qt 5.

<https://www.kdevelop.org/news/kdevelop-560-released>

FEDORA 34 A L'INTENTION D'ENLEVER LA DÉSACTIVATION À LA VOLÉE DE SELINUX ET DE REMPLACER WAYLAND PAR KDE

09/09/2020

Pour implémentation dans Fedora 34, une modification est décrite pour enlever la capacité de désactiver SELinux lors de l'exécution. La capacité de basculer entre les modes d'« imposition » et de « permission » pendant le démarrage sera préservé. Après l'initialisation de SELinux, les gestionnaires LSM seront placés en mode lecture seule, ce qui améliore la protection contre des attaques visant à désactiver SELinux après avoir exploité des vulnérabilités qui pourraient modifier le contenu de la mémoire du noyau.

Pour désactiver SELinux, vous devrez redémarrer le système avec le paramètre « selinux = 0 » dans la ligne de commande du noyau. La désactivation en changeant les paramètres de /etc/selinux/config (SELINUX = disabled) ne sera pas prise en charge. Auparavant, le support pour le téléchargement du module SELinux a été rendu obsolète dans le noyau linux 5.6.

<https://www.mail-archive.com/development-announce@lists.fedoraproject.org/msg02358.html>

PUBLICATION DE ZORIN OS 15.3

09/09/2020

Zorin OS 15.3, basé sur Ubuntu 18.04.5, est sorti. Ce sont les utilisateurs débutants qui ont l'habitude de travailler sous Windows qui sont ciblés. Pour contrôler l'apparence de l'OS, ils proposent un configurateur spécial qui vous permet de donner au bureau l'apparence typique de différentes versions de Windows et le paquet comprend une sélection de programmes proches de ceux auxquels les utilisateurs de Windows sont habitués. La taille de l'ISO amorçable est de 2,4 Go (deux compilations sont disponibles - une, standard, basée sur GNOME et la « Lite » avec Xfce). On a constaté que les compilations de Zorin OS 15 ont été téléchargées plus de 1,7 millions de fois depuis juin 2019 et que 65 % des téléchargements sont faits par des utilisateurs de Windows et macOS.

La nouvelle version migre vers le noyau Linux 5.4 qui prend en charge les nouveaux matériels. Elle comporte des versions mises à jour d'applications

personnalisées, y compris LibreOffice 6.3.6.

<https://blog.zorin.com/2020/09/08/zorin-os-15-3-is-here/>

UN LOGICIEL POUR LE TRAITEMENT DES VIDÉOS : CINE ENCODER 2020 SE 2.4

09/09/2020

Une nouvelle version de Cine Encoder 2020 SE est sortie pour le traitement des vidéos en conservant les signaux HDR. Le programme est écrit en Python, utilise les utilitaires FFmpeg, MkvToolNix et MediaInfo et est distribué sous licence GPLv3. Il existe des paquets pour les principales distributions : Ubuntu 20.04, Fedora 32, Arch Linux, Manjaro Linux.

<https://github.com/CineEncoder/cine-encoder>

PUBLICATION D'UBUNTU * PACK (OEMPACK) 20.04 DU PROJET UALINUX

10/09/2020

Disponible gratuitement. Téléchargez Ubuntu * Pack 20.04 sous la

forme de 13 systèmes indépendants avec différentes interfaces, comprenant Budgie, Cinnamon, GNOME, GNOME Classic, GNOME Flashback, KDE (Kubuntu), LXqt (Lubuntu), MATE, Unity et Xfce (Xubuntu), ainsi que deux nouvelles interfaces : DDE (Deepin Desktop) et Like Win (une interface du style de Windows 10).

Les distributions sont basées sur les paquets d'Ubuntu 20.04 LTS et sont positionnées comme des solutions autonomes avec tous les logiciels nécessaires dès l'installation.

<https://ualinux.com/ru/news/reliz-distributiva-ubuntu-pack-oem-pack-20-04>

PUBLICATION D'OPENWRT 19.07.4

10/09/2020

OpenWrt 19.07.4, qui est destiné à un usage dans divers dispositifs réseau, comme des routeurs et des points d'accès, est sorti. OpenWrt supporte beaucoup de plateformes et architectures différentes ; son système de compilation vous permet de cross-compiler facilement et avec commodité, y compris divers composants de l'ensemble, ce qui rend facile la créa-

tion d'un firmware ou d'une image disque adapté à des tâches précises avec l'ensemble voulu de paquets pré-installés. Des binaires sont générés pour 37 plateformes cibles.

<https://lists.infradead.org/pipermail/openwrt-devel/2020-September/031353.html>

PUBLICATION DE DEEPIN 20

11/09/2020

La distribution Deepin 20 est basée sur Debian, mais développe son propre environnement de bureau, Deepin Desktop Environment (DDE) et environ 30 applications pour les utilisateurs, y compris le lecteur de musique DMusic, le lecteur de vidéo DMovie, le système de messages DTalk et l'installateur et le Centre de logiciels Deepin. Le projet fut créé par un groupe de développeurs venant de Chine, mais a été transformé en un projet international. Tous les développements sont distribués sous licence GPLv3. La taille de l'image ISO amorçable est de 2,6 Go (amd64).

<https://www.deepin.org/en/2020/09/11/deepin-20-innovation-is-ongoing/>

PUBLICATION DU MOTEUR DE NAVIGATEUR WEBKIT 2.30.0 ET DU NAVIGATEUR WEB EPIPHANY

12/09/2020

La publication de la nouvelle branche stable de WebKitGTK 2.30.0, un port du moteur de navigateur pour la plateforme GTK, est sortie. WebKitGTK vous permet d'utiliser toutes les fonctionnalités de WebKit avec l'interface de programmation orientée GNOME basée sur GObject ; il peut, par exemple, intégrer des outils de traitement du contenu Web dans n'importe quelle application, depuis les analyseurs spécialisés HTML/CSS jusqu'à la création de navigateurs Web complets. Des projets bien connus qui utilisent WebKitGTK comprennent Midori et le navigateur GNOME standard (Epiphany).

<https://webkitgtk.org/2020/09/11/webkitgtk2.30.0-released.html>

SORTIE DE LA DISTRIBUTION

MANJARO LINUX 20.1

12/09/2020

Manjaro Linux 20.1, construite sur Arch Linux et ciblant des utilisateurs débutants, a été publiée. Le kit

de distribution se distingue par la présence d'un processus d'installation convivial et simplifié, le support de la détection automatique du matériel et l'installation des pilotes nécessaires pour son fonctionnement. Manjaro est livrée dans des compilations live avec des environnements graphiques KDE (2,9 Go), GNOME (2,6 Go) et Xfce (2,6 Go). Des compilations avec Budgie, Cinnamon, Deepin, LXDE, LXQt, MATE et i3 sont développées avec la participation de la communauté.

Manjaro utilise sa propre trousse d'outils BoxIt, conçue d'après l'image Git, pour gérer les dépôts. Le dépôt est supporté sur une base de mises à jour en continu, mais les nouvelles versions doivent passer par une étape supplémentaire de stabilisation. La distribution est livrée avec un installateur graphique et une interface graphique pour la configuration du système.

<https://forum.manjaro.org/t/manjaro-20-1-mikah-got-released/24173>

LES TESTS DE BÊTA DE FREEBSD

12.2 ONT COMMENCÉ

13/09/2020

La première version bêta de FreeBSD 12.2 est sortie. FreeBSD 12.2-BETA1

est disponible pour les architectures amd64, i386, powerpc, powerpc64, powerpcspe, sparc64 et armv6, armv7 et aarch64. De plus, des images ont été préparées pour des systèmes de virtualisation (QCOW2, VHD, VMDK, raw) et les environnements dans le nuage Amazon EC2. La publication de FreeBSD 12.2 est prévue le 27 octobre.

Les notes de sortie changelog sont actuellement limitées à un modèle vierge, mais les nouvelles fonctionnalités prévues précédemment dans FreeBSD 12.2 comprennent la technique de sécurité par défaut W ^ X (write XOR execute). W ^ X signifie que les pages de mémoire ne peuvent pas être disponibles à la fois pour l'écriture et pour l'exécution. Le mode W ^ X permettra le chargement du noyau avec des pages de mémoire exécutable pour lesquelles l'écriture est interdite (auparavant, pour les pages de mémoire comportant des données du noyau, l'interdiction était déjà appliquée, mais sans être liée à la capacité d'écriture). Des pilotes DRM (Direct Rendering Manager) dans le sous-système graphique sont synchronisés avec le noyau Linux 5.4.

<https://lists.freebsd.org/pipermail/freebsd-stable/2020-September/092680.html>

NVIDIA ANNONCE L'ACHAT DE ARM

14/09/2020

NVIDIA a annoncé la conclusion d'un accord pour l'achat d'Arm Limited au holding japonais Softbank. On s'attend à ce que l'accord soit complété dans les 18 mois après la réception de l'approbation réglementaire du RU, de la Chine, de l'UE et des États-Unis. En 2016, le holding Softbank a acquis ARM pour 32 milliards de \$ US.

L'accord pour la vente de ARM à NVIDIA est de 40 milliards de \$ US, dont 12 milliards en liquide, 21,5 milliards en actions NVIDIA, 1,5 milliards en actions pour les employés de ARM et 5 milliards en actions ou en liquide comme prime quand ARM atteindra certains cibles financiers. L'accord n'affecte pas le IoT Services Group d'Arm, qui restera sous le contrôle de Softbank.

NVIDIA maintiendra l'indépendance de ARM, car elle sera propriétaire de 90 % des actions tandis que 10 % resteront chez Softbank.

<https://nvidianews.nvidia.com/news/nvidia-to-acquire-arm-for-40-billion-creating-worlds-premier-computing-company-for-the-age-of-ai>

PUBLICATION DE LA TROUSSE D'OUTILS ASSEMBLEUR

Obs 1.17

14/09/2020

Il s'agit de la quatrième publication depuis que la Qt Company a quitté le projet ; elle est produite par la communauté intéressée par la continuation du développement d'Obs. Pour compiler Obs, Qt est nécessaire comme dépendance, bien que Obs lui-même soit conçu pour organiser la compilation de tout projet. Obs utilise une version simplifiée du langage QML pour définir des scripts de compilation pour le projet. Cela vous permet de définir des règles assez flexibles de compilation auxquelles des modules externes peuvent être connectés, des fonctions de JavaScript utilisées et des règles de compilation arbitraires créées.

Le langage de script utilisé dans Obs est adapté pour automatiser la génération et l'analyse de scripts de compilation par des environnements de développement intégrés.

<https://www.qt.io/blog/qbs-1-17-released>

FURYBSD 2020-Q3 EST UNE COMPILATION LIVE DE FREEBSD AVEC KDE ET XFCE

14/09/2020

La publication de la distribution Live FuryBSD 2020-Q3, construite sur BSD et livrée avec les environnements de bureau Xfce (1,8 Go) et KDE (2,2 Go) est sortie. Les « FuryBSD Continuous Builds » sont disponibles séparément et proposent les bureaux Lumina, MATE et Xfce.

Le projet est développé par Joe Maloney de iXsystems qui gère TrueOS et FreeNAS, mais FuryBSD est commercialisé comme projet supporté par la communauté et indépendant d'iXsystems.

<https://www.furybsd.org/furybsd-2020-q3-the-worlds-first-openzfs-based-live-image/>

CISCO PUBLIE CLAMAV 0.103, UNE SUITE ANTIVIRUS GRATUITE ET LIBRE

14/09/2020

Cisco a annoncé une nouvelle version significative de la suite antivirus libre ClamAV 0.103.0. Le projet

est passé à Cisco en 2013 après l'achat de Sourcefire qui développe ClamAV et Snort. Le code du projet est distribué sous licence GPLv2.

<https://blog.clamav.net/2020/09/clamav-01030-released.html>

PUBLICATION DE VMWARE WORKSTATION PRO 16.0

15/09/2020

La publication de la version 16 de VMware Workstation Pro, une suite de logiciels propriétaires de virtualisation pour des stations de travail est aussi disponible pour Linux.

<https://docs.vmware.com/en/VMware-Workstation-Pro/16/rn/VMware-Workstation-16-Pro-Release-Notes.html>

SORTIE DE JAVA SE 15

15/09/2020

Après six mois de développement, Oracle a publié une plateforme Java SE 15 (Java Platform, Standard Edition 15), comme une implémentation de référence qui se sert du projet Open Source OpenJDK. Java SE 5 main-

tient une compatibilité en amont avec des publications précédentes de la plateforme Java et tous les projets Java écrits précédemment fonctionneront sans modification quand ils seront lancés sous la nouvelle version. Des binaires prêts à installer de Java SE 15 (JDK, JRE, et Server JRE) pour Linux (x86_64), Windows et macOS peuvent être téléchargés. L'implémentation de référence Java 15 développée par le projet Open JDK est entièrement Open Source sous Licence GPLv2, avec les exceptions GNU ClassPath qui permettent des liens dynamiques vers des produits commerciaux.

<http://mail.openjdk.java.net/pipermail/announce/2020-September/000291.html>

DISPONIBILITÉ DE SOLARIS 11.4 SRU25

15/06/2020

La mise à jour du système d'exploitation Solaris 11.4 SRU 25 (Support Repository Update) est publié et propose une série de correctifs réguliers et d'améliorations pour la branche Solaris 11.4. Pour installer les correctifs de la mise à jour, il suffit de lancer la commande « pkg update ».

<https://blogs.oracle.com/solaris/announcing-oracle-solaris-114-sru25>

GENTOO A COMMENCÉ LA DISTRIBUTION DE COMPILATIONS GÉNÉRIQUES DU NOYAU LINUX

16/09/2020

Les développeurs de Gentoo Linux ont annoncé la disponibilité de compilations génériques du noyau Linux créées par le projet Gentoo Distribution Kernel pour simplifier le processus de maintenance du noyau Linux dans la distribution. Le projet fournit la capacité d'installer des binaires du noyau tout préparés et d'utiliser un ebuild unifié pour compiler, configurer et installer le noyau avec le gestionnaire de paquets, par analogie avec d'autres paquets.

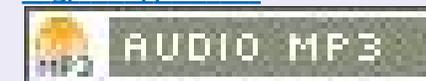
Les différences importantes entre les compilations préparées et les compilations manuelles du noyau sont la capacité de se mettre à jour automatiquement lors de l'installation de mises à jour.

LE BULLETIN HEBDOMADAIRE DU FULL CIRCLE



Une petite baladodiffusion (< 10 mn) avec juste des informations. Pas de blabla. Pas de perte de temps. Seules les dernières informations traitant de FOSS (logiciels libres Open Source) /Linux/Ubuntu.

RSS : <http://fullcirclemagazine.org/feed/podcast>



DistroWatch.com

Put the fun back into computing. Use Linux, BSD.

régulières du système par le gestionnaire de paquets (emerge --update @world) et un ensemble d'options par défaut prédéfinies qui garantissent la performance après une mise à jour (lors d'une configuration manuelle, si le noyau ne se charge pas ou échoue, ce n'est pas clair si le problème est lié à un paramétrage incorrect ou à une erreur dans le noyau lui-même).

<https://www.gentoo.org/news/2020/09/15/distribution-kernel.html>

PUBLICATION DE LA NOUVELLE TOR 0.4.4 STABLE

16/09/2020

La trousse d'outils Tor 0.4.4.5, utilisée pour organiser le fonctionnement du réseau anonyme Tor, est sortie. Tor 0.4.4.5 est considérée comme la première version stable de la branche 0.4.4, qui évolue depuis les cinq derniers mois. La branche 0.4.4 sera maintenue comme faisant partie du cycle de maintenance régulier ; la publication de mises à jour sera discontinuée après 9 mois (en juin 2021) ou trois mois après la sortie de la branche 0.4.5.x. Le support à long terme est fourni pour la branche 0.3.5 pour laquelle les mises à jour seront publiées jusqu'au 1er février 2022. Le support

des branches 0.4.0.x, 0.2.9.x et 0.4.2.x est abandonné. Le support de la branche 0.4.1.x sera abandonné le 20 mai 2021 et celui de la 0.4.3, le 15 février 2021.

<https://blog.torproject.org/node/1921>

ENVIRONNEMENT UTILISATEUR GNOME 3.38

16/09/2020

Comparé à la précédente version, environ 28 000 modifications ont été faites par 901 développeurs. Pour un aperçu des capacités de GNOME 3.38, des builds Live spécialisés basés sur openSUSE et Ubuntu ont été préparés. GNOME 3.38 est également inclus dans les pré-compilations de Fedora 33.

En commençant par la publication de GNOME 3.38, le projet compile sa propre image d'installation, produite à l'initiative de GNOME OS. L'image est destinée à être installée sur des machines virtuelles sur lesquelles tourne GNOME Boxes 3.38 et a pour objectif les tests et le débogage des fonctionnalités en cours de développement et des applications, ainsi que l'essai de l'interface utilisateur.

<https://www.gnome.org/news/2020/09/gnome-3-38-released/>

THE VIRTUALBOX NETWORKING PRIMER

Connecting and Configuring
Virtual Machines



Robin Catling

L'abécédaire de la mise en réseau VirtualBox

Connexion et configuration des machines virtuelles

L'abécédaire des réseaux VirtualBox est un guide pratique pour les utilisateurs de VirtualBox qui veulent faire leurs prochains pas dans les réseaux virtuels.

Si Oracle VM VirtualBox est un excellent outil gratuit, la véritable puissance de la virtualisation apparaît lorsque vous commencez à connecter des machines virtuelles entre elles et avec le reste du monde.

Le développement de logiciels, la vente, l'éducation et la formation ne sont que quelques-uns des domaines dans lesquels l'accès en réseau aux machines virtuelles offre des possibilités infinies.

Mais le monde des réseaux informatiques est rempli d'un jargon technique complexe.

Avec ses principes, sa pratique, ses exemples et son glossaire, The Virtual-Box Networking Primer (l'abécédaire des réseaux VirtualBox) permet de dissiper la frustration et la confusion liées à la connexion de projets du monde réel.

Auteur : **Robin Catling**

Éditeur : Proactivity Press

ISBN13 : 9781916119482

Lien Amazon US :

Lien Amazon FR :

Précisons que le livre est en anglais exclusivement.



OK, bandes de RUST-iques, nous revenons au développement de Rust car @Daredevil14 et Ellin se sont plaints de la direction que prenait le blog de Lucas sur Rust. Il semblerait que vous aimeriez toujours plus de rust et moins de « non-sens sur la sécurité ». En premier lieu, ne négligez pas la lecture du livre indiqué précédemment. Si vous êtes complètement débutant dans Rust ou même en programmation, vous trouverez ce qu'il vous faut ici, dans le FCM. Ces articles n'ont pas l'intention de remplacer le livre déjà cité ; voyez-les plutôt comme une aide en parallèle.

Comme nous n'avons eu aucun retour de votre part - autre que les plaintes initiales à propos du blog de Lucas - nous avons décidé de ranger celui-ci au placard.

À partir du prochain numéro, nous essaierons quelque chose d'autre.

Quand nous avons besoin d'exécuter plusieurs instructions à la suite, nous les mettons dans une fonction. Depuis le début, vous avez vu des fonctions, car `main()` est une fonction. Les fonctions prennent la forme : `fn`

`nom(arguments)` et, pour appeler la dite fonction, vous l'utilisez sans la partie « `fn` ». Jusqu'ici, nous n'avons utilisé que la fonction `main` et aucune fonction définie par l'utilisateur. Les fonctions ne font pas qu'afficher quelque chose à l'écran, comme nous l'avons fait ; les fonctions peuvent recevoir des arguments et renvoyer des valeurs. Cependant, à l'inverse du C, ou d'autres anciens langages de programmation, vous n'avez pas à spécifier D'ABORD ce que vous attendez en retour, mais vous utilisez une flèche pour lui dire ce que devrait être la sortie. Elle ressemblerait à quelque chose

comme ceci :

```
fn average(x: i32, y: i32, z: i32) -> i32
```

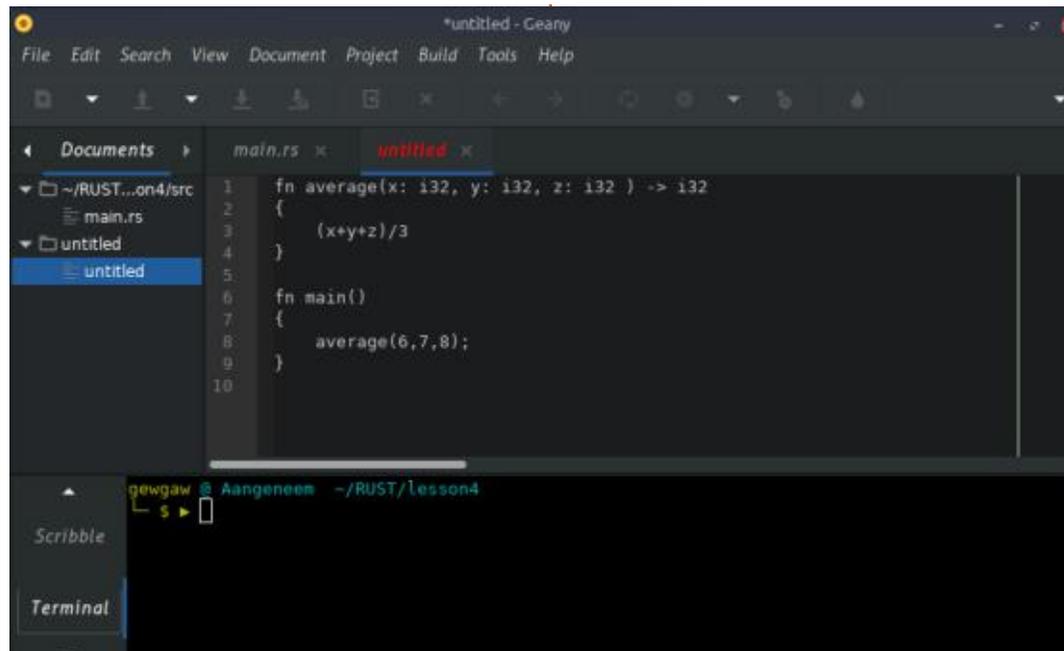
Notez que la flèche n'est pas le `=>` que nous avons utilisé précédemment. Mais ce n'est pas pour ça qu'il n'y a plus de choses bizarres ; si vous voulez retourner une valeur, vous ne devez pas terminer la déclaration avec un point-virgule.

Ces points m'ont posé un problème ; mais, si vous y réfléchissez bien, ça a tout son sens. Je sais que nous

revenons à la section 3.3 du livre, mais je pense qu'il est important de le souligner, car il est indiqué, mais souvent négligé. Maintenant, nous pouvons passer à la partie 7.

Au début, quand les « crates » ont été cités, je les voyais comme des paquets. Mais, dans Rust, nous devons être clair : un « Package » (paquet) est un ou plusieurs « crates » (cagette) qui fournissent un ensemble de fonctionnalités. Un paquet contient un fichier « `cargo.toml` » qui décrit comment construire les crates.

Vous remarquerez que le livre nous fait nous référer au chapitre 2, où nous avons utilisé le crate « `rand` », pour les nombres aléatoires. En bref : nous avons dû ajouter une section [dependencies] (dépendances) et ajouter `rand`. Pour refléter les modifications, nous avons dû aussi compiler notre propre fichier avec : « `cargo build` ». Nous avons utilisé le générateur de nombre aléatoire avec « `use rand::Rng` ». Cependant, comme je le comprends, c'est mieux d'ajouter le crate tout au début. Ajoutez simplement : « `extern crate rand;` » avant que vous l'utilisiez comme ci-dessus. Maintenant, évidemment, cra-



tes.io n'est pas l'alpha et l'oméga des crates, car vous pouvez emballer vos propres crates. Les débutants comme moi sont déroutés sur ce point, car notre section [dependencies] doit maintenant contenir le chemin vers le crate fait-maison. Dans Linux, nous utilisons ./ pour le même répertoire et ../pour le répertoire du niveau supérieur ; aussi, vérifiez bien vos chemins avant de compiler ! Comme la sortie d'erreur de rust est si belle et documentée, nous devons la découvrir tout de suite ; aussi, compilez sans spécifier le chemin, pour voir à quoi ressemble l'erreur ; ça vous aidera par la suite quand vous essaieriez de trouver pourquoi ça ne marche pas. Les grands joueurs d'échecs ne pensent pas qu'aux prochains déplacements mais étudient aussi les dispositions sur l'échiquier ; c'est pour ça qu'ils deviennent excellents. Vous aussi, vous deviendrez un excellent programmeur si vous pouvez déceler une erreur, la reconnaître immédiatement et savez y remédier.

À propos d'erreurs, faites la section 7.3, pour trouver cette erreur. Maintenant, si vous allez à la section 7.4, vous serez sans doute dégoûté par le fait que le mot-clé « use » n'est mentionné que maintenant, après avoir tapé tant de chemins et de points-virgules que vous en avez fait des cauchemars. C'est pour cette raison que

j'en parle maintenant de façon à ce que vous ne ratiez rien de la section 7.4. À ce propos, le livre vous fait vous référer au chapitre 14, les « workspaces » (espaces de travail) cargo. Je vous suggère, si vous êtes novice, de ne pas y passer directement ; vous avez besoin, avant, de travailler au moins jusqu'au chapitre 12 inclus.

Parlons rapidement de propriété et d'emprunt. C'est un des piliers sur lesquels Rust prend appui. Comprendre ça vous aidera beaucoup. Beaucoup de programmation de programmes non triviaux vous amèneront à obtenir des données, à les manipuler d'une façon ou d'une autre, puis à sortir le résultat. Ce livre dans le navigateur Web est un bon exemple. Quand vous cliquez sur le lien vers le chapitre 14, il trouve où cette page est stockée, récupère les données et les affiche dans votre navigateur. La vitesse des données est en général en relation avec l'endroit où elles sont stockées. Si vos données sont sur Internet, comme une page Web, c'est lent car il est nécessaire de les passer d'une mémoire à long terme (disque) à une mémoire à court terme (ram), puis de les envoyer sur le réseau. Si vos données sont en local, il est juste nécessaire de les lire dans la mémoire. La vitesse n'est pas la seule considération ici ; l'espace en est une autre. Google a des millions de giga-

octets pour le stockage des données. Votre disque dur n'a peut-être que des milliers de gigaoctets et votre mémoire en a une dizaine. Aussi, quand la vitesse augmente, il devient nécessaire de gérer l'espace car vous n'en avez pas une quantité infinie. Nous pouvons regarder les concepts de propriété et d'emprunt s'il y a de l'intérêt, mais c'est pour vous un bon sujet à lire dans votre navigateur favori car il est traité en section 4 ; mais je vous suggère d'ajouter une autre source pour disposer d'une perspective différente.

C'est tout pour aujourd'hui. La prochaine fois, nous regarderons d'autres choses.

Comme d'habitude, si vous avez besoin de nous joindre :

misc@fullcirclemagazine.org



Erik travaille dans l'informatique depuis plus de 30 ans. Il a vu la technologie aller et venir. De la réparation de disques durs de la taille d'une machine à laver avec multimètres et oscilloscopes, en passant par la pose de câbles, jusqu'au dimensionnement de tours 3G, il l'a fait.



Bon, je l'admets. Je me suis laissé aller ce mois-ci dans mes devoirs pour le FCM (et aussi pour d'autres choses, mais c'est une autre histoire pour une autre fois). Entre les problèmes médicaux et des essais d'écriture de chapitres pour le livre, il ne s'est rien passé. Par chance, mon ami norvégien Halvard est venu à mon secours une fois encore. Il y a quelques semaines, il m'a envoyé un message à propos d'un outil de visualisation soignée pour Python appelé Folium. Je l'ai remercié et j'ai jeté un œil. J'ai été réellement impressionné jusqu'à ce que je réalise que tous les exemples que je voyais étaient pour un notebook Jupyter. J'ai passé un peu de temps à chercher les exemples qui n'utilisaient pas le notebook Jupyter, mais, comme je n'ai pas poussé la chose bien loin, je n'ai, en fait, rien trouvé. Aujourd'hui, juste avant de sortir pour aller à un rendez-vous médical, j'ai reçu le gentil rappel de Ronnie à propos de la date limite pour les articles. En levant les yeux au ciel comme une gamine de 14 ans et en soupirant profondément, je me suis envoyé un rappel pour que, à mon retour à la maison, je me mette VRAIMENT au travail sur le sujet.

Aussi, permettez que je vous parle de Folium. En direct de leur site Web :

« Folium facilite la visualisation, sur une carte interactive, des données qui ont été manipulées dans Python. Il permet à la fois le lien des données à la carte pour une visualisation avec choropleth et la transmission de visualisations enrichies sous forme vectorielle/raster/html comme marqueurs sur la carte. »

« La bibliothèque a un certain nombre de jeux de tuiles intégrés pour OpenStreetMap, Mapbox et Stamen, et supporte les jeux de tuiles personnalisés avec les clés API de Mapbox ou Cloudmade. »

Folium supporte les superpositions avec des images, de la vidéo, du GeoJSON et du TopoJSON. »

Quand Halvard m'a envoyé le lien, j'ai repris mon Jupyter avec réticence et j'ai essayé l'exemple de code. Je pouvais voir un certain nombre de choses que j'aurais aimé essayer de faire avec cet outil réellement soigné. Mais, à nouveau, des perturbations vinrent et je l'ai laissé de côté, « à faire dans le futur ». La chose qui m'a le plus empêché de creuser plus loin à ce moment-là, c'était la nécessité d'un notebook Jupyter (JN). Je ne sais pas pourquoi

je le déteste tant. C'est comme ça.

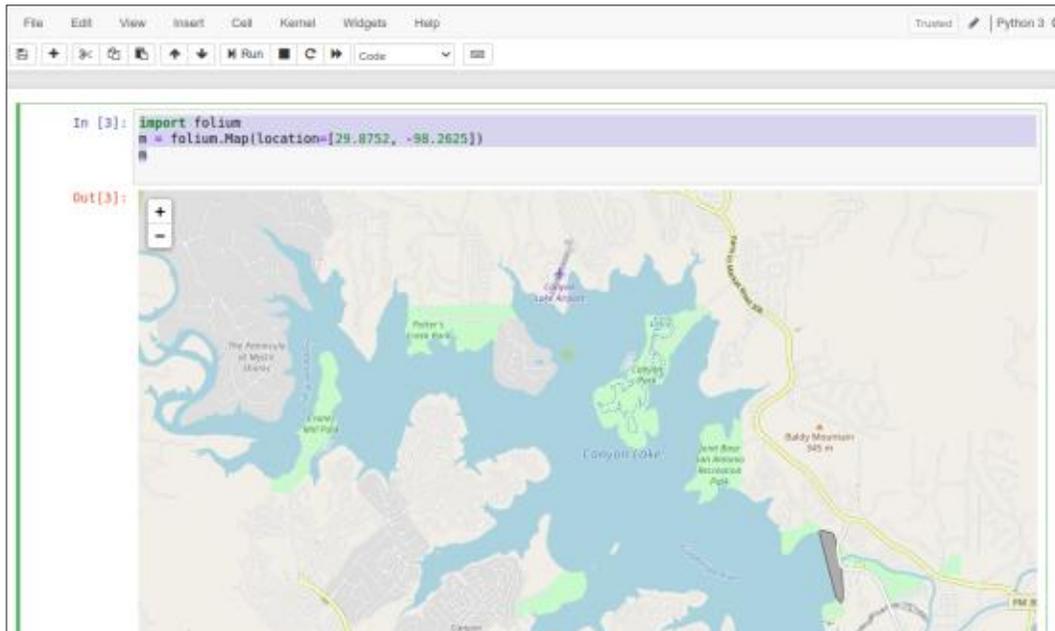
Quand je suis rentré du cabinet médical, j'ai effectué une recherche à demi-intelligente sur le Web sur une façon d'utiliser Folium sans utiliser un JN. Bien sûr, il y a un bon nombre de liens qui m'ont donné un point de départ. Aussi, permettez-moi de vous présenter mes découvertes.

En premier lieu, vous devez installer la bibliothèque Folium (comme si vous n'avez pas prévu de le faire). La version actuelle est la 0.11.0. C'est facile en utilisant pip :

```
$ pip install folium
```

Vous pouvez aussi télécharger le code source à partir du dépôt github à : <https://github.com/python-visualization/folium>. Le dépôt a un grand nombre d'exemples que vous pouvez tester, mais je présume qu'ils fonctionnent tous avec le JN, car les extensions sont toutes des « jpynb ». Ce sera pour une autre fois.

L'idée est de fournir différents types de cartes via la bibliothèque leaflet.js.



Commençons.

J'ai vécu pendant des années dans une petite municipalité appelée Canyon Lake, au Texas. C'était une belle région et cette période fut très heureuse pour moi et ma famille ; aussi, nous utiliserons cet endroit pour la première démonstration. En supposant que vous voulez faire ça directement à partir d'un JN, c'est vraiment facile :

```
import folium
```

```
m = folium.Map(location=[29.8752, -98.2625])
```

```
m
```

Une fois que le programme est lancé, vous devriez voir quelque chose comme l'image de la page précédente.

Bien sûr, j'ai agrandi un peu mais c'est ça.

Le code se comprend de lui-même. Si vous êtes un puriste comme moi, vous pouvez le lancer dans un Python « normal » ; c'est aussi facile, une fois que vous connaissez le truc. En haut à droite, voici le code révisé.

À nouveau, le code est bien clair et facile à comprendre, mais je vais le détailler un peu.

```
import folium
import webbrowser

# Canyon Lake, Tx
m = folium.Map(location=[29.8752, -98.2625])
output_file = "map2.html"
m.save(output_file)
webbrowser.open(output_file, new=2)
```

D'abord, nous importons les bibliothèques folium et webbrowser. Puis, nous créons une instance de la carte en appelant folium.Map avec la latitude et la longitude dans une liste. Ensuite, nous définissons le nom du fichier de sortie et appelons la méthode .save. Enfin, nous utilisons la bibliothèque webbrowser pour ouvrir le fichier dans une nouvelle fenêtre.

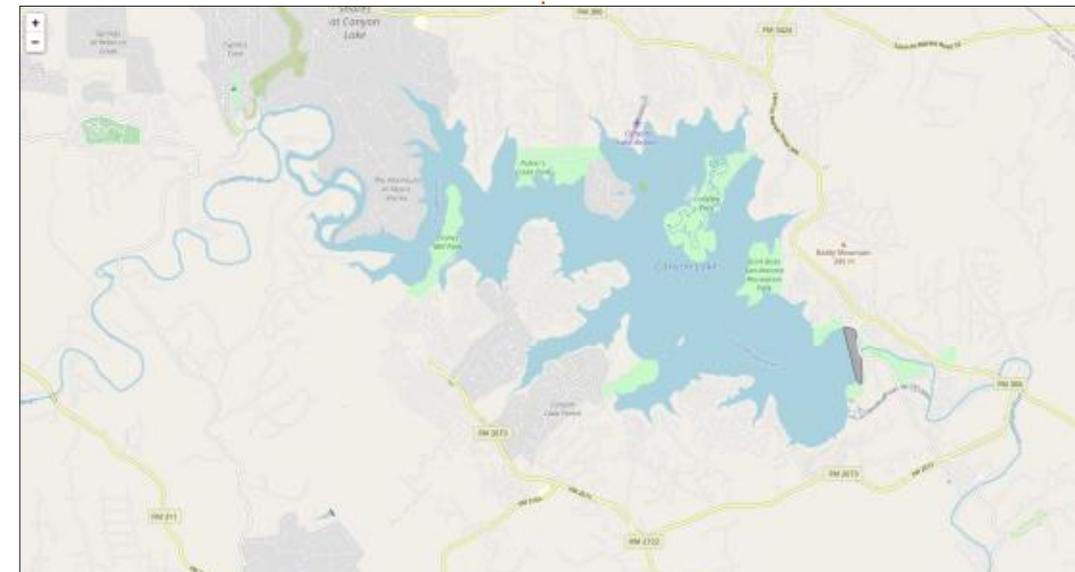
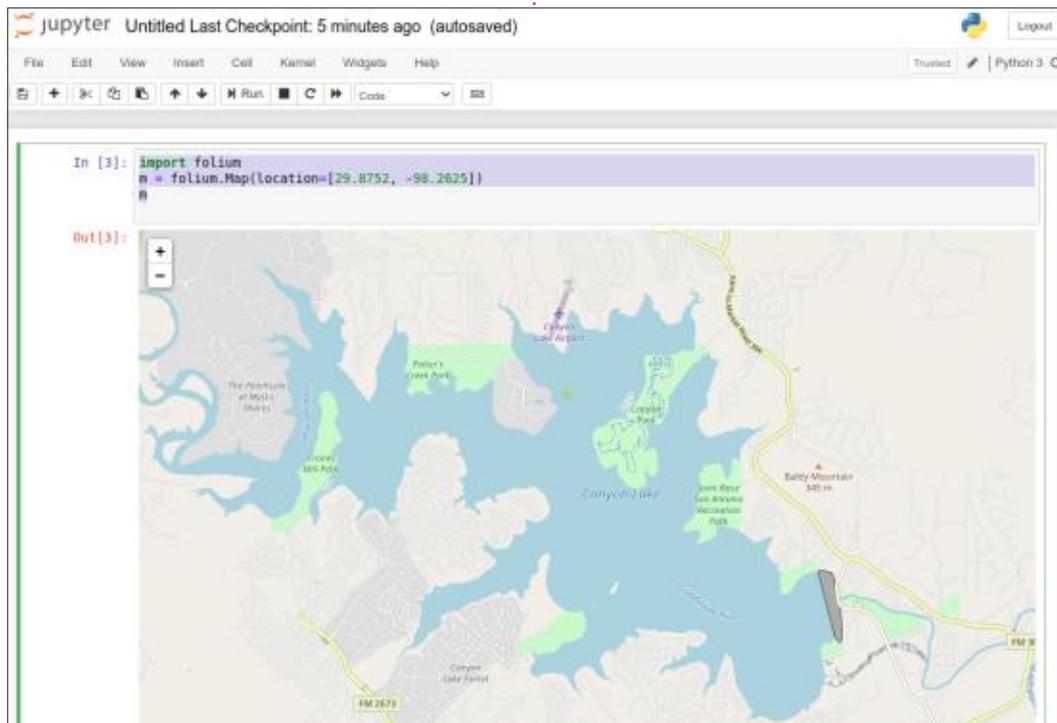
La sortie est vraiment jolie et la carte est facile à agrandir et à réduire.

Mais que se passe-t-il si nous voulons qu'elle arrive déjà agrandie ? C'est facile aussi. Il suffit de remplacer la ligne `m = folium.Map` par :

```
m = folium.Map(location=[29.8752, -98.2625], zoom_start=13)
```

Sauvegardez encore et relancez le programme. Il devrait ressembler à ceci (voir ci-dessous) :

Vraiment, c'est super facile !



Nous pouvons aussi définir le type de carte en tuiles que folium utilisera. C'est un simple ajout sur la ligne d'initialisation de l'objet. Remplacez la ligne `m = folium.Map` par ceci :

```
m = folium.Map(location=[29.8752, -98.2625], tiles='Stamen Terrain', zoom_start=13)
```

Vous obtiendrez une carte encore un peu plus jolie, à mon avis (ci-dessous).

Si vous voulez améliorer la carte, vous pouvez facilement ajouter des marqueurs à une latitude/longitude spécifique. Là encore, c'est très facile. Ajoutez simplement les lignes suivantes avant la ligne qui assigne le nom du fichier, mais après celle qui crée la carte :

```
folium.Marker([29.8631, -98.2513], popup='<i>Comal Park</i>').add_to(m)
folium.Marker([29.8618, -98.1977],
              popup='<i>Canyon Overlook Park</i>').add_to(m)
folium.Marker([29.8480, -98.1756], popup='<i>Sattler, Tx</i>').add_to(m)
```

folium. Dans le cas présent, je vais ajouter trois marqueurs (en haut à droite).

Enregistrez et relancez le programme ; vous verrez quelque chose comme l'image ci-dessous à droite.

Je n'ai inclus qu'une petite partie de la sortie réelle de la carte. Si vous cliquez sur un des marqueurs, vous verrez quelque chose comme ce qui est montré à droite.

Comme nous pouvons le dire en France : « Hé ! Attendez : il y en a encore plus ! » Ne serait-ce pas sympa



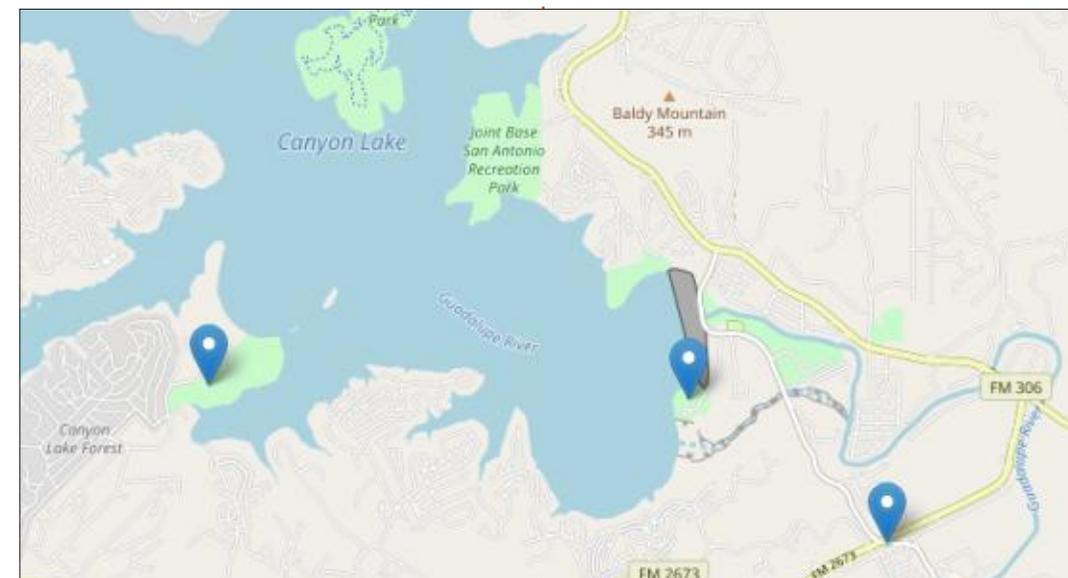
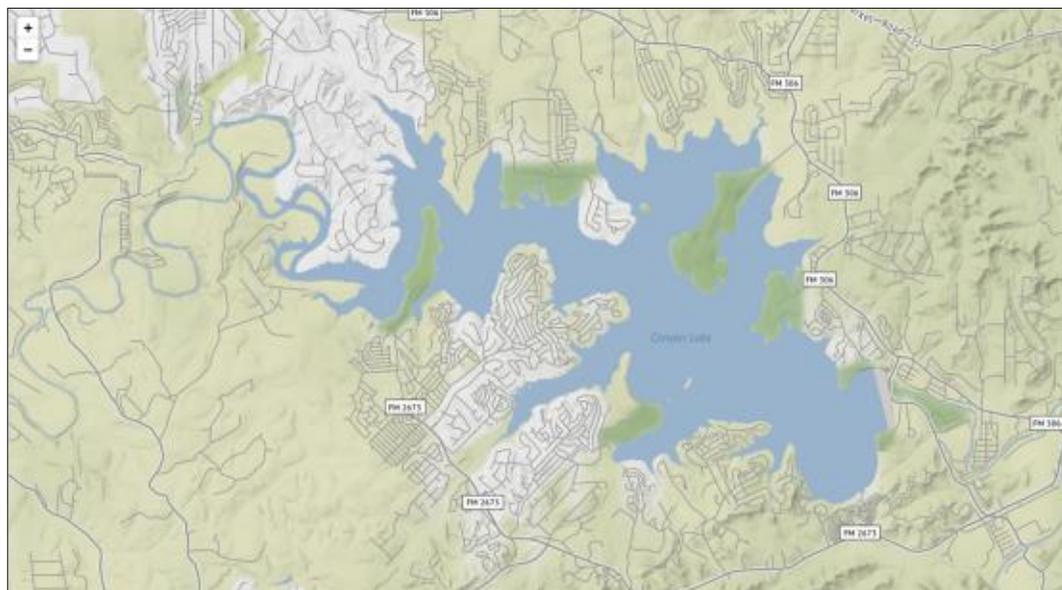
nir les latitude et longitude dans une info-bulle ? Là encore, un ajout facile. Il suffit d'ajouter la ligne suivante, avant l'assignement du nom du fichier :

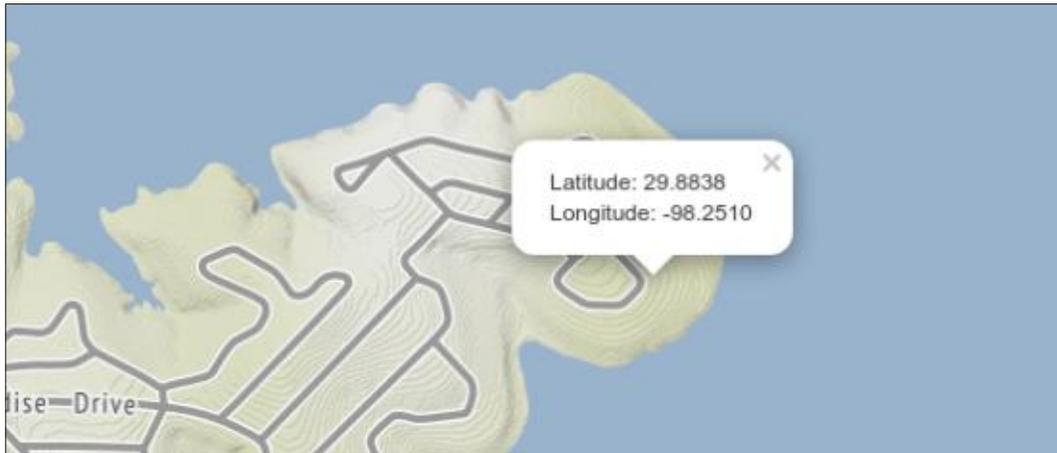
```
m.add_child(folium.LatLngPopup())
```

Quand vous sauvegardez et relancez le programme, vous devriez obtenir quelque chose comme ce qui est présenté à la page suivante, en haut à gauche.

d'ajouter la possibilité pour l'utilisateur (vous et moi dans notre cas) de cliquer quelque part avec la souris et d'obte-

À nouveau, j'ai agrandi pas mal. Il y a plein d'autres types de cartes comme celle-là, que vous pouvez utiliser.





Vous pouvez vérifier la documentation à <https://python-visualization.github.io/folium/index.html>.

Maintenant, nous commençons l'exploration d'un des autres types de cartes que Folium peut produire, une carte Choropleth. D'après le site Web du Catalogue de visualisation des données (<https://datavizcatalogue.com/methods/choropleth.html>):

« L'affichage Choropleth des cartes est divisé en zones ou régions géographiques qui sont colorées, ombrées ou avec motifs en lien avec une variable des données. Cela fournit une façon de visualiser des valeurs sur une zone géographique, ce qui peut montrer une variation ou des motifs sur le lieu affiché. »

En haut à droite, voici un exemple tiré de ce site Web.

Faisons-le nous-mêmes avec une démo tirée du site Web de Folium. Nous aurons besoin d'importer folium, webbrowser et, pour ce cas, pandas :

```
import folium
import pandas as pd
import webbrowser
```

Maintenant, nous devons paramétrer une adresse url qui pointe sur les données, régler quelques autres variables (voir ci-dessous) et demander à pandas de les charger.

Ensuite, nous créons la carte folium comme nous l'avons fait précédemment :

```
m = folium.Map(location=[48, -102], zoom_start=3)
```

```
url = 'https://raw.githubusercontent.com/python-visualization/folium/master/examples/data'
state_geo = f'{url}/us-states.json'
state_unemployment = f'{url}/US_Unemployment_Oct2012.csv'
state_data = pd.read_csv(state_unemployment)
```

Choropleth Map



```
folium.Choropleth(geo_data=state_geo,
                  name='choropleth',
                  data=state_data,
                  columns=['State', 'Unemployment'],
                  key_on='feature.id',
                  fill_color='YlGn',
                  fill_opacity=0.7,
                  line_opacity=0.2,
                  legend_name='Unemployment Rate (%)').add_to(m)
```

Puis nous devons définir les paramètres de la portion Choropleth de folium (présenté ci-dessus).

Et ajoutez-la à l'objet carte :

```
folium.LayerControl().add_to(m)
```

Comme précédemment, vous assignez simplement le nom du fichier de sortie et vous sauvegardez le fichier html, puis l'envoyez à webbrowser.

```
output_file = "map2.html"
```

```
m.save(output_file)
```

```
webbrowser.open(output_file, new=2)
```

Quand vous le lancerez, il produira l'image montrée ci-dessous.

Bon ! C'est tout pour cette fois-ci. Je vous suggère vivement d'essayer les exemples tirés de Folium et d'autres sur le Web pour voir comment Folium peut vous aider dans votre propre programmation. Il y avait un grand nombre d'exemples dans une « jupyter notebook gallery », mais, entre le moment où j'ai commencé et maintenant où je termine, beaucoup d'entre eux ont disparu ; quand je vérifie la version de

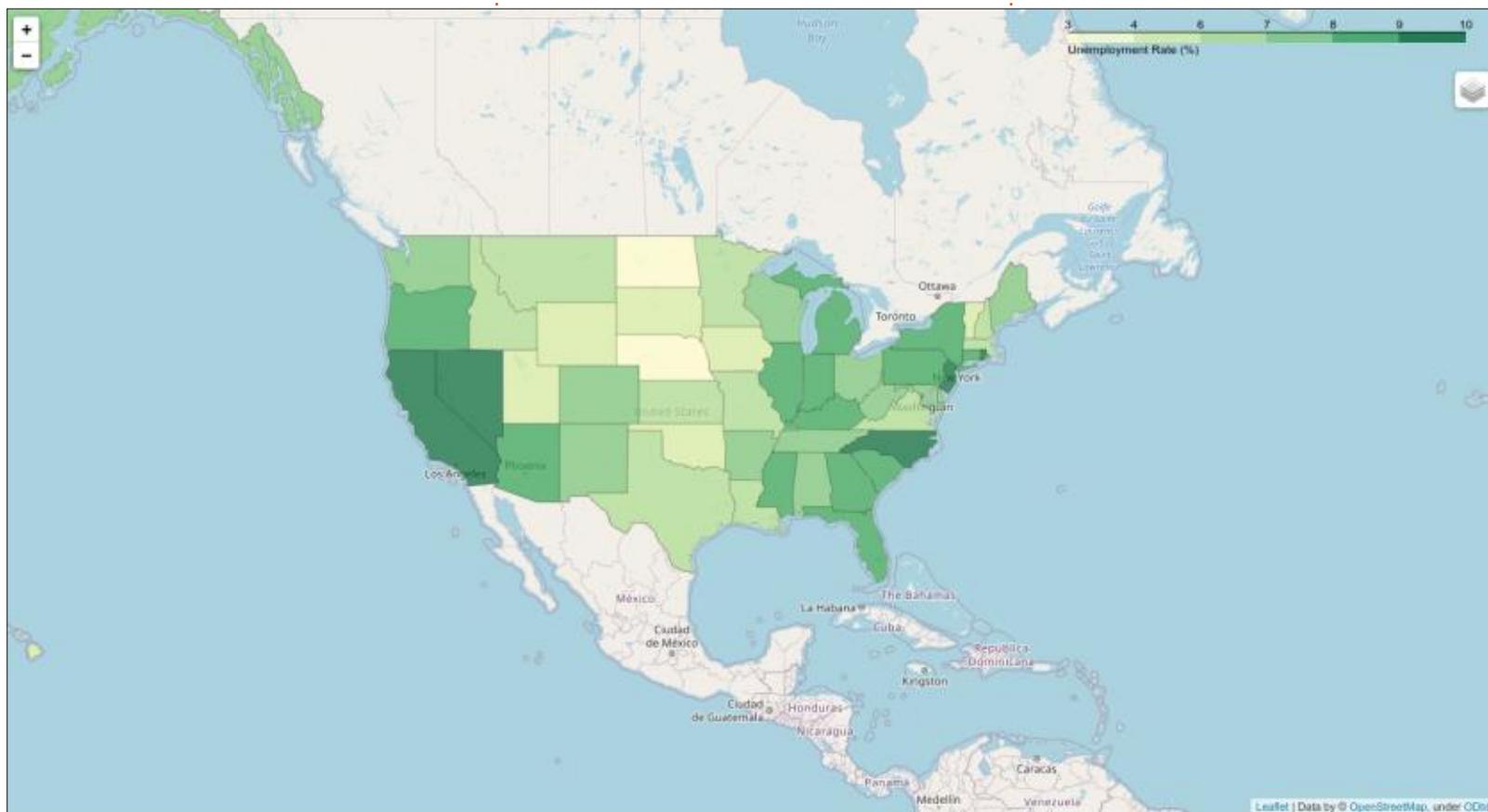
Folium sur le site de la galerie, une valeur est présentée qui est supérieure à celle disponible dans le dépôt. Attendez-vous à une nouvelle version bientôt.

J'ai mis le code source de ce mois sur pastebin. Les liens sont :

<https://pastebin.com/Fv5jVv3G>

<https://pastebin.com/y1vE6z1A>

Comme toujours, à la prochaine fois ; soyez prudent, en bonne santé, positif et créatif !



Greg Walters est un programmeur à la retraite qui vit dans le centre du Texas, aux États-Unis. Il est programmeur depuis 1972 et à ses heures perdues, il est auteur, photographe amateur, luthier, musicien honnête et très bon cuisinier. Il est toujours propriétaire de RainyDay-Solutions, une société de conseil, et passe la plupart de son temps à rédiger des articles pour la FCM et des tutoriels. Son site est www.thedesignedgeek.xyz.



Les deux derniers articles ont donc montré le matériel et les logiciels nécessaires pour démarrer dans le monde du podcast. Dans cet article, nous regardons vos options pour mettre votre audio à disposition de vos auditeurs et comment y arriver.

J'ai fait mon premier podcast en solo via Hacker Public Radio (HPR) et je recommanderais à quiconque met un orteil dans le monde du podcast de l'utiliser comme moyen pour diffuser ses premiers articles. La chose super avec HPR, c'est que le sujet peut être pratiquement n'importe quoi tant que vous n'enfreignez pas les droits de quelqu'un d'autre sur le contenu. Ainsi, la lecture d'une musique sous copyright n'est pas autorisée, mais la lecture d'une musique « creative commons » (libre de droits) l'est, tant que vous accédez le contenu comme exigé par la licence. Si vous avez enregistré le contenu, ça prend environ 15 minutes :

- Demandez un créneau sur la page de téléversement.
- Remplissez le formulaire sur la page de demande en répondant à plusieurs questions et en rédigeant quelques notes de présentation.
- Puis ils vous demandent de téléver-

ser votre audio en fichier .flac de haute qualité.

- Appuyez sur submit (soumettre) et laissez votre audio se téléverser.

Si tout se passe bien, vous venez de soumettre votre premier podcast à HPR. Vous trouverez plus de détails sur leurs exigences sur la page Contribute (contribuer), et une présentation par HPR de l'ensemble du processus se trouve sur :

<http://hackerpublicradio.org/eps.php?id=2939>.

Une autre manière rapide de fournir votre audio à des auditeurs est par les réseaux sociaux ; Alan Pope de Ubuntu Podcast a récemment commencé à utiliser l'application Telegram sur son smartphone pour poster ce qu'il a intitulé « TeleCast with popey » et il a environ 500 followers sur ce canal. Pour Alan, c'est une excellente façon de pouvoir poster de courts clips audio de ses pensées à un moment particulier et de les enregistrer et publier directement via Telegram. Je dois dire qu'Alan est déjà bien connu dans la communauté et il a de nombreux followers grâce à ses podcasts et a de nombreux autres débouchés sur les réseaux

sociaux ; il avait donc déjà un auditoire, mais son expérience nous montre qu'il est possible de commencer un podcast avec Telegram et d'autres applications similaires qui ont cette fonctionnalité.

Bien. Cela a montré que vous pouvez mettre votre audio à disposition sur Internet pour permettre à d'autres de l'écouter et, dans le cas de HPR, il sera envoyé aux « pod-catches » (attracteurs de pod) des gens qui se sont inscrits au lien RSS de HPR, car, bien qu'ils ne connaissent encore rien de vous, ils souscrivent à toutes les présentations que HPR sort chaque semaine. De cette façon, vous avez la garantie que votre diffusion sera écoutée. D'autres services existent, certains d'entre eux offrent une option gratuite ou payante pour héberger votre podcast. Anchor (<https://anchor.fm/>) est un nouveau, dont je viens d'être mis au courant, et dont le but est d'être le YouTube du podcast, permettant aux « podcasteurs » d'être hébergés gratuitement tout en partageant les revenus tirés de la publicité entourant leurs contenus. Vous devrez vous faire votre propre opinion si c'est une option valable pour vos propres podcasts.

Regardons maintenant comment vous pourriez créer votre site personnel sur Internet. Avec votre propre site, vous pouvez gérer votre présence personnelle sur Internet, lui donner l'aspect que vous voulez et héberger votre audio (ou un lien vers lui) et un lien RSS. De nombreux services existent qui proposent l'hébergement gratuit d'un site Web ou d'un blog. Les deux plus classiques pour un nouvel utilisateur sont « WordPress » et celui que j'utilise pour le site de Distrohoppers Digest, « Blogger », auquel vous avez déjà accès si vous avez un compte chez Google. Il y a de nombreux tutoriels sur le net pour créer un site WordPress, mais, pour faire simple, je vais parler de ma propre expérience du paramétrage d'un site Blogger, l'obtention de Feedburner pour alimenter les pod-catches et même l'affichage de votre logo associé à votre lien.

La première chose à laquelle vous devez penser est de savoir si vous voulez créer un compte mail séparé avec le nom du podcast ou si vous vous contentez d'un compte que vous avez déjà. Personnellement, je vous suggérerais d'avoir une adresse et un site dédié ; de cette façon, si vous n'êtes

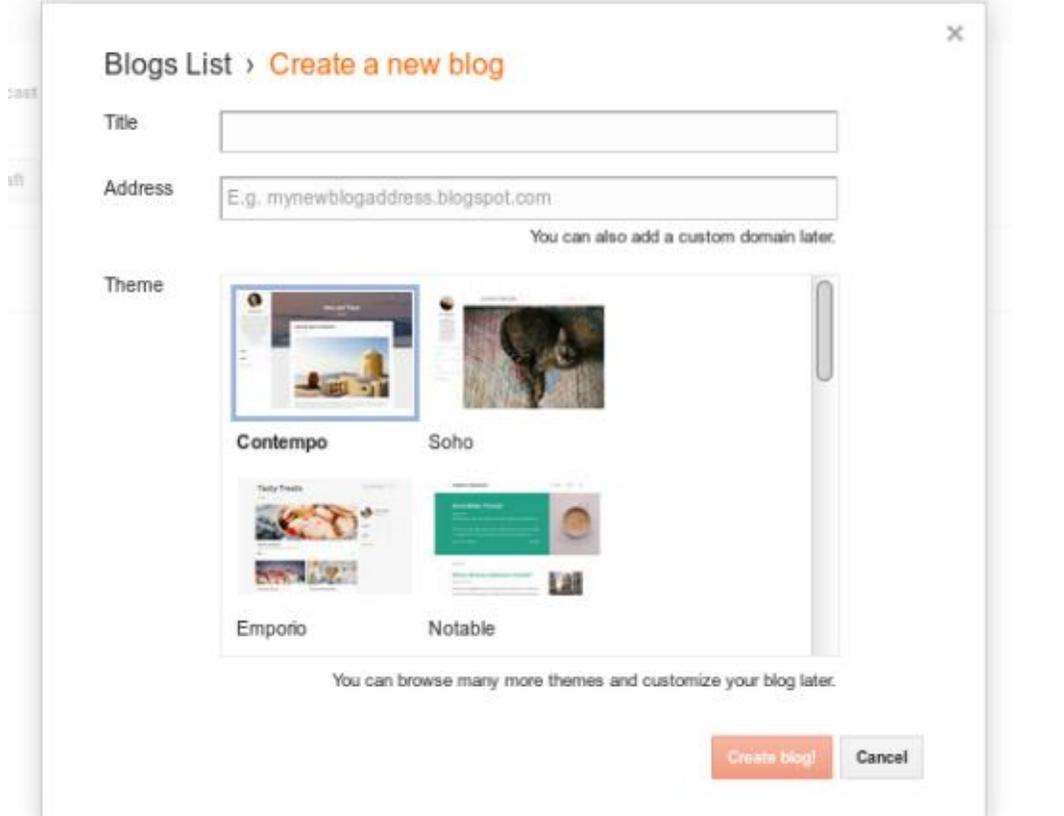
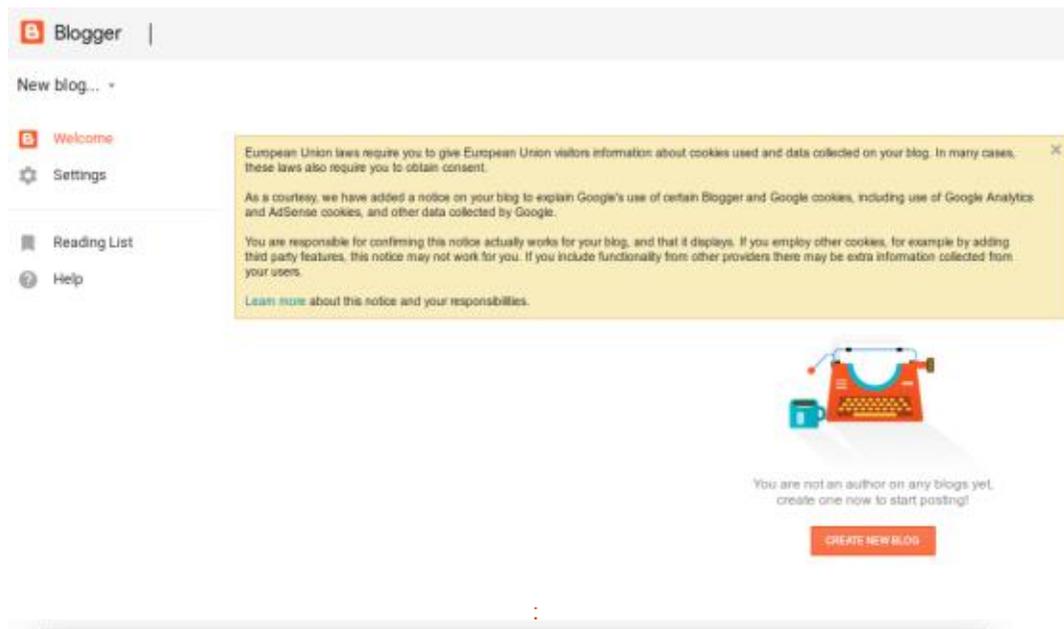
TUTORIEL - PRODUCTION DE PODCAST

pas le seul participant à ces émissions, vous pourrez partager l'accès au compte sans compromettre vos informations personnelles. Bien que Google exige un compte relié pour vérifier votre identité, ceux qui auront accès au compte de l'émission n'auront pas accès au compte que vous utiliserez pendant le processus de paramétrage. Dans mon cas, quand j'ai créé le nouveau compte pour mon podcast, l'adresse mail : distrohoppersdigest@gmail.com était disponible et nous avons créé un nouveau compte en utilisant cette adresse.

Si vous avez créé un compte Google, alors, en haut et à droite de votre page Google, il y a une grille de 9 carrés à côté du nom de l'utilisateur ; si vous cliquez dessus, plusieurs icônes apparaissent. Si l'une d'elles est l'icône de Blogger, vous pouvez l'utiliser pour

accéder à votre nouveau compte Blogger ; si l'icône de Blogger n'est pas visible, cliquez sur la phrase « Autres produits... » en bas et elle sera quelque part parmi les autres icônes. D'expérience, elle est généralement dans la première partie. Ainsi, naviguez jusqu'à la page de Blogger et, si c'est un nouveau compte, et que vous n'avez encore créé aucun post, un menu des options s'affichera sur la gauche de l'écran, juste des titres, celui du haut étant posts. Au-dessus, il pourrait y avoir quelque chose qui dit « vos blogs » ou « créer votre blog » car, pour le moment, vous n'avez créé aucun blog. Notez que vous pouvez avoir plusieurs blogs associés à votre compte Google ; aussi, si vous prévoyez de lancer plusieurs blogs différents, vous pouvez, en théorie, utiliser le même mail. Si vous prévoyez de le faire à partir d'une « feuille blanche », avant de créer votre adresse mail, vous voudrez quelque chose de plus générique qui peut être utilisé pour plus d'une émission.

Bien que vous receviez 15 Go de stockage pour chaque compte mail que vous créez, il peut être pratique d'avoir des comptes séparés pour chaque podcast, car vous pouvez les utiliser pour stocker vos archives audio, ne serait-ce que temporairement. Ainsi, vous avez créé un compte Blogger (Google) ; maintenant, vous devez décider du titre de



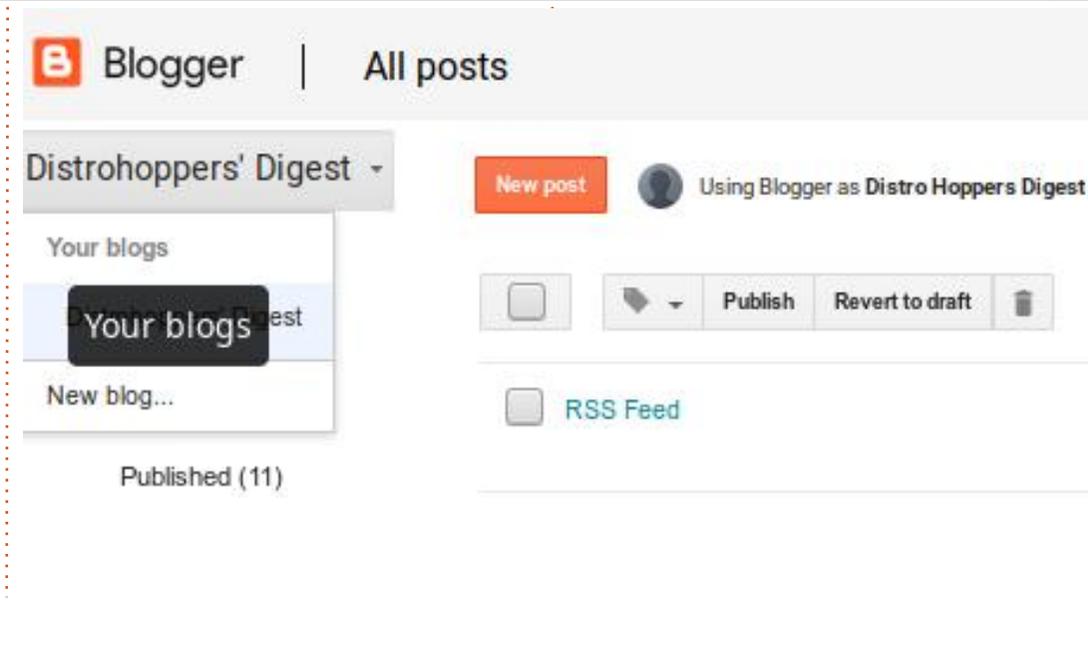
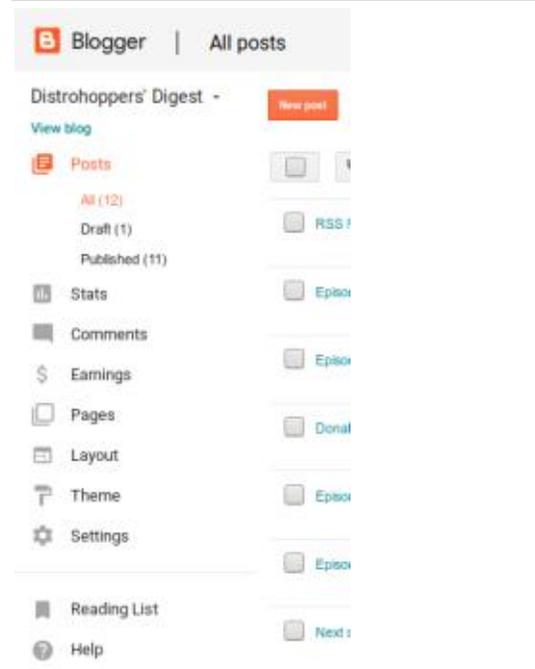
TUTORIEL - PRODUCTION DE PODCAST

vosre nouveau podcast et créer votre blog pour cela.

Sur la page de Blogger, cliquez sur la case « Créer un nouveau blog » et il vous sera présenté un nouvel écran de paramétrage. Donnez un titre à votre blog et choisissez un thème ; ne vous inquiétez pas si vous changez d'idée plus tard, vous pouvez changer le style du blog dans le menu des paramètres à gauche de l'écran après avoir créé votre blog.

Vous avez maintenant un blog et vous pouvez créer un post ; il apparaîtra à la vue de tous sur votre blog.

Ainsi, ce mois-ci, nous avons présenté le postage de votre audio sur Telegram, HPR et Anchor. Nous avons aussi commencé le processus de paramétrage sur le site de votre blog où vous pouvez créer vos propres pages dédiées aux podcasts, avec tout à la fois vos notes de présentation, les liens vers le téléchargement de votre audio et, et c'est ce que nous verrons dans de futurs articles, un lien RSS pour transmettre directement votre audio aux « pod-catcheurs » des gens quand vous publiez un nouveau contenu. Au mois prochain !





Un de nos lecteurs, Shane Harvey, nous a demandé de poursuivre Rawtherapee ; aussi, nous continuons la série au-delà des six premières parties.

Comme on me l'a demandé sur *Telegram*, pourquoi utiliser Rawtherapee quand vous pouvez acheter quelque chose comme Luminar4 ? Ça m'a amené à réfléchir sur mes choix. Ma première réponse, et la plus évidente, est que Rawtherapee est cross-plateforme et ne boude pas Linux. En second, le prix : Luminar ne vaut peut-être « que » 89 \$ dans votre pays, mais il vaut 1 500 \$ dans le mien.

L'une des choses qui me fracassent le crâne, c'est la façon dont les gens enseignent des choses. Un ami s'est inscrit en première année de comptabilité à l'université. Le livre affirme vraiment : « *N'essayez pas de comprendre la comptabilité en partie double, apprenez-la tout simplement.* » Une des lois de Clarke affirme : « *Toute technologie, même la plus primitive, est magique pour ceux qui ne la comprennent pas.* » Ainsi, Luminar peut paraître magique si vous n'avez aucune idée de ce qui se passe sur vos photographies (...juste pour dire).

Laissez-moi vous donner un exemple rapide de la vraie vie. Nous avons tous

déjà acheté du poulet, du poisson ou des escalopes panés. La boîte stipule en général « poêlé » ou « au four » ; la cuisson au micro-ondes n'est pas recommandée. Quand vous vous demandez pourquoi, c'est vraiment évident, sauf si vous ne savez pas comment fonctionne un micro-ondes. (Présumons pendant une seconde que vous ne le savez pas ... À la poêle ou au four, la chaleur est appliquée de l'extérieur. Le micro-ondes excite les molécules d'eau de votre nourriture et il la cuit à la vapeur de l'intérieur ; la panure est ramollie car détremée par la vapeur, parce que la chaleur et la vapeur viennent de l'intérieur). Armé de ces connaissances, il est inutile de vous dire que la parfaite panure sera ruinée par le micro-ondes.

Recentrons-nous sur Rawtherapee et la raison pour laquelle y investir du temps est un bon choix. Je ne suis pas en train de dire que Rawtherapee est l'alpha et l'oméga dans le traitement des images RAW. Tout ce que je dis, c'est qu'une fois que vous aurez compris votre outil et quand l'utiliser, vous n'aurez pas besoin de dépenser de l'argent pour un outil dont vous ignorez ce qu'il fait en arrière-plan.

Rawtherapee 5.8 supporte le format .cr3. Gratuitement et dès l'installation ! Voici un rapide rafraîchissement si vous ne le saviez pas : <https://experphotography.com/cr3-file>

Non seulement Rawtherapee vous permet de défaire ce que vous avez fait, mais il garde un historique de vos actions. Contrairement à d'autres programmes de traitement d'image, il n'applique pas une « accentuation », un « adoucissement » ou un « pop » en vous laissant dans l'ignorance de ce qui s'est passé. (Revenez à l'idée du micro-ondes : dis, pourquoi ma panure est toute molle ?)

Je dois aussi mentionner que vous pouvez faire un instantané de votre travail à n'importe quel moment et revenir plus tard à cet instantané, si vous en avez besoin. Par exemple, en faisant plusieurs modifications de la même image, en créant des variantes à partir d'un certain moment. (Les multiples instantanés sont autorisés.)

Rawtherapee vous permet d'exporter rapidement vos photographies vers GIMP (si vous l'avez installé) pour des modifications ultérieures de vos images.



La conception générale de Rawtherapee se veut simple et « quand vous le voyez » (comme en WYSIWYG), c'est vraiment présenté comme les gens travaillent.

Non seulement on a une correction des optiques, mais il y a une correction des « distorsions » dans l'onglet Transformation. Celle-la peut transformer en réussite une photographie à laquelle vous ne prêtiez pas attention. C'est réellement pratique pour la macro-photographie, où les optiques créent parfois un effet de « fisheye ».

Aucun de vos outils de transformation n'est caché à votre vue, toutes les sections et les réglettes sont visibles sur le côté gauche. Vous n'avez pas besoin d'activer un module pour voir quels sont ses paramètres.

Rawtherapee est régulièrement mis à jour, il est Open Source et gratuit. Si vous avez besoin de masquage, vous pouvez mettre à l'échelle vers ART. (Autrement dit, Rawtherapee avec du masquage ; l'Open Source vous plaît énormément, n'est-ce pas ?)

Apprenons quelque chose, vous voulez bien ? Dans Rawtherapee 5.8, vous trouverez une section « Détail » qui contient des options de netteté (sharpening). Cependant, il existe une sec-

tion nommée « RAW » qui sera vide si vous chargez un autre format d'image, comme un .jpeg. Sentez-vous venir un « mais » ? Je le sens. Cette section sera remplie quand vous chargerez une image RAW. C'est là qu'arrive le « mais » : cette section contient aussi des options de « capture sharpening », tout en bas (vous devrez sans doute descendre l'ascenseur). Elles ne marchent peut-être pas avec certains formats raw approximatifs.

Pour le comprendre, vous devez choisir une taille de 1:1 ou plus. Avant que vous ne commenciez à jouer avec ces réglettes, je dois insister sur leur utilisation intensive du processeur. Gardez un œil sur l'indicateur « Prêt » en bas de l'écran. Les valeurs par défaut sont en général bien, car elles couvrent la plupart des scénarii. Si vous sentez le besoin d'ajuster, vous devez

commencer par la réglette « corner radius boost ». En partant d'en haut, « seuil de contraste » pourrait gommer des choses qui ont besoin de grain.

Contrairement aux autres contrôles de Rawtherapee, vous verrez des cases à cocher à côté des flèches de remise à zéro des deux premiers paramètres. Ce sont les paramètres « automatiques » de ces réglettes car ils sont déterminés par l'algorithme intégré. La raison en est que c'est facile d'introduire du bruit ici si le réglage est incorrect. Ça ne veut pas dire que vous ne pouvez pas utiliser les réglettes ; soyez simplement attentif quand vous le faites. La dernière chose dont vous avez besoin : des artefacts quand vous essayez d'améliorer la netteté dans certains coins.

ASTUCE : Ma règle empirique ici, c'est

de régler mon « corner radius boost » à 0,33. Je dirais que c'est la zone du juste milieu pour mon appareil photo. Trouvez la zone du juste milieu pour votre propre appareil et ça vous facilitera beaucoup les choses.

Un mot sur les itérations. Plus il y a d'itérations, plus il faut du temps pour restituer une image. Vous verrez, ou pas, aucun bénéfice ici. La vérité, c'est que je ne peux pas voir de différence entre 32 et 64 itérations, sur aucune de mes images. (C'est peut-être dû à mon âge avancé - Eh ! Les gamins ! Hors de ma vue ! - mais je vous encourage à l'essayer pour voir par vous-même).

J'espère que vous avez pris plaisir si vous m'avez suivi et et que vous avez appris quelque chose.

Comme toujours, si vous avez des questions ou des commentaires, envoyez-les à :

misc@fullcirclemagazine.org



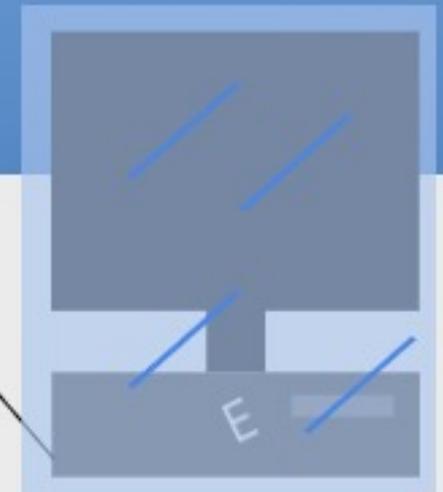
The Daily Waddle

Oh, thats easy, just unplug it from the wall!

Oh, c'est facile. Il suffit de le débrancher !

Nope, still frozen...

Que nenni, c'est toujours gelé...



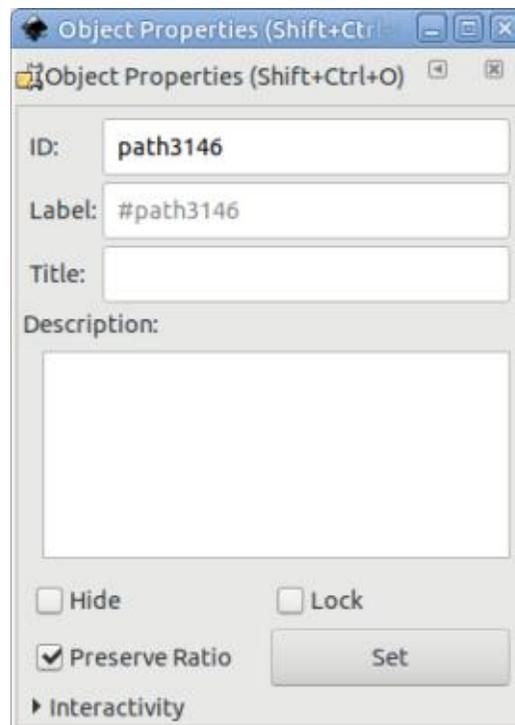


Les très nombreuses façons de rendre quelque chose accidentellement invisible sont un problème récurrent auquel font face les nouveaux utilisateurs quand ils commencent à utiliser Inkscape. Il y a quelques articles, j'en ai parlé dans le cas de « Contour » et des nouveaux modes « Traits fins visibles », « Affichage scindé » et « Rayons X ». Mais il y a une autre manière de faire disparaître les objets, même à partir de ces outils-là, et qui cause beaucoup de confusion pour les nouveaux utilisateurs, car leurs objets s'évanouissent dans le néant sans solution évidente pour les retrouver. La version 0.91 rendait la récupération plus facile et, avec la 1.0, nous avons maintenant plusieurs options nouvelles dans le menu contextuel qui rendent cette fonctionnalité plus une aide qu'un obstacle.

Dans Inkscape existe un dialogue « Propriétés de l'objet » qui est accessible par le menu contextuel du clic droit, facilitant sa découverte par les nouveaux utilisateurs. Il vous permet de paramétrer l'ID, l'étiquette, le titre et la description de votre objet, mais, en pratique, la plupart de ces points n'ont de vraie valeur que quand le SVG

est chargé dans un navigateur Web et manipulé avec JavaScript. De courts bouts de code en Javascript peuvent être saisis directement dans ce dialogue, via la section Interactivité, en bas (voir la partie 82 de la série).

Il y a aussi quelques cases à cocher dans ce dialogue, qui peuvent facilement tenter un utilisateur imprudent. L'option « Verrouiller » arrête complètement votre interaction avec l'objet. Juste après, l'objet reste sélectionné et peut être visé par des raccourcis



clavier, mais, dès que la sélection est enlevée - en cliquant sur l'arrière-plan ou en sélectionnant un autre élément - l'objet devient totalement inerte. Vous ne pouvez ni le sélectionner, ni le bouger, le redimensionner ou l'effacer. La case à cocher « Cacher » rend aussi votre objet inerte - mais, en plus, elle le rend complètement invisible, même sous les yeux implorants de « Contour » et de ses amis.

À l'époque de la 0.48 et avant, ces cases à cocher étaient un vrai problème pour les nouveaux utilisateurs. Ils verrouillaient naïvement un bitmap qu'ils souhaitaient retoucher à la main, pour découvrir que le moyen de le déverrouiller quand ils voulaient l'effacer était moins qu'évident. De même, un clic droit dessus ne proposait plus l'option des Propriétés de l'objet - excluant de fait une autre voie pour le déverrouiller. Un objet caché s'en sortait encore moins bien : le comportement était le même, mais vous ne pouviez pas le voir pour être sûr que vous faisiez un clic droit au bon endroit !

La façon correcte de déverrouiller ou de démasquer votre objet consistait en fait à déverrouiller ou démas-

quer tous les objets de votre dessin, via les options du menu Objet. Il n'y avait pas d'interface utilisateur (UI), autre que l'éditeur XML, pour vous permettre le déverrouillage ou l'affichage d'éléments individuels, rendant ces possibilités plutôt inutiles pour gérer l'état de parties très spécifiques de votre dessin.

Avec la 0.91 vinrent un nouveau dialogue Objets (Objets -> Objets... décrite dans la partie 63). Celui-là fait la liste de tous les objets de votre dessin, y compris ceux qui sont cachés, avec des boutons de commutation pratiques pour les (dé)verrouiller et (dé)masquer. C'est une interface très classique dans d'autres logiciels graphiques, qui transforme ces propriétés en fonctionnalités véritablement utiles. Personnellement, je pense que les cases à cocher auraient dû être enlevées du dialogue des Propriétés de l'objet pour éviter toute confusion, en ne les laissant disponibles que dans le dialogue des Objets, mais elles existent encore aujourd'hui dans le dialogue Propriétés de l'objet.

Inkscape 1.0 ajoute d'autres jolies petites choses à l'UI pour travailler

avec ces possibilités, en fournissant quatre nouvelles entrées dans le menu contextuel :

- Create Clip Group
- Set Clip
- Release Clip
- Group
- Hide Selected Objects
- Unhide Objects Below
- Lock Selected Objects
- Unlock Objects Below

Cacher les objets sélectionnés

Montrer les objets en dessous

Verrouiller les objets sélectionnés

Déverrouiller les objets en dessous

Les entrées Cacher et Verrouiller se comprennent d'elles-mêmes. Le nouveau problème auquel il faut être attentif, c'est qu'elles cachent ou verrouillent les objets sélectionnés, ce qui n'inclut pas forcément celui sur lequel vous avez fait le clic droit. Vérifiez tous les objets ciblés avant de faire le clic droit.

Les options Montrer et Déverrouiller font référence à « en dessous » dans leurs titres. Dans le cas présent, ça signifie « sous le pointeur de la souris ». Faites un clic droit sur un objet verrouillé et sélectionnez l'option Déverrouiller pour le... déverrouiller.

Ça peut difficilement être plus simple, n'est-ce pas ? Mais il y a un problème : cette opération déverrouillera tout objet sous le pointeur de la souris, quel que soit le calque où il se trouve, même si le calque lui-même est caché et verrouillé ! Et, comme le suggère le pluriel du titre du menu, si vous avez plusieurs objets verrouillés empilés les uns sur les autres sous l'emplacement où vous avez fait le clic droit, ils seront tous déverrouillés.

Montrer suit les mêmes règles, mais c'est évidemment un peu plus dur de trouver l'endroit correct pour faire le clic droit. Comme déjà signalé, aucune des options habituelles pour voir des objets ne marchera ; aussi, j'espère que vous avez gardé une trace d'où se trouve chaque élément dans votre dessin. Pour aider juste un peu dans cette chasse au trésor, l'option Montrer du menu ne sera activée que s'il y a vraiment un objet caché sous le pointeur de la souris ; aussi, vous êtes assuré d'être à la bonne place. Si vous ne pouvez pas trouver facilement l'objet, un petit tour dans le dialogue de l'Objet est probablement un meilleur usage de votre temps que d'essayer une version boiteuse de Battleships contre Inkscape.

L'option Déverrouiller du menu est aussi activée ou désactivée suivant la

présence ou non d'un objet verrouillé sous le pointeur de la souris, mais elle est perturbée par les calques verrouillés, devenant alors active quand vous faites un clic droit sur tout objet du calque verrouillé, que l'objet soit verrouillé ou non.

En dépit de ces problèmes mineurs, l'ajout de ces options au menu contextuel est une modification bienvenue qui fait ressortir ces fonctionnalités anciennes du programme d'une manière qui les rend plus faciles à découvrir, mais aussi plus utilisables. Des petits changements comme celui-là n'auront pas droit à la fanfare des nouvelles fonctionnalités importantes, mais, en rendant le travail quotidien des utilisateurs un peu plus facile et flexible, chaque petit plus est bienvenu.

Une autre petite nouvelle fonctionnalité est encore plus bienvenue, au moins pour moi : le découpage inverse. C'est une omission des specs SVG qui m'a toujours frustré ; non seulement parce qu'elle résout banalement des problèmes ordinaires, mais qu'elle n'est pas plus dure à implémenter dans un navigateur Web ou un programme de dessin que les routines de découpage normales. Du fait du manque d'un ou deux paragraphes dans la spécif, les utilisateurs ont été forcés de perdre du temps à réinventer le

découpage inverse à maintes reprises avec leurs propres chemins complexes.



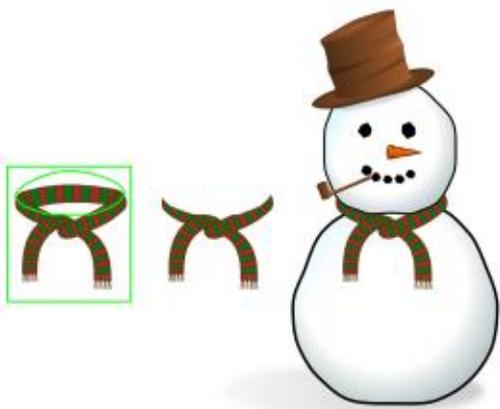
J'ai tout expliqué du découpage dans la partie 13 de cette série. Si vous lisez la revue depuis longtemps, vous rappelez peut-être que cette série a commencé avec quelques articles pour vous aider à acquérir les bases d'Inkscape en dessinant un bonhomme de neige. Depuis la partie 13, il était temps de le décorer avec un foulard.

J'ai commencé par dessiner intégralement un foulard, y compris la partie qui serait normalement cachée par la tête du bonhomme de neige.



(« cou » semble un mot trop généreux dans notre cas). J'avais d'abord démontré comment un simple chemin de découpe (en vert) ne ferait pas l'affaire - il laisserait visible l'arrière du foulard, tandis qu'il masquerait la partie que vous voulez vraiment voir.

C'est une approche classique : d'abord



montrer aux participants ce qui ne marche pas, puis poursuivre par une démonstration de ce qui fonctionne. Dans notre cas, c'est un « masque de découpe inverse » créé par Chemin > Différence pour extraire la forme désirée d'un rectangle englobant plus large. Le chemin complexe résultant est ensuite utilisé pour la découpe, donnant le résultat escompté.

Ça marche, mais ce n'est pas vraiment facile pour un débutant. Quand un nouvel utilisateur veut juste enlever le centre d'un cercle pour en faire un donut, se trouver confronté à des opérations booléennes et des boîtes englobantes rend Inkscape plutôt inhospitalier. Si, il y a bien longtemps, le groupe de travail du SVG avait juste ajouté le paramètre « inverse » à la découpe des chemins, Inkscape aurait probablement inclus cette fonctionna-

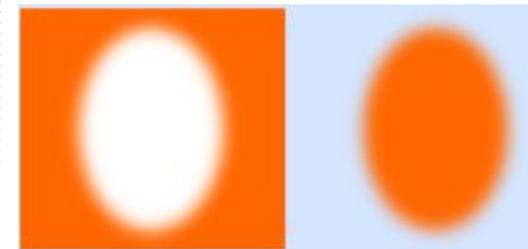
lité dans les versions précédentes. Quoiqu'il en soit, nous avons dû attendre jusqu'à maintenant ; et ce n'est inclus que grâce à la bonne volonté des développeurs, et non parce qu'il y aurait eu une modification des spécifs du SVG lui-même (cette option a été proposée pour SVG2, mais n'a pas été acceptée, principale raison de ma frustration actuelle).

Alors, comment marche cette nouvelle fonctionnalité dans Inkscape ? Comme avec de nombreuses « extensions » aux capacités de base du SVG, elle a été implémentée comme un Effet de chemin interactif (ECI, en anglais, LPE - Live Path Effect). Mais comme plusieurs autres ECI, elle est directement disponible dans l'interface utilisateur normale d'Inkscape ; ainsi, vous n'avez pas besoin de vous occuper directement des ECI pour en bénéficier. Je parlerai du nouvel ECI « Découpe avancée » qui se cache derrière dans un prochain article, mais, pour le moment, voyons juste comment nous pouvons l'utiliser pour travailler sur le foulard de notre bonhomme de neige.

En fait, ce n'est pas vraiment difficile. Vous créez simplement un chemin (ou un objet qui peut être converti en chemin) qui englobe la partie de l'image que vous voulez découper. Ensuite, sélectionnez à la fois le che-

min de découpe et l'objet ou le groupe à découper et vous êtes prêt à agir. Alors que l'option pour une découpe normale se trouve dans le menu contextuel, le déclenchement du mode inverse nécessite un déplacement vers l'option Objet > Découpe > Inverser (ECI). Et c'est tout. Pas de chemins complexes ou de boîtes englobantes. Juste une simple interface pour ce qui devrait être une simple tâche.

En interne, bien sûr, des chemins complexes et des boîtes englobantes entrent en jeu. Vous pouvez le voir en passant sur l'outil Nœuds (F2), où vous verrez qu'Inkscape a automatiquement créé un chemin complexe fait du chemin de découpe et d'un autre qui englobe la boîte englobante de l'objet sélectionné. Comme d'habitude, vous pouvez modifier les nœuds et les lignes de ces chemins pour un effet instantané sur votre objet découpé ; c'est idéal pour peaufiner la forme résultante et vous assurer que votre foulard s'ajuste joliment et confortablement.

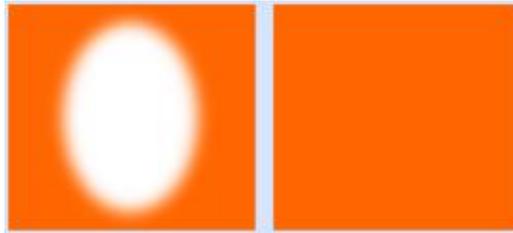


Un nouveau mode existe aussi pour les masques, bien que son comportement ne soit pas évident. Les masques ont été traités en partie 14. C'est en gros similaire à la découpe, mais la couleur de chaque pixel du masque est utilisée pour déterminer l'opacité de cette partie de l'objet masqué. Les parties blanches restent visibles, les parties noires et transparentes sont rendues transparentes et les valeurs intermédiaires voient leur opacité réglée en conséquence. Classiquement, c'est utilisé là où vous voulez rendre un objet moins visible plutôt que produire le bord net que donne la découpe. Voici un exemple où j'ai utilisé un objet blanc flouté comme masque pour enlever l'extérieur d'un rectangle coloré.

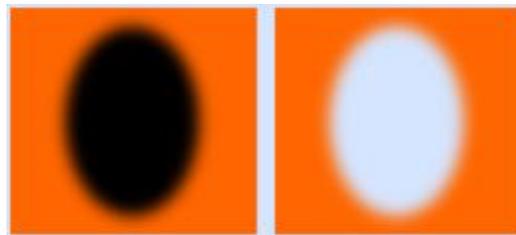
Ce résultat particulier peut être évidemment obtenu simplement en floutant une ellipse colorée, mais dans un vrai exemple, vous pourriez avoir une forme largement plus compliquée comme masque, ou l'objet à masquer pourrait être un groupe fait de nombreux éléments différents.

Une fois encore, la spécif SVG n'offre pas de version inverse pour un masque. Mais Inkscape fournit une telle fonctionnalité dans la v1.0 ; ainsi, pour faire un trou dans un rectangle coloré, il est juste nécessaire d'utiliser l'option

Objet > Masque > Inverser (ECI), n'est-ce pas ? Bien sûr que non ! Ce serait bien trop raisonnable. À la place, le résultat n'est qu'un rectangle coloré, comme si aucun masque n'existait.



Ce qui se passe ici fera l'objet d'une présentation dans un autre article - probablement quand j'aurai fait un examen approfondi des nouveaux ECI de la v1.0 . Il suffit de dire que vous pouvez obtenir l'effet dont nous parlons en dessinant le masque en noir plutôt qu'en blanc, puis en utilisant l'option Inverser (ECI).



L'ironie ici, c'est que nous devons inverser manuellement la couleur du masque pour utiliser une fonctionnalité automatique d'inversion du masque ! Il y a quelque chose de logique là dedans, mais c'est lié à la façon dont

l'ECI fonctionne et aux paramètres par défaut qui sont appliqués quand vous sélectionnez cette option. Pour le moment, je m'en tiens à la création à la main des masques d'inversion, à l'ancienne, mais je peux vraiment voir beaucoup de chemins de découpe inverse dans mon futur.

Il y a un dernier problème dans l'utilisation de ces nouvelles fonctionnalités : comme elles sont implémentées comme des Effets de Chemins Interactifs, elles ne marchent pas directement sur des images bitmap. Notez le mot « directement » ; ces ECI peuvent aussi être utilisés sur des groupes, même si le groupe n'est composé que d'une seule image bitmap. Ainsi, si vous voulez vraiment percer un trou au milieu d'une précieuse photo de famille, placez-la simplement dans son propre groupe, puis poursuivez avec la découpe ou le masque inverse. Je conseille habituellement de mettre de toute façon un bitmap dans un groupe mono-objet, car ça ouvre d'autres possibilités de création dont j'ai parlé dans le passé ; aussi, il vaut peut-être mieux prendre l'habitude de toujours grouper un bitmap dès que vous le mettez dans votre dessin.



Mark a utilisé Inkscape pour créer trois bandes dessinées, *The Greys*, *Monsters*, *Inked* et *Elvie*, qui peuvent toutes être trouvées à <http://www.peppertop.com/>



Cette série a pour but d'apprendre à faire quelque chose avec des vieilles photos en ma possession, ainsi que d'autres du domaine public du fait de leur âge. Vous, lecteur, êtes bienvenu pour m'accompagner et, j'espère, glaner quelques petites particularités et une idée ou deux de temps à autre. Je ne fais aucune promesse sur la qualité du contenu, ou sur les erreurs et omissions possibles. Je suis un scientifique en informatique, pas un artiste

ou un vrai professionnel de la restauration des images. Aussi, merci de considérer ça comme mon meilleur effort, mais sans garanties fermes, comme c'est souvent le cas dans les logiciels Open Source.

Dans la partie précédente de cette série, nous avons travaillé sur une scène dans laquelle l'énorme quantité de réverbération surchargeait les premiers capteurs lumineux, donnant aux

couleurs claires un aspect totalement délavé. Comme de nombreuses informations sur les détails n'avaient pas été enregistrées dans le fichier de l'image, il était impossible ou très difficile de les ramener dans l'image via une manipulation de la courbe des couleurs et nous avons fini par blanchir encore plus les parties touchées de l'image, pour recentrer l'attention du spectateur sur le sujet principal de la photo. Dans cette partie de la série, nous travaillerons

sur une autre photo numérique précocée, dans laquelle les optiques de l'appareil et la puce photo-sensible ont perdu un peu de définition du fait de leur manque de résolution à cette époque, dans un tableau par ailleurs assez agréable. Les progrès constants de l'équipement numérique du photographe amateur - ou même des appareils photo de téléphones mobiles - ont rendu les images prises il n'y a qu'une dizaine d'années distinctives par leur



manque de résolution, comme c'est le cas aujourd'hui dans cette image des Dublin Quays.

Un agrandissement rapide montre immédiatement le problème : un manque général de résolution conduisant à un flou ou une perte de détails dans les personnages de bronze qui sont le centre d'intérêt de la scène. Les immeubles de l'arrière-plan affichent aussi une perte des détails qui ne serait, disons-le franchement, pas acceptable dans le monde actuel des appareils photo des smartphones avec 12 millions de pixels ou plus, et avec des systèmes optiques physiques beaucoup plus perfectionnés qu'à ce moment-là.

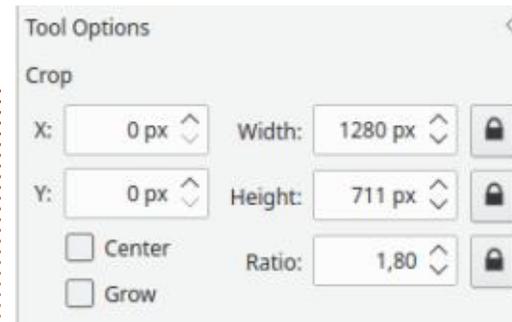
En fait, avec cette image, nous avons le même dilemme qu'avec l'image précédente de l'arbre à Cheung Chau : du fait des performances techniques des premiers appareils photo numériques, des informations manquent dans le fichier de l'image, lesquelles seraient nécessaires pour produire des photos vraiment nettes avec le même niveau de résultat que celles produites par le matériel moderne. Aussi, quand nous travaillons sur ce type de vieilles photos, nous ne pouvons pas nous battre sur ce plan. Pour rendre notre image un tant soit peu attractive dans la concurrence pléthorique des photos numériques, nous devons nous concen-

trer sur d'autres aspects.

Dans ce cas, les principaux aspects du tableau sont les personnages en bronze, ce qu'ils représentent et l'éclairage général qui les fait ressortir. Nous pouvons améliorer ces effets encore plus avec quelques astuces simples.

La première serait de recadrer l'image, pour mettre les personnages au centre. Si nous gardons la même largeur d'image et que nous coupons une bande en bas de l'écran, nous gagnons sur les deux tableaux : nous centrons les sujets dans l'espace et, en même temps, nous passons à une proportion hauteur-largeur plus moderne. Le ratio 4:3 vu dans les premières photos numériques telles que celle-là était parfait pour les écrans de l'époque (vous souvenez-vous des écrans cathodiques?), mais les dispositifs de visionnage modernes tendent vers le ratio panoramique de 16:9, et même plus, et les proportions des photos ont suivi. Dans Krita, c'est facile à faire avec l'outil de rognage.

Si vous gardez un œil sur le dialogue des options des outils qui s'ouvre chaque fois qu'un outil est actif, notez que la proportion est calculée pendant que vous placez le rectangle de rognage sur votre image. Une proportion de 16:9 est environ égale 1,78



sur 1 ; dans notre cas, j'ai choisi une proportion légèrement plus grande, de 1,8 sur 1, pour donner à la scène un plus grand effet de profondeur.

Pour poursuivre, faisons ressortir les statues de bronze des éléments environnants. Cela nous aidera à repousser les immeubles dans l'arrière-plan, ainsi qu'à séparer nos personnages d'éléments tels que les barrières métalliques et les lampadaires qui ont tendance à se mélanger avec nos sujets.

Pour ce faire, une technique simple consiste à maintenir la coloration de nos personnages tout en amenant l'arrière-plan vers le noir et blanc. Pour l'œil humain, les points colorés ressortent assez clairement et l'attention est attirée vers eux.

Pour le faire, une possibilité est de faire une copie de notre calque coloré, en utilisant le bouton Dupliquer un calque (cloner ?) du panneau Calques. Maintenant, cliquez sur le calque du haut, qui sera probablement « copie de Calque 1 » si notre image de base était intitulée « Calque 1 ». Maintenant, choisissez l'option de menu Filtre, Ajuster et enfin « Désaturer ». Acceptez les modifications et nous avons maintenant une version en noir et blanc (N&B) de notre scène dans ce nou-



veau calque.

Et maintenant, du travail manuel. Restez sur le calque de la copie en noir et blanc et choisissez l'outil brosse et une des gommages. Il y a plusieurs options de gomme, mais la principale, « Gomme ronde » répondra bien à nos besoins. Lentement, par petites touches, de petite taille, effacez les statues du calque en noir et blanc... révélant donc les couleurs qui sont en dessous. En utilisant des touches douces et peut-être même une opacité réduite pour l'effaceur, le bord des statues peut être bien suivi, faisant ressortir assez joliment chaque personnage de l'océan noir et blanc environnant.

L'œil peut maintenant distinguer plus facilement les personnages de

leur environnement. Pour terminer l'image, le fond, qui est encore dans le calque du dessus, peut être rendu légèrement plus clair en utilisant l'outil dans Filtre > Ajuster > Courbe d'ajustement de la couleur. Dans notre cas, j'ai augmenté légèrement la luminosité pour tous les niveaux d'éclairage, mais je me suis assuré que cet effet était plus appuyé sur les couleurs sombres. Comme les personnages de cette scène sont plutôt de couleur sombre, rendre le fond légèrement plus clair augmente encore le contraste.

La technique décrite est souvent utilisée dans les restaurations de photos dans des musées, mais peut être intéressante dans d'autres situations. Comme le fond est mis à l'écart, une faible résolution est moins perceptible

que quand l'image entièrement colorée est présentée.

Dans la prochaine (et dernière) partie de la série sur l'utilisation de Krita pour restaurer des vieilles photos, nous resterons sur les premières images numériques et travaillerons sur la densité des couleurs et leur amélioration. Jusque-là, prenez soin de vous !



Alan est titulaire d'un doctorat. Il enseigne la science et l'ingénierie à l'Escola An-dorrana de Batxillerat. Il a donné des cours GNU/Linux à l'Université d'Andorre et a enseigné l'administration des systèmes GNU/Linux à l'Université de Catalogne.



The Daily Waddle

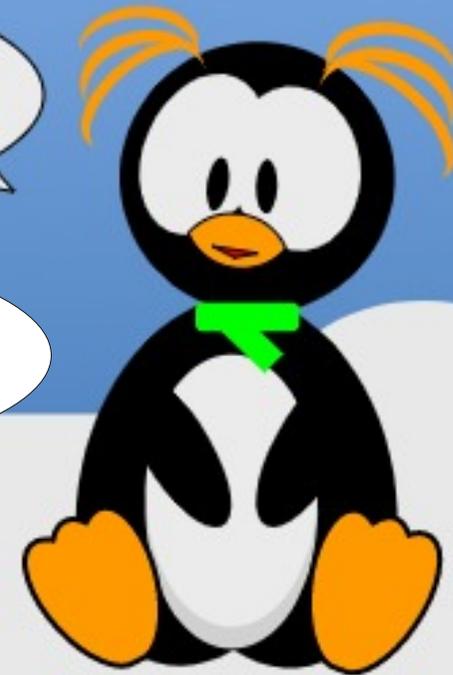


How's the love life?

**Comment va ta vie
amoureuse ?**

**The only dates
I've been getting
are updates...**

**Les seuls rendez-vous que
j'ai sont pour les mises à
jour...**





Je suis utilisateur de Linux depuis 5 ans. J'ai commencé avec Ubuntu et Linux Mint, pour ensuite migrer vers openSUSE et Fedora/Korora. Après l'abandon de Korora, j'ai dérivé vers Arch, puis je suis retourné à Ubuntu MATE. J'ai également touché aux variantes de BSD.

J'ai dérivé vers des distrib. parrainées par des entreprises, comme Ubuntu de Canonical, Fedora de Red Hat et open SUSE de SUSE. J'avais l'impression que ces distrib. affiliées à des entreprises m'apporteraient une meilleure expérience. Et, de bien des façons, j'avais raison. Red Hat et SUSE commandent une grande portion du marché de systèmes d'exploitation alter-



natifs et, donc, leurs distributions devraient être faciles à utiliser. Cela devrait aller de même pour Canonical.

Toutefois, je me suis toujours demandé quel pourcentage des distrib. remontent à ces trois projets en amont, ainsi qu'à Debian et Arch. Du point de vue statistique, il n'y a aucune source bien définie concernant lequel des OS est le plus populaire. Distrowatch peut donner une tendance générale con-

cernant la popularité de divers projets des développeurs en aval. Pour la simplicité, je n'analyserai les résultats que d'Ubuntu, Debian, Fedora, openSUSE et Arch Linux. J'utiliserai quelques recherches avancées sur Distrowatch pour récupérer les chiffres finaux. Les chiffres montreront les forks actuels, qu'ils soient actifs, dormants ou inactifs, de Linux.

Après avoir vu les chiffres, je suis étonné de constater que ceux pour Fedora et openSUSE sont si bas. Cependant, Distrowatch ne donne pas le nombre total d'utilisateurs pour ces distrib. Je sais que Distrowatch donne plutôt une orientation ou une suggestion dans les tendances générales de popularité des OS. Pourtant, je questionne mon idée qu'un Linux d'entreprise serait une meilleure expérience. De plus, cela souligne que Linux est un produit fait par des volontaires qui livrent de façon géniale un meilleur système d'exploitation.

Le mois prochain, j'espère trouver l'environnement de bureau le plus populaire.

	Active	Dormant	Discontinued
Debian	122	32	240
Ubuntu	54	16	83
Arch	21	4	16
Fedora	13	4	77
openSUSE	3	1	7



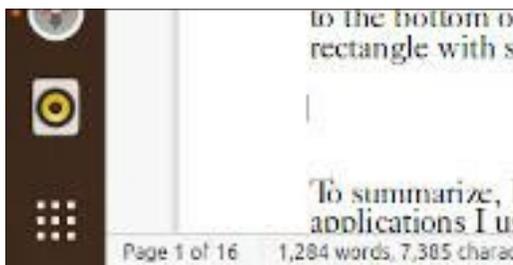
SJ Webb is est passionné de Linux et coordonnateur de recherche. Il aime pêcher, conduire des bolides et passer du temps avec ses enfants et sa femme. Il remercie Mike Ferrari pour son mentorat.



Étant donné que je suis très vieux et que j'allais à l'école sur mon dinosaure (ça montait dans les deux sens, dans la neige), je peux me souvenir de l'époque où la gestion d'une collection de musique impliquait indiscutablement la gestion des média physiques (des CD, des cassettes, je me souviens même des 8 pistes et des vinyles). Bien entendu, la numérisation des média rend la gestion d'une collection de musique BEAUCOUP plus facile de nos jours, mais ce n'est pas positif à 100 %. Le son des MP3 est assez bon, mais inférieur à la qualité des CD ; ainsi, cela vaut toujours la peine d'obtenir de la musique sur un média physique si votre oreille est vraiment sensible et que vous voulez la meilleure expérience d'écoute.

Un peu à l'inverse de cette raison d'avoir de la musique analogique, ma motivation principale en faveur des CD est que j'en ai beaucoup dont je suis propriétaire depuis avant l'ère des MP3. Heureusement, Ubuntu est livré avec une application par défaut pour « ripper » des CD en format MP3 où la gestion de vos média est plus facile. Elle s'appelle Rhythmbox et elle fait BEAUCOUP plus que ripper des CD.

Habituellement, Rhythmbox s'affichera par défaut sur le lanceur d'Ubuntu, généralement vers la fin des applications par défaut qui y figurent. Son icône ressemble à un rectangle avec quelque cercles concentriques :



C'est lui, juste au-dessus du tiroir (l'ensemble de carrés blancs immobiles en bas du lanceur des Favoris) « Afficher les applications ».



Quand vous le lancerez en cliquant sur l'icône :



vous verrez l'écran montré à droite.

Vous verrez que beaucoup de musique y est déjà. C'est parce que, la première fois qu'il est lancé, Rhythmbox fait des recherches automatiquement sur votre disque dur et réper-

torie toute la musique existante qu'il trouve. Génial, n'est-ce pas !

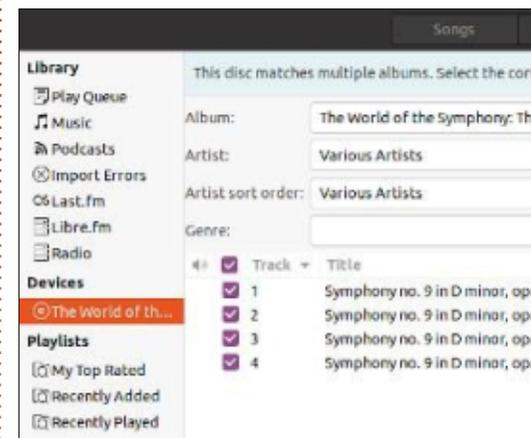
RIPPER UN CD

Maintenant, insérons un CD physique dans le lecteur optique de l'ordinateur. Si Rhythmbox est déjà ouvert, il affichera sur le côté gauche un disque audio :

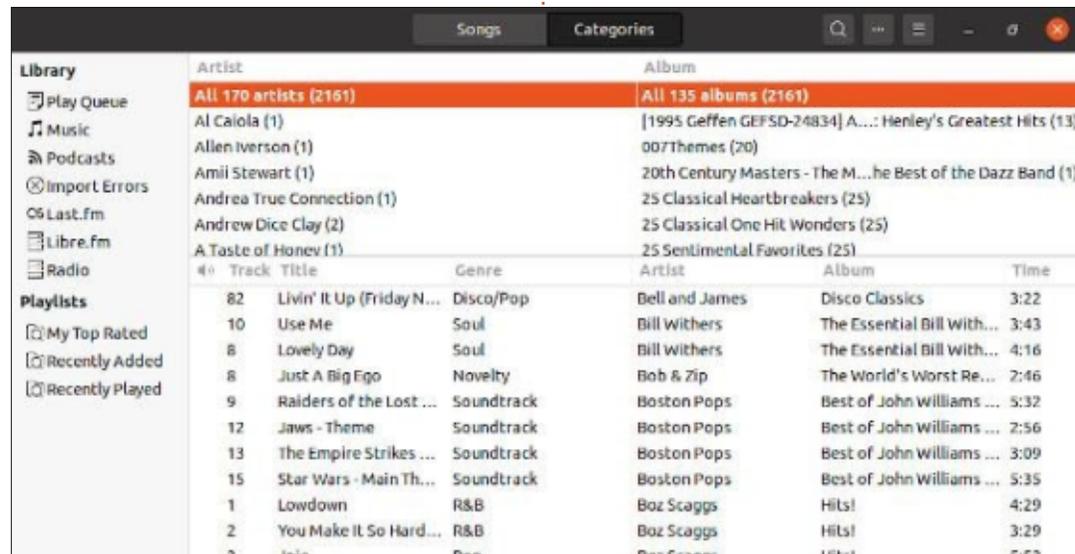


Si vous êtes en ligne et cliquez sur

Audio Disc, vous verrez cet écran :



Comme vous pouvez le constater, Rhythmbox est facilement entré dans la base de données en ligne, Musicbrainz, et a trouvé des informations



Library

- Play Queue
- Music
- Podcasts
- Import Errors
- Last.fm
- Libre.fm
- Radio

Devices

- The World of th...

Playlists

- My Top Rated

Album: The World of the Symphony: The Greatest Masterpieces of All Time

Artist: Various Artists

Artist sort order: Various Artists

Genre:

Track	Title	Artist	Genre
1	Symphony no. 9 in D minor, op. 125 'Ch...	Staatskapelle Dresden	Unknown
2	Symphony no. 9 in D minor, op. 125 'Ch...	Staatskapelle Dresden	Unknown
3	Symphony no. 9 in D minor, op. 125 'Ch...	Staatskapelle Dresden	Unknown

concernant le CD audio ; il a déjà rempli les noms de pistes et a même sélectionné toutes les pistes par défaut qui vont être rippées. Très chouette !

Maintenant, cliquez sur l'icône avec les trois points en haut de l'écran pour avoir les boutons qui sont, ici, juste en dessous de la barre principale de menus (voir ci-dessus).

Si vous cliquez maintenant sur « Ex-

traire », Rhythmbox rippera les pistes CD en format MP3 sur votre disque dur. Il créera un dossier du nom de l'album, qui se trouve par défaut dans le sous-dossier Musique de votre Dossier personnel. Ce serait, littéralement, extrêmement difficile de rendre le processus plus simple et facile.

Vous pouvez également écouter votre CD, ou tout autre fichier de musique numérique que vous avez sé-

lectionné, avec les contrôles de lecture en bas de l'écran (voir ci-dessus). De gauche à droite, vous avez les contrôles pour Lire la piste précédente, Lire la piste actuelle, Lire la piste suivante, un contrôle avec réglette pour sélectionner un endroit précis de la piste, un bouton Répéter et une icône Lire en ordre aléatoire. Ces contrôles fonctionnent pareillement sur des fichiers numériques, comme les MP3, et sur des média physiques, comme des

CD de musique.

Le mois prochain : plus sur la gestion de la musique (avec, sans doute, moins d'allitérations) avec Rhythmbox.



Richard 'Flash' Adams habite dans le nord rural de l'Alabama et a été technicien informatique, analyste opérationnel, vendeur de logiciels, analyste des ventes, chef d'une équipe de contrôle qualité et perdrix dans un poirier. Sa calopsitte, Baby, a maintenant un petit frère adopté, une conure à tête sombre nommée Skittles.





DISPOSITIFS UBPORTS

Écrit par l'équipe UBports

Ubuntu Touch, par UBports, est un système d'exploitation pour mobile qui respecte la vie privée et la liberté. Aujourd'hui, nous sommes heureux d'annoncer la sortie d'Ubuntu Touch OTA-13, notre treizième mise à jour stable du système ! Au cours de la prochaine semaine, OTA-13 deviendra disponible pour les dispositifs Ubuntu Touch suivants :

- * LG Nexus 5
- * OnePlus One
- * FairPhone 2
- * LG Nexus 4
- * BQ E5 HD Ubuntu Edition
- * BQ E4.5 Ubuntu Edition
- * Meizu MX4 Ubuntu Edition
- * Meizu Pro 5 Ubuntu Edition
- * BQ M10 (F)HD Ubuntu Edition
- * Nexus 7 '13 (Wi-Fi & LTE models)
- * Sony Xperia X
- * Sony Xperia X Performance
- * Sony Xperia XZ
- * OnePlus 3 et 3T

En tout, 140 PR (Pull Requests ou demandes), hors traduction, ont été fusionnées pendant ce cycle. Ces PR s'occupent d'améliorations et de problèmes partout dans le système Ubuntu Touch et auront beaucoup de retombées positives à long terme.

NOUVEAUX DISPOSITIFS DANS CE CYCLE !

Au moment de cette mise à jour, de nouveaux dispositifs rejoignent officiellement la cadence des sorties ! Cela signifie que ces dispositifs auront maintenant un canal « Stable » de mises à jour disponible dans Paramètres système -> Mises à jour -> Paramètres de mises à jour -> Canaux. Vous pouvez installer Ubuntu sur les dispositifs suivants avec l'Installeur UBports :

- * Sony Xperia X
- * Sony Xperia X Performance
- * Sony Xperia XZ
- * OnePlus 3 et 3T

QTWEBENGINE 5.14 EST ARRIVÉ

Le QtWebEngine système est maintenant mis à jour à la version 5.14.2 depuis la 5.11. Cela apporte une version plus récente de Chromium à notre Morph Browser inclus et à toutes les applis Web.

Le navigateur est maintenant 25 % plus rapide sur tous les dispositifs dans les benchmarks JetStream2 JavaScript et WebAssembly, ce qui démontre des

performances d'applis Web beaucoup plus rapides.

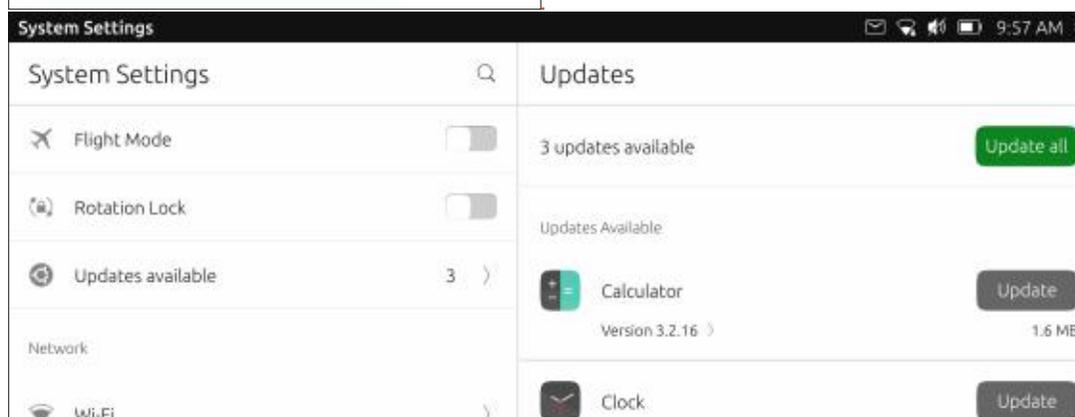
Vous n'êtes plus limité à la sélection d'un seul mot, ou d'une ligne entière ou d'un paragraphe complet de texte à copier ! Maintenant, vous pouvez vous servir des poignées touch fournies pour ne sélectionner que le texte voulu.



Il est maintenant possible d'ouvrir des PDF, MP3, images et fichiers textes téléchargés dans le navigateur avec le bouton « Ouvrir » dans le coin en haut et à droite de la page « Ouvrir avec ». Cette interface utilisateur s'améliorera lors de publications futures.

CE QUI ÉTAIT VIEUX EST À NOUVEAU NEUF

Mardy a travaillé dur pendant ce cycle pour raviver le menu principal des Paramètres système précédemment basé sur des icônes. Canonical a enlevé cette interface pendant les derniers mois du projet, vraisemblablement pour faire fonctionner plus facilement une mise en page à deux colonnes. Maintenant une disposition basée sur des icônes s'affichera quand



DISPOSITIFS UBPORTS

la fenêtre est trop petite pour permettre la disposition à deux colonnes de bien fonctionner et le basculement aura lieu automatiquement en cas de besoin.

MISES À NIVEAU, SOULÈVEMENTS ET EN AMONT

Luca (connu pour postmarketOS) travaille sur la construction de composants d'Ubuntu Touch, comme Lomiri et ces indicateurs, sur postmarketOS et, donc, aussi sur Alpine Linux. Construire nos composants sur Alpine signifie que nous devons nous adapter à une pile tout à fait nouvelle ; musl libc à la place de GNU libc, des compilateurs et des outils de compilation plus récents ainsi qu'un paysage globalement différent. Les adaptations de

Luca ont fait que nos logiciels sont plus près de fonctionner sur postmarketOS et ont facilité notre migration vers Ubuntu 20.04 et au-delà.

Joan a travaillé dur pendant les derniers cinq mois pour donner aux applis centrales une nouvelle apparence dès la première impression. Presque toutes les applis utilisent maintenant une conception plus simple, plus propre et plus conviviale pour les yeux que notre écran de présentation précédent en mode sombre doom, qui était tout blanc.

REFONTE DE MESSAGES, CONTACTS ET DU NUMÉROTEUR

Ce serait négligent de ne pas mentionner le travail de Lionel [duboeuf]

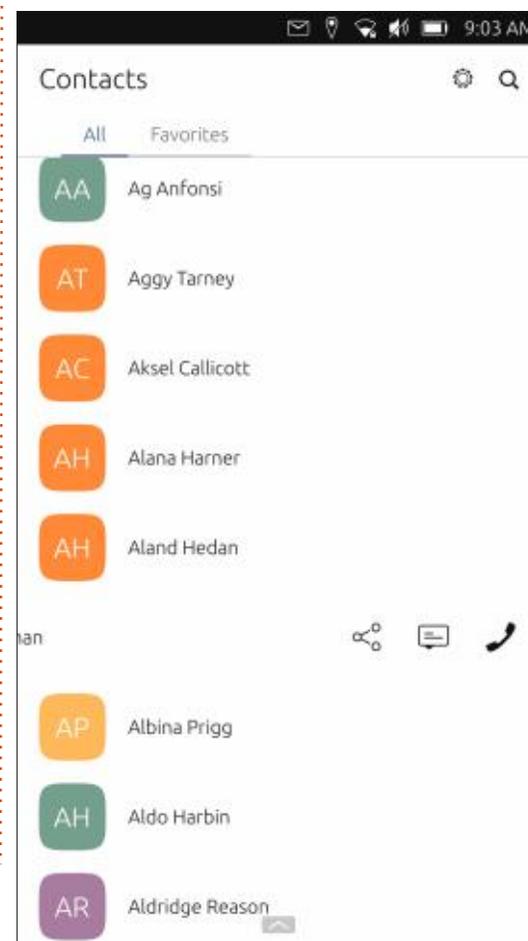
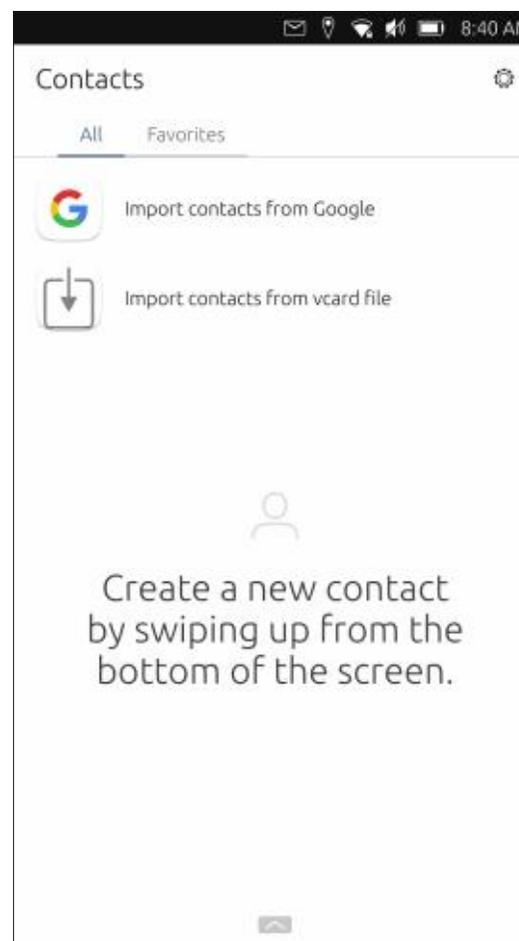
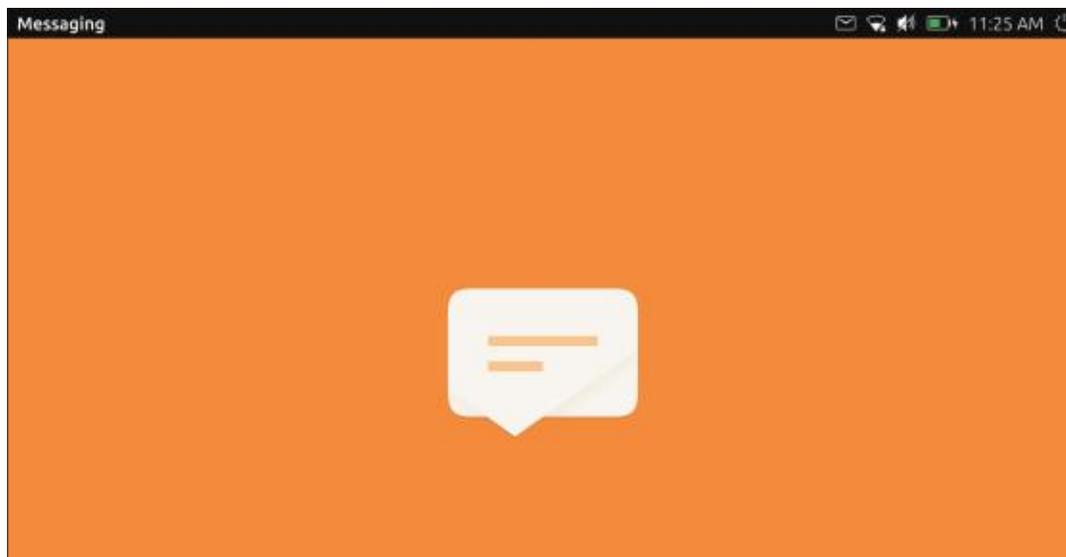
sur certaines des applis centrales et leur services pendant ce cycle - après tout, c'est lui qui a fait presque le quart des demandes fusionnées !

Pas besoin de vous inquiéter quant à l'éventualité de louper le jour spécial de quelqu'un qui vous est très spécial, l'appli Contacts permet maintenant la sauvegarde des dates d'anniversaire. Le Calendrier charge ces dates automatiquement dans un nouveau calendrier

« Anniversaires des contacts ».

La disposition de l'éditeur des contacts est refaite, rendant beaucoup plus facile d'entrer un contact sans que le clavier fasse obstruction et en trouvant l'élément voulu dans l'interface bouton-combo lors de l'ajout d'un champ.

Des actions par glissade sont maintenant disponibles dans Contacts, vous



permettant de supprimer, appeler ou envoyer un message à un contact facilement à partir de la liste des contacts.

Il est maintenant plus facile que jamais d'importer vos contacts dans Ubuntu Touch ; l'appli Contacts propose l'importation d'un fichier VCF la première fois qu'elle est lancée. C'était possible avant en « partageant » un fichier VCF vers l'appli Contacts, mais ce nouveau raccourci rend cette fonction beaucoup plus visible.

La sélection du bouton « Appel » à partir de la liste des contacts dans le Numéroteur, débute un appel tout de suite, au lieu d'entrer le numéro et d'attendre la confirmation de l'utilisateur.

Lionel a corrigé une situation épineuse concernant des messages SMS et MMS qui débordaient de leur bulle de message. L'enregistrement de l'audio et l'envoi de messages vidéo a aussi été corrigé.

D'AUTRES CORRECTIFS PRÉVENANTS

Nous pensons que nous avons corrigé la connexion d'Ubuntu Touch aux réseaux IPv6 seulement dans ubports/

network-manager-packaging#3 ; toutefois, nous n'avons pas pu faire de tests pour confirmer ou infirmer cette théorie. Maintenant, le OnePlus One identifie correctement l'état initial de son détecteur de proximité. Son écran s'allumera quand le câble de charge sera connecté ou déconnecté et l'écran ne clignote pas quand un appel démarre. ubports/repowerd#10

Des coques à clapet magnétique mettent en veille ou réveillent certains dispositifs. Le fonctionnement de ces housses a été confirmé sur :

- * Nexus 7 2013
- * Xperia X
- * OnePlus One

L'interrupteur de lampe torche dans l'indicateur d'Alimentation prend en charge maintenant plus de dispositifs, comme le Nexus 6P.

La trousse lomiri-ui-toolkit a maintenant une meilleure prise en charge du thème de la plateforme QT et des thèmes d'icône, faisant en sorte que les icônes utilisées dans Lomiri lui-même soient les mêmes que celles utilisées dans les applis.

Des dispositifs plus récents, comme le Xperia X, n'affichent plus dans les paramètres des mises à jour des « ca-

naux fantômes » qui, en fait, ne peuvent pas être installés sur le dispositif dans les Paramètres de mise à jour. ubports/system-image#13 et ubports/system-settings#242

La reprise d'applications actives est maintenant plus rapide grâce au travail d'Alfred pour rendre le processus de reprise asynchrone avec le reste de Lomiri : ubports/ubuntu-app-launch#16

COMMENT SE PROCURER L'OTA-13

UTILISATEURS EXISTANTS D'UBUNTU TOUCH

Les utilisateurs existants d'Ubuntu Touch dans le canal « Stable » (sélectionné par défaut dans l'Installeur UBports) recevront la mise à niveau OTA-13 via l'écran de Mises à jour des Paramètres système. Les dispositifs recevront la mise à jour de façon aléatoire jusqu'au 28 septembre. Ce type de diffusion est pour que nous ayons du temps pour interrompre une mauvaise mise à jour à l'avenir (si jamais cela devenait nécessaire), et **pas** à cause des restrictions éventuelles de bande passante.

Si vous voulez recevoir la mise à jour tout de suite, activez l'accès ADB et

lancez la commande suivante dans le shell adb :

```
sudo system-image-cli -v -p 0  
-- progress dots
```

Votre dispositif devrait alors télécharger et installer la mise à jour. Le processus peut prendre un certain temps, selon votre vitesse de téléchargement.

NOUVEAUX UTILISATEURS D'UBUNTU TOUCH

Vous trouverez des instructions pour l'installation d'Ubuntu Touch sur votre dispositif à :

devices.ubuntu-touch.io



The Daily Waddle

Why haven't you gone home yet??

Pourquoi n'es-tu pas encore rentré à la maison ?

The wife said she is not feeling standards compliant tonight...

Ma femme m'a dit qu'elle ne se sent pas aux normes ce soir...





MON OPINION

Écrit par Adam Hunt

Dons et T-shirts Lubuntu

Lubuntu a ses racines en 2008, quand les premiers paquets de Lubuntu LXDE ont été rendus disponibles par les développeurs pour installation sur Ubuntu. Elle a grandi à partir de là, devenant une véritable distrib. autonome en 2010 ; ensuite elle a remplacé LXDE par le bureau actuel LXQt en 2018. Pendant cette décennie de développement, Lubuntu - d'abord un projet sans raffinement -, est devenu un très bon système d'exploitation élégant et complet. Mais, jusqu'à récemment, il y avait plusieurs choses impossibles dans le monde de Lubuntu, y compris faire des dons pour soutenir le projet ou acheter un T-shirt Lubuntu officiel.

En janvier 2019, les développeurs de Lubuntu ont créé un organisme officiel pour superviser la distribution, le Lubuntu Council. L'établissement de cette organisation officielle permet aux utilisateurs de faire des dons pour soutenir le projet et a permis aux développeurs de créer une boutique où sont vendues des marchandises ayant le logo de Lubuntu. La possibilité de faire des dons et l'ouverture de la boutique ont été annoncées le 27 juin 2019 sur le blog de Lubuntu.

Les dons peuvent être uniques ou périodiques et se font via Patreon, Liberapay ou Paypal, comme indiqué sur la page officielle des dons. Les marchandises, notamment des T-shirts, des sweats à capuche, des sweats, des oreillers et des mugs peuvent être achetés via la boutique Lubuntu sur Teespring. L'ensemble des recettes sera versé au Lubuntu Council.

Où ira l'argent ? Simon Quigley, développeur Lubuntu, a écrit « *Nous avons constaté en regardant quelques autres projets Open Source qui acceptent les dons, qu'ils manquent en général de transparence et de responsabilité concernant les ventes. Quand Lubuntu accepte des dons, il est essentiel pour nous de publier où va cet argent et comment il est utilisé pour aider à faire avancer le projet. Alors que le processus de prise de décisions est limité au Lubuntu Council et aux membres officiels du projet Lubuntu, nous ne voyons aucune raison de cacher où va l'argent de la communauté... Nous prévoyons de publier des mises à jour du processus des dons, des rapports concernant la destination de l'argent, et toute autre information pertinente directement sur la page Dons. Regardez-la pour des mises à jour régulières.* »

La page des dons :

<https://lubuntu.me/donate>

La boutique :

<https://teespring.com/stores/lubuntu>



Adam Hunt a commencé à utiliser Ubuntu en 2007 et utilise Lubuntu depuis 2010. Il vit à Ottawa, Ontario, Canada, dans une maison sans Windows.





Lignes directrices

Notre 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://bit.ly/fcmwriting>
- 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.

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 et soit nous vous mettrons en contact avec une équipe existante, soit nous pourrions vous donner accès au texte brut que vous pourrez 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

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

Si vous faites 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.



Version : 19.08

Site Web :

<https://www.netrunner.com/>

Prix : gratuit !

Netrunner est depuis toujours un projet attrayant. C'est une distribution solide qui est stable, même au cours des mises à jour en continu. Je suis un homme du métal, ce qui signifie que j'aime les installations sur de vraies machines. Cependant, cette fois-ci, j'ai décidé d'installer la distribution dans VirtualBox. Pour augmenter la difficulté, j'ai démarré sur une ISO sur une clé USB. Toutefois, tout c'est très bien passé.

IMPRESSIONS INITIALES

Cela étant dit, l'affichage était un peu serré. Pour remédier à cela, j'ai inséré le disque des extensions pour invités et c'est à ce moment-là que j'ai rencontré le premier problème. Pour la facilité, j'ai essayé de lancer Dolphin en tant que root et j'ai eu un message me disant que c'était impossible à cause d'une erreur qui n'était pas corrigéable. Pas de problème, je peux la corriger... Aussi, après avoir installé l'extension, j'ai ouvert les paramètres de l'af-

fichage et tout ce que j'ai vu était « virtual1 », rien de plus. Cela ne peut pas être bon, j'ai pensé, en commençant à fouiner un peu. Juste avant d'en venir à `dpkg --reconfigure`, j'ai touché au pavé tactile de mon portable et une barre de défilement s'est affichée. Alléluia. J'en inclurai une capture d'écran, au cas où vous vous retrouveriez bloqué aussi.

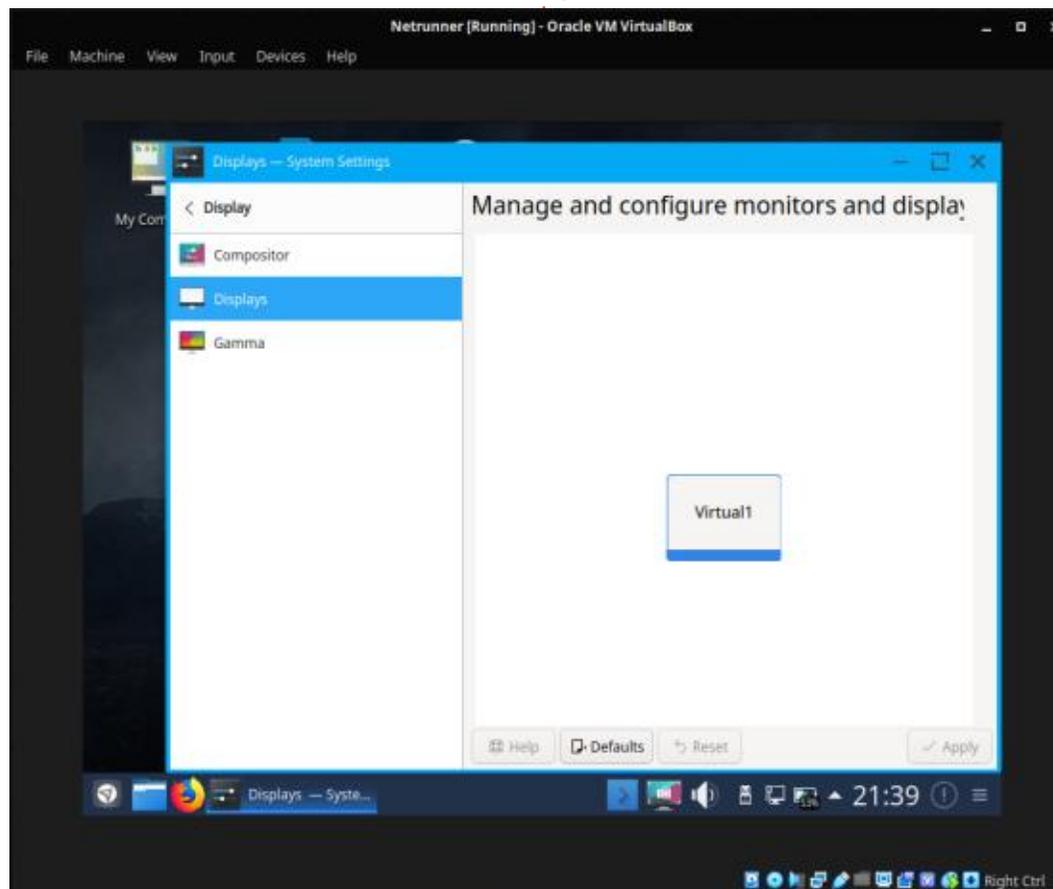
INSTALLATION

Mais je vais un peu trop vite. Faisons marche arrière. L'installateur est simple et clair ; je n'ai ni plaintes ni quoi que ce soit à signaler auquel vous devriez faire attention. L'installateur a terminé en deux temps trois mouvements et, puisque je l'avais lancé à partir d'un fichier ISO sur une clé USB,

je m'attendais à ce que l'installation soit squelettique, mais ce n'est pas le cas. L'installation virtuelle s'est connectée automatiquement au réseau et j'ai pu commencer à travailler.

ENVIRONNEMENT DE BUREAU

Comme vous pourriez le savoir, Netrunner 19.08 utilise Plasma. Au repos, il ne prend que 550 Mo de votre RAM, ce qui est tout à fait convenable. Après avoir bricolé un peu l'affichage, et ouvert et fermé des programmes, il est monté à 580 Mo, mais c'est bas par rapport aux normes d'aujourd'hui. Ce qui m'a vraiment surpris, cependant, c'est l'usage minime du processeur au repos, seulement 1,6 %. L'environnement de bureau est plutôt standard, avec un bouton de lancement en bas à gauche et une barre des tâches le long du bas. C'est très familier et rassurant, tout en étant modifiable. Le gestionnaire Kvantum le fera. Plasma me donne toujours un peu l'impression d'incohérence, où un clic droit sur le bureau et la sélection de « Paramétrer le bureau » vous amène à un menu distinct, au lieu d'un sous-ensemble des paramètres.



APPLICATIONS INSTALLÉES

Comme déjà mentionné, je pensais que l'installation serait squelettique, mais elle a tout ce qu'il vous faut pour que vous puissiez vous lancer et commencer à travailler. Vous pouvez également vous lancer et jouer, si c'est cela que vous préférez, car le client Steam est pré-installé tout comme quelques jeux Open Source. Pour les graphiques, on nous donne Inkscape, GIMP et Krita. Quant au multimédia, nous avons Yarock et SMPlayer, avec Audacious comme éditeur. Curieusement, l'onglet Internet contient Firefox ESR, pas Quantum, et Thunderbird est à côté de Skype avec Qtransmission et Pidgin. Côté bureautique, elle n'est livrée qu'avec LibreOffice. Le terminal est Yakuake, avec un bouton commande sur la barre des tâches. Un bon point est que WhatsApp et Telegram sont préinstallés. Le seul raccourci d'application que je n'ai pas reconnu était « hooktube », mais il s'avérait être un raccourci vers un site Web nommé « hooktube ».

USAGE

J'avais configuré ma machine virtuelle avec 2 Go de mémoire et deux processeurs. La performance de Netrunner était toujours extrêmement fluide. Même quand j'ai édité un fichier son

de 100 Mo dans Audacity, puis lancé Firefox, SMPlayer et Frozen Bubble, cela n'a même pas chatouillé le processeur, malgré l'utilisation de l'espace de swap. Je dois dire que, même avec l'utilisation du swap, le système restait réactif. KDE Marble est génial et même le fait de faire des zooms avant et arrière sur des endroits au hasard, n'a presque pas fait bouger l'aiguille du processeur. Les icônes par défaut sur le bureau étaient « Mon ordinateur », « Réseau » et « Readme ». Le premier ouvre des informations sys-

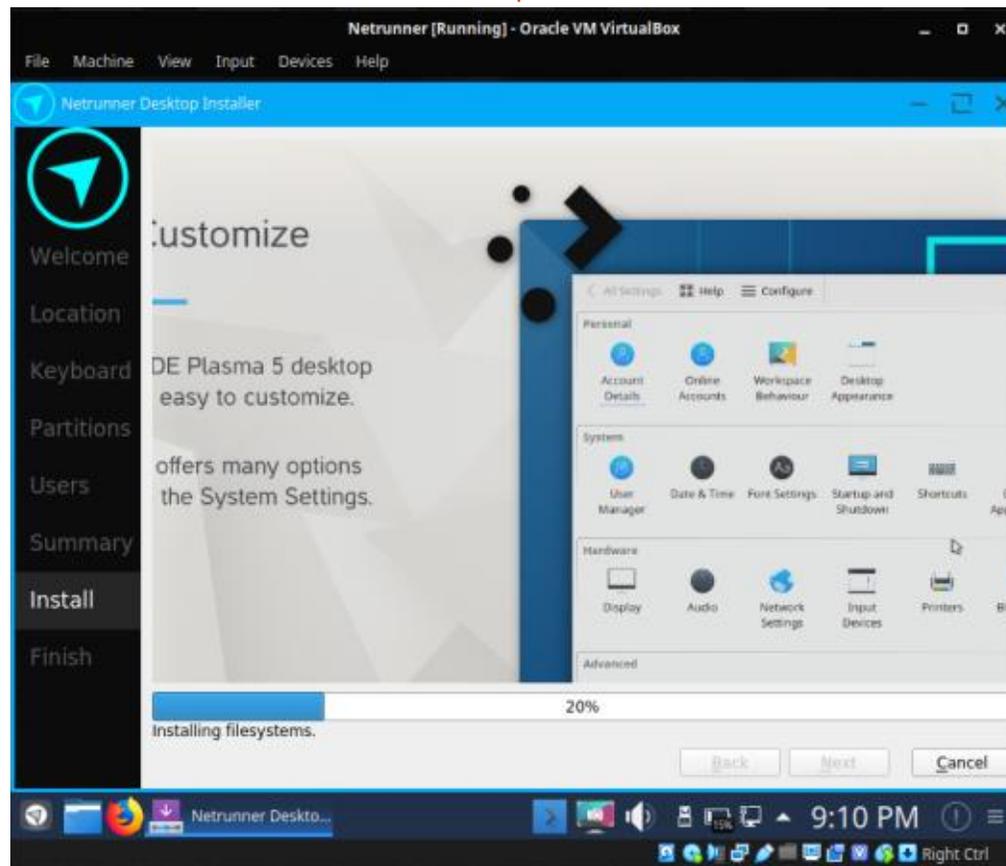
tème à la place d'un navigateur de fichiers et le dernier ouvre un fichier d'aide de Debian 10 sur le Net. Avec toutes les applications mentionnées ci-dessus, je pouvais travailler avec pratiquement tout hors ligne. Par ailleurs, si vous êtes connecté, je vous suggère de parcourir KDE Discover ou de récupérer ce dont vous avez besoin avec Synaptic. Chez moi, les touches média fonctionnaient dès l'installation et j'ai pu corriger celles qui ne fonctionnaient pas facilement. Mon imprimante USB a bien fonctionné, mais je n'avais pas

de dispositif Bluetooth pour pouvoir le tester. Quand j'ai branché des souris sans fil Genius, Logitech, Microsoft et Rapoo, toutes étaient détectées et fonctionnaient bien ensemble, remplissant mes ports USB. Mon casque USB était reconnu tout de suite, mais j'ai dû basculer dessus manuellement. La carte WiFi n'a pas été détectée, mais c'était attendu.

CONCLUSION

Je préférais l'apparence de « blackbird » plus tôt cette année, mais le bleu - désolé, indigo - ne m'était pas offensif. J'aurais voulu voir une intégration avec un service dans le nuage quelque part, comme dropbox ou similaire. Pas activé par défaut, mais une option facile pour vous aider. Bien que, habituellement, la pré-installation d'un logiciel propriétaire comme Skype ne me plaise pas du tout, je le comprends. Un thème alternatif par défaut aurait été bienvenu. Pour la plupart, j'écris la nuit ; aussi, j'aurais apprécié quelque chose comme Redshift en pré-installation, pour combattre ma fatigue oculaire.

Vous en avez plus qu'assez des mises à jour forcées et sans fin et de la « télémétrie » constante de Windows 10 ? Adoptez un pingouin et essayez Netrunner aujourd'hui !





COURRIERS

Si vous voulez nous envoyer une lettre, une plainte ou des compliments, veuillez les envoyer, en anglais, à : letters@fullcirclemagazine.org. NOTE : certaines lettres peuvent être modifiées par manque de place.

Rejoignez-nous sur :



 [facebook.com/
fullcirclemagazine](https://facebook.com/fullcirclemagazine)

 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 FCM A BESOIN DE VOUS!



Sans les contributions des lecteurs le magazine ne serait qu'un fichier PDF vide (qui n'intéresserait pas grand monde, me semble-t-il). Nous cherchons toujours des articles, des critiques, n'importe quoi ! Même des petits trucs comme des lettres et les écrans de bureau aident à remplir la revue.

Voyez l'article [Écrire pour le FCM](#) dans ce numéro pour lire nos directives de base.

Regardez [la dernière page](#) de n'importe quel numéro pour les détails sur où envoyer vos contributions.



Q. ET R.

Compilé par EriktheUnready

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

Bienvenue de retour dans un autre épisode de Questions et Réponses ! Dans cette rubrique, nous essaierons de répondre à vos questions sur Ubuntu. Assurez-vous d'ajouter les détails de la version de votre système d'exploitation et de votre matériel. J'essaierai d'enlever des questions toutes chaînes qui pourraient vous identifier personnellement, mais il vaut mieux ne pas inclure des choses comme les numéros de série, UUID ou adresses IP. Si votre question n'est pas publiée tout de suite, ce n'est que parce qu'il y en a beaucoup et je les traite sur la base de « premier venu, premier servi ».

Quand il est question d'écrire des articles pour le FCM, je fais souvent des captures d'écran, mais jamais pendant une installation. C'est une leçon que j'ai apprise il y a longtemps. Pendant que je travaillais comme ingénieur technique sur le terrain, mon patron m'a demandé d'aider la réceptionniste à créer un document concernant les mises à niveau que nous sortions. Le programme était basé sur n-curses et, pour la plupart, les captures d'écran traitaient des options qu'il fallait choisir et des boutons sur

lesquels il fallait appuyer. Les captures d'écran étaient en fait prises d'un appareil photo argentique et les négatifs étaient imprimés. (Vous pouvez imaginer le galimatias quand on essayait d'assembler l'équipement sous un drap.) Une fois terminé, l'utilisateur devait créer son propre profil d'utilisateur. La mise à niveau devait avoir lieu pendant la pause déjeuner. On l'avait testé à fond et nous avons refait les étapes tant de fois, que je pouvais le faire en dormant. Même si vous faisiez traîner les choses, cela devrait prendre une demi-heure. Nous devons être sur site pour aider en cas de difficulté. À la fin de la pause déjeuner, il y avait un gars qui n'avait pas fini. Je suis allé à sa station de travail pour voir ce qui clochait. Il avait ouvert l'image de l'écran d'installation, avec une barre de progrès, et il attendait que l'installation se termine...

Avant de commencer la rubrique Q. ET R. de ce mois-ci, je dois dire que j'essaie de laisser vos questions telles quelles. J'enlève des trucs inutiles pour les rendre courtes, aussi, je vous prie de ne pas nous envoyer des messages pour vous plaindre que toute votre question n'a pas été utilisée telle

que vous l'avez écrite. Je ne corrige pas vos fautes d'orthographe non plus. Pour vous donner une idée, cette première question faisait 1 181 caractères et 20 lignes avant mes coupures. Je dois donner de la place à tout le monde.

Q : Comment tout supprimer en sécurité sur mes disques durs avant de les vendre ? Je les ai tous remplacés par des SSD et je voudrais vendre mes gros disques sur gumtree. Je ne voudrais pas qu'un technicien vole les infos de mes comptes bancaires ; je ne veux pas dire que c'est ce qu'il ferait, mais je ne suis que prudent.

R : Il y a deux ou trois façons de faire. La première, DBAN (Darik's boot and nuke). Deux, utiliser un logiciel de chiffrement comme Vera-crypt pour formater le disque comme un conteneur crypté. Trois, écrire des zéros sur le disque, puis écrire le contenu de dev/random sur le disque. Personnellement, je me contenterais de crypter le volume avant de le formater vers un autre système de fichiers.

Q : Ma nouvelle machine, une Ryzen 5, est en amorçage « duel »

avec Ubuntu et Windows. Dans Windows, elle démarre sur le m2 SSD en 5 secondes, mais il faut 2 minutes à Ubuntu ! Quel pourrait être le problème ? Dmesg n'affiche aucune activité pendant environ une minute.

R : Neuf fois sur dix, c'est un BIOS qui doit être mis à niveau pour que Linux fonctionne comme il faut. Consultez le site Web du fabricant et faites-le souvent. Vérifiez s'il y a un nouveau firmware pour d'autres composants, comme le SSD. Cela pourrait aussi venir du fait que vous êtes en « duel », et non en double, amorçage. En garde !

Q : Nani3 [14.05.20 18:09] ... J'aime bien faire la cuisine quand je suis à la maison, mais KRecipes ne me convient pas. Je sais qu'il existe beaucoup de sites Web pour les recettes, mais ils sont tous malades de pubs et de pisteurs et j'aimerais plutôt mon propre logiciel...

R : Désolé d'avoir autant coupé votre message, mais le reste n'était pas vraiment pertinent. KRecipes est mort. Il reste Gourmet et Gnome Recipes. C'est une lacune flagrante dans

les logiciels Linux. Quelqu'un voudrait-il être une Super Star ? C'est votre opportunité de briller.

Q : Expliquez-moi pourquoi Windows se casse quand vous désinstallez Ubuntu après un double amorçage, eh ? Je voulais installer Kubuntu à la place, mais Windows 10 ne veut plus démarrer. Je peux atteindre un shell de démarrage -> salpreet @ singh, mais pas davantage.

R : C'est dû à deux façons de démarrer, celle de Windows et celle de Linux. Quand vous faites un double amorçage, vous devez installer Windows d'abord, car ainsi GRUB peut créer un pointeur vers Windows qui devient le gestionnaire de démarrage. Quand vous désinstallez Linux, le gestionnaire de démarrage de Windows n'est plus le gestionnaire « actif ». Allez-y, cependant et démarrez Kubuntu : Ubuntu est assez intelligent pour chercher d'autres systèmes d'exploitation et créer un pointeur de démarrage vers eux.

Q : Zebulon, [17.06.20 18:32] Comment voir si mon frère utilise mon PC et ce qu'il y fait ?

R : Il y a une commande appelée « last » qui vous dira la dernière fois où quelqu'un s'est connecté à la machine. Vous pouvez utiliser la com-

mande « history » pour voir les commandes qu'il a tapées. Les applications et navigateurs ont leur propre historique que vous pouvez regarder, comme le « open recent files » (ouvrir des fichiers récents) de VLC.

Q : J'ai une idée pour une appli que je voudrais écrire où vous pouvez scanner quelque chose sous Ubuntu et cela se connecte à un serveur pour récupérer ou stocker des informations. Comment obtenir davantage de renseignements sur comment faire ? Je pense utiliser jquery, mais je dois aussi apprendre tous les frameworks dont j'aurai besoin. Où commencer ?

R : Le voyage d'un millier de kilomètres commence par un pas. Commencez au commencement. Notez et planifiez. Quant à comment faire, cela dépend de vous. Ubuntu n'a aucun truc luxueux. Que voulez-vous scanner ? Des codes QR ? Des codes barre ? Réfléchissez-y encore et divisez votre idée en petits morceaux. Quant aux frameworks : n'importe lequel qui vous convient.

Q : Je voudrais crypter certains de mes documents, mais pas tous. Uniquement pour que des regards indiscrets ne les découvrent pas par hasard. Pas le chiffrement de mon dossier personnel complet, car je ne veux pas

communiquer mon mot de passe. J'ai pensé à un dossier crypté, mais, dans ce cas-là, certains trucs seront loin de la vue, loin de l'esprit et c'est important de m'en souvenir. Il n'y a pas de secrets nationaux, mais certaines choses sont tout simplement intimes.

R : OK ? Il me semble que vous avez beaucoup réfléchi à la question. Ubuntu est en effet un OS à multiples utilisateurs. Et si vous zippez les documents et les protégez par mot de passe de cette façon-là ? C'est un peu plus sérieux que la protection par mot de passe d'un document/PDF. Comme cela, les fichiers peuvent être dans n'importe quel format. Par exemple :

```
zip -P 12345 files.zip file1  
file2 file3
```

La plupart des « zippeurs » à interface graphique permettent des mots de passe. Ainsi, « salaires.zip », ou ce que vous avez besoin de regarder, sera présent, mais inaccessible.

Q : Bon. Ce qu'on veut faire, c'est de créer des fichiers d'une taille précise pour voir combien de temps il faut pour les transférer à travers des réseaux différents. Au lieu d'avoir une clé USB, j'ai entendu dire que Linux peut créer des fichiers à la taille vou-

lue. C'est tout simplement afin de tester si, par exemple, les câbles CAT6 font des transferts à la vitesse CAT6 et ainsi de suite.

R : Oui, il y a quelques façons de faire : si xfsprogs est installé, alors `xfs_mkfile 10M testfile.txt` ; sinon, `truncate -s 10M testfile` et voilà. Dites-nous comment vous faites vos tests, les gars, cela peut être intéressant.

Q : Comment installer Rust sur Ubuntu comme il faut ?

R : Cherchez le FCM n° 156 et regardez la rubrique « C&C (Command and Conquer) ».

Q : Existe-t-il des applis utilisables qui transforment la parole en texte, pas le texte en parole, sous Ubuntu ?

R : Oui, allez voir Simon ou DeepSpeech de Mozilla :

<https://github.com/mozilla/DeepSpeech>

<https://simon.kde.org/>

Q : Je voulais télécharger SK1, <https://sk1project.net/sk1/download>, mais ils proposent des téléchargements de fichiers deb pour Mint, Ubuntu et Debian. Quelle est la dif-

férence ? Ne devraient-ils pas fonctionner tout simplement l'un avec l'autre ? Et « ils » signifie les fichiers deb.

R : En fait, non : Ubuntu pardonne davantage, mais vous pouvez casser un système Debian en essayant des « deb » d'Ubuntu. Quant à Mint, je ne suis pas certain, mais Mint a une édition Debian et une édition Ubuntu, et je soupçonne qu'il y a une raison.

Q : Est-ce que l'apprentissage de bash et la création de scripts shell vaut le coup en 2020 ? Ou devrais-je apprendre quelque chose de plus moderne ?

R : Regardez neofetch et son code source sur GitHub. Ce n'est que du bash, rapide, efficace, simple. C'est ce que les utilisateurs de Windows ne comprennent pas. J'entends souvent « mais les PC ont beaucoup de RAM et d'espace disque ». Mais là n'est pas la question. Est-ce que vous mangez tout ce qu'il y a dans votre frigo en une seule fois, tout simplement parce que c'est là ?

Q : Quelque chose me gêne. J'ai installé Taunon à partir du magasin snap, mais il n'arrive pas à faire tout ce qu'il peut faire sous Manjaro. Des choses comme les extensions ne fonctionnent tout simplement pas,

mais le lecteur lui-même fonctionne.

R : Cela est dû à la mise en bac à sable du snap. Je vous suggère d'essayer la version flatpak ou de voir si vous pouvez trouver un PPA. Sinon, compilez-le vous-même ?

Q : J'ai commencé à suivre un cours en ligne et l'IDE qu'il suggère qu'on utilise est Eclipse. Mais Eclipse est maladroit et laid. Y a-t-il quelque chose de très similaire, mais différent ?

R : Très similaire, mais différent... hmmm... Vous n'êtes pas obligé d'utiliser Eclipse, mais c'est généralement une bonne idée de rester avec le logiciel utilisé pour l'enseignement, car ça élimine les confusions. Cela étant dit, il y a beaucoup d'IDE pour Ubuntu, comme bluefish, code::blocks, eric, ou geany ; il suffit de choisir le langage.

Q : Salut. Je fais tourner Windows 10 dans VirtualBox sous Ubuntu 19.10. Je dois faire la mise à niveau vers la 20.04. Windows 10 est constamment dans une boucle de mise à jour et la désinstallation des mises à jour prend 49 minutes. Plutôt qu'attendre 49 minutes, je reviens à un état antérieur dans VirtualBox. Pouvez-vous confirmer que ce problème est résolu dans la 20.04 ?

R : Non, le problème est dans Windows 10, pas Ubuntu. Yikes !

Q : Je pense que j'ai un problème d'envoi de mes courriels et c'est l'usage principal de mon ordinateur. Celui-ci est un core2-duo à 2 GHz avec 2 Go de mémoire et Ubuntu 16.04. Il faut beaucoup de temps pour les envoyer et ça se solde carrément parfois avec un échec. J'ai une connexion filaire directe au routeur Huawei, mais je vois que la LED du PC n'affiche qu'orange récemment et que la LED verte est éteinte. Je pense que mes petits-enfants ont peut-être fait quelque chose. Des idées ? <deux images enlevées>

R : C'est, à 99 %, un problème de port et le 1 % restant serait un problème de câble. Il ne faut pas encore gronder les petits-enfants. Remplacez le câble, car il peut être mal fait ou l'un des brins a cassé. Si cela ne marche pas, récupérez une nouvelle carte réseau. Regardez ici pour une explication :

<https://forum.peplink.com/t/please-explain-meaning-of-the-ethernet-ported-lights/5303>

Q : Je débute dans les trucs du serveur Ubuntu, mais il faut que j'apprenne, car mon nouveau boulot est axé dessus. Je suis un programmeur autodidacte, pas un expert comme vous

autres. Quelle est la meilleure façon de mettre à niveau ma partition RAID avec plus de disques ? (Je m'entraîne sur le serveur domestique.)

R : Des experts ? Où ? Le mieux est de commencer par faire une sauvegarde, puis tester sa restauration. Ainsi, vous pouvez faire des erreurs et en profiter pour apprendre.

Q : Quelle est la meilleure façon d'éviter des fichiers et des versions incompatibles quand on installe et teste des logiciels ?

R : Rassemblez-les dans un SNAP/FLATPAK/APPIMAGE et déployez-les comme cela.



Erik travaille dans l'informatique depuis plus de 30 ans. Il a vu la technologie aller et venir. De la réparation de disques durs de la taille d'une machine à laver avec multimètres et oscilloscopes, en passant par la pose de câbles, jusqu'au dimensionnement de tours 3G, il l'a fait.



Site Web :

<https://www.fatesofort.com/>

Prix : 15 \$ chez GOG ou itch.io

Aperçu : « *Fates of Ort (Destins d'Ort) est un jeu de rôle de fantaisie d'inspiration rétro qui est axé sur de l'action stratégique et une histoire qui se construit selon vos décisions. C'est un conte de sacrifice et de choix difficiles dans un monde menacé d'annihilation par la force avare de la magie de la Consommation.* »

Avant de commencer, je dois vous prévenir que vous allez beaucoup lire. Il ne s'agit pas d'un jeu auquel vous pouvez jouer pendant cinq minutes ; vous devez y investir du temps.

Le jeu se désigne comme un « jeu de rôle de fantaisie rétro ». Puisqu'il est isométrique, vous pensez tout de suite à des images de « Shadowlands » ou « The Immortal » d'il y a 30 ans. À mon humble avis, il manque à « Fates of Ort » de bons graphismes et bruitages, mais il se rattrape dans le jeu même (avec des mécanismes légèrement différents) et dans l'histoire. Toutefois, il est différent et assez intéressant pour que vous vouliez continuer à y jouer. Il se passe en temps

réel et pas. C'est quelque chose qui m'a rendu perplexe au départ. Le temps s'arrête quand vous vous arrêtez : ainsi, enfoncer le bouton de la souris vous fera vous déplacer, mais le relâcher gèle tout. Est-ce qu'il mérite que vous y dépensiez vos sous durement gagnés ? Cherchons la réponse ensemble.

HISTOIRE

Ce jeu raconte une histoire, il n'y a aucun doute là-dessus. Il semblerait qu'un Duc, apparenté au Roi, a redécouvert la « consommation (consommation) ». Un genre de magie qui vous

affaiblit. (Une leçon rapide pour nos jeunes lecteurs : autrefois la consommation en anglais était le nom de la tuberculose pulmonaire, une maladie affreuse.) Vous êtes nouveau à « l'académie » et, le premier jour, le Duc vous offre un « cadeau ». Ce que j'ai apprécié ici, c'est que le jeu ne vous prend pas la main. Vous pouvez choisir de recevoir ou de refuser le cadeau et les deux choix vous donnent la possibilité de changer d'avis. L'académie est anéantie et vous et votre sœur mourez. Ouais. Le duc vous tue, 900 victimes avec une seule balle. Heureusement, vous avez rencontré les destins, hmm, des sœurs, d'abord. D'après ce

que j'ai compris, le jeu n'est pas linéaire, mais il n'est pas totalement à monde ouvert non plus. Vous avez toujours votre histoire/quête principale et des quêtes auxiliaires s'y fondent en quelque sorte. Des histoires mineures existent également, mais semblent n'avoir rien à voir du tout avec l'histoire principale. D'abord, on a l'impression que l'histoire est statique, mais, au fur et à mesure que le jeu avance, les morceaux du puzzle se placent bien et le monde s'en trouve enrichi. Le dialogue entre votre personnage et les NPC est affiché au-dessus et vos options sont listées en dessous (voir l'image). Cette formule rend le jeu simple et clair, à la SNES. Bien qu'il y ait des combats d'épée et des lancements de sorts, le vrai travail se passe dans les dialogues.

SON ET GRAPHISMES

Je comprends la raison du style et des graphismes pseudo-8-bit, mais j'ai l'impression que cela pourrait être amélioré. Je suis fan des graphismes pixel, mais pas fan de ce type-ci, sans visage. De plus, j'ai l'impression qu'il y a un décalage entre le pseudo-8-bit du jeu et le pseudo-16-bit de l'interface,



comme le petit curseur en forme de main. La vue isométrique me plaît beaucoup ou devrais-je dire que la façon dont elle convainc mon cerveau de voir du 3D en 2D me plaît énormément. Tout sauf les personnages semble détaillé et aurait vraiment impressionné les gens en 1989.

La bande son reçoit un TB, car elle est géniale sans être ravageuse. Elle ne vous distrait pas tout en améliorant votre immersion dans le jeu. Les bruitages du jeu sont convenables et le seul qui me paraissait un peu trop fort était les pas. La variété des sons contribue à ce que vous ne vous agaciez pas pendant la première demi-heure du jeu.

Y JOUER

La boucle principale du jeu consiste en des combats, la récupération du butin et le progrès de notre personnage, mais ce qui le fait briller est l'implémentation de la boucle. L'idée du gel du temps jusqu'à ce que vous vous déplaciez et son arrêt quand vous vous arrêtez, rend le jeu très tactique. Bien que vous ayez une épée, vous pouvez également lancer des sorts. De plus, le système de la magie entraîne des coups de théâtre. Au lieu de sorts pré-définis, vous devez associer

des éléments et des formes pour créer un effet... qui peut aussi se modifier. La magie dans ce jeu est puissante, mais, comme tout dans la vie, elle a un prix. Cela empêche le jeu d'être sans âme, comme les donjons de Microsoft, qui n'est que de courses et de lourds appuis sur des boutons. Je choisirai toujours ce jeu-ci plutôt que Dungeons 1, 2 ou 3. Vous êtes beaucoup plus humain, où les coups de l'ennemi font vraiment beaucoup de dommages et où vous serez pénalisé si vous ne laissez pas le temps s'arrêter pour pouvoir prévoir ce que vous allez faire ensuite. Le temps est de votre côté, mais pas les potions de guérison.

Bien que les niveaux isométriques puissent être grands, ils ne sont pas grands au point que vous oubliez com-

ment vous y êtes entré. Le jeu n'est sans doute ni à monde ouvert, ni sans fin, mais vous pouvez l'explorer autant que vous voulez, sans toutefois exagérer. Quand vous atteignez une sortie au bord d'une carte, le jeu charge le niveau suivant et vous pouvez continuer vos aventures. Parfois, d'étranges icônes s'affichent aux bords de l'écran, mais je suppose qu'elle signalent d'autres sorties ou des choses intéressantes. Revenons maintenant à la lecture. Le texte n'est pas rempli de trucs inutiles, mais va droit au but, ce que j'ai bien apprécié. Il y a des tonnes de quêtes et de quêtes auxiliaires à faire. Si vous ne lisez pas comme il faut, vous risquez de bousiller votre quête. Le jeu ne vous empêche pas de bousiller vos quêtes. Ce qui rend ce jeu encore différent d'autres du genre.

Tout compte fait, c'est un jeu intéressant qui fonctionne parfaitement sous Linux. Puisqu'il n'y a pas des tarifs locaux, je ne payerais pas l'équivalent de 15 \$ pour l'obtenir. C'est un des jeux que j'envisagerai d'acheter quand il sera en solde.



Erik travaille dans l'informatique depuis plus de 30 ans. Il a vu la technologie aller et venir. De la réparation de disques durs de la taille d'une machine à laver avec multimètres et oscilloscopes, en passant par la pose de câbles, jusqu'au dimensionnement de tours 3G, il l'a fait.



MÉCÈNES

DONS MENSUELS

Alex Crabtree
 Alex Popescu
 Andy Garay
 Bill Berninghausen
 Brian Bogdan
 CBinMV
 Darren
 Dennis Mack
 Devin McPherson
 Doug Bruce
 Elizabeth K. Joseph
 Eric Meddleton
 George Smith
 Henry D Mills
 Hugo Sutherland
 Jack
 Joao Cantinho Lopes
 John Andrews
 John Malon
 John Prigge
 Jonathan Pienaar
 JT
 Kevin O'Brien
 Lee Allen
 Leo Paesen
 Linda P
 Mark Shuttleworth
 Norman Phillips
 Oscar Rivera
 Paul Anderson

Paul Readovin
 Rino Ragucci
 Rob Fitzgerald
 Roy Milner
 Scott Mack
 Sony Varghese
 Tom Bell
 Tony
 Vincent Jobard
 Volker Bradley
 William von Hagen
 Taylor Conroy

DONS

2020 :
 alex moro
 Ronald Eike
 ALEXANDRU POPESCU
 Linda Prinsen
 Glenn Heaton
 Jon Loveless
 Frank Dinger
 Raymond Mccarthy
 Daniel Rojo
 Frits van Leeuwen
 Peter Swentzel
 Anthony Cooper
 Dale Reisfield
 Gavin Thompson
 Brian Kelly
 Ronald Eike

Michael Grugel
 Glenn Nelson
 David Dignall

Le site actuel du Full Circle Magazine fut créé grâce à **Lucas Westermann** (Monsieur Command & Conquer) qui s'est attaqué à la reconstruction entière du site et des scripts à partir de zéro, pendant ses loisirs.

La page Patreon (Mécènes) existe pour aider à payer les frais du domaine et de l'hébergement. L'objectif annuel fut rapidement atteint grâce à ceux dont le nom figure sur cette page. L'argent contribue aussi à la nouvelle liste de diffusion que j'ai créé.

Parce que plusieurs personnes ont demandé une option PayPal (pour un don ponctuel), j'ai ajouté un bouton sur le côté droit du site Web.

De très sincères remerciements à tous ceux qui ont utilisé Patreon et le bouton PayPal. Leurs dons m'aident ÉNORMÉMENT.



<https://www.patreon.com/fullcirclemagazine>



<https://paypal.me/ronnietucker>



<https://donorbox.org/recurring-monthly-donation>

COMMENT CONTRIBUER

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

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://bit.ly/fcmwriting>

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

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

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

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

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

Pour les Actus hebdomadaires du Full Circle :

Vous pouvez vous tenir au courant des Actus hebdomadaires en utilisant le flux RSS : <http://fullcirclemagazine.org/feed/podcast>

Ou, si vous êtes souvent en déplacement, vous pouvez obtenir les Actus hebdomadaires sur Stitcher Radio (Android/iOS/web) :

<http://www.stitcher.com/s?fid=85347&refid=stpr>

et sur TuneIn à : <http://tunein.com/radio/Full-Circle-Weekly-News-p855064/>

Obtenir le Full Circle en français : <http://www.fullcirclemag.fr>

FCM n° 162

Date limite :

Dim. 11 octobre 2020.

Date de parution :

Vendredi 30 octobre 2020.

Équipe Full Circle

Rédacteur en chef - Ronnie Tucker

ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmaster -

admin@fullcirclemagazine.org

Correction et Relecture

Mike Kennedy, Gord Campbell, Robert Orsino, Josh Hertel, Bert Jerred, Jim Dyer et Emily Gonyer

Remerciements à Canonical, aux nombreuses équipes de traduction dans le monde entier et à **Thorsten Wilms** pour le logo du FCM.

Pour la traduction française :

<http://www.fullcirclemag.fr>

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

webmaster@fullcirclemag.fr

Obtenir le Full Circle Magazine :

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

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 qu'Ubuntu Linux.

MÉCÈNES FCM : <https://www.patreons.com/fullcirclemagazine>