



Full Circle

LE MAGAZINE INDÉPENDANT DE LA COMMUNAUTÉ UBUNTU LINUX

Numéro 76 - Août 2013



CRITIQUE LITTÉRAIRE

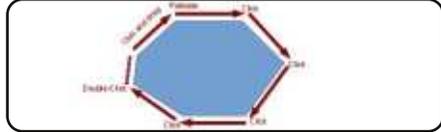


SYSTÈME DE SÉCURITÉ SIMPLE WEBCAM + DROPBOX = SÉCURITÉ MOBILE

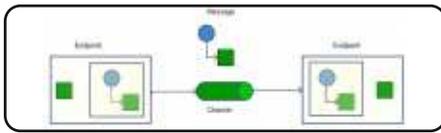
Full Circle Magazine n'est affilié en aucune manière à Canonical Ltd.



Python p.09



LibreOffice p.11



Spring Integration p.13



Simulateur FlightGear p. 3 p.24



Blender p.17



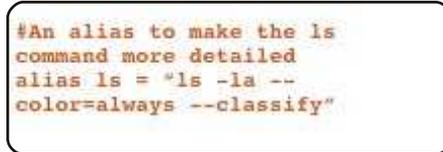
Inkscape p.20



Full Circle

LE MAGAZINE INDÉPENDANT DE LA COMMUNAUTÉ UBUNTU LINUX

Rubriques



Command & Conquer p.06



Demandez au petit nouveau p.29



Labo Linux p.32



Mon bureau p.55



Actus Ubuntu p.04



Jeux Ubuntu p.51



Q&R p.48



Femmes d'Ubuntu p.45

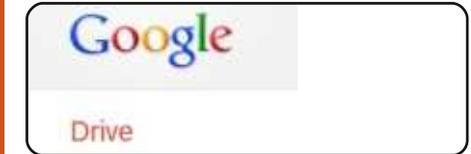
Opinions



Mon histoire p.34



Mon opinion p.35



Critique p.37



Comparaison de logiciels p.42



Courriers p.46



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 UN NOUVEAU NUMÉRO DU MAGAZINE FULL CIRCLE !

Nous retournons à notre programmation régulière avec Python, LibreOffice, Blender et Inkscape. Il y aura aussi un article plutôt conséquent appelé Spring Integration. Tout cela me dépasse un peu, alors je vous laisse le lire.

Beaucoup d'entre vous se sont-ils inscrits pour un Ubuntu Edge ? Moi non, car je refuse de payer près de 330 € pour un téléphone mobile, peu importe le fabricant. Au moment où j'écris ceci, il semble que leur plan soit voué à l'échec : ils n'ont même pas atteint la moitié de la somme voulue. Encore une fois, je pense que c'est un excellent téléphone et un projet ambitieux, mais ils demandent beaucoup d'argent. Si vous vous grattez la tête en vous demandant ce qu'est ce machin Ubuntu Edge, alors vous devrez lire le Demandez au petit nouveau de ce mois-ci.

Il y a belle lurette, j'ai écrit un article en deux parties sur l'utilisation de ZoneMinder comme CCTV (vidéosurveillance). Ce mois-ci, Charles l'a dépouillé un max et utilise une webcam et Dropbox pour veiller au grain. C'est une excellente idée pour un système de sécurité absolument minimaliste.

Oh, et au cas où vous ne l'auriez pas remarqué, M. Robin Catling a de nouveau réussi son coup et nous propose l'Édition spéciale Inkscape, Volumes 1 et 2. Comme toujours, elle est sur le site du Full Circle, prête à être consommée. Et il recherche délibérément la controverse avec son article Mon opinion sur la façon dont il quitte le navire en utilisant Debian.

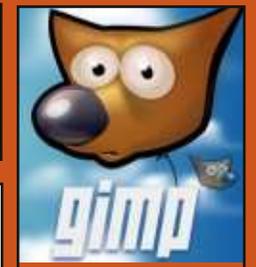
Amitiés et gardons le contact !

Ronnie

ronnie@fullcirclemagazine.org



Ce magazine a été créé avec :



Le Podcast Full Circle

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

Vos animateurs :

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



<http://fullcirclemagazine.org>



Download



LA VERSION 13.10 (SAUCY SALAMANDER)

ALPHA 2 EST DISPONIBLE

Jonathan Riddell annonce que la deuxième version Alpha de la Salamandre impertinente (qui deviendra la 13.10) est désormais disponible pour les testeurs et les utilisateurs précoces et contient des images pour Kubuntu, Xubuntu, Lubuntu, Ubuntu GNOME et UbuntuKylin. Il répertorie les détails des branches d'Ubuntu qui ont participé à cette version et fournit des liens vers les images téléchargeables.

<http://fridge.ubuntu.com/2013/07/25/13-10-saucy-salamander-alpha-2-available/>

LES FORUMS UBUNTU SONT RESSUSCITÉS AVEC UN RAPPORT D'AUTOPSIE

James Troup annonce que les Forums Ubuntu sont maintenant de nouveau opérationnels. Il écrit un rapport post mortem de la violation de sécurité et les mesures prises par l'équipe IS de Canonical. James détaille ce qui s'est passé, ce à quoi l'attaquant

pouvait et ne pouvait pas accéder, ce que l'équipe IS a fait, suite à cette atteinte, et les questions qui demeurent. Il conclut le rapport en présentant ses excuses pour la violation de sécurité, la fuite de données et les temps d'arrêt. <http://blog.canonical.com/2013/07/30/ubuntu-forums-are-back-up-and-a-post-mortem/>

ANNONCE DU CONCOURS UBUNTU APP SHOWDOWN

Michael Hall annonce la deuxième Ubuntu App Showdown et écrit : « Les concurrents auront six semaines pour construire et publier leurs applications à l'aide du nouveau SDK Ubuntu et de la plate-forme Ubuntu Touch. Les applis originales et les applis portées, natives et en HTML 5, seront admissibles à ce concours.

« Les gagnants de ce concours recevront chacun un téléphone LG Nexus 4 tournant sous Ubuntu Touch avec leur application préinstallée. »

<http://developer.ubuntu.com/2013/08/announcing-the-2013-ubuntu-app-showdown-contest/>

Plus d'infos sur :

<http://developer.ubuntu.com/showdown/>

LA CAMPAGNE DE FINANCEMENT PARTICIPATIF UBUNTU EDGE A MANQUÉ SON OBJECTIF

La campagne de financement participatif de 30 jours pour lever 32 millions de dollars pour le smartphone Ubuntu Edge n'a pas atteint sa cible, et cela a impliqué une autre série de discussions sur les sites d'actualités et les blogs. Voici un échantillon recueilli par nos rédacteurs (en anglais) :

Remerciements d'Ubuntu Edge - <http://insights.ubuntu.com/news/ubuntu-edge-thank-you/>

Jono Bacon : En avant et vers le haut - <http://www.jonobacon.org/2013/08/22/onwards-and-upwards-2/>

Le financement participatif Ubuntu Edge a manqué sa cible - <http://www.bbc.co.uk/news/technology-23793457>

Ubuntu Edge : Le fondateur dit que cet échec n'est pas la fin du rêve - <http://www.theguardian.com/technology/2013/aug/22/ubuntu-edge-founder-failure-canonical>

La campagne Ubuntu Edge se termine et manque la cible des 32 millions de dollars - <http://www.omg-ubuntu.co.uk/2013/08/ubuntu-edge-fails-to-meet-mutli-million-dollar-goal-wont-be-made>

Ubuntu Edge n'atteint pas les 32 millions de dollars, mais remporte un succès retentissant - <http://iloveubuntu.net/ubuntu-edge-fails-reach-32000000-yet-proves-itself-massive-success>

Ubuntu Edge : Une grande expérience pour le futur de l'informatique ne constitue pas un échec - <http://www.zdnet.com/ubuntu-edge-a-grand-experiment-for-the-future-of-computing-does-not-constitute-a-failure-7000019762/>

L'échec d'Ubuntu Edge : quand une bonne idée ne suffit pas - <http://money.cnn.com/2013/08/22/te>



[chnology/mobile/ubuntu-edge-crowdfunding/index.html](http://technology/mobile/ubuntu-edge-crowdfunding/index.html)

Ubuntu Edge en deçà des objectifs - <http://blogs.wsj.com/digits/2013/08/22/ubuntu-edge-falls-short-of-goal/>

Le smartphone Ubuntu taillé en pièces après l'échec du financement participatif - <http://www.cnbc.com/id/100979890>

Ubuntu Edge est mort, vive les téléphones Ubuntu - <http://arstechnica.com/information-technology/2013/08/ubuntu-edge-is-dead-long-live-ubuntu-phones/>

L'UBUNTU DEVELOPER SUMMIT DU 27 AU 29 AOÛT

Le prochain sommet virtuel Ubuntu Developer de demi-cycle est prévu du 27 au 29 août, de 14 h à 20 h UTC.

Découvrez les détails, les informations sur la participation et le planning : <http://uds.ubuntu.com/>

SORTIE D'UBUNTU 12.04.3 LTS

L'équipe Ubuntu est heureuse d'annoncer la sortie d'Ubuntu 12.04.3 LTS (soutien à long terme) pour ses

produits Desktop, Server, Cloud et Core, ainsi que pour les autres branches d'Ubuntu bénéficiant du soutien à long terme.

Les détails de la version, comprenant des liens vers des changements et des instructions de mise à jour à : <https://lists.ubuntu.com/archives/ubuntu-announce/2013-August/000175.html>

BIENVENUE AUX NOUVEAUX MEMBRES ET DÉVELOPPEURS

Voici les résultats de la réunion du Conseil des Adhésions du 1^{er} août 2013 à 22 h 00 UTC :

Nekhelesh Ramanathan
(<https://wiki.ubuntu.com/Nekhelesh%20Ramanathan> | <https://launchpad.net/~nik90>)

Carlos Ney Pastor
(<https://wiki.ubuntu.com/CarlosNeyPastor> | <https://launchpad.net/~carlosneypastor>)
<https://lists.ubuntu.com/archives/ubuntu-news-team/2013-August/001846.html>

UN GRAND MERCI À L'ÉQUIPE DES NOUVELLES D'UBUNTU POUR LEUR CONTRIBUTION CE MOIS-CI.

Les nouvelles de ce mois-ci viennent de :

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue327>
<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue328>
<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue329>
<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue330>
<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue331>





Au cours des deux derniers numéros, j'ai demandé aux lecteurs de partager les commandes qu'ils trouvent utiles et de donner une brève description de ce qu'elles font. Maintenant, j'ai presque trois pages A4 de commandes dans le document Google Doc que j'ai créé pour cela. À tous ceux qui ont contribué : merci ! Il y a un nombre surprenant de commandes (ou variantes) que je n'avais jamais rencontrées auparavant. Si vous souhaitez être désigné sur la page de titre du fichier PDF, vous pouvez m'envoyer un e-mail à :

lswest34+cli-cookbook@gmail.com, ou ouvrir une discussion sur GitHub (ou simplement dupliquer le référentiel). Pour l'article de ce mois-ci, j'expliquerai brièvement comment configurer et utiliser LaTeX sous Ubuntu, pour toute personne qui souhaite contribuer au PDF (à l'aide de LaTeX), mais qui n'est pas encore à l'aise avec LaTeX.

Tout d'abord, le manuel se trouve maintenant sur GitHub, ici : <https://github.com/lswest/cli-cookbook>

C'est un dépôt public, donc quiconque veut contribuer a seulement besoin de dupliquer le référentiel, d'ap-

porter ses modifications et de m'envoyer alors une demande de mise en ligne. Je me réserve le droit de veto sur l'inclusion de toute commande si elle me semble être un doublon inutile de commandes existantes, ou bien est purement malveillante (j'entends par là des commandes qui se traduiraient par la perte de données, sans aucune sécurité). Pour ceux d'entre vous qui ne sont pas à l'aise avec git (ou LaTeX) et ne veulent pas apprendre, vous pouvez suggérer des modifications et des mises à jour en utilisant le gestionnaire d'anomalies du référentiel.

INSTALLATION DE LATEX

L'installation de base de LaTeX est fournie par texlive, mais une installation complète est incluse dans texlive-full. Tous les deux peuvent être installés avec apt-get, comme indiqué ci-dessous :

```
sudo apt-get install texlive
```

ou

```
sudo apt-get install texlive-full
```

INSTALLER L'EDI

Je recommande d'utiliser un EDI [Environnement de Développement Intégré] lorsque vous travaillez avec LaTeX pour la première fois, même si vous pouvez, bien sûr, compiler les documents .tex en utilisant la ligne de commande. Toutefois, l'EDI rend la compréhension des raccourcis et des commandes plus facile.

Mon EDI préféré est Texmaker, qui se trouve dans le dépôt officiel. Vous pouvez l'installer avec :

```
sudo apt-get install texmaker
```

Si votre version d'Ubuntu (ou votre distribution préférée) ne le propose pas officiellement, vous pouvez le trouver ici :

<http://www.xm1math.net/texmaker/download.html#linux>. Comme pour toutes choses sous Linux, il y a plus de choix que juste Texmaker, mais mes explications seront basées sur lui.

INSTALLER DES PAQUETS SUPPLÉMENTAIRES

J'ai utilisé quelques paquets supplémentaires pour rendre le Cookbook

plus sympa (avec des liens et la mise en forme du code). Les paquets supplémentaires sont : fancyvrb et hyperref. Tout le reste devrait être inclus dans une installation typique de LaTeX. Ces paquets sont contenus dans texlive-latex-recommended et texlive-latex-base. Si vous n'avez installé que texlive au lieu de l'installation complète, vous devrez probablement les installer séparément.

DUPLIQUER LE DÉPÔT SUR GITHUB

Pour faire cela, vous aurez besoin d'un compte github et git doit être installé. Sur mon dépôt, vous devriez voir un bouton « fork ». En cliquant sur celui-ci vous créez un dépôt sur votre compte qui est une copie du mien. La deuxième étape consiste à cloner l'embranchement (le référentiel lié à votre compte). Pour ce faire, vous pouvez taper ce qui suit dans un terminal :

```
git clone
https://github.com/username/cli-cookbook.git
```

Remplacez username par votre nom d'utilisateur. Ou bien, vous pou-

vez simplement copier l'URL HTTPS de clone situé sur la page de GitHub (de votre branche de référentiel).

Cela créera un dossier nommé cli-cookbook et le remplira avec les fichiers dont vous avez besoin. Une fois cela fait, ouvrez le fichier .tex avec Texmaker.

MODIFICATION DU FICHIER

Habituellement lors de la création d'un fichier, vous devrez créer le préambule (`\usepackage`, `\documentclass`, `\begin{document}`, etc.). Mais comme vous travaillez à partir de mon fichier, tout cela a déjà été fait.

Si vous souhaitez ajouter une nouvelle section (disons, par exemple, que vous souhaitez ajouter une section pour les commandes d'édition de photos), vous taperez ce qui suit :

```
\section{Name}
```

Le Name sera l'en-tête que vous souhaitez qu'elle ait (ex: Retouche Photo). Si vous voulez qu'elle soit divisée en sous-sections, la commande est : `\subsection{}` ; `\subsubsection{}` crée, assez étonnamment, une sous-section de la sous-section. Si vous prévoyez de faire allusion plus tard à cette section, vous devez lui assigner

une étiquette. À la fin, ça pourrait ressembler à ceci :

```
[...]  
\section{Photo Editing}  
  
\subsection{Using Photon to  
create albums}  
  
\label{photon}  
  
\subsection{Organizing  
Albums}  
  
As seen in  
\hyperref[photon]{\ref*{photo  
n}}  
  
[...]
```

Cela créera une section appelée Photo Editing et deux sous-sections appelées Using Photon to create albums (L'utilisation de Photon pour créer des albums) et Organizing Albums. L'argument `\hyperref` remplacera cette section du code par le numéro de section de la sous-section Photon (c'est-à-dire 13.1). Cliquer sur le lien vous amènera à la page où cette section est affichée.

L'AJOUT DE CODE

J'ai fait en sorte que cette étape soit un peu plus compliquée que nécessaire, pour que le résultat soit meilleur. Vous devez entourer votre code comme ceci :

```
\begin{Verbatim}[commandchars  
=\\\{\}]  
  
// Mettez le code ici :  
  
\end{Verbatim}
```

L'environnement Verbatim ne renvoie pas automatiquement le texte à la ligne suivante, ce qui veut dire que vous devez surveiller la longueur du code une fois le PDF compilé. Si vous avez de multiples commandes, l'une après l'autre, je mets une ligne vierge entre chaque étape. Si vous voulez adopter mon système de formatage, vous devez mettre en rouge les parties d'une commande qui ne changent pas. Je laisse toute entrée utilisateur en noir. Ainsi, il ressemblera à ceci :

```
\begin{Verbatim}[commandchars  
=\\\{\}]  
  
\codeHighlight{//unchanging  
code} //user input  
\codeHighlight{//more  
unchanging code}  
  
\end{Verbatim}
```

Comme vous pouvez le supposer, le résultat sera `//code` non modifié `//entrée utilisateur` `//encore du code` non modifié. Logiquement, vous voudrez replacer le texte par ce que vous voulez ajouter.

COMPILER LE PDF

Une fois les modifications faites et que vous voulez compiler le PDF, appuyez sur la flèche bleue à côté de « Quick Build » dans la barre du haut de Texmaker. Si vous voulez le faire à la main, vous pouvez exécuter cette commande :

```
pdflatex cli-cookbook.tex
```

Si des notifications d'erreur s'affichent, il faudra bien lire les informations sur l'erreur afin de trouver la bonne section du fichier et voir ce qui ne va pas. Je trouve que le problème le plus fréquent est le manque/la surabondance de crochets.

LE RENVOI DES MODIFICATIONS AU DÉPÔT D'ORIGINE

Ouvrez un terminal et changez de répertoire pour celui de votre copie locale du dépôt :

```
cd ~/cli-cookbook/
```

Il faut maintenant ajouter les fichiers qui sont nouveaux/modifiés :

```
git add -A
```

COMMAND & CONQUER

Puis il faut valider les modifications :

```
git commit -m "Update message" -a
```

Remplacez la section « Update message » avec un court résumé de ce que vous avez ajouté. Avec les guillemets autour de votre message !

```
git push origin master
```

Cela renvoie les modifications vers votre copie de mon référentiel. Si vous renommez les branches, vous aurez besoin de savoir les noms de l'origine et de master que vous avez choisis. Par défaut, cette commande devrait fonctionner.

Envoyez une requête pull véritable au référentiel original :

- Allez voir votre dépôt sur la page github.

- Cliquez sur « compare and review » (l'icône verte avec deux flèches qui forment une boucle).

- Sélectionnez les bons dépôt et branche (par exemple, lswest:master et username:master).

- Relisez vos modifications.

- Cliquez sur « Click to create a pull request for this comparison ».

- Tapez un titre et une description.

- Cliquez sur « Send pull request ».

À ce stade là, la balle est dans mon camp et je dois relire la modification proposée et la fusionner ou la fermer.

Si vous voulez en savoir davantage sur LaTeX grâce à cet article, faites-le moi savoir et je reviendrai à ce sujet une autre fois. Même chose pour git et github, si vous voulez plus de renseignements à leur sujet, dites-le moi ! Vous pouvez m'envoyer d'autres questions, commentaires ou suggestions à lswest34+fc@gmail.com.



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



When: September 13, 14 & 15

Where: Greater Columbus Convention Center, Columbus, Ohio

Keynotes: Robyn Bergeron, Fedora
Marshall Kirk McKusick, FreeBSD
Mark Spencer, Digium
Jon "maddog" Hall

Other Info: OLFi - one day of professional training for system administrators by companies you know
Saturday Expo
Friday Birds of Feathers sessions
...AND MORE

 **Ohio LinuxFest 2013**
ohiolinux.org



Habituellement, mes articles sont assez longs. Toutefois, en raison de certains problèmes médicaux, celui de ce mois-ci sera assez court (dans le grand ordre des choses). Cependant, nous allons pouvoir continuer et approfondir notre série sur le programme de gestion de données.

Une des choses que notre programme fera pour nous est de nous avertir si nous avons des épisodes manquants dans une des séries de la base de données. Voici le scénario. Nous avons une série, appelons-la « La série des années 80 », qui a duré trois saisons. Dans la saison 2, il y avait 15 épisodes. Cependant, nous n'en avons que 13 dans notre bibliothèque. Comment trouver quels épisodes manquent – informatiquement ?

Le plus simple est d'utiliser des listes et des ensembles. Nous avons déjà utilisé des listes dans un certain nombre d'articles au cours des quatre dernières années, mais les ensembles sont un nouveau type de données dans cette série ; nous allons donc les examiner pendant quelque temps. Selon la « documentation officielle » pour Python (docs.python.org), voici

la définition d'un ensemble (« set ») :

« Un ensemble est une collection sans notion d'ordre et sans doublon. Les utilisations de base comprennent des tests d'appartenance et l'élimination des doublons. On peut également faire des opérations mathématiques sur les ensembles comme l'union, l'intersection, la différence et la différence symétrique. »

Je vais continuer à utiliser l'exemple de la page de documentation pour illustrer le processus :

```
>>> panier = ['pomme',
              'orange', 'pomme', 'poire',
              'orange', 'banane']

>>> fruit = set(panier)

>>> fruit

set(['orange', 'poire',
     'pomme', 'banane'])
```

Remarquez que dans la liste originale qui a été affectée à la variable panier, les éléments pomme et orange ont été mis en double, mais quand nous l'avons affectée à un ensemble, les doublons ont été éliminés. Maintenant, pour utiliser l'ensemble que

nous venons de créer, nous pouvons vérifier si un fruit (ou autre chose) est dans l'ensemble. Nous pouvons utiliser l'opérateur « dans » (« in ») :

```
>>> 'orange' in fruits
vrai

>>> 'kiwi' in fruits
faux

>>>
```

C'est assez simple et, je l'espère, vous commencez à comprendre où je veux en venir. Disons que nous avons une liste de courses qui contient plein de fruits et, en parcourant le magasin, nous voulons vérifier ce qui nous manque – c'est-à-dire les éléments de la liste de courses qui ne sont pas dans notre panier. Nous pouvons commencer comme ceci :

```
>>> listecourses = ['orange',
                   'pomme', 'poire', 'banane',
                   'kiwi', 'raisin']

>>> panier = ['pomme',
              'kiwi', 'banane']

>>> lc = set(listecourses)

>>> p = set(panier)

>>> lc-p
```

```
set(['orange', 'poire',
     'raisin'])
```

```
>>>
```

Nous créons nos deux listes, listecourses pour ce que nous voulons et panier pour ce que nous avons. Nous affectons chacune à un ensemble et utilisons l'opérateur d'ensemble « différence » (le signe moins) pour nous donner les éléments qui sont dans la liste des courses, mais pas dans le panier.

Maintenant, en utilisant la même logique, nous allons créer une routine (page suivante, en bas à gauche) qui traitera de nos épisodes manquants. Nous allons appeler notre routine « RechercherManquants » et lui passer deux variables. La première est un entier réglé au nombre d'épisodes de cette saison et le second est une liste contenant les numéros d'épisodes que nous avons pour cette saison.

La routine, lorsque vous l'exécutez, affiche [5, 8, 15] ce qui est correct. Maintenant, regardons le code. La première ligne crée un ensemble appelé EpisodesNecessaires qui est une liste de nombres entiers créée à



l'aide de la fonction de plage de nombres. Nous devons donner à la fonction de plage la valeur de début et la valeur de fin. Nous ajoutons 1 à la valeur haute pour nous donner la liste correcte des valeurs de 1 à 15. Rappelez-vous que la fonction de plage part en fait de 0, donc quand nous lui donnons 16 (le 15 prévu + 1), la liste réellement créée va de 0 à 15. Nous disons à la fonction de plage de commencer à 1, puisque même si la plage est de 0 à 15, soit 16 valeurs, nous en voulons 15 à partir de 1.

Ensuite, nous créons un ensemble avec la liste qui est passée à notre routine, qui contient les numéros d'épisodes que nous avons déjà.

Maintenant, nous pouvons créer une liste en utilisant l'opérateur de différence d'ensemble sur les deux ensembles. Nous faisons cela pour pouvoir

le trier avec la méthode `list.sort()`. Vous pouvez certainement renvoyer la liste si vous le souhaitez, mais dans cette itération de la routine, nous allons simplement l'afficher.

Eh bien, me voici au bout du temps que mon corps peut supporter assis dans le fauteuil en face de l'ordinateur, donc je vais vous laisser pour ce mois-ci avec la question de comment nous allons utiliser tout ceci dans notre gestionnaire de médias.

Passez un bon mois et à bientôt.



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

```
def RechercherManquants(attendus, dejapresents):  
    #=====  
    # attendus : numeros de tous les episodes requis  
    # dejapresents : liste des episodes que nous avons deja  
    # renvoie une liste trieée des numeros manquants  
    #=====  
    EpisodesRequis = set(range(1, attendus+1))  
    EpisodesPresents = set(dejapresents)  
    EncoreBesoin = list(EpisodesRequis - EpisodesPresents)  
    EncoreBesoin.sort()  
    print EncoreBesoin
```

```
RechercherManquants(15, [1, 2, 3, 4, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14])
```

ÉDITIONS SPÉCIALES PYTHON :



<http://www.fullcirclemag.fr/?download/224>



<http://www.fullcirclemag.fr/?download/230>



www.fullcirclemag.fr/?download/231



<http://www.fullcirclemag.fr/?download/240>



<http://www.fullcirclemag.fr/?download/268>



<http://www.fullcirclemag.fr/?download/272>



Comme j'ai dit la dernière fois, le jeu de cubes que j'avais dans mon enfance avait été fabriqué par mon père qui travaillait le bois. Ils n'étaient pas tous parfaitement proportionnés dans des formes géométriques claires. Parfois, ils étaient bizarres ou, comme souvent avec le bois, ils étaient créés en fendant le bois selon son fil au lieu d'être découpés avec une scie. Certains avaient une forme courbée quand leurs contre-parties avait été utilisées pour faire une chaise ou une armoire. Je n'ai pas mis ces formes irrégulières au rebut, car elles me plaisaient beaucoup. Tout dans notre monde réel n'est pas créé à partir de lignes droites, d'ellipses et des cercles.

Dans cette perspective, nous continuerons notre examen de LibreOffice Draw et apprendrons à créer des polygones, des arcs et des courbes. Un polygone est un objet plan avec au moins trois lignes droites et trois angles. En termes géométriques, les carrés, les rectangles et les triangles sont tous des types de polygones. Pour ce qui nous concerne, nous parlerons de polygones avec plus de quatre côtés. Un arc, dans Draw, est une partie d'un cercle ou d'un ovale.

Vous pouvez les faire pleins ou vides. Une courbe est une ligne recourbée. Nous verrons deux méthodes pour créer des courbes, l'outil courbe lui-même et la méthode Bezier.

DESSINER DES POLYGONES

Comme indiqué déjà, un polygone est un objet avec de multiples côtés. Dans Draw, il y a quatre outils pour les polygones. Deux sont fermés et remplis et deux sont ouverts et vides. Les outils polygones vides sont utiles pour la création d'une série de lignes. Pour les deux types, vous avez une version à main levée et une version restreinte aux angles qui sont des multiples de 45 degrés. Pour créer un polygone,



Curves Polygons

choisissez l'un des outils polygone dans la barre d'outils étendus de lignes. Cliquez et glissez pour créer le point de départ de la première ligne. Quand vous lâchez le bouton de la souris, le

point final de la première ligne est créé. Mettez la souris à l'emplacement où vous voulez le point final de la ligne suivante et cliquez. Continuez jusqu'à ce que toutes les lignes de votre polygone soient créées. Double-cliquez sur le dernier point pour terminer le polygone. Si vous utilisez l'un des outils de polygone rempli, le point final de la dernière ligne se connectera automatiquement au point de départ de la première ligne et fermera le polygone.

Si vous vous servez d'un des outils de polygone rempli, Draw remplit le polygone avec la couleur de remplis-

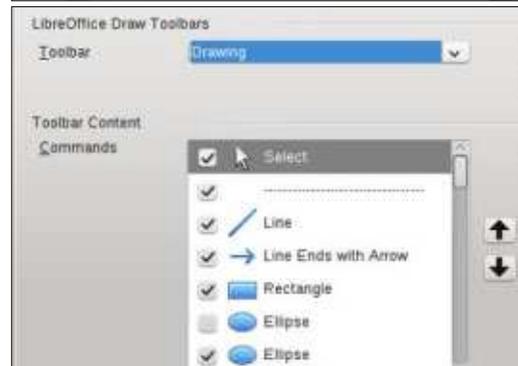


sage actuelle et règle la couleur des lignes à la couleur de ligne actuellement sélectionnée. Vous pouvez les changer avec la barre d'outils Ligne et remplissage ou la barre des couleurs.

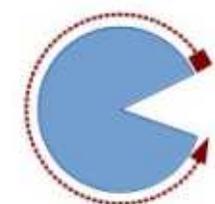
AJOUTER LA BARRE D'OUTILS DES CERCLES ET DES OVALES

Pour un accès rapide aux outils arcs et segments, il faut ajouter la barre d'outils Cercles et ovales à la barre d'outils Dessin. Faites un clic-droit sur la barre d'outils Dessin et choisissez Personnaliser la barre d'outils... Cela ouvrira le dialogue Personnaliser. Cliquez sur le bouton Ajouter. Dans la liste Catégorie, sélectionnez Dessin. Dans la liste Commandes, trouvez les outils Ellipse – il y en a deux. Vous voulez celui avec la description « En personnalisant la barre d'outils, vous pouvez ajouter une icône Ellipse qui ouvre la barre d'outils Cercles et ovales ». Cliquez sur le bouton Ajouter. Cliquez sur Fermer pour fermer le dialogue de sélection.

Vous pouvez bouger la nouvelle icône là où vous la voulez sur la barre d'outils avec les flèches haut et bas. J'ai placé la mienne au-dessous de l'outil Ellipse. En fait, nous n'avons plus besoin de l'outil Ellipse, car c'est inclus dans la barre d'outils Cercles et ovales. Décochez l'outil Ellipse. Cliquez sur le bouton OK et vous devez maintenant voir la barre d'outils sur votre barre d'outils Dessin.



DESSINER DES ARCS OU DES SEGMENTS

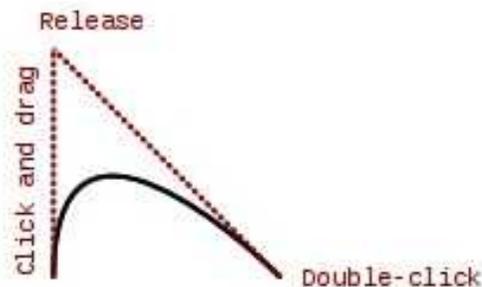


Pour dessiner un arc ou un segment, choisissez l'un des outils de la barre d'outils des Cercles et ovales que vous venez d'ajouter. Cliquez et faites glisser pour créer un cercle ou un ovale fermé. Relâchez le bouton de la souris. Cliquez dans le cercle ou l'ovale à l'endroit où vous voulez que l'arc ou le segment commence. Bougez la souris autour du cercle ou de l'ovale pour

créer l'arc ou le segment. Cliquez une deuxième fois pour créer le point final pour l'arc ou le segment. La barre d'état affichera l'angle à partir du centre des points, pendant que vous bougez autour du cercle ou de l'ovale. Cela peut vous aider à créer des arcs et segments précis et justes.

DESSINER DES COURBES

Une courbe est une ligne courbée et non pas un segment d'un cercle ou d'un ovale. Pour dessiner une courbe, sélectionnez l'outil courbe dans la barre d'outil ligne. Cliquez sur le point de départ et déplacez votre souris pour dessiner une ligne. Relâchez le bouton au point le plus haut de votre courbe. Bougez la souris pour faire courber la ligne jusqu'au point où vous voulez que la courbe se termine. Double-cliquez pour compléter la courbe.



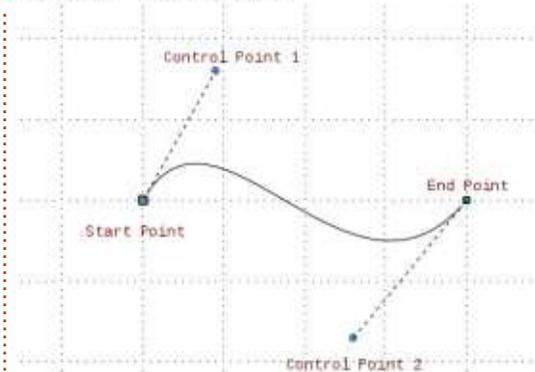
LES COURBES DE BEZIER

Une courbe de Bezier est une courbe graduelle avec un point de dé-



Smooth Transition Symmetric Transition

part, un point final et deux points de contrôle. Les mathématiques derrière la courbe de Bézier dépassent la portée de cet article, mais vous n'avez pas besoin de les comprendre pour en dessiner une. Pour dessiner une courbe de Bézier, sélectionnez l'outil courbe dans la barre d'outils des lignes. Cliquez sur le point de départ, glissez jusqu'au point final et double-cliquez. Cliquez sur l'outil Points sur la barre d'outils Dessin (F8 sur le clavier) et la barre d'outils Éditer les points s'affichera. Sélectionnez soit le point de départ, soit le point final (le point de départ est le plus grand carré). Sélectionnez l'outil Jonction lisse ou Jonction symétrique dans la barre d'outils Éditer les points. Une ligne en pointillés et un cercle apparaîtront, indiquant le point de contrôle pour ce point-là. Bougez le point de contrôle afin de créer la courbe pour ce point-là. Répétez pour l'autre point.



proposent plus d'outils pour créer des objets. Un polygone peut créer un objet ayant plus de quatre côtés. Arcs et segments nous donnent des parties et des segments d'un cercle ou une ellipse. Courbes nous donnent la capacité de courber une ligne pour créer des formes différentes. Avec ces outils supplémentaires, Draw vous permet de créer des images plus complexes pour vos documents.



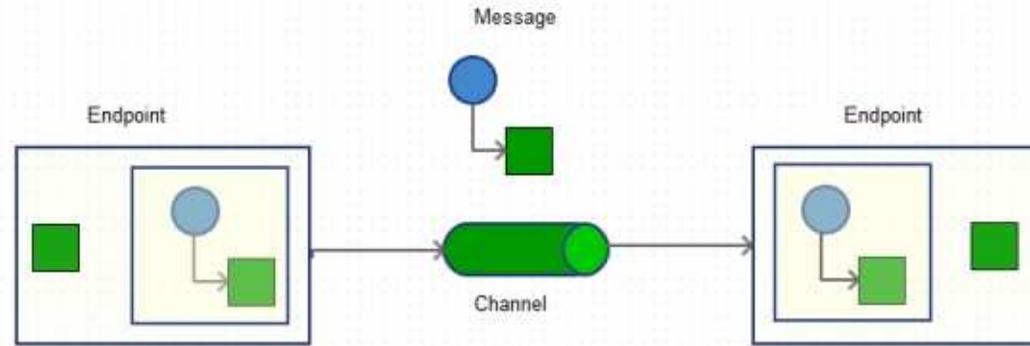
Elmer Perry a commencé à travailler et programmer sur Apple IIE, puis il y a ajouté de l'Amiga, pas mal de DOS et de Windows, une pincée d'Unix, et un grand bol de Linux et Ubuntu.

CONCLUSION

Puisque tout n'est pas créé à partir de lignes droites, d'ellipses et de cercles, les créateurs de Draw nous



Il y a quelque temps, j'ai commencé un nouveau boulot dans une grande société. Ma première tâche était de réimplémenter/porter leur client tcp de C# en Java. Les convertisseurs existants fonctionnant mal, je l'ai fait manuellement. Après environ une semaine, le nouveau client tcp et le nouveau simulateur de serveur étaient écrits en Java et prêts à être utilisés. Après avoir répondu aux exigences du client, nous avons constaté que l'implémentation en Java manquait de caractéristiques importantes telles que la gestion de panne et l'auto-reconnexion. Ajouter ces fonctionnalités nécessitait l'ajout de code non testé, qui risquait de ne pas gérer la logique métier. Un de nos collègues a dit : Aha, et si... ? Nous pourrions remplacer l'implémentation en Java par une autre, par exemple – Spring Integration. Nous avons rigolé en pensant : mais qu'est-ce qu'il raconte ? Quoi qu'il en soit, c'est un bon garçon qui essaie d'utiliser les meilleures technologies disponibles. Nous avons eu le feu vert pour faire des recherches et apprendre quelque chose de passionnant. Pour simplifier nos besoins, je vais parler d'un simulateur (c'est-à-dire, un serveur) et d'un client.



Avant d'y plonger plus profondément, laissez-moi vous expliquer pour quelle fonction Spring Integration est conçu. Comme leur site l'indique : « il fournit une extension du modèle de programmation Spring qui supporte les modèles bien connus d'intégration de l'entreprise (Enterprise Integration Patterns) ». Pour reformuler, il permet de concevoir de bonnes applications d'entreprise en utilisant des messages (plus précisément une messagerie asynchrone) qui permet à diverses applications de s'intégrer les unes aux autres, sans cauchemar ni douleur. Un sage du nom de Martin Fowler a écrit un livre célèbre : Enterprise Integration Patterns. Les gens de Spring ont sans doute décidé un jour de transformer une théorie en pratique. Approche très pragmatique, n'est-ce pas ? Plus tard, vous verrez combien c'est mer-

veilleux pour des tâches récurrentes. Les concepts principaux du SI sont : Endpoint, Channel et Message (nœud d'échange, canal et message).

Le nœud d'échange est un composant qui agit sur un message. Un message est un contenant composé d'un en-tête et d'une charge utile. L'en-tête contient des données qui sont pertinentes pour le système de messagerie et la charge utile contient les données réelles. Un canal relie deux ou plusieurs nœuds d'échange ; il est semblable à des « tubes » (pipes) Unix. Deux nœuds peuvent échanger des messages s'ils sont reliés par un canal. Assez facile, n'est-ce pas ? Le schéma ci-dessus montre cela.

La prochaine étape pour notre cours intensif sera de définir les exigences.

Je dirais que nous avons besoin d'un serveur tcp et d'un client tcp. Nous allons écrire une application simple qui va échanger quelques messages entre les deux.

Une chose importante dans le SI est un fichier de configuration qui contient tous les composants que nous allons utiliser. Voici la partie « serveur » de la configuration. Pour simplifier le modèle et le cycle de vie du SI, Spring crée des objets qui sont définis dans le fichier xml de configuration. Plus généralement, un tel concept est appelé programmation déclarative. Vous définissez un objet métier dans le xml et un outil (« framework ») génère les classes appropriées à votre place, puis injecte et initialise les dépendances. Le mantra dit : vous devez être concentré uniquement sur le travail et non sur la mise en œuvre.

Nous allons définir une partie du fichier xml de configuration (page suivante, en haut à gauche), la partie serveur : <http://pastebin.com/6AHQWPse>

Les choses importantes sont : une usine (tcp-connection-factory) crée un serveur tcp en utilisant un tableau sérialiseur d'une longueur d'un octet. Un sérialiseur est nécessaire pour « em-

```
<int-ip:tcp-connection-factory id="tcpServerFactory"
    type="server"
    port="23234"
    single-use="false"
    serializer="byteArrayLenSerializer"
    deserializer="byteArrayLenSerializer"
/>

<int-ip:tcp-inbound-channel-adapter channel="serverIn"
    connection-factory="tcpServerFactory"/>
<int-ip:tcp-outbound-channel-adapter channel="serverOut"
    connection-factory="tcpServerFactory"/>
```

baller » notre message, c'est-à-dire l'encoder afin de le transmettre par un câble. D'autre part, un désérialiseur est nécessaire pour « déballer » notre message, autrement dit, le décoder. Spring Integration possède deux usines : une pour le client et l'autre pour le serveur. La différence est le type [serveur ou client]. Un port écoute les messages entrants. Une adresse IP n'est pas mentionnée ici, car le serveur s'exécute en tant que localhost (serveur local).

Nous avons également défini deux canaux : serverIn (pour les messages entrants) et serverOut (pour les messages sortants). Pour que notre serveur puisse envoyer et recevoir des messages, nous définissons des adaptateurs entrants et sortants qui sont associés à l'usine et aux canaux. Dans notre cas, ils définissent les nœuds d'échange. Donc, quand un message arrive, quelque chose doit s'en occu-

per. Cette responsabilité exige un service, à savoir le service d'envoi de fichier. S'il accepte un message, il envoie un fichier en tâche de fond, ligne par ligne, vers le client. En gros, quand un serveur démarre, il écoute les messages entrants. Cependant, seuls des messages spécifiques seront acceptés et, lorsqu'ils sont acceptés, le serveur envoie un fichier ligne par ligne. Si une erreur se produit, elle est acheminée vers le canal d'erreur. On utilise pour cela un intercepteur.

Je voudrais dire quelques mots sur le cycle de vie du SI. Le framework Spring a deux paquets « principaux » : org.springframework.beans et org.spring-

framework.context qui construisent l'important utilitaire d'injection de dépendances du composant. L'interface org.springframework.beans.factory.BeanFactory fournit des méthodes de base de cycle de vie (démarrage et arrêt) pour l'initialisation et la destruction du bean. org.springframework.context.ApplicationContext offre une intégration AOP, la gestion des ressources du message et plus encore.

Notre serveur est prêt... Je veux dire, tout à fait prêt. Pour exécuter l'exemple, suivez les étapes ci-après :

```
cd /tcpserver
mvn clean install
mvn dependency:copy-dependencies
```

```
CommandLinePropertySource clps = processProperties(args);
/* Spring Integration context used to get desirable beans. */
AbstractApplicationContext context = new ClassPathXmlApplicationContext(new String[]
{"server-config.xml"}, false);
context.getEnvironment().getPropertySources().addFirst(clps);
context.refresh();
context.registerShutdownHook();
```

```
mvn exec:java
-Dexec.mainClass="org.example
.tcpserver.ServerRunner"
-Dexec.args="--
file="/file_to_be_sent.txt"
```

Notre classe principale s'exprime comme dans l'encadré ci-dessous.

Le code source peut être trouvé ici : <http://pastebin.com/6PMpWTFX>

Nous définissons également un service d'envoi de fichier. Ceci est illustré à la page suivante, en haut à gauche. Le code est ici :

<http://pastebin.com/icHRdQS3>

Ensuite, voici un exécuteur du boulot. Ce code-là est montré sur la page suivante, en bas à gauche. Le code peut être récupéré ici :

<http://pastebin.com/LZRdZ3Tg>

Enfin, pour le serveur, nous écrivons un gestionnaire d'erreur, qui enregistre les erreurs et que l'on voit à la page suivante (deuxième en haut à gauche). Le code est là :

<http://pastebin.com/2EQvbVR8>

À ce stade, nous en avons terminé avec notre serveur.

```
String key = new String(appropriateData, "UTF-8");
LOG.info("got.message" + " [" + key + "]");
/* If message accepted */
if (key.contains(SEARCH_KEY)) {
    LogReader lr = new LogReader(sender, msg);
    lr.setPath2File(getFile().getAbsolutePath());
    es.execute(lr);
}
```

```
public void handleRequestMessage(byte[] payload) {
    LOG.debug("Server got an error " + new String(payload));
}
```

Maintenant, nous allons définir un client tcp qui se connecte au serveur, envoie un message d'acceptation et obtient un fichier envoyé par le serveur.

Notre fichier de configuration se présente comme suit :

<http://pastebin.com/egquzq5q>

Voici comment faire fonctionner un client :

Ouvrez un nouveau terminal :

```
/* Creates an input stream to be read. */
fstream = new FileInputStream(getPath2File());
/* Wraps an input stream in order to be able reading of a whole line */
DataInputStream in = new DataInputStream(fstream);
BufferedReader br = new BufferedReader(new InputStreamReader(in));
while ((line = br.readLine()) != null) {
    command = line;
    sendAndLog(timeToWait);
}
```

```
cd /tcpclient
mvn clean install
mvn dependency:copy-dependencies
mvn exec:java
-Dexec.mainClass="org.example
.tcpclient.ClientTcp"
```

C'est presque la même logique qui s'applique ici. Jetez un œil. Une classe principale contient les lignes figurant

dans le code sur la page suivante, en haut à gauche.

En outre, on définit un service client :

```
void send(String txt);
```

Ensuite, un gestionnaire de messages :

```
public void handle(byte[] s)
```

```
<!-- Wraps a service with two reply-request channels. -->
<int:gateway id="client"
    service-interface="org.example.tcpclient.TcpClientService"
    default-reply-channel="replyChannel"
    default-request-channel="requestChannel"
    default-reply-timeout="1000"
    default-request-timeout="1000">
</int:gateway>

<!-- Request channel -->
<int:channel id="requestChannel">
    <int:queue capacity="10" />
</int:channel>

<!-- Direct channel used for reply. -->
<int:channel id="replyChannel" />
```

```
{
    String ss = new String(s);
    LOG.info("r:" + ss);
}
```

Et le dernier est un intercepteur, qui informera votre application sur : i. Message envoyé ; ii. Une connexion

```
/* Spring Integration context used to get desirable beans. */
AbstractApplicationContext context = new ClassPathXmlApplicationContext(
    new String[] { "client-config.xml" }, false);
context.refresh();
context.registerShutdownHook();

TcpClientService service = context.getBean("client", TcpClientService.class);
service.send("GIMMY");
```

est fermée ; iii. Une nouvelle connexion est ajoutée.

C'est tout !

Pour vous amuser avec le code, voir ici :

<http://www.4shared.com/zip/eF4q7l0k/spring-integration-example.html>

Pré-requis :

- Java 1.6 ou supérieur ;
- Maven 3 ou supérieur ;
- le désir d'apprendre quelque chose de nouveau et passionnant.

Avantages :

- un grand nombre de fonctionnalités ;
- testé ;
- communauté amicale et agréable ;
- si vous avez des questions, les gens répondent très rapidement ;
- il y a des tonnes d'exemples ;
- API simple et complète.

Inconvénients :

- il faut du temps pour apprendre et comprendre comment l'utiliser ;
- si vous avez des problèmes, il est parfois difficile de déboguer.

```
public void send(Message<?> message) throws Exception {
    super.send(message);
    LOG.debug("Sent message [" + new String((byte[]) message.getPayload()) + "]);
}

public void close() {
    super.close();
    LOG.debug("Closed connection");
}

public void addNewConnection(TcpConnection connection) {
    super.addNewConnection(connection);
    LOG.debug("Added new connection" + connection.getHostName() + ":" +
        connection.getPort());
}
```



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

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

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

podcast.ubuntu-uk.org



TUTORIEL

Écrit par Nicholas Kopakakis

Blender : Partie 7

Après un mois de repos, nous voilà ensemble pour explorer les modificateurs. Un de mes préférés est Subdivision Surface (subdivision de surfaces Catmull-Clark).

Info : Les modificateurs sont des opérations automatiques qui jouent sur l'apparence et le rendu des objets sans changer leur véritable géométrie.

Subdivision Surface (abrégé en Subsurf) est une méthode de subdivision des facettes d'un maillage pour donner une apparence lisse, pour adoucir un mesh en lui créant une géométrie interpolée (source : wiki.blender.org en français).

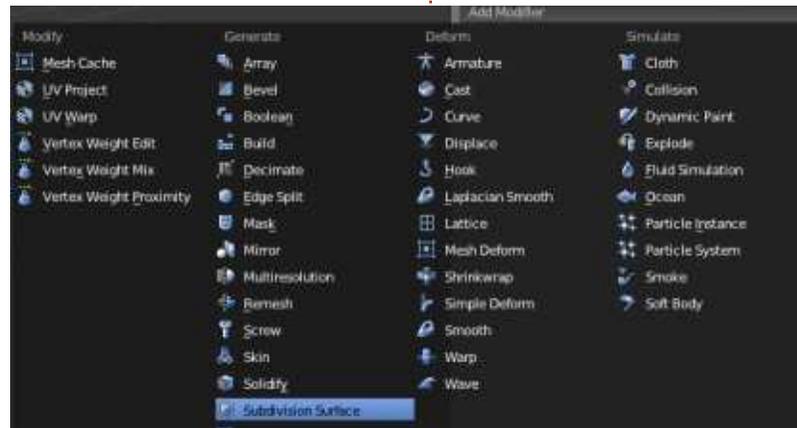
Ouvrez un nouveau projet dans Blender et sélectionnez (si ce n'est pas déjà fait) le cube.

Maintenant, jetons un œil à l'onglet des modificateurs (cf. ci-dessous) sous la fenêtre propriétés.

Vous y trouverez une petite clé. C'est le symbole des modificateurs dans Blender. Faites un clic gauche

sur cette icône et appuyez ensuite sur le bouton « Add modifier ».

Une grande fenêtre s'affiche avec tous les modificateurs disponibles dans Blender. Nous allons continuer avec Subdivision Surface (Subsurf à partir de



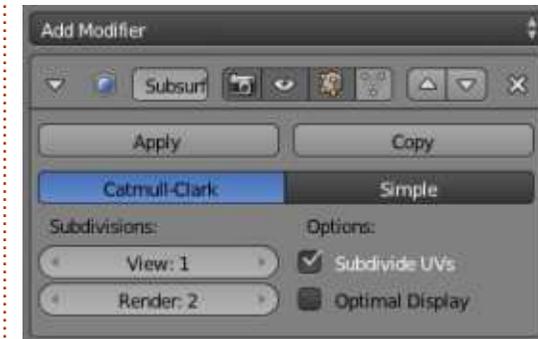
maintenant). Trouvez-le (surligné dans l'image ci-dessus) et sélectionnez-le pour ajouter ce modificateur à votre cube.

Votre cube devient une forme à 24 faces ! Mais si vous affichez le rendu de votre image, vous obtiendrez un objet à 96 faces... Bizarre ! Voyons voir pourquoi.

Quand vous ajoutez le modifika-

teur Subsurf à votre cube, le modificateur par défaut subdivise les faces du cube (6) par 4, vous donnant une forme à 24 faces. Vous pouvez contrôler le nombre de subdivisions des faces de votre objet dans la section Subdivisions, comme illustré dans l'image

ter la valeur View de subdivisions à View:2. Maintenant ce que vous voyez est ce que vous obtiendrez lors du rendu.



Augmentez de 1 les valeurs de Subdivisions pour View et Render. Maintenant, sous Subdivisions vous devriez avoir 3 subdivisions pour View et Render :



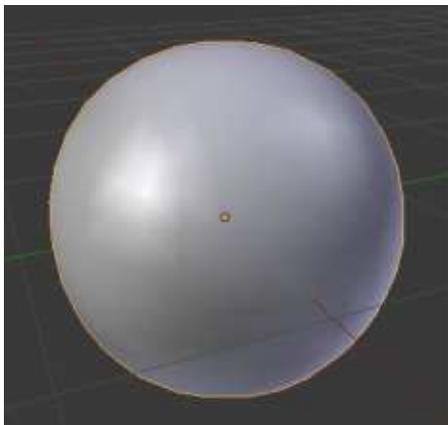
suivante. « View:1 » indique que vous divisez votre objet une fois.

Il y a un autre bouton de contrôle dans la section Subdivisions pour changer les subdivisions lors du rendu de votre image (Render:2). C'est pourquoi, dans la vue 3D, vous avez une forme à 24 faces (subdivisée une fois), mais, quand vous créez votre rendu, vous avez obtenu $6 \times 4 \times 4 = 96$ faces pour votre objet (subdivisé deux fois). Appuyez sur la flèche de droite pour augmen-

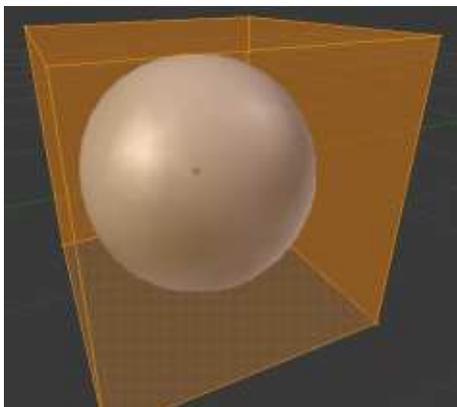
ter la valeur View de subdivisions à View:2. Maintenant ce que vous voyez est ce que vous obtiendrez lors du rendu.



Votre « cube » doit maintenant ressembler à quelque chose comme ceci :



Le secret de la puissance de Subsurf est révélé quand vous appuyez sur la touche TAB pour entrer dans le

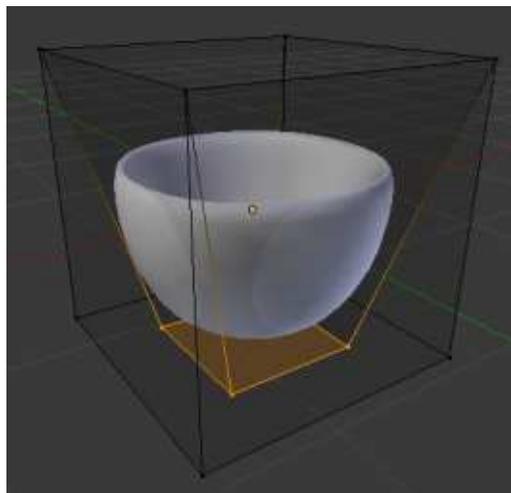


mode édition. Vous pouvez voir la sphère que nous avons créée avec Subsurf, et la forme d'origine, le cube. Vous ne pouvez pas modifier la sphère (rappelez-vous que votre véritable objet est le cube), mais vous pouvez modifier le cube.

Sélectionnez la face du dessus de votre cube et appuyez sur la touche E pour extruder et sur la touche Entrée pour confirmer l'extrusion. Réduisez l'extrusion de 50% en appuyant sur S et 0.5.

Déplacez la face extrudée de 2 unités vers le bas (appuyez sur G, puis Z pour bloquer le mouvement selon l'axe Z, et entrer -2 pour la descendre).

Vous avez créé un pot très détaillé !

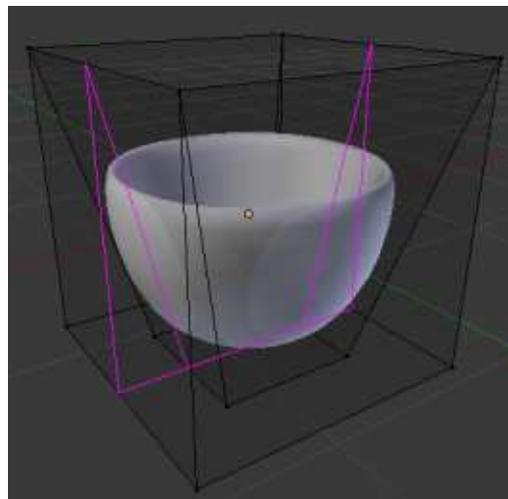


En modifiant le cube, vous modifiez dynamiquement la sphère d'une façon organique. Sans Subsurf vous auriez eu besoin de beaucoup de temps et d'efforts pour créer ce pot.

Un autre outil essentiel à utiliser avec Subsurf est le Loop Cut.

Info : Loop Cut ou Loop Subdividé (raccourci Ctrl-R) divise une boucle de faces en insérant une nouvelle boucle d'arête (Edge Loop) intersectant l'arête choisie (source: wiki.blender.org).

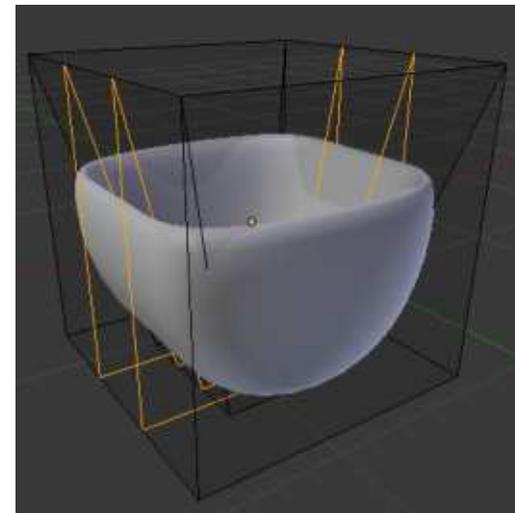
Désélectionnez tout en appuyant sur la touche A, puis appuyez sur Ctrl-R. Survolez le cube avec la souris et vous remarquerez une ligne violette « coupant » les arêtes comme montré dans l'image ci-dessous : tapez 2 ou uti-



lisez la roulette de la souris pour ajouter 2 loop cuts. Pour confirmer, appuyez sur Entrée.

Après ça, 2 boucles d'arêtes jaunes sont sélectionnées et vous pouvez les faire glisser en déplaçant la souris. Faites un clic droit pour les placer au centre de votre arête (position par défaut).

Appuyez sur la touche A pour tout désélectionner.

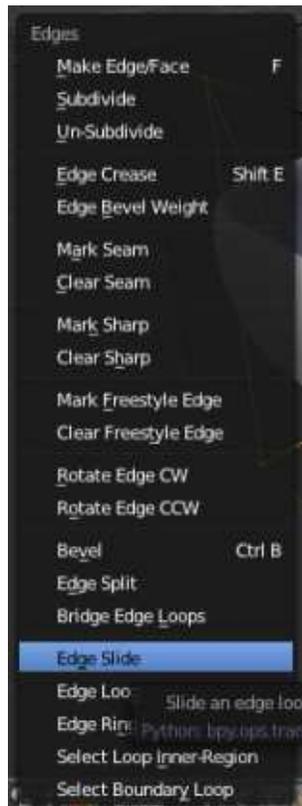


Maintenant, pour sélectionner l'une des deux boucles que nous venons de créer, nous devons utiliser le raccourci Shift-Alt-bouton droit de la souris.

Info : Le véritable raccourci pour sélectionner les loop cut est Alt-BDS, mais, sous Linux, il y a un conflit avec les fonctions associées par le système à la touche Alt.

Après avoir sélectionné la boucle d'arête la plus à gauche, tapez Ctrl-E pour ouvrir le menu spécial arêtes et sélectionnez « Edge Slide » comme illustré ci-après.

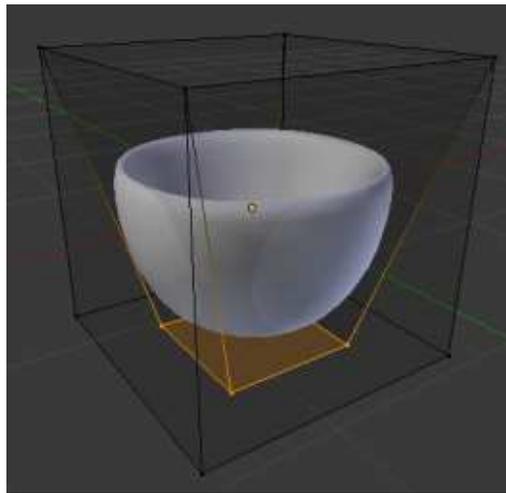
Vous pouvez faire glisser la boucle en déplaçant la souris ou en entrant directement la valeur du déplacement



(-0.8 par exemple). Désélectionnez tout (touche A) et sélectionnez l'autre boucle. Faites-la glisser de 0.8 unités.

Créez deux autres Edge Loop Cuts pour l'autre côté de votre cube (cf. image en haut à droite).

Sélectionnez et désélectionnez ce que vous voulez. Attrapez un sommet et déplacez-le pour voir l'effet que cela fait à votre forme. Sélectionnez deux sommets et réduisez ou augmentez leur échelle. Dans le mode édition, ajoutez une nouvelle forme,



un plan par exemple, et observez ce qui se passe.

Le mois prochain nous continuerons notre aventure avec Subsurf et nous tenterons de créer quelque chose. Prière de m'envoyer vos questions et suggestions à blender5d@gmail.com



Nicholas vit et travaille en Grèce. Il travaille pour une maison de post-production (clips, films) depuis plusieurs années. Il y a trois mois, il a migré vers Ubuntu à cause de son meilleur « rendu ». Vous pouvez le joindre par email à : blender5d@gmail.com

ÉDITIONS SPÉCIALES LIBREOFFICE :



<http://www.fullcirclemag.fr/?download/284>



<http://www.fullcirclemag.fr/?download/291>

ÉDITIONS SPÉCIALES INKSCAPE :



<http://www.fullcirclemag.fr/?download/302>



<http://www.fullcirclemag.fr/?download/312>



Une raison fréquente d'importer des images bitmap dans Inkscape est de les convertir dans un format vectoriel. Cela peut être fait en utilisant un procédé de traçage automatique ou par un traçage manuel de l'image. Je parlerai du processus automatique dans un futur épisode, mais pour l'instant concentrons-nous sur l'approche manuelle.

Le traçage manuel est vraiment à comprendre au premier degré. Il n'y a pas de magie, il s'agit simplement de dessiner par dessus votre image bitmap afin de recréer l'image en utilisant des objets vectoriels. Cela peut être un processus long et fastidieux, mais, pour certaines images, c'est le seul moyen pratique d'obtenir un résultat satisfaisant.

Après avoir lié ou incorporé votre bitmap et l'avoir mis à une taille raisonnable, la première étape consiste à le verrouiller. Cela permettra d'éviter de le déplacer accidentellement pendant que vous dessinez par dessus, et ça peut être fait de plusieurs manières. La meilleure approche est simplement de verrouiller le calque contenant l'image en utilisant la boîte de dialogue Calques ou la barre d'état,

comme décrit dans la partie 9 de cette série. Vous pouvez également verrouiller un objet individuel depuis la boîte de dialogue Propriétés de l'objet, en y accédant via le menu contextuel avec un clic droit, le menu Objet, ou en appuyant sur Ctrl-Maj-O. Le problème est qu'une fois un objet verrouillé, vous ne pouvez plus le sélectionner afin de le déverrouiller. La solution est de passer par le menu Objet > Tout déverrouiller.

Pour le reste de cet article, je vais utiliser l'approche la plus sensée pour verrouiller le calque. Bien sûr, vous devez maintenant créer un deuxième calque pour dessiner dessus. L'option évidente est de placer votre calque de dessin au-dessus du calque de l'image, puis de commencer à créer des objets. Essayons de tracer manuellement le logo du FCM en utilisant cette approche. Si vous voulez le faire avec moi, vous pouvez trouver l'image ici : <http://www.peppertop.com/fc/>

D'abord faites glisser l'image dans la fenêtre d'Inkscape et choisissez de la lier – il n'y a aucune raison de l'intégrer puisqu'elle ne sera dans le fichier que temporairement et sera supprimée une fois le traçage terminé.

Puis verrouillez le calque et créez-en un nouveau pour le traçage.



Essayer de tracer le grand cercle de fond tout de suite présente quelques problèmes. Le premier est tout simplement qu'il est très difficile de tracer, à l'œil nu, un cercle de dimension adéquate et au bon endroit. En utilisant l'outil ellipse, vous pouvez tracer un cercle en maintenant la touche Ctrl, mais vous devez aussi commencer et terminer au bon endroit. Ce serait beaucoup plus facile s'il y avait des guides pour nous montrer où cliquer.

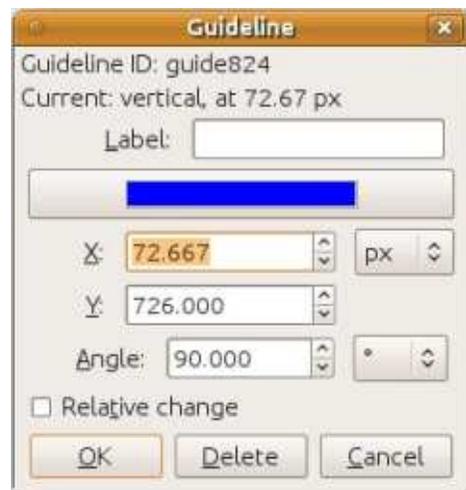
Inkscape se conforme aux conventions de la plupart des applications graphiques concernant la création de guides : il vous suffit de les faire glisser à partir des règles. Si vous voulez un guide horizontal, cliquez et maintenez l'intérieur de la règle en haut

de la zone de dessin et faites glisser vers le bas, relâchez le bouton de la souris pour placer votre guide. De même, vous pouvez faire glisser un guide vertical depuis la règle à gauche. Si vous faites glisser depuis une des deux règles près du coin supérieur gauche, vous allez créer un guide orienté à 45°.

Avez-vous placé votre guide au mauvais endroit ? En utilisant l'outil de sélection, vous pouvez faire glisser le guide ailleurs, ou maintenir la touche Maj enfoncée tout en faisant glisser pour modifier l'angle ; maintenez en plus Ctrl enfoncée si vous voulez contraindre les angles de rotation standards définis dans les préférences d'Inkscape. Si vous avez du mal à viser un guide trop mince, vous trouverez une cible un peu plus facile sous la forme d'une petite poignée ronde sur le guide à l'endroit où vous avez relâché la souris lorsque vous l'avez fait glisser hors de la règle. Cette poignée est également utilisée comme centre lorsque vous faites pivoter un guide.

Avec l'outil de sélection toujours actif, vous pouvez double-cliquer sur la ligne ou la manipuler pour faire apparaître une boîte de dialogue pour

vous permettre de définir précisément l'emplacement et l'angle du guide. Vous pouvez utiliser des coordonnées absolues ou indiquer le décalage par rapport à sa position actuelle en cochant la case « Changement relatif ». Cette boîte de dialogue peut également être utilisée pour changer la couleur du guide, ou pour le supprimer complètement, mais on peut aller plus vite en plaçant simplement le pointeur de la souris sur le guide et en appuyant sur la touche Suppr.



Avec quatre guides en place, il est beaucoup plus facile de voir où commencer et terminer votre ellipse pour créer un cercle. Nous pouvons faire encore plus simple en utilisant les outils de magnétisme d'Inkscape pour forcer le curseur à passer par l'intersection de deux lignes directrices quand il s'en approche.

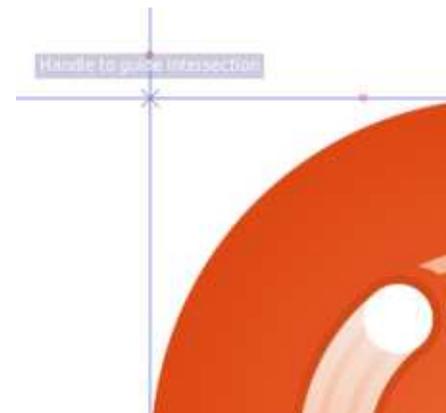


La barre d'outils magnétisme (ci-dessus) peut sembler confuse, d'autant plus que la même icône apparaît quatre fois ! En fonction de votre réglage en bas du menu Affichage, cette barre d'outils peut être positionnée horizontalement en haut de la fenêtre, ou verticalement, sur le côté droit. Si vous ne la voyez pas du tout, assurez-vous que « Barre des contrôles du magnétisme » est cochée dans le menu Affichage > Afficher/Masquer. Pour dessiner un cercle, avec du magnétisme sur les intersections des lignes guides, vous devrez avoir au moins les boutons suivants enfoncés.

Le premier bouton est utilisé pour activer et désactiver le magnétisme (vous pouvez aussi utiliser la touche « % »). La même icône est également utilisée sur d'autres boutons pour activer ou désactiver des classes entières de cibles magnétiques. Pour rendre effectif le magnétisme, vous aurez donc besoin d'avoir le premier bouton activé et au moins l'un des trois autres. Dans ce cas, c'est le second qui est activé : passant la souris au-dessus du bouton pour afficher l'info-bulle vous permet de voir qu'il s'agit du magnétisme de « nœuds, chemins et poignées ». Lorsque nous dessinons

un carré pour définir la taille du cercle, les points de début et de fin sont traités comme des poignées.

Vous remarquerez également que la dernière icône est activée. Cela indique à Inkscape de s'aimer également aux guides. Les trois boutons activés sur la barre d'outils indiquent donc simplement que « le magnétisme est actif – poignées et guides ». Sélectionner l'outil Ellipse et déplacer le curseur près de l'intersection des guides affichera maintenant brièvement une petite info-bulle discrète, nous indiquant qu'ont été positionnées les « Poignées sur l'intersection des guides ». En faisant glisser le cercle jusqu'à l'angle



opposé, nous allons voir une info-bulle éclair similaire s'afficher brièvement à l'intersection des deux autres guides. Enfin, nous avons dessiné un grand

cercle correspondant à celui de l'image. Malheureusement, il cache l'image bitmap, ce qui rend impossible de tracer quoi que ce soit d'autre. C'est probablement aussi la mauvaise couleur, mais nous y reviendrons plus tard.

La façon la plus évidente pour éviter que le cercle ne cache l'image est tout simplement de le pousser du chemin. C'est l'approche que j'ai tendance à utiliser, car cela implique moins de modifications ensuite – je dessine simplement chaque élément, puis je le déplace sur le côté avant de passer au suivant. En maintenant la touche Maj et en utilisant les touches fléchées pour déplacer l'objet, je peux m'assurer qu'il se déplace du même nombre d'appuis, quel que soit le niveau de zoom auquel je travaille. Ainsi, si cela prend 10 appuis sur une flèche pour pousser le cercle du chemin, et que j'utilise 10 appuis pour les autres morceaux que je trace, ils devraient tous se retrouver dans la bonne position l'un par rapport à l'autre.

Une autre approche est de faire disparaître votre nouveau cercle – au moins temporairement. En créant un nouveau calque ou sous-calque pour chaque objet que vous dessinez, vous

pouvez afficher ou masquer les différentes parties de votre image tracée. Cette méthode fonctionne bien avec quelques objets, mais peut devenir lourde quand vous tracez quelque chose de complexe. Vous pourrez également avoir besoin de déplacer tous les objets sur un seul calque à la fin, en fonction de ce que vous voulez faire avec votre tracé final.

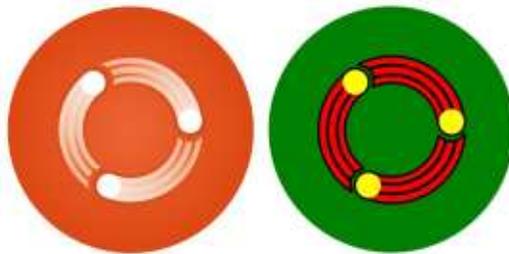
Plutôt que de faire disparaître des objets complètement, vous pouvez les rendre translucides. La fenêtre d'Opacité dans la barre d'état (un clic droit sur le champ « O: ») permet de faire ça rapidement ; sinon vous pouvez régler l'opacité de la totalité du calque de dessin dans la boîte de dialogue Calques. Vous devez vous souvenir de rendre leur opacité complète aux objets lorsque vous avez terminé et, même à 25 % d'opacité, cette approche peut parfois masquer les détails fins de l'image que vous essayez de tracer.

Une dernière méthode qui est assez répandue chez les dessinateurs de BD est de placer le calque de l'image importée au-dessus du calque de dessin, mais avec une opacité réduite. Puisque le calque d'image est verrouillé, vos opérations de dessin ont lieu sur le calque inférieur, de sorte que l'image tracée n'obscurcit jamais l'image que vous recopiez.

Vous pouvez modifier l'opacité du calque d'image à tout moment, pour faciliter la perception des détails fins, et, comme le calque de dessin est totalement opaque, il n'y a pas de modification à faire par la suite.

Essayez toutes ces approches pour voir la méthode que vous préférez, et n'excluez pas la possibilité de mélanger différentes méthodes, pour tracer ne serait-ce qu'une seule image.

Après avoir tracé chaque élément de l'image, voici le résultat final. Vous pouvez à peine distinguer ma version de l'originale...



Si vous êtes particulièrement attentif, vous avez sans doute remarqué que les couleurs dans ma version ne correspondent pas tout à fait à celles de l'image originale. En fait, les couleurs dans ma version ne vont pas bien ensemble, créant un rendu détonnant par rapport aux combinaisons plus subtiles de l'original. Ce fut en réalité délibéré – lorsque je trace des mor-

ceaux qui doivent se superposer, je trouve beaucoup plus facile de leur donner des couleurs criardes et contrastées. Cela permet de voir plus facilement quand quelque chose manque ou doit être déplacé au-dessus ou au-dessous d'un autre objet et peut vous aider à suivre les morceaux que vous avez tracés et ceux que vous devez encore travailler.

La tâche suivante donc est de restaurer les couleurs d'origine. Inkscape fournit un outil « pipette » pour cela, qui est activé via l'icône « pipette » sur la barre d'outils, ou en appuyant sur F7 ou « d ».



Avant d'activer l'outil, vous devez d'abord sélectionner l'objet ou les objets que vous souhaitez colorer. Dans ce cas, nous allons commencer par le grand cercle vert en arrière-plan. Après avoir sélectionné votre objet cible, vous pouvez activer la pipette via l'icône ou le raccourci clavier. Maintenant, vous n'avez qu'à cliquer sur un point quelconque dans votre dessin Inkscape – que ce soit un objet vectoriel, un bitmap importé, ou même l'arrière-plan – et l'objet sélectionné sera rempli avec la couleur du pixel cliqué.

Parfois, vous ne voulez pas adopter la couleur d'un point précis, mais plutôt

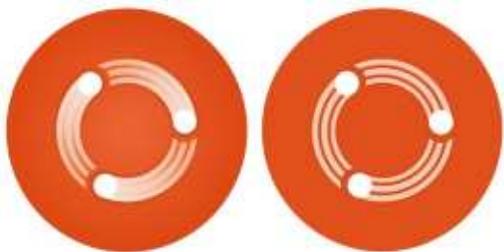
une moyenne de couleurs dans une petite zone. C'est souvent le cas avec des images JPEG, où la compression avec perte peut conduire à des pixels individuels tout à fait différents de l'impression d'ensemble de la couleur perçue par votre œil. Plutôt que de simplement cliquer avec le sélecteur de couleur, vous pouvez cliquer et faire glisser pour définir un cercle. L'objet sélectionné est rempli avec une moyenne de toutes les couleurs des pixels à l'intérieur du cercle.

Si vous avez besoin de régler le contour plutôt que le remplissage de l'objet sélectionné, vous pouvez utiliser la même technique de clic ou de cliquer-glisser, mais en maintenant la touche Maj enfoncée. Maintenez Alt et votre objet sera rempli avec l'inverse de la couleur sélectionnée ; maintenez Maj et Alt pour faire de même pour le contour. Pour terminer le tour des astuces de la pipette, si vous appuyez sur Ctrl-C pendant que l'outil est sélectionné, la couleur du pixel au-dessus duquel la pipette passe sera copiée dans le presse-papier sous forme de nombre hexadécimal à 8 chiffres (RVB et Alpha).

Faites attention également à la barre de contrôle de l'outil lorsque la pipette est sélectionnée. Il y a seulement deux boutons qui sont utilisés pour

déterminer si le niveau alpha doit être inclus lors de la capture d'une couleur et lorsqu'on l'affecte à un objet. Ils n'ont pas d'effet si vous capturez une couleur opaque, mais, lorsqu'il s'agit d'objets translucides, cela peut changer considérablement le résultat. Habituellement, je les laisse activés tous les deux, mais si votre pipette semble vous donner des résultats erronés, il pourrait être intéressant d'y jeter un coup d'œil.

En utilisant la pipette pour choisir les couleurs de base appropriées, notre dessin est maintenant beaucoup plus proche de l'original.



L'étape finale pour coller encore mieux à l'original consiste à essayer de reproduire les dégradés. Lorsque vous recopiez des bitmaps, gardez à l'esprit que SVG (et donc Inkscape) prend uniquement en charge des dégradés linéaires et radiaux, ce qui rend certaines images et logos apparemment simples difficiles à reproduire s'ils utilisent d'autres types de dégradés.

Reproduire un dégradé est similaire à reproduire une couleur unie : nous utilisons toujours l'outil pipette pour recopier la couleur entre deux morceaux de notre dessin. La différence cependant est que, au lieu de l'utiliser pour définir une seule couleur du fond ou du contour, nous allons l'utiliser pour définir la couleur de chaque étape du dégradé. Dans ce cas, les dégradés ont simplement un début et une fin, mais il n'y a aucune raison de ne pas pouvoir reproduire également des dégradés avec plusieurs séparations.

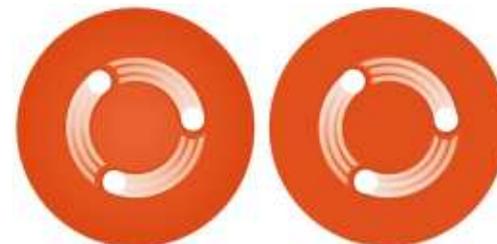
Sélectionnez l'objet que vous souhaitez modifier et attribuez-lui un dégradé sur le fond ou le contour suivant le cas. À ce stade, il est plus important d'avoir le bon nombre de séparations de dégradé plutôt que de s'inquiéter des couleurs et vous voudrez peut-être choisir quelque chose de criard à nouveau. Passez à l'outil dégradé, s'il n'est pas déjà actif, en utilisant l'icône sur la barre d'outils ou en appuyant sur Ctrl-F1 ou « g ». Maintenant, vous pouvez faire glisser les séparations du dégradé aux bons endroits.



Pour l'instant, ces couleurs criardes peuvent faire penser qu'on a régressé.

Avec l'outil dégradé toujours actif, cliquez sur l'une des poignées de séparation de dégradé afin de la sélectionner (elle devrait se colorer en bleu). Maintenant, sélectionnez l'outil pipette et vous pouvez choisir les couleurs sur le dessin comme vous le faisiez auparavant, sauf que, cette fois-ci, elles sont affectées à la séparation de dégradé plutôt qu'à la totalité de l'objet. Avec la pipette toujours active, vous pouvez cliquer sur une autre séparation de dégradé pour la sélectionner – vous n'avez pas besoin de revenir à l'outil de dégradé à chaque fois – puis choisir sa couleur depuis le dessin. Répétez autant que nécessaire jusqu'à ce que toutes vos séparations de dégradé soient colorées.

Après avoir réglé quelques dégradés et choisi les couleurs pour leurs séparations finales sur l'image bitmap d'origine, nous avons enfin une version tracée dans toute sa gloire vectorisée.



Comme nous sommes partis d'un bitmap avec une résolution assez élevée, la différence ne se voit vrai-

ment que si vous effectuez un zoom avant.



La dernière étape, bien sûr, est de supprimer le calque de bitmap et, avec lui, l'image source. À ce stade, vous pouvez déplacer tous vos objets sur un seul calque, si besoin, et peut-être les regrouper.

Bien que cet article ait été dédié au traçage des images bitmap, les informations sur les guides et la pipette sont applicables à Inkscape en général, même si vous utilisez uniquement des objets vectoriels. La prochaine fois, nous allons continuer avec le même subterfuge : continuer de chercher à tracer les bitmaps, mais tout en introduisant subrepticement des outils plus généraux.



La bande dessinée pour le web « Monsters, Inked » créée par **Mark** avec Inkscape, est maintenant disponible sous la forme d'un livre à partir de :

<http://www.peppertop.com/shop/>



La fois précédente, nous avons vu comment améliorer votre Flightgear par l'ajout de scènes et d'avions. Cette fois, j'ai un nouveau lanceur à vous proposer et je vous expliquerai comment suivre votre vol d'une autre manière.

Un nouveau lanceur : **Fgx**

Ce lanceur est disponible dans votre gestionnaire de paquets et s'appelle : fgx.

Installez-le comme vous faites d'habitude quand vous installez un nouveau logiciel.

Lancez-le ensuite par la commande Fgx.

Au démarrage, rien n'est configuré et il vous appartient donc de renseigner les éléments essentiels au bon fonctionnement.

Commençons par le premier onglet :

Core settings

Il doit recevoir les mêmes informations que les autres lanceurs, elles sont justes présentées différemment.

Your Callsign

Votre identifiant pour un usage multi-joueur.

FlightGear program and data

Path to FlightGear program (fgfs) :

`/usr/games/fgfs`

Path to FlightGear data directory (fgdata) :

`/usr/share/games/flightgear`

Ne soyez pas surpris d'avoir une fenêtre qui vous demande d'importer les données dans la foulée. C'est normal, Fgx va ainsi alimenter les onglets suivants.

Notez qu'une coche verte valide votre choix.

Map features

Cochez Show Map in Browser et choisissez : `mpmap02.flightgear.org` si vous souhaitez suivre votre vol dans votre navigateur de manière automatique. À la fin, cela doit ressembler à

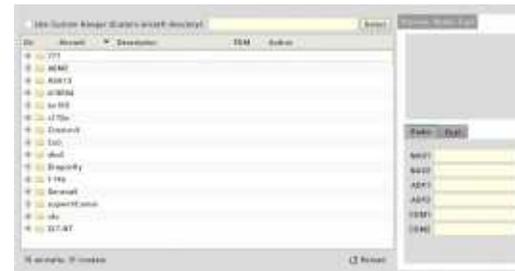
cette capture d'écran.



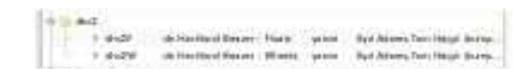
Passons au suivant.

Aircraft

Cet onglet vous propose donc la liste de vos aéronefs, grâce aux imports précédents. La fenêtre vous montre l'impressionnante liste !



Pour choisir un avion cliquez sur le signe + pour en découvrir les éventuelles variantes.



Une image est proposée dans la zone dédiée à droite.

En dessous de cette zone, en pilote presque déjà chevronné, vous pouvez paramétrer les instruments de communication et votre quantité de fuel, mieux vaut être prudent. À noter qu'il vous est possible de désigner un hangar particulier où vos avions seront rangés. La coche au-dessus de la liste par défaut, Use custom hangar (Customs aircraft directory) est faite pour cela.

Cela peut être pratique si, comme moi, il vous prenait l'envie de commencer à bricoler votre avion préféré. Cela dit, c'est un autre sujet.

Avançons d'un onglet encore.

Position

Par défaut, souvenez-vous, vous ne disposez que d'une scène proche de San Francisco, soit l'aéroport KSFO. Cela vous donne donc :



Si vous avez téléchargé d'autres scènes, ajustez le filtre et tapez ou le code ou le nom de votre point départ

désiré dans la zone dédiée et vous pouvez obtenir alors :



si vous avez téléchargé notre beau pays, par exemple LFPG, soit Paris Charles de Gaulle.

Choisissez ensuite votre piste ou point de parking et visualisez votre situation sur le plan à droite.



Passons à l'onglet qui suit.

Time and Weather

La revue va être rapide :

- en haut à gauche, choisissez le moment de la journée (Time) ;
- en dessous, la saison (Season) ;
- à droite, la météo (METAR).

Je m'arrête sur ce dernier choix.

Si vous avez décidé de voler connecté, Flightgear, par l'activation de cette option, est capable de vous rendre les conditions actuelles de votre localisation, en allant chercher les bulletins météorologiques disponibles sur le Net.

Ainsi, l'option None, vous proposera le temps défini par défaut dans le simulateur. Vous pourrez alors le configurer directement quand il sera lancé. Il suffit d'aller dans le menu Environnement puis Météo.

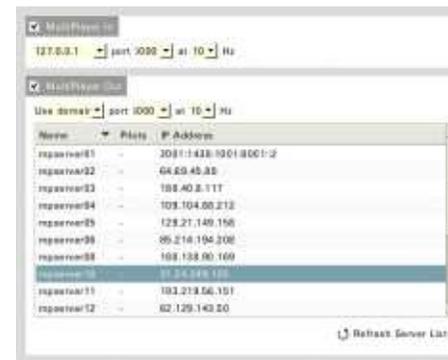
Fetch METAR data live permet de réaliser ce vol en « conditions réelles ».

Set static METAR below vous permet de la définir, pour peu que vous sachiez comment faire vos propres conditions de vol, dans le langage spécifique. Ce qui peut ressembler à cela : LFPG 141 400Z 24008KT 200V330 CAVOK 11/05 Q1 031 NOSIG=. Facile non ?

Je passe un onglet car Rendering qui propose les options de rendu, dépend de votre système, et qu'il faut un peu tâtonner ici pour trouver les bons réglages, si le par défaut ne satisfait pas.

Network

Je ne vais expliquer que la partie de gauche.



Elle est celle qui conditionne le mode multijoueur.

Dans la zone Multiplayer In, vous configurez la connexion entrante, c'est-à-dire votre machine qui va recevoir les données. Dans la zone Multiplayer Out, vous configurez la connexion sortante, c'est-à-dire le serveur vers lequel vos informations seront envoyées.

Les serveurs mpserver10 et le mpserver13 étant situés en France, privilégiez-les pour éviter les temps de latence trop importants.

Fuyez le mpserver01, car le premier de la liste et donc le plus surchargé !

Enfin le dernier onglet.

Expert Options

Cet onglet montre l'envers du décor, c'est-à-dire les commandes qui résultent de vos choix précédents.

À droite, le résumé, non modi-

fiable directement.

À gauche, la zone de commande additionnelle (Additional Command Arguments), permet d'ajouter des éléments,



qui iront s'inscrire à droite.

Cochez cette case Additional Command Arguments et collez ce qui suit dans la zone prévue :

- nmea=socket,out,20,localhost,5500,udp

Bon d'accord, elle s'ajoute à la liste à droite, mais à quoi sert-elle ?

jMapView

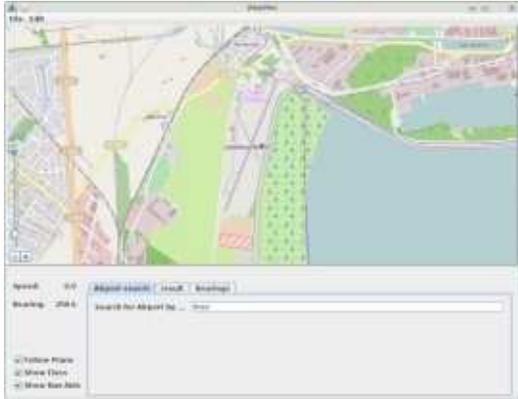
J'ai annoncé au début de cet article, une autre manière de suivre vos vols. La voici.

jMapView est un programme écrit en java. Il vous permet de visualiser votre position et d'autres informations de navigation dans une autre interface. Il est téléchargeable à cette adresse :

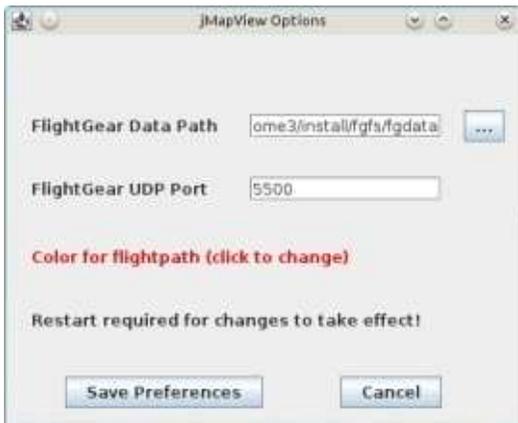
<http://sourceforge.net/projects/jmapview/> et le site de l'auteur est ici :

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

Téléchargez donc le fichier compressé et décompressez- le dans un dossier jMapView, par exemple. Lancez l'exécutable par la commande : `java -jar jMapView.jar` si le double clic ne fonctionne pas.



Cliquez sur Edit / Preferences et définissez le répertoire de données de votre installation de Flightgear. Vous commencez à le connaître à force de le saisir un peu partout dans ces lanceurs !

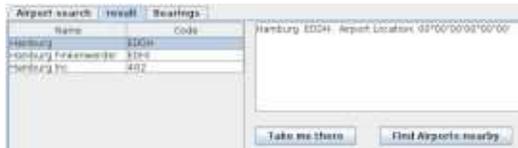


Enregistrez vos préférences et relancez jMapView.

Après un petit temps de réflexion un point rouge, comme sur la première copie d'écran, marquera votre avion. L'onglet Airport search, même si vous ne pratiquez pas la langue de Shakes-peare, est explicite. Tapez le nom d'une ville puis Entrer.



Passez dans l'onglet result.



Sélectionnez l'aéroport de votre choix et laissez-vous guider (Take me there) ou recherchez un autre endroit où vous poser (Find Airports nearby).

Nous avons donc vu comment lancer encore autrement votre simulateur de vol et comment suivre toujours et autrement vos vols, alors maintenant, bons vols !

Pour en savoir plus sur METAR : <http://fr.wikipedia.org/wiki/METAR>



Ekel est le pseudonyme de quelqu'un qui ne veut pas davantage être connu que cela. Longtemps il s'est investi dans le monde propriétaire avant de basculer dans celui du Libre.





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://url.fullcirclemagazine.org/75d471>
- Utilisez n'importe quel logiciel de traitement de texte pour écrire votre article – je recommande LibreOffice –, mais le plus important est d'en **VÉRIFIER L'ORTHOGRAPHE ET LA GRAMMAIRE !**
- Dans l'article veuillez nous faire savoir l'emplacement souhaité pour une image spécifique en indiquant le nom de l'image dans un nouveau paragraphe ou en l'intégrant dans le document ODT (Open-Office/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 pourrons 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.

Écrire pour le Full Circle Magazine

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.



Online
BACKUP

Secure
SYNC

Easy
SHARING

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

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

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

<https://spideroak.com>

Download mobile clients
for **iOS & Android**

JOIN SPIDEROAK NOW
Get 2 Free GBs

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



DEMANDEZ AU PETIT NOUVEAU

Écrit par Copil Yáñez

Si vous avez une question simple et êtes assez dérouté par Linux, au point de penser que « fichier d'image » fait référence à la photo de votre chat qui joue du piano, contactez-moi à copil.yanez@gmail.com.

La question du jour est :

Q : J'entends beaucoup parler du Ubuntu Edge. Est-ce quelque chose qui m'aiderait à améliorer ma performance au golf ?

R : Non, l'Ubuntu Edge n'est pas quelque chose que vous obtenez quand vous enfilez une boîte de boisson énergétique fortifiée avec Linux. [Ndt : "edge" peut vouloir dire un avantage.] C'est un appareil qui n'existe pas encore et qui peut naître (ou peut-être pas) et pourrait alors (ou pas) révolutionner l'informatique de l'ère mobile et pourrait (ou pas) vous fournir assez de crédibilité en tant que geek pour vous obtenir un rôle parlant dans The Big Bang Theory [Ndt : une série dont les personnages, qui habitent au même étage d'un immeuble, sont quatre geeks et une fille qui voudrait être comédienne et, en attendant, travaille comme serveuse.]

Mais retournons en arrière. Il y a quelques semaines, Canonical a publié une campagne mystère sur la page

d'accueil d'Ubuntu. C'était extrêmement énigmatique, parlant du point auquel une ligne rencontre l'espace, ou une force irrésistible rencontre un objet inamovible, ou le chocolat rencontre le beurre de cacahouète, ou un truc rencontre un autre truc, et je n'avais aucune idée de quoi ils parlaient, mais c'était très, très excitant.

Les fans d'Ubuntu sont devenus dingues. Serait-ce la version de sortie du système d'exploitation Ubuntu Phone ? Est-ce qu'une nouvelle tablette sous Ubuntu a été expédiée ? Est-ce que les chanteurs d'Abba se réunissaient à nouveau ? Je dois savoir ! Quelqu'un a résolu la devinette assez rapidement et le Ubuntu Edge - toujours un grand mystère - est devenu la meilleure réponse. Nous n'en savions toujours rien, mais, au moins, nous étions ensemble dans notre manque de connaissances et nous nous tenions compagnie, nous délectant de notre amour partagé et échafaudant toutes sortes d'hypothèses sur la grande révélation. Un peu comme dans la fosse à l'avant-première d'un concert de Lady Gaga.

Quand l'Ubuntu Edge, lui-même, fut enfin révélé, les gens sont devenus absolument fous. L'excitation a causé une hausse des températures dans les parties du monde où les nerds étaient très nombreux. Le quartier d'Aki-

habara a même dû fermer pendant quelques jours pendant qu'ils nettoyaient toute la salive. Les gens étaient ravis, aussi excités que pour un redémarrage de la série TV Macguyver avec Felicia Day dans le rôle de Macguyver...

L'Ubuntu Edge s'est révélé être un téléphone inégalé. Ubuntu et Android seraient en double amorçage. Il aurait un écran fait de pierres en provenance de la lune (ou quelque chose de tout aussi exotique). La batterie serait



si expérimentale qu'aucun autre téléphone n'en a jamais utilisé de pareil. Il vous fournirait l'accès à un Ubuntu App Store. Il brillerait. Et, chose encore plus révolutionnaire, il vous permettrait de vous connecter à un clavier et un écran et d'exécuter tout Ubuntu nativement, ce qui comblerait le fossé entre votre téléphone mobile et votre ordinateur de bureau.

Je ne me suis pas aussi excité depuis que j'ai entendu dire que Disney a acheté Lucas Films.

Et puis le désenchantement s'installa. Ubuntu Edge n'était pas un téléphone. Même pas un produit. C'était une idée. Et ce n'était pas quelque chose que vous pouviez obtenir, c'était quelque chose que vous deviez financer. Et ce n'était pas prêt aujourd'hui, vous le recevriez dans plusieurs mois, après sa fabrication, toute une batterie de tests, et son expédition.

Voici la réalité d'Ubuntu Edge : une campagne de financement participatif sur Indiegogo pour collecter des fonds pour fabriquer le dispositif montré avec ses spécifications ici : <http://www.indiegogo.com/projects/ubuntu-edge>. [Ndt : cette page n'est plus valide ; les fonds nécessaires n'ont pas été collectés et tout est tombé à

l'eau fin août 2013.] Il y a différentes catégories de financement, du niveau « Fondateur » à 20 \$ US, qui, en fait, ne vous donne que le droit de vous vanter et indique aux gens que vous saviez dès le départ qu'Ubuntu Edge était très spécial, à celui d'« Ensemble Entreprise », qui, pour 80 000 \$ US, vous donnent 115 Ubuntu Edges (edgii?) et l'accès, en tant que VIP, aux développeurs et au soutien technique.

La promesse qu'un Ubuntu Edge sera livré chez vous (dès sa fabrication et expédition) est au prix de 695 \$ US.

Le financement participatif est le modèle Medici da Vinci mis à jour pour l'ère moderne. Tout, des romans et films aux montres et robots, ont eu leur financement par l'intermédiaire d'Indiegogo, Kickstarter et autres sites de financement communautaire. Il suffit de publier votre idée et nous dire pourquoi nous devons vous donner des sous et voilà ! Vous êtes libre de fabriquer des shorts de cycliste à taille basse avec une poche pour une bouteille de vin.

J'ai utilisé ces sites. J'ai soutenu des artistes et des ingénieurs avec plus d'intelligence que d'argent et je les ai aidés à réaliser leurs rêves. Ce faisant, j'ai reçu des produits ou expériences disponibles nulle part ailleurs.

L'Edge suit un trajet bien établi pour des campagnes de financement

participatif. Et, au lancement, il a remporté un succès formidable, battant toutes sortes de records pour le plus grand financement sur une seule journée, le plus rapide à atteindre 1 M \$ US, le plus rapide à atteindre 2 M \$ US, la plus grande campagne, etc, etc. Le moins qu'on puisse dire est que l'objectif de 32 000 000 \$ US était ambitieux, mais les campagnes de financement participatif sont, de par leur nature, des efforts ambitieux entrepris par des rêveurs. Clairement, Canonical savait ce qu'il faisait.

Au-delà du soutien foisonnant au départ, sans doute l'indicateur le plus



évident que la campagne d'Edge était bien et ce qu'il fallait, était la confédération des opposants qui se sont mobilisés afin de tuer le projet.

Je les appelle les Mépriseurs. Chaque communauté a ses Mépriseurs. Leur savoir concernant le sujet en question est encyclopédique, ils sont incroyablement intelligents, connaissent les meilleures pratiques et sont entièrement voués à la destruction de vos rêves. Leur mission n'est ni de soutenir votre enthousiasme ni d'encourager votre passion. Leur mission est de montrer l'étendue de leurs connaissances en vous expliquant pourquoi vous avez tort.

Je ne parle pas des sceptiques normaux, de braves gens qui ont de vrais doutes au sujet de produits qui n'ont pas encore fait leurs preuves. Ces sceptiques-là sont de bons soldats qui se battent pour forcer les idées mauvaises à déguerpir, améliorer les bonnes idées et rendre les grandes idées géniales. Mais seulement voilà, les sceptiques ont raison de concentrer leurs efforts sur cette campagne. L'Ubuntu Edge est une merveille de la technique qui fait environ dix trucs qui n'ont jamais encore été essayés. Le chemin critique menant à sa réalisation est un champ de mines de goulets d'étranglement, dont n'importe lequel pourrait faire la différence entre une poche pleine d'un trésor de geek et du matériel virtuel. L'idée

même de payer 695 \$ pour un rêve pourrait donner à réfléchir.

Mais je crois au produit et à la campagne et aurais volontiers contribué au niveau « Ubuntu Edge » où vous recevez un vrai téléphone (si je pouvais dépenser du fric comme cela). J'ai contribué au niveau Fondateur et j'encourage les autres à le faire aussi. Qui plus est, je crois que le niveau à 695 \$ US est une excellente affaire.

Voici pourquoi.

Premièrement, le téléphone ne sera fabriqué que si la somme entière de 32 M \$ US est financée. Et si, une fois que vous aurez reçu votre téléphone, vous décidez que vous ne l'aimez pas, vous pouvez le rendre. Vous avez bien lu, vous avez 28 jours pour rendre le téléphone et être complètement remboursé.

Deuxièmement, 695 \$ US n'est pas beaucoup. Je sais, cela semble fou. Scrooge McDuck en serait ravi. Si j'avais autant que cela, je le convertirais en billets d'un dollar et je me roulerais dedans tout nu. Je le ferais même avec l'argent que je possède actuellement, mais les pièces de 25 cents ont tendance à me faire mal au derrière.

Plus sérieusement, le prix de 695 \$ US est en fait très raisonnable pour ce que vous obtiendrez :

- Une batterie de dernière génération technologique avec une capacité de 5 à 10 fois celle des batteries actuelles.
- Un écran en glace cristal, du type utilisé sur des montres haut de gamme comme les Rolex et les Omegas, quasi impossible à rayer.
- Un téléphone entièrement débloqué qui tourne sous Android, ce qui fait que je peux l'utiliser avec mon fournisseur de services actuel (cela coûte aussi à peu près le prix d'un téléphone débloqué, non subventionné, acheté auprès d'une des entreprises de télécommunications).
- Soit un PC de bureau qui se glisse dans ma poche, soit un téléphone de la taille de ma poche qui tourne sous mon système d'exploitation de bureau préféré.

Je pense que l'une des choses les plus intéressantes au sujet du téléphone, et dont on ne parle qu'assez peu, est que ce n'est pas comme si vous achetiez le tout nouveau smartphone HTC auprès de Verizon. C'est un dispositif conçu pour les passionnés par des passionnés. Il va très, très loin et défie les autres fabricants d'appareils de les rejoindre dans leur jardin. Imaginez un téléphone qui dit : « Hé les mecs, tout ce que vous disiez à propos de la convergence et comment votre téléphone mobile est un ordinateur dans votre poche ! Ouais, nous venons d'en fabriquer un pour de vrai. » Boom. L'Edge laisse tomber son micro et quitte l'estrade en rou-

lant les mécaniques.

Non, ce n'est point un téléphone ordinaire qui ressemble à tout les autres qui existent, sauf pour une seule différence. C'est tellement différent du standard, qu'il joue avec Nate Silver dans l'allée, en improvisant. C'est le téléphone que Michael Schumacher fabriquerait s'il s'intéressait aux téléphones au lieu de voitures de course.

L'appareil n'est pas seulement un banc d'essai, il donne aux utilisateurs qui l'ont financé, la possibilité de suggérer des améliorations. Canonical a laissé entendre que, si la campagne de financement était une réussite, les utilisateurs pourrait influencer la direction des téléphones futurs. Vous pensez que votre prochain mobile devrait comprendre Steam pour que vous puissiez jouer à vos jeux stockés dans le nuage ? Dites-le leur. Si vous êtes assez nombreux, cela aura des chances d'arriver. Imaginez que vous alliez au

Salon de l'auto, que vous jetiez au vendeur un rouleau de billets de 100 \$ d'un diamètre de 7 cm, tenu par un élastique et que vous disiez, « Je prendrai ce concept-car Mercedes. Et voici ma liste des musts pour la prochaine version. » Nous aurions des voitures volantes en un rien de temps.

Si cette expérience dans le financement participatif d'une nouvelle plateforme mobile échoue, c'est possible que le véritable message concernant l'appareil s'est perdu entre la conception et le consommateur. Ce n'est pas un téléphone, c'est une idée. C'est une façon de réfléchir à la technologie que vous utilisez quotidiennement et de payer pour ses améliorations, pas de façon arithmétique, avec l'ajout d'un nouvel arrière-plan sexy ou une interface utilisateur à posséder absolument, mais de façon exponentielle, en prenant la meilleure technologie d'autant de domaines que possible et le glissant dans votre poche.

Au moment où vous lirez ces lignes, nous saurons si le projet a atteint son objectif de 32 M \$ US. Si c'est le cas, je serai fier d'avoir participé à son financement à ses tout débuts. Sinon, j'attends avec impatience la prochaine tentative de Canonical de repousser les limites et d'essayer quelque chose de nouveau. [Ndt : malheureusement, à la fin de la campagne (minuit, le 21 août 2013), les dons ne totalisaient que 12,8 M \$ US.]

Les Mépriseurs rechigneront toujours et, si la campagne sur Indiegogo échoue, ils diront : « Je vous l'avais bien dit. »

Si c'est une réussite, devoir payer le double pour un Edge sur eBay les agacera au plus haut point, parce que vous savez qu'ils en voudront un. Lorsque cela se produira, je m'abstiendrai de dire je vous l'avais bien dit.

Bonne chance et amusez-vous bien avec Ubuntu !



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



L'un des points forts de systèmes d'exploitation similaires à UNIX a toujours été le fait que la plupart des outils peuvent être utilisés avec d'autres outils. Ainsi, quand on m'a demandé comment mettre en place une caméra de sécurité simple, j'ai dû réfléchir à comment quelqu'un sans beaucoup d'expérience pouvait le faire. ZoneMinder est une application époustouflante, mais, à mon avis, ce serait trop pour la situation spécifique qui nécessitait une seule caméra orientée sur une porte.

Une chose que nous avons prise en compte a été la possibilité du vol ou de la destruction de l'ordinateur de stockage. Nous avons besoin d'une solution qui prendrait des photos uniquement en cas de mouvement. Nous voulions également synchroniser les photos avec un service dans le nuage.

Nous avons opté pour Dropbox aux dépens d'Ubuntu One parce que nous avons besoin d'un client fonctionnant aussi sur nos téléphones portables BlackBerry. Après nous être escrimés avec divers clients de capture vidéo, le programme en ligne de commande « motion » semblait être le plus proche de ce que nous voulions faire.

La première fois que nous avons

lancé motion, nous avons constaté qu'il créait des centaines d'images. Nous avons donc exécuté motion avec l'option `-s` (setup). Motion a affiché ceci :

```
[1] Changes: 0 - noise level: 18
[1] Changes: 1 - noise level: 18
[1] Changes: 0 - noise level: 18
```

Utilisez `Ctrl+C` pour interrompre motion. Lancer motion avec l'option `-s` crée une série de modifications d'image afin que motion puisse décider ce qui est le paysage et ce qui est du bruit.

Nous avons trouvé que le fichier de configuration par défaut dans `/etc/motion/motion.conf` créait encore trop d'images. Vous pouvez passer outre le fichier de configuration par défaut en créant un fichier nommé `motion.conf` dans votre répertoire home (attention : il ne s'agit pas d'un `.dotfile`, autrement dit, un fichier caché). Si avoir `motion.conf` dans votre dossier home ne vous plaît pas, vous pouvez toujours le renommer en autre chose et utiliser l'option `-c` (fichier de configuration) pour indiquer le fichier de configuration.

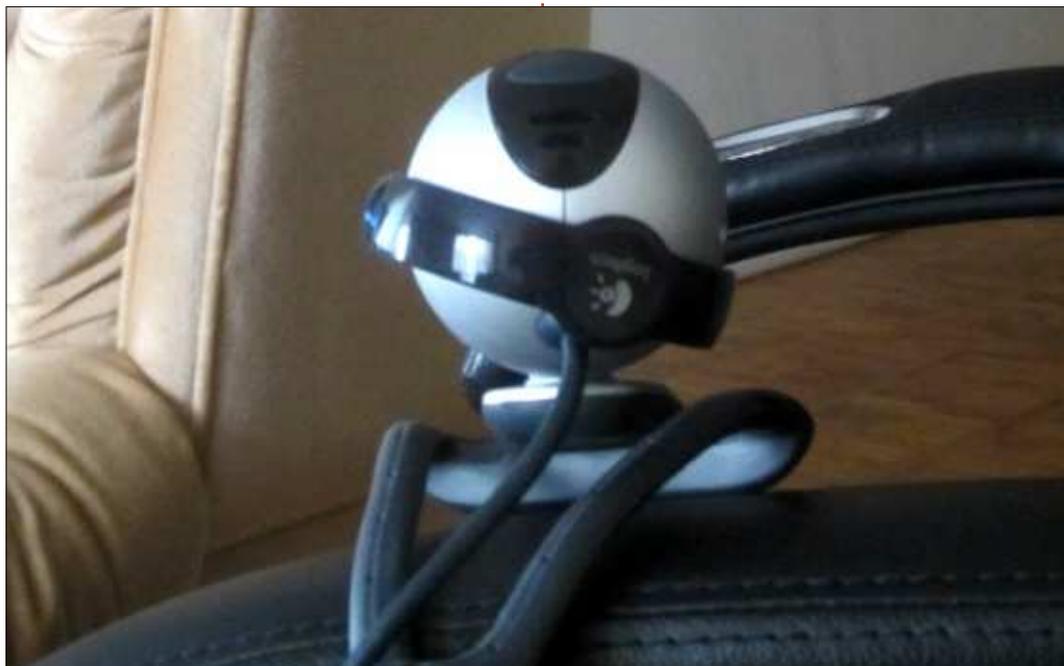
Nous avons créé un `motion.conf` avec les options suivantes :

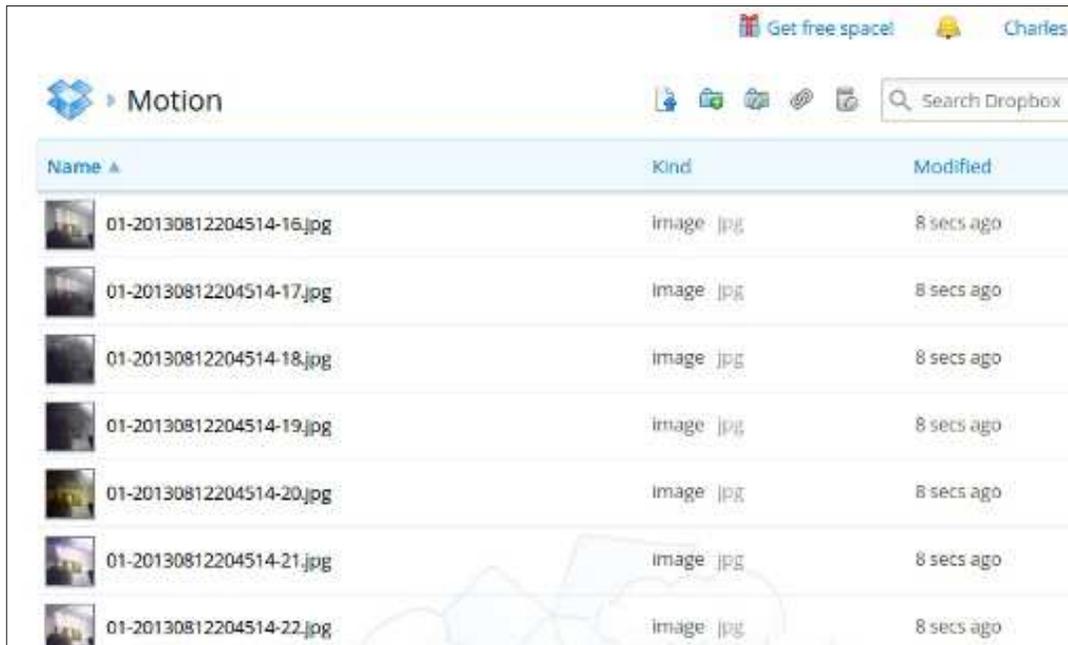
```
webcam_motion on
noise_level 255
framerate 2
```

L'option `webcam_motion` peut être soit `on` soit `off`. C'est `off` par défaut, parce que la `webcam_maxrate` par défaut est normalement de 1 image par seconde. Si `webcam_maxrate` est réglé à un taux plus élevé, `webcam_motion` limite toute capture à 1 image par seconde si aucun mouvement n'est détecté. Nous avons trouvé que l'activant (`on`) semblait réduire la quantité d'images capturées. Par défaut, le `noise_level` dans `/etc/motion/motion.conf` est 32, nous l'avons réglé plus haut (à 255) afin que la webcam ne se déclenche pas autant à cause des changements de luminosité.

Quand je suis entré dans le champ, ai marché jusqu'à la caméra et m'en suis éloigné, motion a pris 254 images. Cela peut sembler beaucoup à synchroniser, mais à 8-10 ko par image, Dropbox a rapidement synchronisé les images.

Pour le paramétrage de Dropbox, nous sommes d'abord allés sur `dropbox.com` et avons créé un compte. Moi, j'en avais déjà un et j'avais besoin de cliquer sur `More`, à gauche en bas de l'écran, pour ouvrir un menu comportant l'option `Install`. Cliquer sur `Install` m'a amené à une page où je pouvais





télécharger soit la version 32-bit soit la version 64-bit de l'outil de ligne de commande de Dropbox. En ce moment, ma machine est sous Linux Mint et le fichier .deb pour Ubuntu 32-bit s'est installé sans problème.

Après avoir installé Dropbox, vous aurez besoin d'installer le reste en exécutant :

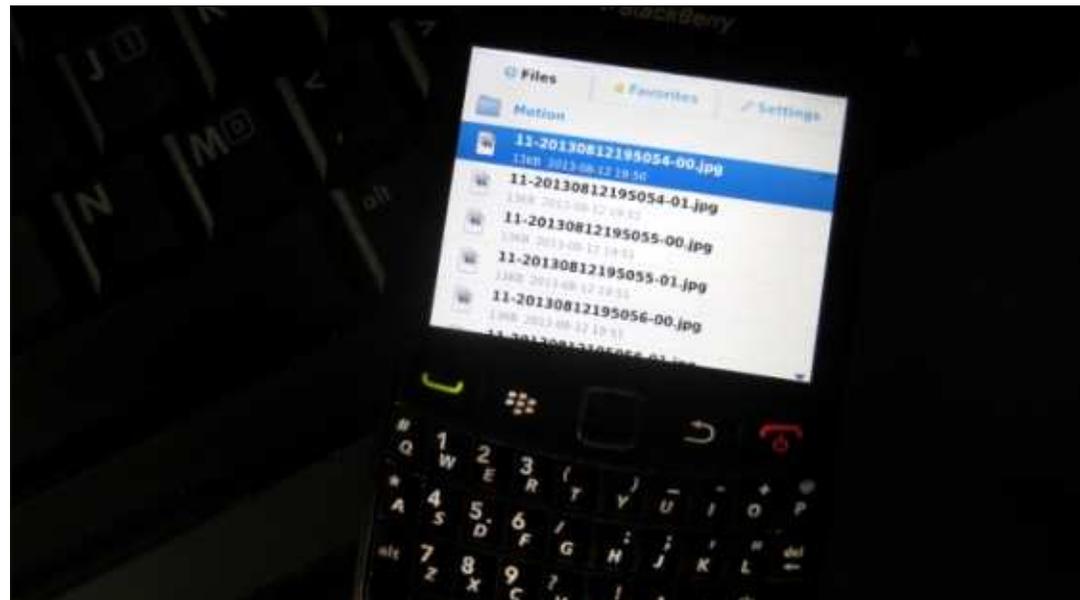
```
dropbox start -i
```

Dropbox téléchargera un fichier et installera une prise en charge de Nautilus. Vous devrez voir une petite icône dropbox sur votre panneau. Pendant l'installation, on vous posera plusieurs questions, y compris où vous voulez placer le dossier Dropbox ; nous l'avons

laissé par défaut, dans la racine de notre dossier home. Nous avons également créé un dossier appelé Motion dans ~/Dropbox, et avons donc fini par avoir un dossier nommé ~/Dropbox/Motion.

Puis nous avons installé l'appli Dropbox sur nos Blackberry. Motion stocke les images où il est exécuté, si toutefois son répertoire est accessible en écriture. Nous avons exécuté motion dans notre répertoire ~/Dropbox/Motion, puis, pour le tester, avons marché devant. Motion a pris des images et Dropbox a commencé tout de suite à télécharger les données de Motion que nous avons capturées.

Vous n'avez pas besoin d'installer le



logiciel Dropbox sur un ordinateur pour pouvoir visualiser les données dropbox. En nous connectant tout simplement au site web de Dropbox, nous pouvons voir toutes les photographies capturées par motion.

La flexibilité de faire tourner Dropbox soit sur un ordinateur, soit sur nos Blackberry, nous a garanti son accessibilité, que nous soyons près d'un PC ou ailleurs. Bien entendu, des solutions plus sophistiquées, comme Zoneminder, existent, mais en jumelant motion et Dropbox, nous avons trouvé une solution rapide, ne nécessitant pas beaucoup de paramétrage et qui nous donne accès à notre caméra de sécurité à peu près partout où nous allons.



Charles McColm est l'auteur d'*Instant XBMC*, un petit livre sur l'installation et la configuration de XBMCbuntu, une distribution *buntu + XBMC. Il est le gestionnaire d'un projet non-lucratif de réutilisation d'ordinateurs. Quand il ne fabrique pas des PC, il supprime les logiciels malveillants, en encourageant les gens à utiliser Linux et en accueillant des « heures Ubuntu » près de chez lui. Son blog est à : <http://www.charlesmccolm.com/>.



MON HISTOIRE

Écrit par Amichai Rotman

Je suis tombé dans le monde du Logiciel libre par le plus grand des hasards. C'était aux alentours de 1999. Je vivais avec des colocataires et l'un d'eux a commencé un cours de développement logiciel dans son université. J'avais Windows 98 installé sur mon PC et une carte de capture TV analogique qui refusait de fonctionner en plein écran, même avec tous les pilotes mis à jour et réinstallés !

Un jour, j'ai vu mon colocataire manipuler un tout nouveau système sur son ordinateur : Red Hat Linux. Il utilisait énormément la ligne de commande, en tapant sur un terminal encore monochrome noir et vert ; n'empêche que j'étais fasciné. Il semblait très facile à utiliser et il affirmait que tout fonctionnait une fois installé. Pas besoin de pilotes. Je lui ai demandé si je pouvais l'essayer sur mon propre PC. Il m'a ensuite révélé que c'était gratuit et qu'aucune clé de licence n'était nécessaire ; ces dernières informations m'ont convaincu, plus besoin de bricoler sans cesse juste pour que mon PC puisse travailler sans planter toutes les 5-10 minutes....

Il m'a gravé un exemplaire du CD (ceci date de l'époque des modems commutés à 14,4 Kbps ; ainsi, télécharger une autre copie m'aurait fait patienter un jour ou deux). Je l'ai installé à côté de mon Windows 98 et essayé de voir si tout fonctionnait : c'était le cas ! (enfin, sauf mon modem, qui était un WinModem. Mais le problème fut facilement résolu en faisant des recherches sur Internet avec Alta-Vista Recherche (Google n'existait pas encore).

J'ai commencé mon voyage avec les ordinateurs à l'âge de 13 ans, au milieu des années 80, avec un Commodore 64. Je l'utilisais principalement pour les jeux, bien sûr, mais j'ai même essayé de programmer un peu en BASIC. J'ai ensuite migré dans le monde des PC sous DOS 1.0 et ainsi de suite : Windows 3.1, Windows 95 (j'ai même touché un peu à Windows Millennium Edition !), je n'étais donc pas étranger à la ligne de commande. J'ai toujours aimé voir comment les choses fonctionnaient sous le capot et je me suis donc senti à l'aise avec ma nouvelle machine basée sur Linux. Après deux semaines, au cours desquelles je me suis assuré que tout fonctionnait –

même ma carte TV Capture fonctionnait mieux sous Linux – j'ai sauvegardé mes fichiers, formaté l'ensemble de mon disque dur et effectué la migration dans le monde du Logiciel libre. Je ne l'ai jamais regretté !

Le premier Ubuntu que j'ai installé fut la version 5.04 (en 2005). J'en avais lu plein de choses sur les sites de news Linux. J'étais lassé de KDE à l'époque et je voulais essayer quelque chose de nouveau. Je suis resté avec Ubuntu depuis. J'essaie une version LiveCD de Fedora de temps en temps, mais aucune d'entre elles n'était aussi fonctionnelle et stable qu'Ubuntu. J'aime aussi le fait que toutes les nouvelles applications sortent maintenant également pour Ubuntu (par ex. Steam par Valve), la façon dont les applications sont installées avec les plus populaires de chaque catégorie et le fait que l'utilisateur principal doit utiliser la commande « sudo » et qu'il n'est pas autorisé à se connecter en tant qu'utilisateur root par défaut. Je pense que cette stratégie permet d'économiser beaucoup de déconvenues aux utilisateurs inexpérimentés. Une autre chose que j'aime à propos de Ubuntu, bien que controversée, est

l'interface Unity. Il faut un certain temps pour s'y habituer, surtout pour les utilisateurs expérimentés de Linux, mais une fois que vous vous habituez à elle, c'est un jeu d'enfant à utiliser et évite l'encombrement du bureau. D'après mon expérience, il est plus facile à comprendre pour les personnes ignorantes en informatique, une fois que vous avez pris le temps d'expliquer son utilisation de base. Elles sont tellement habituées à travailler avec des interfaces utilisateurs mal conçues qu'il leur faut quelques minutes pour comprendre combien Ubuntu/Unity est plus facile...

J'ai, depuis, fait migrer quelques-uns de mes amis, des membres de ma famille et même un de mes clients, sur Ubuntu et ils sont beaucoup plus heureux avec leur ordinateur qu'ils ne l'étaient auparavant.



Amichai a commencé ses jours informatiques avec un C64. Aujourd'hui, il gère un service informatique et est fournisseur de solutions. Il se spécialise dans les solutions Libres et Open Source pour la maison et le secteur des petites entreprises dans sa ville natale.



MON OPINION

Écrit par Robin Catling

L'affaire qui commença avec Dapper Drake en 2007 est finie. La grande migration est achevée. Je n'ai plus d'ordinateur qui tourne sous Ubuntu. Maintenant ils exécutent tous Debian 7 Wheezy.

La désillusion couve depuis un certain temps, mais la vérité est apparue clairement au début de cette année : je n'ai plus aucun besoin de ce que propose Ubuntu en tant que distrib.

Je ne peux pas dire que c'est la faute de ceci ou cela. Dieu seul sait (bien que je sois athée – je ne crois pas en Marc l'Apôtre), j'ai essayé d'aimer Unity, vraiment. La bonne idée qui a commencé comme interface géniale pour un petit écran, dans le remix Ubuntu Netbook, n'a jamais abouti comme j'aurais voulu. Unity n'a jamais cessé d'être un obstacle sur mon chemin. Unity m'obligeait toujours à taper des trucs. Unity n'était jamais aussi personnalisable que j'aurais voulu. Ce n'était ni achevé ni prêt alors et les menus rapides et les icônes animées sont arrivés trop tard pour moi.

Je suis peut-être de la vieille école, mais je crois qu'une interface graphique

ne vous demande pas de lâcher la souris et taper quelque chose toutes les cinq secondes. Je ne voudrais certainement pas d'une interface avec trop d'icônes qui soit plus facile à utiliser si vous appreniez toute une feuille de raccourcis clavier. En fait, l'interface présentée dans la 11.04 était une pierre d'achoppement majeure que je n'ai jamais pu accepter. Le menu principal ne se trouvait pas où je l'aurais voulu et disparaissait et réapparaissait comme une parodie Apple-Mac du spectre de Marley. Le comportement des notifications n'est pas exactement celui que je voudrais non plus.

Le HUD (Head Up Display : affichage tête haute), par-dessus Unity, ne m'a jamais plu. L'ajout de loupes au dash d'Unity, surtout une qui cherchait des produits à acheter sur Amazon automatiquement chaque fois que vous essayiez d'ouvrir un programme, n'a pas amélioré les choses non plus. En particulier quand la

désactivation par défaut de « Inclure les résultats des recherches en ligne » a été strictement interdite. Ubuntu doit maintenant montrer des bénéfices, gagner sa vie. Il n'y a pas de mal à ça, si vous voulez jouer dans cet environnement-là. Je préférerais que mes achats et mon système d'exploitation restent séparés, merci, mais sans façon.

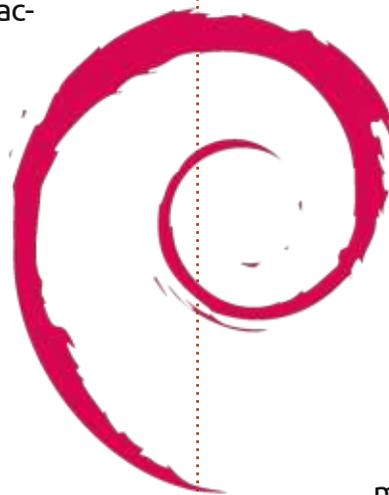
La convergence des interfaces bureau, télé(vision et phone), ne me plaît pas non plus. Cela peut être logique d'avoir une base de code commune, des outils communs, des cas d'utilisation communs, mais il me semble que nous progressons vers une approche « taille unique », qui ne convient à personne, où le bon sens est relégué à une place derrière la fanfare et les vidéos de marketing – un peu comme le gosse aux cheveux roux dans les photos de classe.

Soyons juste, Canonical avance rapidement : de nouveaux produits,

de nouveaux marchés, de nouvelles technologies : il y a une envie d'innover et de faire progresser Linux. Le problème c'est que ça ne va dans aucune direction que je voudrais. C'est audacieux et c'est souvent à la pointe de la technologie, mais en tant que quelqu'un qui s'est impliqué dans les tests d'Assurance qualité d'Ubuntu pendant quelques temps, en essayant d'y clouer le couvercle, ces pointes-là ne cessent de faire saigner.

Au fait, où est mon TV Ubuntu ?

Il semblerait que la pile Ubuntu soit un tout petit peu instable depuis la 11.04 – il se peut que ce soit tout ce travail sur Unity et les notifications, l'arrachage des composants de Gnome et l'ajout du propre code de Canonical, mais le résultat net est un flot continu de plantages de programmes ces quatre dernières sorties, au moment où la fiabilité d'un système d'exploitation mature aurait dû s'améliorer sans cesse. Je m'attendais à ce que chaque sortie soit plus stable, mais la 12.04 et la 12.10 ont entretenu la procession de notifications de plantages et je ne veux même pas parler de la 13.04.



Je peux vous dire que pendant le premier mois, sur trois portables d'âges, de fabricants et de processeurs différents, Debian n'a pas planté.

Des trucs vont me manquer. Ubuntu One, service de stockage dans le nuage : plein de bogues et affreusement prêt à planter au lancement et, pourtant, dans les trois mois, est devenu solide comme un roc et a pris un rôle essentiel dans mes sauvegardes. Actuellement, Ubuntu One est disponible pour Mac et Windows. Mais tout autre Linux ? C'est difficile. Et je n'aime pas le blocage. Ni l'incitation à l'achat. Ni les ventes croisées.

Et puis il y eut les controverses récentes ; j'ai écrit à ce sujet sur mon blog :

(<http://catlingmindswipe.blogspot.co.uk/2013/05/opinion-respect-in-community.html>) et je ne vais donc pas aborder ici la véritable rétrogradation des contributions communautaires ou le développement secret de la pile graphique Mir à la place de Wayland. Tout ce que je dirai est qu'il y a des façons de faire les choses et de communiquer avec les gens. La gestion des attentes existe bel et bien. On ne peut pas reprocher à la Communauté sa réaction réflexe quand, pendant huit ans, Canonical dit au monde qu'il s'agit d'une Distrib. Communautaire,

que chaque individu compte, que l'emblème en est le Cercle des Amis et qu'Ubuntu appartient à tous – jusqu'à cette année où on s'est rendu compte que ce n'est pas vrai.

Cela aussi est très bien : puisqu'on ne paie pas on ne peut pas choisir la musique. De toutes les façons, à qui appartient la musique ? Disons simplement que je suis loin d'être content depuis que Canonical a négocié avec l'État chinois afin d'y déployer Ubuntu. La Chine et les Logiciels libres sont actuellement incompatibles, quelle que soit la façon dont vous essayez de maquiller la chose et continuer à chanter votre propre chanson.

J'ai donc dit : « Arrêtez le car, je veux descendre. »

J'ai considéré les variétés officielles et j'ai failli choisir Linux Mint. Puis j'ai réfléchi aux dépendances des dérivés en aval d'Ubuntu, lui-même un dérivé en aval de Debian et je trouvais que c'était illogique. Pourquoi ne pas aller en amont à l'endroit où le travail communautaire a lieu ?

J'avoue que Debian n'est pas parfait. Gnome-3 (Gnome-Shell) reste une abomination hideuse et inutilisable, mais, devinez quoi, il ne m'a fallu qu'environ trois minutes pour revenir

vers un ensemble simple de panneaux et menus de Gnome-2. Je peux pointer, cliquer et personnaliser autant que je veux. Je suis un individu simple et j'ai besoin d'une interface simple.

Il est vrai aussi que Debian n'est pas autant développé au niveau interface graphique qu'Ubuntu, ou KDE, ou Mint et, oui, j'ai besoin de me plonger dans une session du terminal pour accomplir des choses un peu plus souvent que sous ces autres-là. Mais j'en sais assez maintenant, je ne suis pas un débutant, j'assume ces tracas. Il y a une communauté active derrière Debian et on peut trouver les réponses.

Je suis toujours heureux d'utiliser Linux, mais je suis en train d'exercer ma liberté de choisir. Je n'ai pas besoin de me joindre à des gens qui suivent la route de quelqu'un d'autre.

Podcast Full Circle épisode 34, Raspberry Jamboree 2013

Vos animateurs :

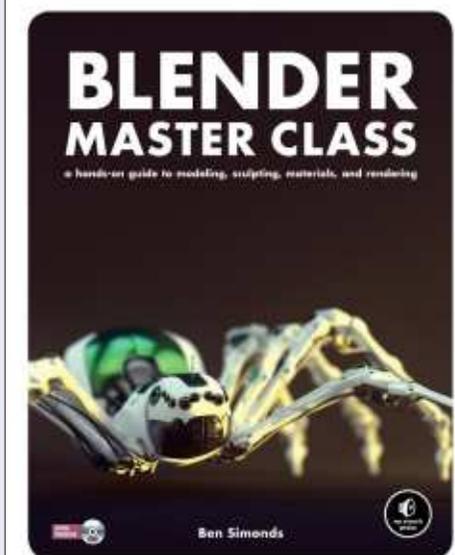
- Les Pounder
- Tony Hughes
- Jon Chamberlain
- Oliver Clark
- et Freaky Clown



depuis le Blackpool (UK) LUG
<http://blackpool.lug.org.uk>

Bienvenue dans cette première des deux parties de cette conférence spéciale. Dans cet épisode les présentateurs réfléchissent sur le premier Raspberry Jamboree qui se tiendra au Centre de conférences de Manchester, le 9 Mars 2013

Download



Blender Master Class - Un Guide pratique de modélisation, sculpture, matériaux et rendu par Ben Simonds

Février 2013, 288 p., w/ DVD
ISBN : 978-1-59327-477-1
En couleurs

49.95 \$ l'ouvrage et l'e-book gratuit
39.95 \$ l'e-book (PDF, Mobi, et ePub)

<http://nostarch.com/blendermasterclass.htm>



Tout au long du livre, on vous montrera Blender au moyen de trois projets : une créature chauve-souris, un robot araignée et un paysage de ruines dans la jungle. Ceux-ci vous apprendront diverses fonctionnalités de Blender telles que la modélisation (des pièces détachées du robot, l'anatomie et des briques), la texturisation et des effets comme les cheveux ou l'eau.

De façon inhabituelle, le livre commence en présentant GIMP, figurez-vous. Cependant, puisque vous passerez pas mal de temps à créer des textures dans GIMP, ce n'est pas du tout inutile.

Le chapitre 3, Préparation, vous fournit quelques informations de base concernant Blender et débute votre collecte de matières brutes pour la chauve-souris et le paysage dans la jungle. C'est au chapitre 4 que vous mettez les mains à la pâte et commencez l'extrusion des sommets, des coins et des faces. Ça peut vous sembler un outil très simpliste, mais c'est ô combien puissant combiné avec un mode d'ombrage/lissage.

Maintenant que vous avez le modèle dentelé de base, le chapitre 5 vous apprendra à ajouter des détails tels que le feuillage aux ruines dans la jungle, des fils et des pièces à votre 'bot et des yeux, des féroces canines

et des griffes à la créature.

Le chapitre 6 vous montre l'utilisation du mode sculpture de Blender. C'est un peu similaire à ce que vous pourriez voir dans certaines applications Windows telle que zSculpt.

La Retopologie (chapitre 7) m'a complètement largué. Il s'agit apparemment du « processus de création d'une nouvelle géométrie par-dessus un mesh existant tout en gardant la forme de base de l'objet et reconstruisant sa topologie. » Je veux bien le croire...

C'est au chapitre 8 que vous déballez votre modèle et commencez la texturisation. Dans le chapitre 9, vous ajoutez des poils à la chauve-souris. Le chapitre 10 vous plonge encore plus dans la texturisation, le 11 traite des opérations de peinture de textures dans GIMP et le 12 présente la création des matériaux (dans Blender).

Peu importe le nombre des détails dans votre modèle, c'est inutile sans illumination – et celle-ci est abordée dans le chapitre 13. C'est en réglant l'illumination juste comme il faut que vous donnez une ambiance – joyeuse et colorée ou, au contraire, sombre et sinistre – à votre modèle/paysage.

C'est au chapitre 14 que vous obtenez le rendu de l'image finale, soit

en une seule passe ou avec divers rendus combinés en une seule image.

Le sujet du livre est Blender, mais, puisqu'il ne vous apprend pas Blender d'une façon de type cliquez-sur-cestci, cliquez-sur-cela, il s'agit aussi partiellement d'un livre générique sur la modélisation. Pour l'apprentissage étape par étape de Blender, vous aurez besoin d'un autre livre (ou des tutoriels sur Blender dans le FCM). Il est vrai que le livre vous montre où les fonctions/boutons de base se trouvent, mais rien d'approfondi.

L'ouvrage peut vous sembler assez cher, mais il faut garder à l'esprit les images en couleurs partout et, dans les deux gammes de prix, vous obtenez une édition PDF/mobile alors que l'édition imprimée est livrée avec un DVD.

Si vous avez besoin d'un livre qui vous tient par la main et vous apprend la modélisation et les textures, il ne s'agit pas de celui-ci. Si vous connaissez déjà les bases de Blender et voulez progresser avec la modélisation ou la texturisation, alors c'est sans conteste le livre qu'il vous faut.



En le décryptant au mieux, j'ai conclu que Drive est un système de stockage de fichiers basé dans le nuage qui héberge Docs, Sheets (Tableur) et Slides (Présentation), les trois applications de base dans la suite bureautique de Google Office, dont le titre générique est Google Docs. Techniquement, quand vous créez un document dans Docs, il se trouve également dans Drive.

Alors que cela puisse sembler un peu déroutant, l'installation ne l'est pas : il n'y a rien à installer. Allez à <https://drive.google.com> et si vous avez une adresse Gmail, il suffit de vous inscrire. Sinon, obtenez une adresse et inscrivez-vous ensuite. Ainsi, vous aurez 5 Go d'espace de stockage gratuit à vie avec des options payantes qui s'élèvent jusqu'à environ 1 To. Si vous possédez un nouveau Chromebook ou Chromebox, vous obtenez 100 Go pendant 2 ans sur certains modèles.

À part cela, il vous suffit d'avoir un ordinateur, une tablette ou un smartphone, une connexion quelconque à Internet et le navigateur Chrome*.

Vous trouvez ça génial ? En fait, ça l'est, mais souvenez-vous de ce qui suit :

- Non seulement c'est le navigateur recommandé, mais Chrome est le seul

avec lequel vous avez accès à certaines fonctionnalités telles que l'édition hors ligne. Cela signifie que, si vous êtes fan inconditionnel d'un autre navigateur, vous n'y trouverez tout simplement pas certaines fonctions.

- Docs, Sheets et Slides sont les applis de base, mais vous trouverez plus de 100 applis dans le Google Web Store, depuis des traitements de texte de pointe jusqu'à des lecteurs de musique (choix bizarre pour une suite bureautique).

- Les fichiers sont sauvegardés sur Google Drive ou le cache de Chrome (si vous voulez faire des modifications hors ligne, plus de détails plus tard) ; donc il vous faut absolument une connexion au Net à un moment quelconque, même si, la plupart du temps, vous travaillez hors connexion. Si pour vous, « surfer sur le Web » signifie vous installer à l'extérieur du petit motel local environ une fois par mois, pour essayer de pirater leur signal, vous devrez vraiment chercher ailleurs. En outre, les fichiers ont un URL https sécurisé ; ainsi, si vous vous servez d'un signal partagé, il faudra vous assurer qu'il permet l'accès aux sites sécurisés.

Voici ce que vous obtenez en suivant le protocole :



C'est le menu. Il faut vous y habituer, car vous allez l'utiliser beaucoup. Et pour le reste ? Eh bien, comme vous découvrirez en lisant cet article, Google croit à la simplicité et ici le bouton Create est votre ami, car il fait la quasi-totalité du travail fastidieux.

Quant aux applis même (on ne les appelle pas des programmes), vous avez ce qui suit :

APPLI	UTILISATION	AVANTAGES	SPÉCIFICITÉS
Docs, alias Documents	Traitement de texte, apparenté à Word, Wordperfect ou Writer	Mimique les fonctions de base de tous les programmes mentionnés à gauche. Sait ouvrir les fichiers MS ou .odt, ainsi que les génériques au format standard. Enregistre sous format .gdoc vers Drive, mais vous pouvez télécharger un document en format .docx, .html, .pdf, .odt, .txt ou .rtf ou comme publication Web.	Les options sont limitées (16 polices, par exemple) et l'interface n'est pas personnalisable outre le plein écran et l'ajout d'une barre d'outil de formules mathématiques. Les modèles sont choisis avant d'ouvrir une appli et non l'inverse. Des options comme un filigrane sont très difficiles à configurer : il faut passer par le codage.
Sheets, alias Spreadsheets (Tableur)	Compatible Excel	Gère aussi .ods et permet la collaboration en ligne et la modification par de multiples personnes. Utilise les formules d'Excel et correspond en large partie à ce programme. Les fichiers sauvegardés ont le suffixe .gsheet, mais vous pouvez les télécharger en format xls/xlsx, .ods, .pdf, .csv, .txt, .html ou comme publication Web.	Pas beaucoup de bizarreries et la plupart des utilisateurs en sont très contents, même si son charme esthétique se compare à celui du pain moisi.
Slides, alias Presentations	Presqu'un clone de Powerpoint, mais ils le sont tous, non ?	Gère aussi les formats ppt/pptx ou odp.	Contrairement aux autres, ne peut pas sauvegarder vers le format LibreOffice .odp, mais, à la place, sauvegarde sous .gslides avec des options pour .pdf, .svc, .png, .jpg, .txt ou comme publication Web.

Bon, de quoi ont-elles l'air ? Regardez à droite. (Du haut en bas :) Docs, le traitement de texte. Oh... c'est passionnant, Non ? Sheets pour le tableur. Générique mais fonctionnel. Des diapos (Slides), en couleur !

Non, vous n'êtes pas devenu daltonien et moi, je ne lésine pas avec des photos en noir et blanc : ce sont les modèles de couleurs dont les deux premiers sont dans les gris foncés, le noir et le blanc. Malheureusement, c'est le prix à payer pour des produits qui utilisent le sourcing en ligne, il faut prendre ce qu'on vous donne et encaisser sans rien dire. Il n'y a que Slides qui vient avec un sens des couleurs dans le format de base, mais ce n'est que si vous réglez les diapositives mêmes en couleur. Sinon, c'est le même format inintéressant que tout le reste.

Peut-on les égayer avec des options ? Pas vraiment, puisque c'est uniquement en ligne. Vous pouvez enjoliver le navigateur Chrome un tout petit peu, mais pas Google Docs ni Drive.

Et qu'est-ce que c'est que ce bouton bleu dans le coin supérieur droit ? C'est l'option « Share » (partager) et elle se trouve dans tout ce qui est mis sur Drive. Si vous cliquez dessus, une liste d'options s'affiche, vous permettant de partager vos fichiers via Gmail, Google+, Facebook ou Twitter.

N.B. J'ai choisi plein écran pour les captures d'écran, ce qui explique l'absence totale de bordures du navigateur.

EFFICACITÉ OPÉRATIONNELLE

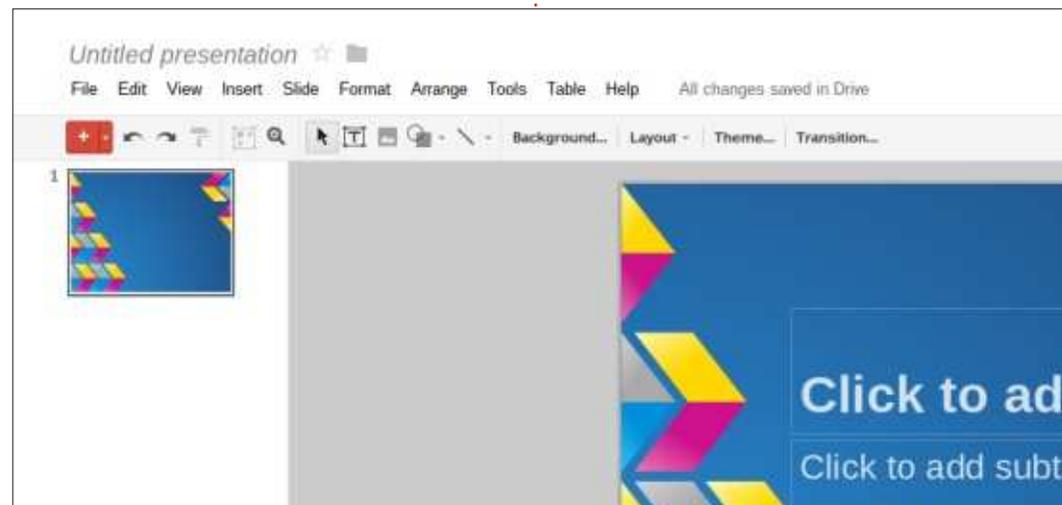
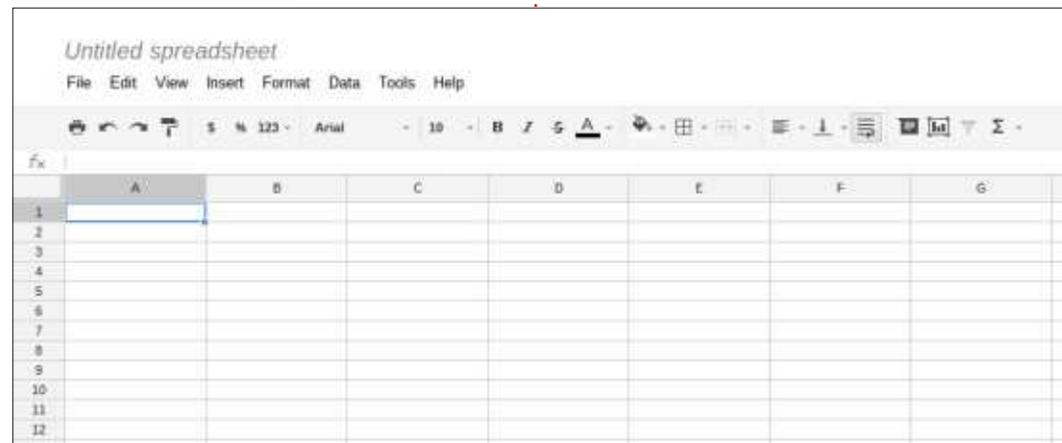
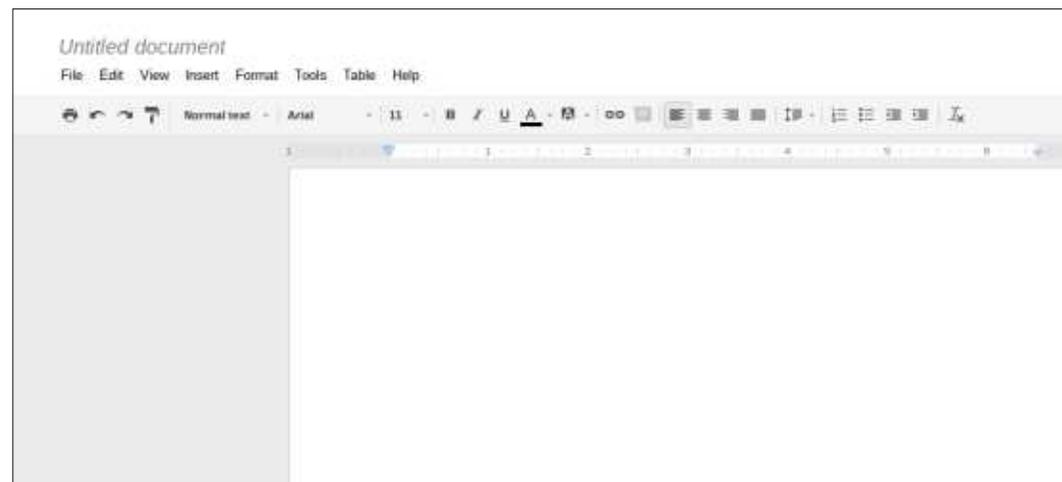
Comme vous l'avez sans doute compris à ce stade, ce sont des poids plume comparés aux versions commerciales. Cependant, ils sont 100% moins chers que tous les autres (sauf LibreOffice).

Comme pour tout ce qui est gratuit, vous devez être conscient de ses vétilles et de ses bizarreries.

Tout d'abord, selon la plupart des critiques n'importe laquelle d'entre elles peut gérer les fichiers MS et OpenDocument, mais est-ce bien vrai ?

Jusqu'à un certain point, et vous devez comprendre ce processus à plusieurs étapes (et celles-ci s'appliquent aussi à d'autres formats non-Google) :

1. Télécharger un/des fichier(s) vers Google Drive. N'importe quel type de fichier peut se stocker sur Drive, mais il faut se souvenir que cela ne signifie pas que le fichier s'ouvrira dans Docs. Les formats MS et LibreOffice sont les bienvenus, mais ce n'est pas le cas pour les fichiers Wordperfect (qui n'ont jamais voulu s'ouvrir pour moi). La plupart des génériques (.txt, .rtf, etc.) peuvent



également être ouverts et modifiés. Vous pouvez transférer des fichiers PDF, mais pas les modifier, à moins d'ajouter des options.

2. Demandez à Drive d'ouvrir le fichier et, alors que cela a l'air tout à fait simple, ça peut s'avérer délicat. Docs ne gère que ses propres .gdoc, .gsheet and .gslides et tout ce qui arrive dans un format différent doit être converti en format .g approprié. Ceci se fait automatiquement, mais il peut faire un ou deux caprices :

* Le formatage est limité, à cause des 16 polices dans Docs. Si vous avez un document étranger dans une police qui n'est pas proposée dans Docs, tant pis pour vous. Il va essayer de le convertir et il se peut qu'il y réussisse (après beaucoup de temps, je dois dire), mais les polices originales auront disparu et vous en obtiendrez les équivalents sous Google (qui, comme je l'ai découvert, n'ont rien à voir).

* Vous avez des filigranes ? Pas une option dans Docs (du moins pas facilement) et s'il y en a dans votre document original, l'échec de la conversion est garanti, je l'ai découvert à mes dépens.

3. Une fois les modifications terminées, vous pouvez transférer le fichier dans divers formats, ailleurs que dans Google Drive. Les divers formats comprennent

.docx, .pptx, .odt, .rtf, .txt, .html, .pdf et zippé ou vous pouvez publier sur le Web. Il va sans dire que vous pouvez également choisir de le garder sur Drive, si vous le désirez.

* Minute, papillon. Permettez-moi de clarifier ce point. Vous pouvez sauvegarder dans les formats Google vers Drive et vous pouvez importer presque n'importe quel autre format vers Drive, mais vous ne pouvez sauvegarder rien d'autre sauf les formats .g sur Drive. Cependant, ce n'est pas tout : si vous téléchargez un fichier en .odt vous pouvez tout de suite le téléverser sur Drive dans ce format-là. Allez comprendre !

* En voici un exemple. J'ai écrit cette critique sur Docs, je l'ai téléchargée en tant que .odt, puis j'ai découvert quelques erreurs. Lorsque je l'ai transférée à nouveau sur Drive, il l'a reconvertie et j'avais des fichiers multiples. Heureusement Drive fait figurer l'heure et la date sur chaque fichier.

* Ces problèmes surviennent aussi dans Sheets et Presentations. Utiliser des options qui ne sont pas disponibles dans Google Docs dans vos fichiers originaux chamboulera tout, c'est garanti. Mais, pour être juste, cela a toujours été un problème quand vous transférez sans cesse des fichiers d'une suite à une autre. Quiconque a déjà fait des allers et retours de fichiers entre les programmes de MS Office et leurs

équivalents dans LibreOffice peut en témoigner.

Ensuite, il faut que vous vous habituiez à une certaine modification dans votre façon de faire.

Par exemple, dans la plupart des suites, vous ouvrez le programme correspondant, puis vous choisissez un modèle. Dans Docs et Sheets, vous choisissez le modèle et c'est lui qui ouvre l'appli correspondante (Slides comporte des modèles dans son système de menus).

Et si vous voulez voir un vrai cas d'hyperactivité, regardez la fonction autosave (la sauvegarde automatique) dans n'importe laquelle des applis. Dès que vous commencez à taper, autosave démarre aussi. Pas question d'attendre qu'il y ait cent ou deux cents caractères, dès que vous vous arrêtez de taper ou faites une pause pour la ponctuation ou un hoquet, il est en train de sauvegarder.

Sinon, tout se déroule comme d'habitude, bien que la vitesse de la connexion au Net détermine ses performances exactes. Si la connexion est lente, vous remarquerez une certaine tendance au délai. Une ou deux fois, lorsque mon signal était faible, j'ai trouvé que c'était plus rapide de fermer le wifi et me mettre en mode hors connexion.

L'ÉDITION HORS LIGNE

Et quid de l'édition hors ligne, une fonctionnalité dont Google se vante au maximum ? Cela fonctionne, mais seulement si vous connaissez les démarches à suivre. Malheureusement, ce n'est pas configuré automatiquement et vous devez le demander via le menu principal. Une fois activé, il s'applique à tous les fichiers créés dans Docs, cependant j'ai vu des utilisateurs abandonner Docs parce que l'édition hors ligne est manquante, mais en découvrant plus tard qu'elle a échoué parce qu'ils avaient oublié d'activer le processus (petit conseil à Google : rendez-la automatique).

En outre, les fichiers hors ligne sont stockés dans le cache de Chrome. Mon conseil : pas d'excès de zèle pour le nettoyage du cache, surtout si vous voulez pouvoir utiliser l'édition hors ligne avant de retourner en ligne. Nettoyer le cache supprime les fichiers hors ligne (mais ne vous inquiétez pas, ils sont supprimés uniquement du cache).

Il y a quelques critiques qui disent qu'il n'y avait que les Docs et les Slides qui fonctionnaient hors ligne ; cependant, il semblerait que Sheets fasse aussi partie du mélange maintenant. À vérifier.

Les utilisateurs doivent se rendre compte aussi que travailler hors ligne veut dire qu'il faudra aller en ligne dans

un futur proche afin que Drive puisse auto-sauvegarder vos modifications (cela se fait automatiquement et sans heurts, au point que cela ne se voit pas). Si, pour quelque raison que ce soit, votre cache est nettoyé avant que vous ne retourniez en ligne, les modifications sont mortes et enterrées.

CONCLUSION

Alors, qu'est ce qui fait que j'y retourne malgré les tonnes de limitations et quelques étranges bizarreries ?

C'est basique, c'est gratuit et cela fonctionne sur presque tous les ordinateurs, tablettes ou smartphones qui existent. Essayez cela avec la plupart de suites bureautiques et vous serez convaincu. Il est vrai que même si MS, Corel ou encore OpenOffice/LibreOffice progressent dans le domaine des suites dans le nuage, ils en sont encore assez loin ou, dans le cas des deux premiers, ils sont tout simplement trop chers pour le commun des mortels.

Est-ce qu'il convient à tout le monde ? Absolument pas. Je pense que des étudiants qui essaient de créer des documents et tableurs complexes le trouveront insuffisant, tout comme certains professionnels. Cependant, l'utilisateur lambda le trouvera sans doute très utile, surtout ceux qui travaillent sur

beaucoup d'appareils mobiles différents. Plusieurs fois, je travaillais sur une tablette et tout d'un coup j'avais une idée géniale. Docs me permet d'aller sur le site et d'écrire des notes ou démarrer un nouveau dossier en toute simplicité, sans devoir allumer mon ordinateur portable (qui peut se trouver hors de portée).

D'accord, c'est vrai, il comporte quelques bizarreries, des options menu limitées et n'est pas du tout esthétique,

mais est-ce que quelqu'un a remarqué que beaucoup de suites bureautiques sont devenues tellement complexes aujourd'hui, que c'est comme si vous appreniez un nouveau langage ? Il se peut que, dans ce cas, moins soit mieux ; il suffit de vous rendre compte des limitations et de travailler avec.

AVIS IMPORTANT :

Toute l'édition du magazine Full Circle se fait dans Google Docs. L'édition de texte collaborative, gratuite et en ligne, est la réponse aux prières de tout éditeur. – Gord Campbell

Amen ! – Ronnie

TITLE	OWNER	LAST MODIFIED
FCM76 - Ask the New Guy Shared	Copil Yanez	16 Aug ma
FCM76 - Book Review - Blender Master Class Shared	me	16 Aug Gord Campbell
FCM76 - Command & Conquer - LaTeX CLI Cookbook Shared	Lucas Westermann	16 Aug Gord Campbell
FCM76 - Contribute Shared	me	9 Aug ma
FCM76 - Graphics - Blender Part 07 Shared	me	16 Aug Gord Campbell
FCM76 - Graphics - Inkscape Pt16 Shared	me	14 Aug Michael Kennedy
FCM76 - HowTo - LibreOffice Pt29: Draw Polygons, Arcs, and Curves Shared	Elmer Perry	14 Aug Michael Kennedy
FCM76 - HowTo - Programming in Python Pt 46 Shared	Greg Walters	16 Aug ma
FCM76 - HowTo - Spring Integration Shared	Oleg Tikhonov	16 Aug ma
FCM76 - Linux Labs - Simple security camera Shared	Charles McColm	10:49 ma
FCM76 - My Desktop Shared	me	15 Aug Gord Campbell
FCM76 - My Opinion Shared	me	15 Aug Michael Kennedy
FCM76 - My Story - Amichai Shared	me	16 Aug Josh Hertel
FCM76 - Q&A Shared	Gord Campbell	14 Aug Michael Kennedy



La quasi totalité des distrib. Linux comprennent un logiciel pour la gestion des photos. La plupart des utilisateurs n'utilisent que ceux installés par défaut. Ce qui fait que la lutte pour être l'organisateur de photos par défaut est marquante et importante. Si vous utilisez une distrib. GNOME, vous avez dû découvrir soit F-Spot soit Shotwell, car les deux sont de très populaires gestionnaires de photos. Shotwell est la norme dans Ubuntu et Fedora, alors que F-Spot reste le « par défaut » dans open SUSE. Est-il vraiment judicieux de rester avec le gestionnaire de photos par défaut, ou faudrait-il en changer ? Cet article vous aidera à prendre la décision.

GENÈSE

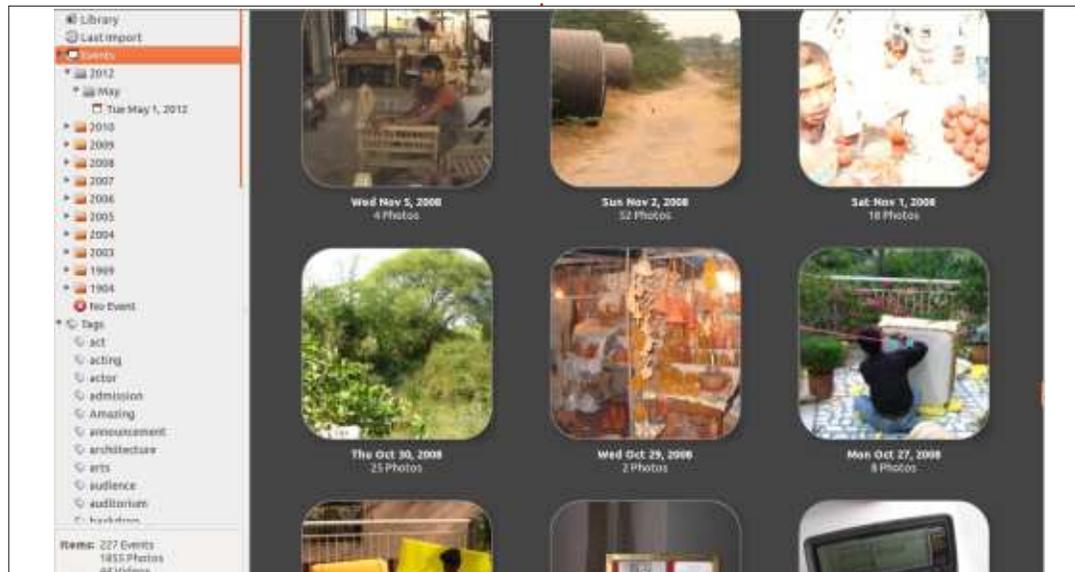
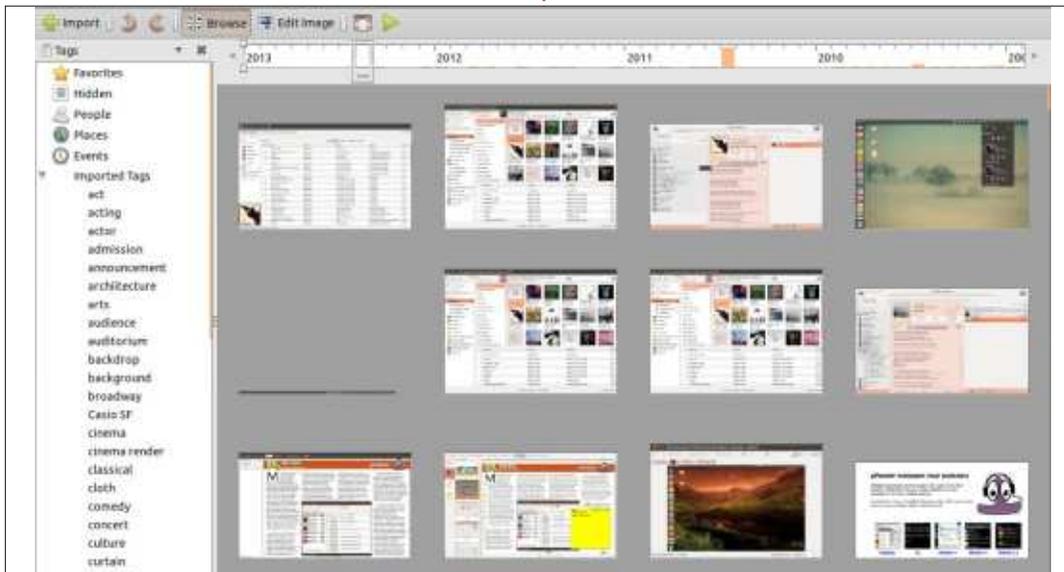
Pour faire cette critique, j'ai contacté Jim Nelson, le directeur exécutif de Yorba, la société de logiciels qui a créé Shotwell. Je lui ai demandé quand et pour quelle raison Shotwell fut créé. M. Nelson a dit : « Shotwell fut démarré en mars 2009. Adam Dingle était alors le directeur exécutif de Yorba et j'étais son seul employé. L'objectif d'Adam (et de Yorba) est d'améliorer l'expérience de l'environnement de bureau GNOME. Nous étions d'accord pour dire que l'expérience était défailante dans le domaine de la gestion des photos et nous avons donc commencé à travailler sur Shotwell. »

De son côté, F-Spot a sans doute vu le jour aux alentours de 2003. Cependant, certains contributeurs avaient des doutes sur l'existence de beaucoup de code à cette époque, car Mono lui-même a vu le jour en 2004 et F-Spot est une application Mono. Quand je lui ai demandé les raisons de la création de F-Spot, la réponse de Adam Tauno Williams, un développeur de F-Spot, a été : « Je dirais que c'était parce que le monde avait besoin d'une meilleure appli de gestion des photos. »

L'INTERFACE UTILISATEUR

F-Spot a une interface utilisateur (IU) en deux colonnes. La première

colonne contient un menu déroulant qui permet le parcours de photos étiquetées d'une certaine façon, dans un dossier précis, ou l'affichage des options pour l'édition d'une photo. La seconde colonne, qui occupe la plupart de l'espace, affiche les photos en mosaïques carrées. Une barre chronologique en haut, équipée d'un curseur, rend le tri des photos par mois ou par année très facile et intuitif. Les miniatures peuvent être redimensionnées avec un curseur – cette fonction est très commode et démontre la compréhension des développeurs que la « taille unique » ne convient pas à tous. Vous pouvez ajuster le thème dans le dialogue « Préférences ». Vous choisissez parmi une foultitude



d'options, de l'omniprésent « Ambiance » au moins connu « New Wave ».

L'interface utilisateur de Shotwell a également deux colonnes. La première colonne affiche la totalité du répertoire Images, comprenant la Bibliothèque, Événements, tous les tags et un dossier corbeille. La colonne suivante affiche la miniature des photos. Comme dans F-Spot, il y a un curseur pour en ajuster la taille. À la place de la barre chronologique dans F-Spot, Shotwell propose une alternative : Events (événements). La sélection de cette option dans la première colonne change l'affichage dans la deuxième colonne en une série de mosaïques carrées (ou presque carrées, les coins sont arrondis). Chaque mosaïque représente une collection de photos et de vidéos triées par la date de leur prise. Vous pouvez renommer les événements et ainsi, les mosaïques ressemblent d'autant plus à des albums. En outre, vous pouvez fusionner des événements. C'est une façon géniale de parcourir toutes vos photos et, en plus, c'est agréable à voir. Vous pouvez aussi activer la barre de recherches dans l'IU, elle est discrète et utile. Cependant, il manque les options de personnalisation de thème.

OPTIONS D'IMPORTATION

Je me souviens de mes parents, au moment des déménagements, transpor-

tant des albums photos lourds. Installer et configurer un nouveau gestionnaire de photos peut parfois être tout aussi éreintant. C'est là où l'option « Import » entre en action. La capacité d'un gestionnaire de photos à récupérer des photos à partir d'un dossier, d'une carte SD ou même de la bibliothèque d'un autre programme est de la plus haute importance.

Pendant la configuration de F-Spot, l'importation de photos était facile. Il fallait juste convaincre F-Spot de ne pas créer un doublon de chaque photo qu'il importait dans son propre dossier, mais, à part cela, le processus fut rapide et efficace. Cependant, lorsque, plus tard, j'ai essayé d'importer des photos à partir d'une carte SD, F-Spot semblait être réticent, presque xénophobe, à accepter de nouvelles photos. Finalement, je fus obligé d'annuler la fenêtre import qui ne répondait pas et de me diriger vers Shotwell.

Le désir de Shotwell d'acquérir vos photos est tellement fort que c'en est presque intrusif. Il sait, bien entendu,

suivre le chemin normal pour obtenir des photos – vous spécifiez le dossier et il prendra les photos. Mais il n'est pas du tout contre un peu de vol aussi.



Cliquez sur l'option « Import from F-Spot » et Shotwell saisira vos photos dans la base de données photographiques de son concurrent F-Spot (vraiment audacieux). Cette fonction rend la migration nettement plus facile. Insérez une carte SD et Shotwell y détectera rapidement

les images, vous permettant d'importer toute les photos avec un seul clic. Les options d'importation dans Shotwell rendent supportable un processus qui serait autrement douloureux et fastidieux.

LES RECHERCHES

Supposez ce qui suit : vous voulez mettre la main sur la photo géniale que quelqu'un a faite de vous il y a très longtemps. Vous démarrez votre gestionnaire de photos, puis vous vous arrêtez d'un coup. Vous venez de vous rendre compte de quelque chose d'affreux : vous ne connaissez pas le nom de la

photo et vous n'êtes pas du tout certain de l'année au cours de laquelle elle fut prise. Perdu dans un océan de photos nommées de façon cryptique, vous vous rabattez sur la barre de recherches. Ce scénario n'est pas aussi inhabituel que vous pourriez penser, car les photos sont souvent nommées arbitrairement et trouver celle que vous voulez peut être une tâche particulièrement délicate.

F-Spot a de géniales options de recherche sous « Find » dans la barre des menus (élémentaire, mon cher Watson). Vous pouvez déplacer de multiples tags dans la « barre Find » pour trouver votre image. Cependant, l'option trouver « par date », qui vous permet de spécifier une plage de temps dans laquelle rechercher, est plus utile. Vous pouvez rechercher par notation et même parcourir la liste des importations pour trouver la photo manquante. La seule critique que j'ai concerné la tendance de F-Spot à disparaître tout d'un coup. Ce comportement capricieux rend caduques vos recherches fastidieuses et est un problème qu'il faudrait résoudre. Qui plus est, ce tour de magie à la Houdini peut survenir pendant n'importe quelle tâche, pas seulement pendant que vous recherchez quelque chose, ce qui est agaçant au possible, c'est le moins qu'on puisse dire.

Shotwell aussi possède une batte-

rie convenable de fonctionnalités de recherche. La barre de recherches vous permet de filtrer les résultats par notation, tags, le format et si la photo/vidéo a un drapeau ou pas. Choisir « New Search » sous l'entrée « Edit » sur la barre de menus affiche un dialogue de recherche avancée. Cette option est extrêmement puissante et, si vous voulez bien attendre, vous retrouverez votre photo à la longue. La fonction Recherche de Shotwell a beau ne pas être aussi commode que celle de F-Spot, elle est sans aucun doute plus complète.

LA RETOUCHE PHOTO

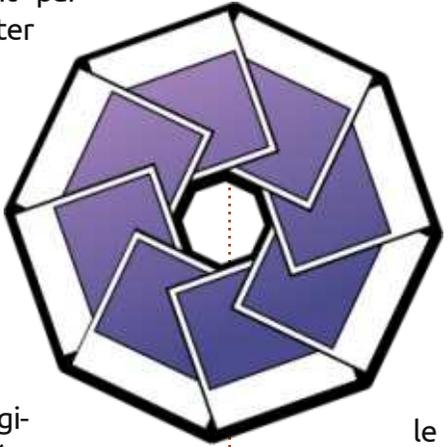
Sépia. Suppression des yeux rouges. Rogner. Des mots qui n'auraient pas eu de signification, pour la plupart des gens il y a quelques années, font partie du lexique de quiconque est propriétaire d'un smartphone. Aujourd'hui, un programme de gestion de photos doit forcément proposer quelques options d'édition de base.

La sélection de « Modifier » dans le menu déroulant de la première colonne de F-Spot affiche les options suivantes : Rogner, Réduction des yeux rouges, Désaturer, Effet sépia, Redressement, Flou artistique, Couleurs automatiques et Ajuster les couleurs. Cet arsenal d'outils, tout en permettant

aux utilisateurs de figoler leur photo jusqu'à ce qu'elle soit parfaite, peut aussi dérouter ceux qui ont moins d'expérience. La barre latérale affiche également l'histogramme de l'image et un menu déroulant qui permet aux utilisateurs de restaurer la « Version » originale. Savoir que l'original serait en sécurité, me mettait beaucoup plus à l'aise pendant mes expériences et s'avère être, à mon avis, une des meilleurs fonctions de F-Spot. En outre, F-Spot permet aux utilisateurs d'ouvrir l'image au moyen de la visionneuse d'image, un navigateur ou un éditeur de photo externe.

Shotwell vous permet de rogner l'image, supprimer les yeux rouges, ajuster la luminosité, la teinte et la saturation. Cependant, sa fonctionnalité la plus marquante est le bouton « Améliorer ». Un clic sur ce bouton en forme de baguette magique transforme votre photo, presque toujours pour le mieux. Cette option simple sera appréciée par la plupart des utilisateurs. Enfin, Shotwell est bien conscient de ses propres limites et un clic droit sur la photo vous donne la possibilité de l'éditer dans un éditeur de photos plus poussé tel que le merveilleux GIMP.

OPTIONS D'EXPORTATION



Enfin, nous sommes presque au bout de notre chemin. Après avoir importé les photos de l'appareil et les avoir éditées, nous sommes prêts pour l'étape finale. C'est quoi ? Ben, les mettre en ligne pour que le monde entier (ou, du moins, une partie du monde) puisse les voir, bien sûr.

F-Spot vous permet d'exporter vos images vers Flickr, Picasa Web et quelques autres sites. Toutefois, la capacité de mettre des images sur Facebook fait cruellement défaut. Shotwell vous permet de publier vos photos sur Flickr ou Picasa Web aussi bien que sur Facebook. F-Spot propose une option de créer un CD Photo, qui est aussi très utile.

CONCLUSION

Les deux gestionnaires de photos proposent d'excellentes fonctionnalités, ont une IU simple et un système d'étiquetage robuste. Cela dit, en ce qui me concerne, Shotwell l'emporte clairement. Son IU est un peu plus belle, ses recherches un peu plus puissantes et ses options d'exportation/publication

sont plus complètes. F-Spot reste un génial organisateur de photos, avec une barre chronologique intuitive, et sera peut-être mieux apprécié par ceux qui veulent davantage d'options de retouche photo.

CEPENDANT...

Si vous pensez que les deux options mentionnées étaient insuffisantes, dans le prochain numéro du FCM, je fais une critique d'encore une autre application FOSS de gestion de photos : digiKam. digiKam a été salué par Lifehacker comme étant le meilleur logiciel de gestion de photos qui existe pour Linux et il pourrait être juste ce que vous cherchez.

ÉPILOGUE - SOURIEZ S'IL VOUS PLAÎT

Une dernière chose. Pendant l'entretien avec M. Nelson, je lui ai demandé s'il pensait que F-Spot était un concurrent. Sa réponse m'a bien fait réfléchir. Après avoir précisé qu'il ne voulait pas « enterrer » F-Spot, il a dit : « Si les gens utilisent des Logiciels libres de quelque variété que ce soit, c'est une réussite ! » Voilà une vraie raison de sourire.

RÉSUMÉ

F-Spot (en haut à droite)



Avantages :

IU simple et intuitive avec une barre chronologique commode.
Options complètes pour la retouche photo.
Système d'étiquetage génial.
Options de recherche faciles et puissantes.

Inconvénients :

Plante souvent sans prévenir.
Pas d'exportation vers Facebook.

Site web : http://f-spot.org/Main_Page

Disponible pour Linux seulement.

Shotwell (en bas à droite)



Avantages :

Belle IU, surtout en mode « Événements ».
Option « Améliorer » photo en un clic.
Fonction d'importation rapide et efficace.
Options d'exportation/publication géniales.

Inconvénients :

La barre de recherches n'est souvent pas suffisante, il faut ouvrir recherche avancée.

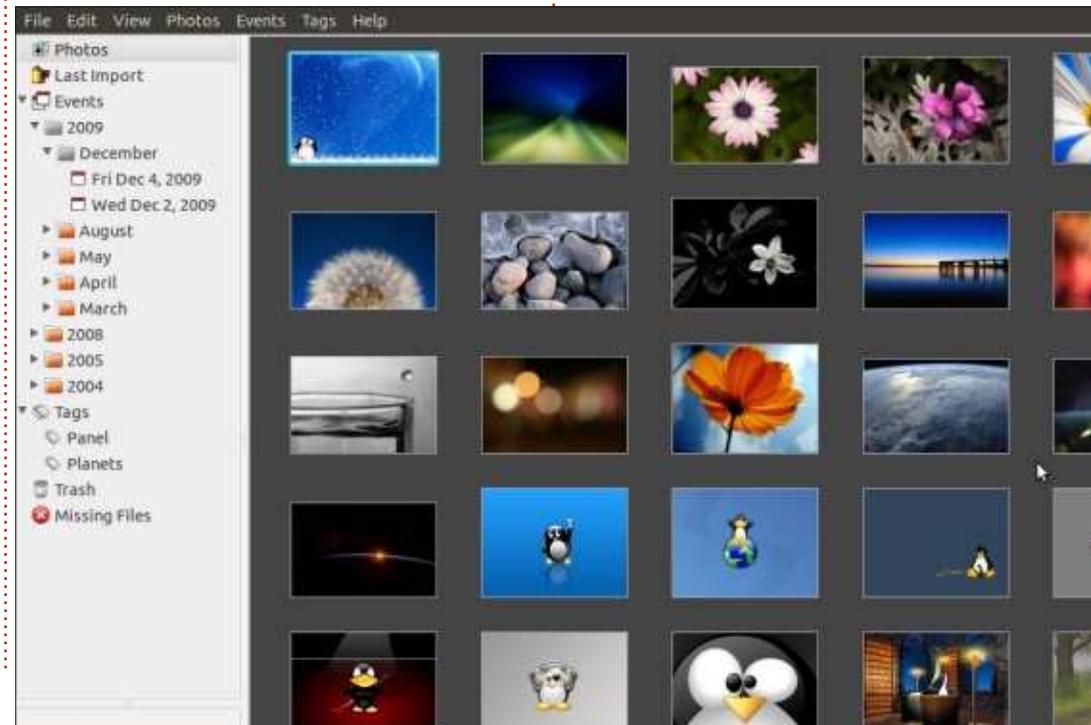
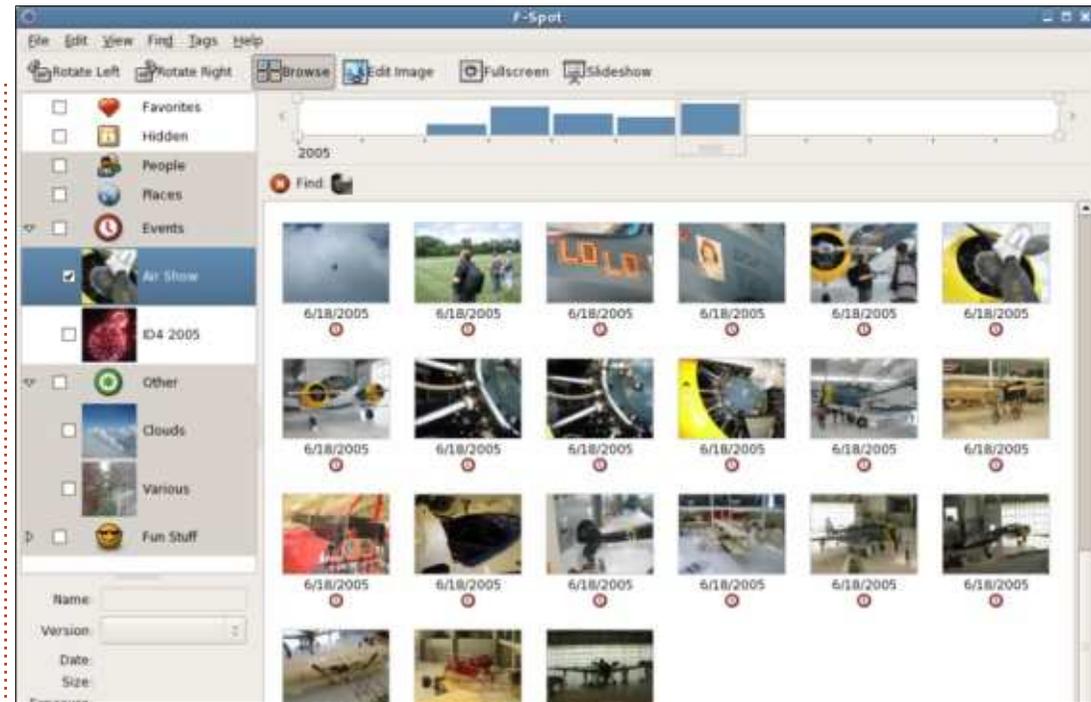
Site web :

<http://www.yorba.org/projects/shotwell/>

Disponible pour Linux seulement.

ET LE VAINQUEUR EST :

Shotwell !



Tushar est un Indien de 17 ans qui aime Ubuntu / FOSS. Il programme en Java et C + +, aime écrire et, plus récemment, fabriquer des applications Android. Si vous avez apprécié cet article et voudriez en lire d'autres, son blog est à tusharbhargava.wordpress.com.



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 :



goo.gl/FRTMI



facebook.com/fullcirclemagazine



twitter.com/#!/fullcirclemag



linkedin.com/company/full-circle-magazine



ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270

FULL CIRCLE A BESOIN DE VOUS !



Sans contributeur Full Circle serait un fichier PDF vide (ce que je ne pense pas que beaucoup de gens trouvent particulièrement intéressant). Nous sommes toujours à la recherche d'articles, commentaires, quoi que ce soit ! Même les petites choses comme les lettres et les écrans de bureau contribuent à combler le magazine.

Voir l'article [Écrire pour le Full Circle](#) dans ce numéro ([page 27](#)) pour lire nos règles de base.

Jetez un oeil à la [dernière page](#) de n'importe quel numéro pour obtenir les détails de l'endroit où envoyer vos contributions.

Oui, c'est vrai : **personne** ne m'a envoyé du courrier le mois dernier.

Je suis très triste...

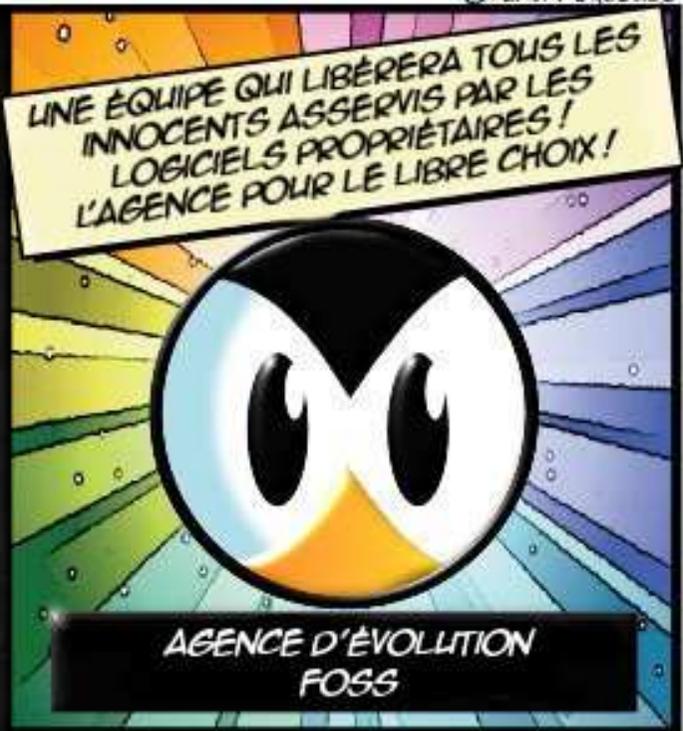


M'SIEU, Y A UN ENNUI!



PAS UN MOT DE PLUS, J'AI PRIS UNE MESURE POUR ARRÊTER TOUS LES MAUX DU MONDE!

ET LES GARS VONT FAIRE GRÈVE!



UNE ÉQUIPE QUI LIBÉRERA TOUS LES INNOCENTS ASSERVIS PAR LES LOGICIELS PROPRIÉTAIRES! L'AGENCE POUR LE LIBRE CHOIX!

AGENCE D'ÉVOLUTION FOSS



GÉNIAL, M'SIEU, MAIS J'VOULAIS VOUS DIRE QU'EN ÉTERNUANANT J'AI INCENDIÉ LE TIROIR DE VOS SLIPS.

⚡



Q&R

Rédigé par Gord Campbell

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

Q Dans certains programmes, il y a des boutons en bas de la fenêtre sur lesquels je ne peux pas appuyer parce qu'ils se trouvent en dessous du bas de l'écran et je ne peux pas déplacer la fenêtre plus haut que le haut de l'écran.

R Appuyez sur la touche Alt et gardez-la enfoncée, ce qui vous permettra de déplacer la fenêtre vers le haut. Puis ajustez la hauteur de la fenêtre et déplacez-la à nouveau vers le bas.

Q J'ai déjà utilisé cette commande, mais aujourd'hui le résultat était : `sudo ./waltop.sh: command not found`

R Utilisez cette commande :

```
locate waltop.sh
```

Puis cd jusqu'à son emplacement.

Q Je reçois des messages « low disk space » et je pense savoir qu'il y a une façon de nettoyer le disque.

R (Remerciements à *mojo706*, *oldfred* et *JoseeAntonioR* sur les forums Ubuntu.) Suivez ce tutoriel :

<https://sites.google.com/site/easylinuxtipsproject/clean>

Exécutez ces commandes aussi :

```
sudo update-grub
sudo apt-get autoremove
```

Et lisez cette « Community Help lesson » (leçon d'aide communautaire) : <https://help.ubuntu.com/community/RecoverLostDiskSpace>

Q Comment mettre mon ordinateur sous Xubuntu 12.04 LTS en veille prolongée ?

R (Merci à *2F4U* sur les forums Ubuntu.) La mise en veille prolongée est désactivée dans Ubuntu 12.04. Si vous voulez la réactiver, suivez le guide officiel : <https://help.ubuntu.com/12.04/ubuntu-help/power-hibernate.html>

Q J'ai installé Linux Mint Cinnamon 15 ; comment récupérer les logiciels déjà achetés dans la Logithèque Ubuntu afin de les installer sur Linux Mint ?

R Installez VirtualBox avec l'« Extension Pack », installez Ubuntu 12.04 dans VirtualBox, téléchargez les programmes que vous avez achetés, copiez les fichiers .deb sur une clé USB et installez-les dans Mint. Faites attention aux dépendances : un certain programme.deb aura besoin de cette lib-là.deb ou de toutuntasdelibs.deb.

Q Quelqu'un pourrait-il me recommander un outil de création de tutoriel pour les captures d'écran et les vidéos ?

R Pour les captures d'écran, « recordmydesktop » est le programme le plus populaire. Pour l'édition de vidéos, j'aime bien Cinelerra, mais sa courbe d'apprentissage est significative et il pourrait être beaucoup plus que ce dont vous avez besoin. « Cinelerra for Grandma » est le meilleur site pour en apprendre davantage.

Q J'ai un serveur FTP et j'ai besoin de savoir comment restreindre les utilisateurs à leurs répertoires.

R (Remerciements à *LHammonds*.) Lisez : <http://www.hammondslegacy.com/forum/viewtopic.php?f=40&t=197>

Q Je cherche une application dédiée pour un terminal port série.

R Minicom est un clone de Telix, le programme terminal populaire de MS-DOS. Putty est une autre possibilité.

Q Puis, quand je lance le programme terminal et choisis un port, j'ai le message « Permission denied » (Permission refusée).

R `ls -l /dev/ttyUSB0`
affiche : `crw-rw---T 1 root dialout 188, 0 Feb 12 12:01 /dev/ttyUSB0`

Alors, j'exécute cette commande :

```
sudo adduser <username> dialout
```

et je redémarre ma machine.

Q J'ai essayé de télécharger le code source de la série Python du FCM, mais le site web concerne la santé et non pas la programmation.

R Le site de Greg est un .net, pas un .com.

Q J'ai un portable Dell Latitude D610 tournant sous Xubuntu 12.04.2 LTS Precise Pangolin. J'ai du mal à comprendre comment accélérer le ventilateur manuellement.

R (Merci à **Toz** sur les forums Ubuntu.) Jetez un œil à ce site web : <http://www.cyberciti.biz/faq/controlli-ng-dell-fan-speeds-temperature-on-ubuntu-debian-linux/>

LES QUESTIONS LES PLUS POPULAIRES ET LES PLUS ACTIVES SUR ASKUBUNTU

* Faire une installation propre d'Ubuntu 13.04 par-dessus un autre Ubuntu 13.04
<http://goo.gl/hgJW3U>

* Panique noyau - pas de synchronisation : pas d'init trouvé. Essayez de passer init=option au noyau
<http://goo.gl/3U217K>

* Désinstaller Ubuntu et récupérer Windows 7
<http://goo.gl/gPxrZo>

* Impossible de me connecter à un réseau sans fil ou câblé sous Ubuntu 12.04 ou 13.04
<http://goo.gl/jNqoWp>

* Comment configurer CUPS et modifier le réglage de SAMBA pour aucune imprimante ?
<http://goo.gl/UtzfSF>

* Comment trouver des répertoires contenant beaucoup de fichiers ?
<http://goo.gl/ygaQSt>

* Comment enlever Python 2.7 après avoir installé Python 3.3 ?
<http://goo.gl/ot4fow>

* Comment savoir si tout mon matériel a des pilotes installés comme il faut ?
<http://goo.gl/l68oDc>

* Comment installer et configurer Wine ?
<http://goo.gl/i1lDlz>

* Peut-on se servir d'Ubuntu pour diagnostiquer des problèmes de disque dur ou de RAM sous Windows ?
<http://goo.gl/PO70jl>

* Chromebook : Touche Map Search à Ctrl, Ubuntu
<http://goo.gl/Ps6uOm>

* L'écran tactile fonctionnait avec « essayer sans installer », mais plus maintenant
<http://goo.gl/TRFwmK>

* Impossible de connecter Galaxy Nexus à Ubuntu 12.04 via gMTP
<http://goo.gl/qhbcl5>

* Problèmes de gestion d'alimentation sous Linux
<http://goo.gl/ubJf6T>

* Perplexe concernant la méthode à utiliser pour une installation
<http://goo.gl/Mirx4l>

* Quelle est la commande pour minimiser un terminal ?
<http://goo.gl/SXTpos>

* Je ne peux pas me servir du terminal pendant que la commande gedit s'exécute
<http://goo.gl/u4kUbk>

* Quelle est la politique de LTS sup-

port de Canonical pour les logiciels EOL ?
<http://goo.gl/0z9qb0>

* J'ai téléchargé un fichier EPUB. Comment le transférer d'Ubuntu vers mon iPad ?
<http://goo.gl/NNxpoj>

* Y a-t-il une façon plus facile ou plus « correcte » pour ouvrir gedit en tant que root ?
<http://goo.gl/acAXns>

* Possibilité d'installer Oracle JDK 32-bit sur Ubuntu 64-bit
<http://goo.gl/rQTGgq>

* Puis-je simuler l'appui sur un bouton d'une page web à partir du terminal ?
<http://goo.gl/mmBLiv>

* Écran noir après menu d'amorçage Ubuntu 12 & 13
<http://goo.gl/cBOELL>

* Impossibilité d'ajuster la luminosité de l'écran sur Acer Aspire S3
<http://goo.gl/69IH4X>

* Comment utiliser la commande lpc avec cups 1.4.3 sous Ubuntu 10.04 ?
<http://goo.gl/kg14rR>

* Pourquoi faut-il taper « ./ » avant d'exécuter un programme dans le réper-

toire actuel ?

<http://goo.gl/6E4pZw>

* Quels langages de programmation devrais-je apprendre pour devenir développeur Ubuntu ?

<http://goo.gl/u7ymM1>

* Voulez-vous continuer [O/n] ? Pourquoi la majuscule ?

<http://goo.gl/sLiLua>

* Ambiguïté dans l'utilisation des commandes « ls -l » et « file » sur un fichier

<http://goo.gl/EuY9ql>

* Empêcher le PC de s'éteindre sur bouton Alimentation

<http://goo.gl/fdCTDh>

* Comment changer l'écran de connexion par défaut dans la 12.04 ?

<http://goo.gl/3LC2BW>

* 12.04 et problèmes avec Asus 1015E

<http://goo.gl/DlTi0e>

ASTUCES ET TECHNIQUES

Poids plume ?



Ce mois-ci, j'ai ressuscité un ordinateur qui a neuf ans. Le vieux Compaq a un processeur Athlon 3000+ et 768

Mo de mémoire, mais l'alimentation était grillée. Quand la carte mère de l'ordinateur d'un ami s'est trouvée cramée aussi, j'ai pu greffer son alimentation au Compaq, convertissant ainsi deux ordinateurs morts en un qui fonctionnait.

Ayant eu l'occasion de m'amuser avec Xubuntu sur mon ordinateur de bureau principal, un PC, j'ai décidé que le moment était venu de jeter un œil au dernier Ubuntu, 32-bit 13.04. Une fois Gedit et Nemo installés, je l'ai trouvé utilisable et lui attribuais de bonnes notes pour la faible utilisation de la mémoire et pour ses performances en général.

Il y a eu deux ou trois problèmes, que j'ai attribués plus tard au matériel, mais cela suffisait pour essayer autre chose. Il ne voulait pas jouer des vidéos Youtube, car ce processeur-là n'est plus pris en charge par Adobe Flash Player ! Que devrais-je essayer ensuite ? Quand j'ai recherché « Linux léger » sur Google, il m'a suggéré Crunchbang dont j'avais tant entendu parler, mais son noyau était ancien et ne prenait pas en charge mon adaptateur wifi USB, alors qu'Ubuntu 11.10, si !!

Le suivant : Linux Mint 15, 32-bit avec Mate. Toujours pas de Youtube, mais presque tout fonctionnait. L'application « vidéos » pouvait lire des fichiers téléchargés .flv, bien que le processeur soit trop lent pour gérer 720 x 480 H.264 sans perdre d'images, parfois beaucoup d'images. J'ai installé Conky pour pouvoir

voir la température du processeur et celle du disque dur, l'utilisation du processeur et de la mémoire, etc. Le simple fait de bouger une fenêtre taxait le processeur. Il utilisait environ 2 fois plus de mémoire que Ubuntu (ou Crunchbang), mais je pouvais ouvrir un PDF de 50 pages et deux ou trois onglets dans Chrome tout en restant en dessous de 400 Mo de mémoire.

Banshee s'est planté ; je suppose que, comme Adobe Flash Player, il sert des instructions SSE2 qui sont inexistantes dans ce processeur-là. « Vidéos » pouvait lire ma musique et même un DVD. (« Vidéos » semble être le lecteur Totem.) La connexion Wifi s'est interrompue deux ou trois fois, mais pas assez souvent pour que le problème devienne intrusif. N'était-ce rien que de la douceur et la gentillesse ? Non, et de loin. Outre des petits problèmes, le système a redémarré spontanément plusieurs fois et de façon que je ne pouvais pas reproduire. Une amie n'a pas d'ordinateur et je pensais qu'elle pouvait utiliser celui-ci au lieu d'aller à la bibliothèque quand elle voulait envoyer ou lire ses mails. Ce n'est tout simplement pas assez fiable pour mettre un débutant à l'aise ; je passerais trop de temps à fournir un soutien téléphonique.

Ensuite vint l'utilisation du vieux ordinateur comme machine d'essai sur laquelle je pourrais m'amuser avec Arch Linux. Tandis que j'ai réussi à faire fonctionner un système en ligne de com-

mande, tout ce que j'ai essayé pour faire fonctionner Startx a échoué. Le résultat en était un écran plein de lignes et l'annonce que X s'était fermé normalement. Brrrr.

Une seule option de plus, celle que j'avais sauté au départ : Xubuntu. Il avait aussi des problèmes, mais je me suis finalement rendu compte que tous les problèmes avaient lieu dans les cinq premières minutes après l'avoir allumé. Bon, il s'agit d'un « joint froid » dans un quelconque connecteur, qui fonctionne très bien une fois réchauffé. Cela pourrait même être le socket du processeur, mais je ne vais quand même pas enlever le refroidisseur, remettre le processeur comme il faut et réinstaller le refroidisseur.

Xubuntu fonctionne très bien et paraît utiliser un peu moins de mémoire que Ubuntu. Ce qui fait que, maintenant, j'ai un vieil ordinateur qui fonctionne très bien si je lui laisse cinq minutes pour s'échauffer, mais qui ne gère pas Youtube. Ce n'est pas mon premier choix, mais c'est une machine adéquate en cas de besoin.



Après une longue carrière dans l'industrie informatique, y compris une période comme rédacteur en chef de Computing Canada et Computer Dealer News, **Gord** est maintenant plus ou moins à la retraite.



Il y a longtemps, en 2004, The Mana World (TMW) a démarré avec un désert et une poignée de monstres et, depuis, est devenu un monde composé de plusieurs villes et des centaines de régions habitées par des monstres. Le jeu est mature et massivement multijoueur, avec un thème basé sur les dessins animés japonais. Ce que The Mana World a de particulier est son développement actif croissant et la communauté qui l'entoure. Par exemple : de nouveaux objets sont fréquemment introduits dans le jeu pendant les périodes des vacances ; à Pâques de l'année dernière deux chapeaux Egg-shell (en coquille d'œuf) y ont été introduits, ainsi qu'une nouvelle quête. Des événements comme celui-là ne durent qu'un moment, les objets devant rares parce qu'ils ne peuvent être vendus que de personnage en personnage. D'autres quêtes et objets, plus pérennes, sont introduits de temps en temps, habituellement au cours d'un cycle de 4 à 8 mois, mais parfois plus rapidement.

Comme je l'ai laissé entendre, The Mana World est un jeu basé sur un client/serveur : on ne peut y jouer qu'en connectant un client à un serveur. Dans le numéro 57, j'ai décrit la création d'un serveur TMW, mais vous n'avez pas besoin d'installer votre propre serveur, puisqu'il en existe déjà beaucoup qui sont très

bien. Pour ce qui concerne pas mal des serveurs, vous pouvez tout simplement exécuter le client manaplus (<http://manaplus.org/>) et vous inscrire pour avoir un compte. Toutefois, cela n'est pas vrai pour le serveur principal qui se trouve à server.themanaworld.org. Suite au pollage des comptes, il est nécessaire de vous inscrire manuellement sur le site web : <http://www.themanaworld.org/registration.php>

Il y a souvent une version du client du

Mana World dans les dépôts d'Ubuntu et d'autres distributions. Je préfère toujours obtenir le client directement du site manaplus. Des versions sont également disponibles pour Mac OS X, Windows et il y a une Android bêta (que j'ai exécutée une fois sur un Pivos Xios DS Media Play et il fonctionnait assez bien pour jouer via le clavier).

Au départ, l'équipe de The Mana World a développé un client en parallèle avec le serveur. Cela dit, pendant plusieurs années,

beaucoup de gens trouvaient qu'il était plus agréable de jouer au jeu avec un client alternatif connu sous le nom de « 4144's manaplus client » qui, depuis, est devenu le client officiel recommandé par l'équipe de The Mana World.

Une fois inscrit, en ligne et connecté, vous devez créer un personnage. Il faut lui donner un nom, changer la couleur et le style de ses cheveux et attribuer 24 points « stat » entre Strength (force), Agility, Vitality, Intelligence, Dexterity (habileté) ou Luck (chance). Quand vous commencez, vous pouvez attribuer un maximum de 9 points à chacun des stat. Tout au long du jeu, quand vous passez d'un niveau au suivant, vous gagnez plus de points stat que vous pouvez attribuer au stat que vous voulez. Un bon équilibre pour un nouveau joueur est d'assigner 8 points à Force, Vitalité et Dextérité. Une telle distribution garantira votre survie pendant les tout premiers niveaux. Une autre chose qui est très spécifique à The Mana World est que les professions ne sont pas vraiment statiques. Il est possible de consacrer beaucoup de points à une profession, d'apprendre toutes les compétences nécessaires à cette profession, puis de changer de profession et de compétences plus tard. Généralement, beaucoup de joueurs jouent un personnage du



genre guerrier pour les 30 premiers niveaux environ, puis changent pour une classe d'archers qui met l'emphase sur la Dextérité et l'Agilité (pour la vitesse). À des niveaux plus avancés, les joueurs créeront souvent des classes hybrides telles que archer/mage afin de pouvoir se guérir et guérir d'autres (parce que les archers sont assez faiblard, mais tuent rapidement).

Quand vous commencez à jouer sur le serveur principal, vous vous remarquerez debout, presque nu, à côté de Sorfina, une femme aux cheveux gris. Voici l'histoire : vous étiez sur un bateau, mais vous vous êtes échoué et une bande de voleurs s'est sauvée avec vos vêtements. C'est le début d'une sorte de tutoriel abrégé que vous devez suivre afin d'apprendre certaines des bases du jeu : comment parler aux gens (des NPC, ou personnages qui ne jouent pas) et ce qu'il faut faire avec des éléments (ouvrir un coffre, par exemple). Quand vous parlez à Sorfina (faites un clic droit dessus), vous devez choisir votre langage et elle vous lira vos droits et, surtout, vos devoirs (je veux parler des règles du serveur). Les règles du serveur sont standards : n'utilisez pas de « bots » (vous ne pouvez pas exécuter des scripts qui feraient tout le travail à votre place), respectez les autres, pas de mendicité, parlez anglais en ville (il se peut que d'autres serveurs permettent d'autres langues en ville et d'autres langues sont permises en dehors du

bourg) et une poignée d'autres règles.

Au cours de cette première quête, Sorfina vous demande tout simplement de marcher vers le tapis rouge en utilisant les touches fléchées du clavier (vous

pouvez également vous servir de la souris, mais dans mon expérience, le jeu est tellement axé sur le clavier qu'il faut mieux se contenter d'utiliser celui-ci pour la plupart des tâches. Ensuite, Sorfina déverrouille le coffre derrière elle et vous demande

d'appuyer sur N (pour next ou suivant) afin de changer le personnage auquel vous parlez, puis de parler au coffre en appuyant sur T (talk ou parler). Quand vous parlerez au coffre, vous recevrez des shorts en lambeaux. Tous les éléments que



vous recevrez d'autres sources (comme des coffres), ou de monstres, iront dans votre sac à dos qui est invisible. Vous devez « équiper » un élément pour pouvoir l'utiliser. La touche F3 ouvre votre sac à dos/la fenêtre d'inventaire où vous pouvez équiper, déséquiper et lâcher des éléments. Remarquez sans faute les boutons en haut et à droite de l'écran : le bouton étiqueté INV a la même fonction d'inventaire que la touche F3. Un autre bouton que vous voudrez examiner tout de suite est le bouton SET (F9) pour SETup. Cliquez sur ce bouton, puis cliquez sur l'onglet « Input » vers le haut de la fenêtre qui s'affiche : vous verrez plusieurs onglets pleins de raccourcis clavier (il y en a plus de 100). Ne vous découragez pas, car beaucoup d'entre eux font des choses inutiles comme afficher certaines émoticônes, mais quelques-uns sont très utiles (z pour ramasser des éléments lâchés par des monstres, par exemple).

Une fois que vous aurez « équipé » le chemisier et le short en coton dans votre inventaire, il faut passer à autre chose. Quand vous commencez à partir, on vous arrêtera. Appuyez sur N pour voir Sorfina et lui parler à nouveau ; elle vous dira de parler à sa petite-fille dans le bâtiment au sud-est du bâtiment où vous vous trouvez. Elle parle brièvement aussi à propos d'un homme qui s'appelle Aidan et des récompenses pour la chasse aux monstres. Aidan est quelqu'un que vous devez impérativement rencontrer tôt dans le

jeu. Quand vous aurez progressé au-delà du tutoriel de base et serez entré dans la ville de Tulimshar, rencontrez Aidan rapidement afin de commencer à accumuler ce qui s'appelle des « points monstre ». Si vous commencez à tuer plein de monstres sans avoir parlé à Aidan, vous n'accumulerez pas des points monstres et ne recevrez pas les éléments distribués par une dame nommée Ishi (elle est debout à côté d'Aidan) qui peuvent être vraiment utiles même quand vous aurez atteint le niveau 90 et plus (des pilons de poulet et la quête des sœurs Illia). Pour le moment vous ne pourrez pas atteindre Aidan avant d'avoir réussi les quêtes de base ; allez donc trouver Tanisha dans le bâtiment vers le sud-est (vous croiserez un autre NPC qui s'appelle Liana – tous les NPC ne font pas des trucs utiles). Quand vous l'aurez trouvée, parlez à Tanisha, qui vous enverra tuer des asticots et, une fois que vous aurez réussi cette quête-là, vous donnera un couteau comme récompense. Réussir cette première quête vous fera avancer d'un nouveau niveau (ou deux). Appuyez sur la touche F2 après pour augmenter vos statistiques. Habituellement, à ce moment-là, j'augmente Dextérité et Force.

Pour chaque dizaine de points dans une statistique, d'autres trucs sont concernés. À la droite des statistiques principales, vous verrez d'autres statistiques, notamment Attack, Defence, % Accuracy (précision), % Evade, % Critical et Damage par seconde. Avant d'aller trop loin, vous

voudriez peut-être regarder le wiki de The Mana World : <http://wiki.themanaworld.org/index.php>. Ce wiki décrit presque toutes les quêtes. Vous pourriez penser que le wiki est un « walk-through » des quêtes et, d'une certaine façon, c'est le cas, mais il ne vous dit jamais l'emplacement précis de toutes les quêtes et vous ne connaîtrez pas vraiment la difficulté des monstres/quêtes avant de les avoir essayés vous-même.

Certaines des quêtes impliquent une connaissance de choses comme la théorie des couleurs, d'autres impliquent de céder une certaine quantité d'éléments pour en fabriquer d'autres et d'autres encore de tuer un quelconque boss (ou de tuer assez de méchants et de récupérer ce qu'ils ont lâché). Un des aspects agréables de TMW est que tout ne tourne pas autour de tueries (bien que Candor soit un festival de massacres) ; pour de nombreuses quêtes, il faudra trouver un ou des élément(s). Pour la quête pascal de l'année dernière, il fallait courir partout en cherchant du butin sous des œufs de Pâques (ce qui est difficile quand il y a une centaine d'autres personnes qui cherchent en même temps que vous, sachant que les œufs disparaissent après un certain nombre de coups d'œil).

Aux environs du niveau 20, vous voudrez rencontrer le NPC nommé Luca qui vous aidera à maîtriser les « skills » (compétences). La plupart des compétences ne

seront pas disponibles avant d'avoir parlé avec le NPC approprié et avant d'avoir terminé la quête *ad hoc*. Il y a une ou des quête(s) liée(s) à chaque compétence. Certaines compétences nécessitent une quantité précise de statistiques ou un niveau défini avant que vous ne puissiez tenter la compétence. De nouveau, une visite au wiki peut vous aider pour les compétences.

Enfin, vous commencerez à collectionner des objets. Comme déjà dit, certains objets deviennent « indisponibles », ce qui signifie que vous devez les obtenir auprès d'autres joueurs. D'autres objets sont rares parce qu'ils ne sont disponibles qu'à partir de niveaux avancés (90+). Certains objets sont vraiment inutiles, mais coûtent très cher néanmoins puisqu'ils ne sont plus disponibles. Pas mal de joueurs possèdent de vastes collections d'objets amassés sur plusieurs années.

L'aspect social de The Mana World fait partie du plaisir. Beaucoup de joueurs ayant atteint un haut niveau se contentent de s'asseoir en ville (habituellement Hurnscald, une ville à l'ouest de la ville de départ, Tulimshar) et de papoter ou attendre les événements, qu'ils soient créés par des « GM » (Game Masters, ou Maîtres du jeu) ou engendrés par d'autres joueurs. Candor est un exemple d'un tel événement ; il a lieu dans une grotte sur une île. Contre paiement, un NPC déclenchera plus de 20 vagues de monstres, dont certains

sont les plus aguerris du jeu. Il faut 5 joueurs pour démarrer un événement Candor et, avec 10 ou plus, le succès est presque garanti. À la fin de toutes les vagues, les survivants reçoivent des « points boss » qui peuvent être troqués contre des objets spéciaux (actuellement, juste une tuque).

Plus tôt, j'ai parlé brièvement des classes et j'ai fait une allusion au fait que des joueurs peuvent jouer des classes hybrides. Les classes de joueur de base sont les guerriers, les archers et les mages, bien qu'il n'y ait pas de système strict de classe – cela dépend davantage de comment votre joueur est présenté et des compétences que vous avez obtenues. Chaque classe a des forces et des faiblesses. Par exemple, les mages savent envoyer de méchants éclairs, dont certains font plus de 1 000 points de dommages (avec l'équipement approprié), mais ils ne peuvent pas se vêtir de métal. Les guerriers peuvent porter une armure métallique hautement défensive, mais cela les rend très vulnérables aux attaques de foudre du mage en mode PvP (Joueur contre joueur). Les archers sont rapides comme l'éclair et causent de gros dommages par seconde dans les niveaux avancés, mais il ne peuvent pas se parer de la meilleure armure sans subir de pénalités.

Et oui, Player versus Player est une composante à laquelle vous devrez vous

attaquer à terme. Beaucoup de joueurs préfèrent jouer en mode coopératif plutôt qu'en PvP, mais il y a deux ou trois zones désignées pour le PvP. Dans une de ces zones se trouve la clé (pas une vraie clé, mais des monstres qui laissent tomber des objets nécessaires) de l'obtention de l'un des meilleurs costumes d'armure (pantalon, haut, chapeau). Si vous n'aimez pas le PvP, devenez l'associé d'un ami ou des amis puissants, ou rejoignez une guilde du Mana World (allez voir sur Google).



Je regarde ce jeu de temps en temps depuis 2004 et il a évolué à une vitesse remarquable. Ce qui le rend vraiment très intéressant, c'est le fait que son contenu est toujours en développement. Le jeu même est un peu trop lent pour certains, surtout au départ, mais cela s'améliore avec vos progrès. Certains joueurs veulent bien aider des nouveaux (si, toutefois, ils ne mendient pas) avec des quêtes spécifiques ou l'obtention d'objets spécifiques.

Si ce sont les MMORPG qui vous intéressent et si des graphismes 2D ne vous incommode pas, The Mana World est un bon jeu qui vaut le coup d'être essayé.

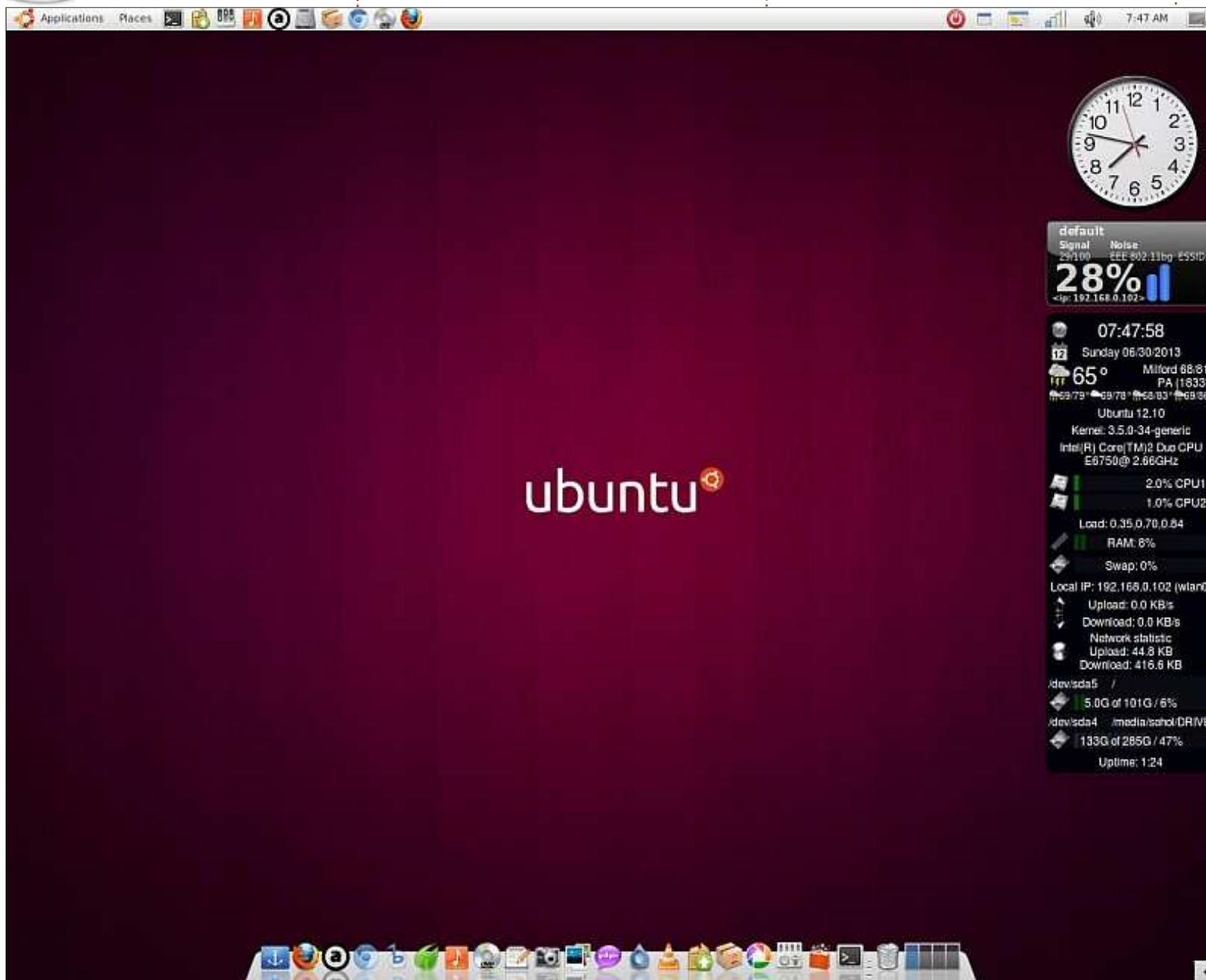


Charles McColm est l'auteur d'*Instant XBMC*, un petit livre sur l'installation et la configuration XBMCbuntu, une distribution *buntu + XBMC. Charles est le gestionnaire d'un projet non lucratif de réutilisation d'ordinateurs. Quand il ne fabrique pas des PC, il supprime les logiciels malveillants, en encourageant les gens à utiliser Linux, et en organisant des « heures Ubuntu » dans sa ville. Son blog est à : <http://www.charlesmccolm.com/>.



MON BUREAU

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



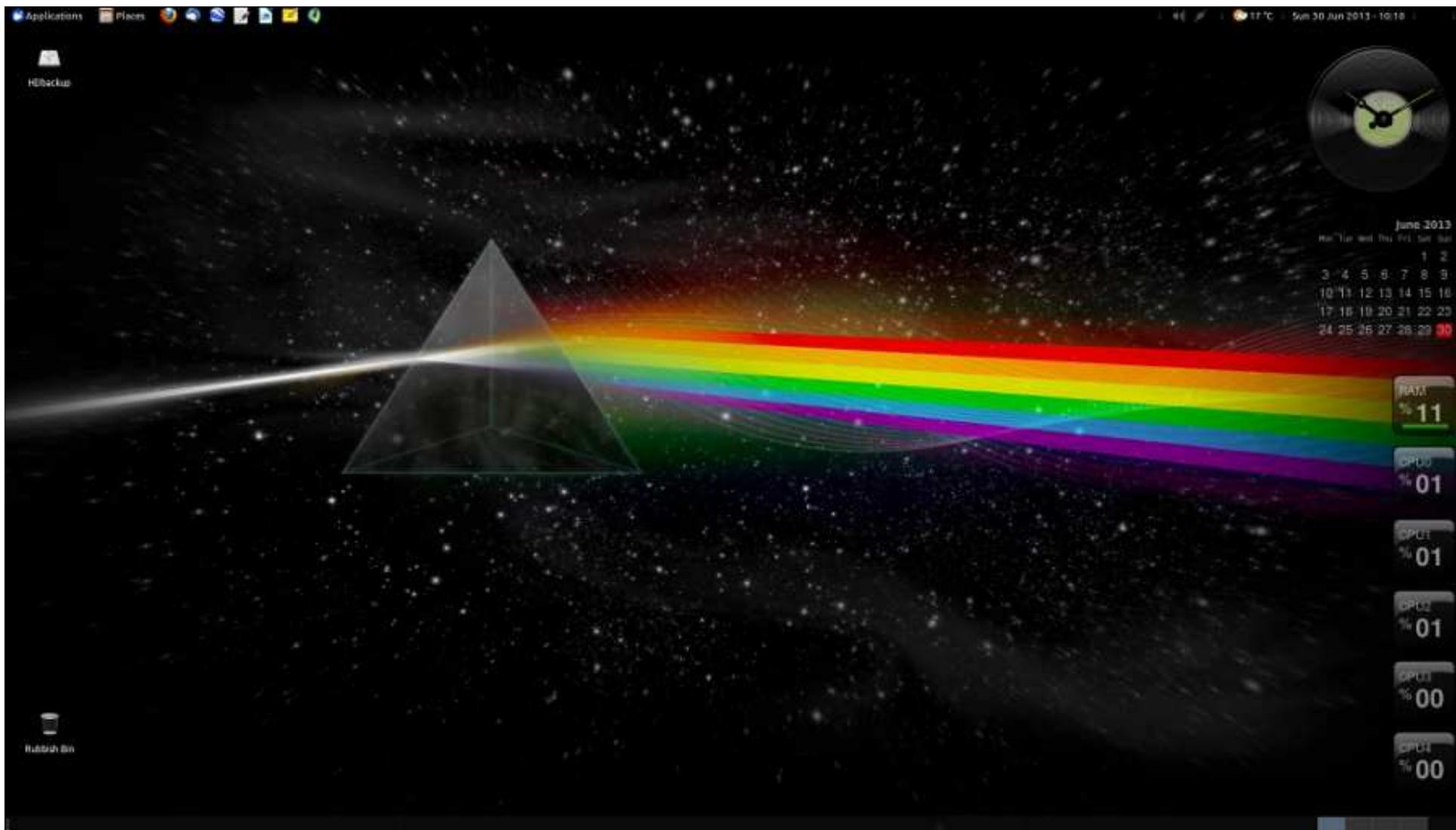
J'utilise Ubuntu depuis 2008.

J'utilise Ubuntu 12.10 sous Gnome Classic Shell avec Docky, le thème Greybird, Pidgin, Déluge, Picasa, Wine, et les lecteurs de musique Beatbox et Audacious, ainsi que des Screenlets.

Mon PC est un Dell Optiplex Intel Core2 Duo 6750 avec 4 Go de mémoire et un disque dur Samsung de 750 Go.

L'écran est un CRT Dell P1130 21" fonctionnant à 1280 x 1024.

Jim Nagy



J'utilise Xubuntu 13.04 avec XFCE 4.10. J'ai adoré le vieux Gnome 2, donc, autant que possible, j'ai utilisé XFCE pour recréer cela. J'utilise Greybird comme thème, mais pas la nouvelle version 13.04. J'ai récupéré l'ancienne version de la 12.04, car il rend les menus déroulants beaux et sombres,

et puis je leur ajoute de la transparence.

J'utilise quelques Screenlets – CPU et RAM-mètres – un calendrier et une horloge qui ressemble à un disque vinyle.

Le fond d'écran est, bien entendu, une refonte de Pink Floyd Dark Side Of The Moon.

Caractéristiques:

CPU : AMD Bulldozer FX-4100 Quad Core@3,6 GHz.

Carte graphique : NVidia GT430.

Carte mère : Asus M5A78L-M LX.

RAM : 8 Go DDR3.

Disque dur : Western Digital 1 To SATA2 Green (pas très rapide mais tellement silencieux).

David Wright



Voici mon ordinateur portable. Un Samsung 370R4V sous Ubuntu 12.10 32-bit (en double-amorçage avec Windows 7 Ultimate).

Les spécifications de mon ordinateur portable sont :

Processeur : Intel Pentium 997 (1,6 GHz) Dual Core.
 Résolution : 1368 x 768 (14").
 Disque dur : 500 Go.

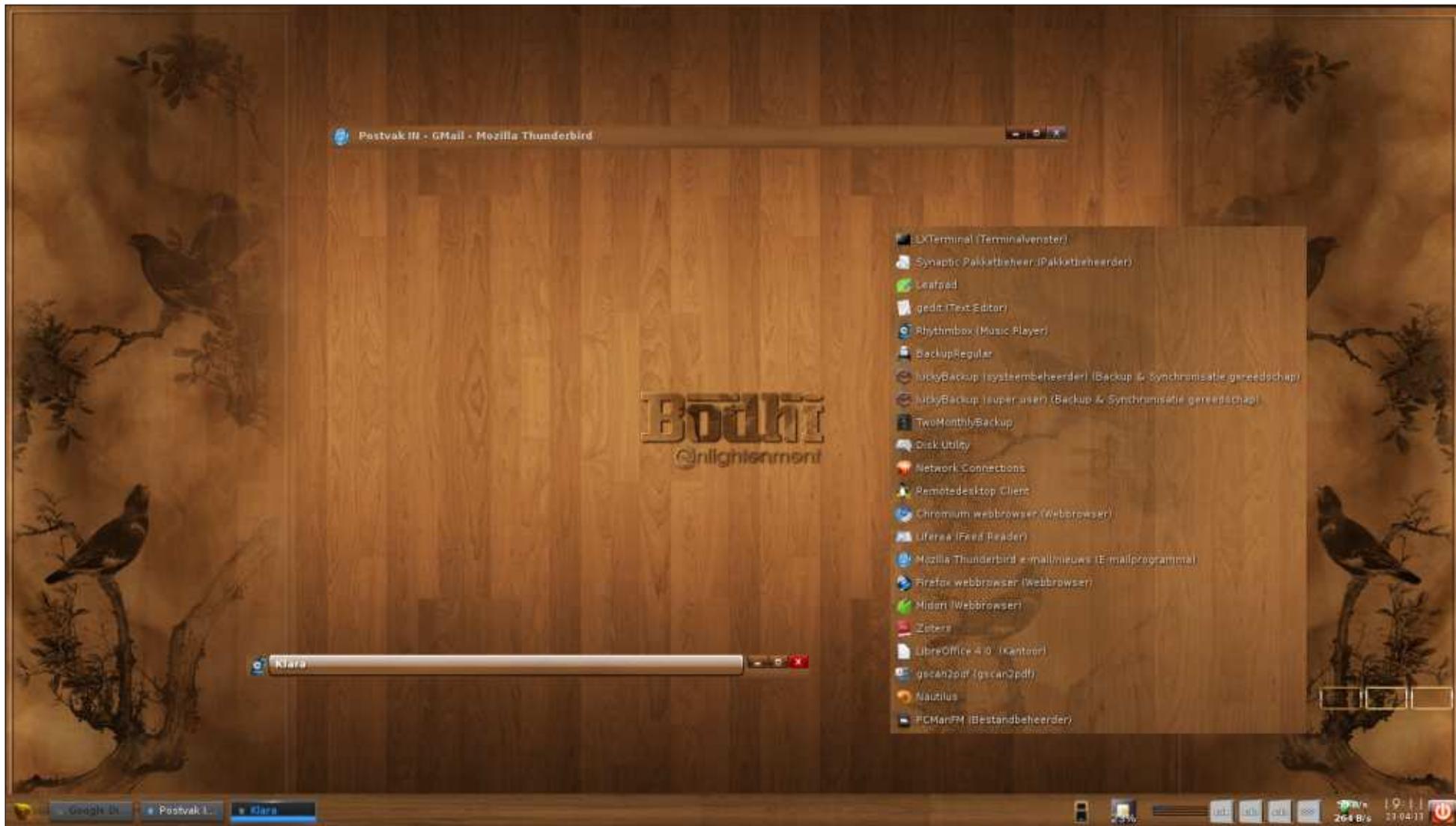
RAM : 3,8 Go.

Et mon bureau utilise :
 Environnement de bureau : Unity avec Docky.
 Thème GTK3 : « Avion » par wfpaisa.

Thème des icônes : « Potenza » par l'équipe Mystras.

Fond d'écran : HTC One peint par EgFox.

Annisa Rifa Zulkania



Depuis 2010, j'utilise Ubuntu et ses dérivés (Mint, Lubuntu...) et je les aime tous. Transformer du matériel ancien en une machine à jour et fonctionnelle m'intéresse particulièrement. Cela m'a amené à Bodhi Linux, grâce à l'article d'Art Shreckengost dans le FCM n° 59. Maintenant, mon bureau principal

tourne la plupart du temps sous cette distribution, qui utilise Enlightenment comme gestionnaire de bureau. Il fonctionne rapidement sur cet ordinateur qui a maintenant neuf ans.

Caractéristiques :
CM : ASRock K7VT4A +.

CPU : AMD Athlon XP 2800 + (2082 MHz) - cœur unique.
RAM : 1 Go.
Carte graphique : Radeon 9200 SE.
2 disques durs ATA : 75 Go + 150 Go.
OS : Bodhi Linux 2.3.0 (noyau 3.7.0-7-generic).
Thème : Nogal-Bodhi, ainsi que quelques

éléments d'autres thèmes.

Sur la capture d'écran se trouve ma liste personnelle de programmes favoris (par un clic droit sur le bureau).

Floris Vanderhaeghe



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

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

FCM n° 77



Dernier délai :

dimanche 8 sept. 2013.

Date de parution :

vendredi 27 sept. 2013.

Équipe Full Circle



Rédacteur en chef - Ronnie Tucker

ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmaster - Rob Kerfia

admin@fullcirclemagazine.org

Podcast - Les Pounder & Co.

podcast@fullcirclemagazine.org

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

Pour la traduction française :

<http://fullcirclemag.fr>.

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

webmaster@fullcirclemag.fr

Obtenir le Full Circle en anglais :



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



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



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



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



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

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