



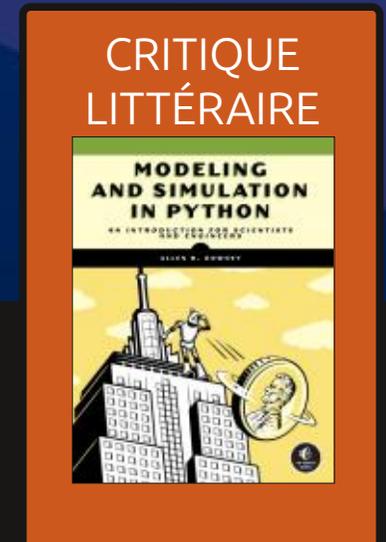
Full Circle

LE MAGAZINE INDÉPENDANT DE LA COMMUNAUTÉ UBUNTU LINUX

Numéro 196 - Août 2023



Xubuntu 23.04 CRITIQUE





Tutoriels



Python p. 23

Image Settings

Image Settings

Stable Diffusion p. 28



Latex p. XX



... p. XX



Inkscape p. 32



Graphismes



Full Circle

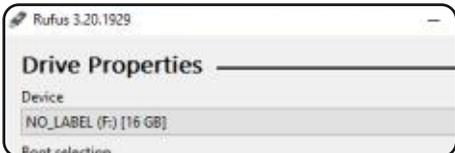
LE MAGAZINE INDÉPENDANT DE LA COMMUNAUTÉ UBUNTU LINUX

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

Command & Conquer p. 21



Dispositifs Ubuntu p. 45



Mon opinion p. 48



Q. ET R. p. 62



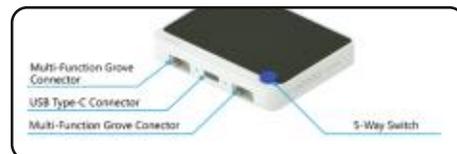
... p. XX



Le dandinement du pingouin p. 37



Courriers p. 61



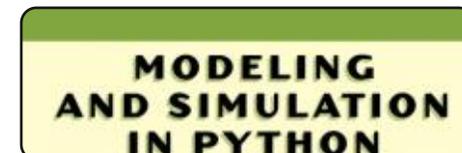
Micro-ci Micro-là p. 39



Actus Linux p. 04



Ubuntu au quotidien p. XX



Critique littéraire p. 59



Critique p.53



Jeux Ubuntu p. 65



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.



WELCOME TO THE LATEST ISSUE OF FULL CIRCLE

This month, for your pleasure, we have; Python, Stable Diffusion, Micro This Micro That, and Inkscape. No Latex this month I'm afraid.

Starting this month, we have the start of a short three-part series on the various ways of trying Linux. Always good for showing the Linux curious without destroying their current setup. You've got to move things a small step at a time.

Adam continues his distro reviews with Xubuntu 23.04, we have a review of Notable (for those of you, like me, who have to note everything down), and another Python book review from Greg.

The Ubports team have released OTA-2 for their mobile Touch OS. Unfortunately, I still can't try it as there's no version for my BQ M10 or my Meizu MX4. And I'm certainly nowhere near smart enough to do the deed. I'll keep my fingers crossed.

Don't forget: we have a Table of Contents which lists every article from every issue of FCM. Huge thanks to **Paul Romano** for maintaining: <https://goo.gl/tpOKqm> and, if you're looking for some help, advice, or just a chinwag: remember that we have a **Telegram** group: <https://t.me/joinchat/24ec1oMFO1ZjZDc0>. I hope to see you there. Come and say hello.

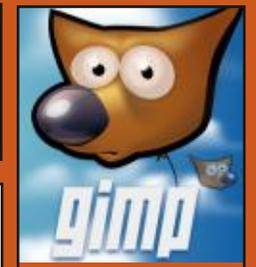
All the best for 2023!

Ronnie

ronnie@fullcirclemagazine.org



Ce magazine a été créé avec :



Trouvez Full Circle sur :



facebook.com/fullcirclemagazine



twitter.com/#!/fullcirclemag



<https://mastodon.social/@fullcirclemagazine>

Nouvelles hebdomadaires :



<https://fullcirclemagazine.org/podcasts/index.xml>



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



<http://tunein.com/radio/Full-Circle-Weekly-News-p855064/>

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

PRISE EN CHARGE DE L'ARCHITECTURE RISC-V PAR DEBIAN

24/07/2023

Les développeurs du projet Debian ont annoncé l'état du portage officiel de la distribution pour les systèmes basés sur l'architecture RISC-V 64 bits (riscv64). Les paquets pour RISC-V sont disponibles pour installation depuis le dépôt Debian Sid (Unstable). Actuellement, les systèmes RISC-V disposent d'une compilation d'environ 96 % du nombre total de paquets originaux présents dans les dépôts Debian.

Le processus d'intégration du nouveau portage dans l'archive Debian officielle se fera progressivement. Pour la première étape, ils prévoient de collecter un ensemble minimum d'environ 90 paquets originaux, de les transférer dans l'archive officielle et de les signer avec une clé GPG distincte. À la deuxième étape, l'infrastructure de build utilisé pour le développement, ils prévoient de passer à la publication des compilations dans l'archive officielle pour le portage riscv64.

Enfin, le travail sur le polissage des paquets et l'élimination des erreurs détectées commencera. S'il n'y a pas de problèmes imprévus, la première version avec prise en charge officielle du portage de riscv64 sera publiée dans environ deux ans et fera partie de la version 13 de Debian.

RISC-V fournit un système d'instructions machine ouvert et flexible qui permet de créer des microprocesseurs pour des applications arbitraires. RISC-V permet de créer des SoC et des processeurs entièrement ouverts. Actuellement, il existe des spécifications RISC-V venant de différentes entreprises et communautés sous diverses licences libres (BSD, MIT, Apache 2.0), plusieurs douzaines de variantes de cœurs de microprocesseurs, plus d'une centaine de SoC et de puces déjà produites sont en cours de développement. La prise en charge de RISC-V est disponible à partir des versions des noyaux Glibc 2.27, binutils 2.30, gcc 7 et Linux 4.15.

<https://lists.debian.org/debian-riscv/2023/07/msg00053.html>

SORTIE DE MPV 0.36

24/07/2023

La sortie du lecteur vidéo ouvert MPV 0.36 a été annoncée. MPV se concentre sur le développement de nouvelles fonctionnalités et assure le transfert constant des innovations des dépôts MPlayer, sans se soucier de maintenir la compatibilité avec MPlayer. Le code de MPV est distribué sous la licence LGPLv2.1+ ; certaines parties restent sous la GPLv2, mais le processus de transition vers la LGPL est presque terminé et la GPL restante peut être utilisée pour désactiver l'option "-enable-lgpl".

<https://github.com/mpv-player/mpv/releases/tag/v0.36.0>

INKSCAPE 1.3

24/07/2023

Après 14 mois de développement, la version 1.3 de l'éditeur graphique vectoriel libre Inkscape a été publiée. L'éditeur propose des outils de dessin flexibles et prend en charge la lecture et l'enregistrement d'images

aux formats SVG, OpenDocument Drawing, DXF, WMF, EMF, sk1, PDF, EPS, PostScript et PNG. Des versions prêtes à l'emploi d'Inkscape sont préparées pour Linux (ApplImage, publication attendue de Snap et Flatpak), macOS et Windows.

<https://inkscape.org/news/2023/07/23/inkscape-launches-version-13-focus-organizing-work/>

NOUVELLES ARMES POUR LE TOURNOI RE-SPAWN

25/07/2023

Quinton Delpeche, développeur du jeu de tir en arène qui fonctionne aussi sous Linux, Re-Spawn Tournament, a de nouveau annoncé de nouveaux modèles et des mises à jour pour le jeu. Re-Spawn Tournament est un jeu de tir à la première personne multijoueurs en arène, compétitif, avec des combats rapides et énergiques qui requièrent à la fois de bons réflexes et une réflexion tactique.

Grâce à son système de handicap unique, Re-Spawn Tournament plaira

aussi bien aux vétérans qu'aux nouveaux joueurs, qui pourront affronter des joueurs plus expérimentés sans aucun désavantage. Bien que le jeu soit en accès anticipé, il est à un prix avantageux avec des mises à jour tous les mois.

https://store.steampowered.com/app/1590010/ReSpawn_Tournament/

<http://www.respawntournament.com/>

SORTIE DE L'ENVIRONNEMENT DE DÉVELOPPEMENT PASCALABC.NET 3.9.0

26/07/2023

La sortie du système de programmation PascalABC.NET 3.9.0, qui offre le langage de programmation Pascal avec le support de la génération de code pour la plateforme .NET, la capacité d'utiliser les bibliothèques .NET et des fonctionnalités supplémentaires, telles que les classes généralisées, les interfaces, les opérations de surcharge, les ?-expressions, les exceptions, la collecte des déchets, des méthodes d'extension, des classes sans nom et des auto-classes, est disponible. Le projet est

principalement axé sur l'éducation et la recherche. Le paquet comprend également un environnement de développement avec des invites de code, un formatage automatique, un débogueur, un concepteur de formulaires et des échantillons de code pour les débutants. Le code du projet est distribué sous la licence LGPLv3. Vous pouvez le compiler sous Linux (basé sur Mono) et Windows.

https://pascalabcnet.github.io/mydoc_release_notes_3_9_0.html

PROPOSITION DE NORME MLS

26/07/2023

L'IETF (Internet Engineering Task Force), qui s'occupe du développement des protocoles et de l'architecture de l'Internet, a terminé la formation du RFC pour le protocole MLS (Messaging Layer Security) et a publié la spécification RFC 9420. Cette spécification a reçu le statut de « proposition de norme ». Ensuite, les travaux commenceront pour donner au RFC le statut de projet de norme, ce qui signifie en fait la stabilisation complète du protocole et des considérations faites.

L'objectif principal de la création

d'un nouveau protocole est l'unification des moyens de cryptage de bout en bout et l'introduction d'un protocole unique normalisé et vérifié, qui peut être utilisé à la place des protocoles individuels développés par différents fabricants, qui résolvent les mêmes tâches, mais ne sont pas compatibles entre eux. MLS vous permet d'utiliser des implémentations du protocole déjà éprouvées et prêtes à l'emploi dans différentes applications, ainsi que d'organiser leur développement et leur vérification conjoints.

<https://datatracker.ietf.org/doc/html/rfc9420>

NETWORK SECURITY TOOLKIT 38

26/07/2023

Après un an de développement, la version du Live Distributive NST 38 (Network Security Toolkit), conçu pour analyser la sécurité du réseau et surveiller son fonctionnement, a été publiée. La taille de chargement de l'image ISO (x86_64) est de 4,8 Go. Pour les utilisateurs de Fedora Linux, un dépôt spécial a été créé, qui permet d'installer le tout, dans le cadre du projet NST, dans le système déjà installé. La distribution est basée sur

Fedora et permet l'installation de paquets supplémentaires provenant de dépôts externes compatibles avec Fedora Linux.

La distribution comprend une large sélection d'applications liées à la sécurité des réseaux (par exemple : Wireshark, NTop, Nessus, NORS, NM, Kismet, TcpTr, Etherape, nsttracroute, Ettercap, etc.) Une interface Web spéciale a été créée pour gérer le contrôle de sécurité et automatiser l'utilitaire, qui intègre également une interface Web pour l'analyseur de réseau Wireshark. L'environnement graphique de la distribution est basé sur FluxBox.

<https://sourceforge.net/p/nst/news/2023/07/nst-version-38-13644-released/>

UBUNTU, OPTIMISÉ POUR LES PROCESSEURS INTEL CORE

26/07/2023

Canonical a annoncé la préparation de nouvelles versions d'Ubuntu optimisées pour les tâches en temps réel sur les systèmes équipés de processeurs Intel Core. Pour améliorer les performances et réduire l'impact de la charge des tiers sur les applications sensibles au traitement et à la diffu-

sion des données, des optimisations sont apportées aux versions qui augmentent la priorité d'accès au cache, à la mémoire et aux opérations réseau pour les applications fonctionnant en temps réel.

Pour garantir un temps de traitement prévisible des événements, le noyau Linux avec des correctifs RT (« Real-time-Preempt », PREEMPT_RT ou « -rt ») est utilisé dans les compilations. L'équipement d'optimisation spécifique d'Intel est basé sur l'utilisation des technologies TCC (Time Coordinated Computing) et TSN (Time-Sensitive Networking). Les builds sont basés sur la distribution Ubuntu 22.04 LTS et sont distribués via Ubuntu Pro.

<https://canonical.com/blog/optimised-real-time-ubuntu-is-now-generally-available-on-intel-socs>

OVERLAYFS DANS UBUNTU A CONDUIT À DES VULNÉRABILITÉS

27/07/2023

Les paquets du noyau Linux fournis dans Ubuntu ont révélé des vulnérabilités causées par l'introduction de correctifs spécifiques à Ubuntu dans le module OverlayFS. Les vulnérabilités permettent à un attaquant d'augmenter ses privilèges dans le système et, selon les problèmes identifiés par les chercheurs, peuvent se produire dans environ 40 % des installations Ubuntu. Les vulnérabilités apparaissent uniquement dans les paquets avec le noyau pour Ubuntu et sont éliminées dans les mises à jour publiées le 26 juillet (Ubuntu 23.04, 22.04, 20.04, 18.04, 16.04, 14.04, etc.).

La vulnérabilité CVE-2023-2640 est causée par l'ajout en 2018 de la modification spécifique à Ubuntu au module OverlayFS, qui met en œuvre des

fonctionnalités d'installation et de suppression d'attributs de fichiers avancés individuels (`trusted.overlayfs.*xattr`) sans vérifier les droits d'accès. Étant donné que l'exécution de cette fonction nécessite un pré-blocage de l'inode, il était sous-entendu que la fonction appelante disposait déjà des privilèges nécessaires pour travailler à bas niveau avec le FS.

Initialement, cette modification ne s'appliquait qu'aux attributs de `trusted.overlayfs.*` et ne présentait pas de danger. Mais en 2022, un correctif a été ajouté à l'implémentation principale du noyau Linux, en conflit avec les correctifs spécifiques à Ubuntu, après quoi la vérification a été désactivée pour tous les attributs avancés, et pas seulement pour `trusted.overlayfs`. En manipulant l'espace de noms de l'utilisateur (user namespace), un utilisateur non authentifié pouvait monter OverlayFS et installer des attri-

buts avancés pour les fichiers du FS monté ; résultat, ces attributs ont été aussi déplacés vers des fichiers dans le niveau le plus élevé d'Overlay.

La deuxième vulnérabilité de la CVE-2023-32629 est également causée par l'absence de contrôles d'autorité appropriés. Les contrôles n'ont pas été effectués dans la fonction `ovl_copy_up_meta_inode_data` en raison de l'appel de la procédure `ovl_do_setxattr` au lieu de `vfs_setxattr`, et pas seulement lors de l'accès aux attributs étendus internes de la couche de recouvrement. Comme pour la première vulnérabilité, la correction effectuée à l'origine pour Ubuntu n'a pas conduit à une vulnérabilité et le problème n'est apparu qu'après l'implémentation majeure d'OverlayFS, produite en 2019.

<https://www.wiz.io/blog/ubuntu-overlayfs-vulnerability>

wxMEDIT 3.2

27/07/2023

Après sept ans de développement, la version 3.2 de l'éditeur multiplateforme wxMEdit, qui fournit des fonctions d'édition de texte et de dumps hexadécimaux, a été publiée. Le projet



DistroWatch.com

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

poursuit le développement de l'éditeur MadEdit, qui a été abandonné en 2011. Le code du projet est écrit en C++ en utilisant le framework wxWidgets et distribué sous la licence GPLv3. Les builds sont formés pour diverses distributions de Linux, FreeBSD, ReactOS, Windows et macOS.

wxMEdit dispose de plusieurs modes d'édition (texte/colonnes/seize-trois-trois-trois-an) et de fonctionnalités telles que les signets, la coloration syntaxique, la conversion de l'encodage du texte (UTF8/16/32, ISO-8859-x, CP125x, KOI8, etc.), la traduction des mots, les téléchargements, les téléchargements avec plusieurs fichiers, les téléchargements avec plusieurs téléchargements.

<https://wxmedit.github.io/downloads.html>

KDE PLASMA 6 PRÉVOIT DE SUPPRIMER CERTAINES FONCTIONNALITÉS

27/07/2023

Nate Graham, développeur chargé du contrôle de la qualité dans le projet KDE, a publié un aperçu des fonctionnalités qu'il est prévu de supprimer dans la version KDE Plasma 6,

planifiée pour l'automne 2023. La plupart des opportunités obsolètes qui interfèrent avec le développement de KDE et ne fonctionnent pas correctement sont sujettes à la suppression. La suppression de ces composants permettra de libérer des ressources pour promouvoir les innovations.

<https://pointieststick.com/2023/07/26/what-we-plan-to-remove-in-plasma-6/>

SORTIE DE ZORIN OS 16.3

27/07/2023

La sortie de la distribution Linux Zorin OS 16.3, basée sur Ubuntu 20.04, a été annoncée. Cette distribution s'adresse aux utilisateurs novices, habitués à travailler sous Windows. Ils disposent d'un configurateur spécial qui permet de donner au bureau une vue différente, typique des différentes versions de Windows et macOS, et inclut une sélection de programmes proches de ceux auxquels les utilisateurs de Windows sont habitués. Pour intégrer le bureau à un smartphone, l'application Zorin Connect (basée sur KDE Connect) est disponible. Outre les paquets des dépôts deb et Ubuntu, la prise en charge des formats Flatpak, AppImage et Snap est activée par

défaut. La taille de l'image ISO amorce est de 2,9 Go (quatre versions sont disponibles - ordinaire basée sur GNOME, « Lite » avec Xfce et leurs options pour les établissements d'enseignement).

<https://blog.zorin.com/2023/07/27/zorin-os-16.3-is-released/>

GNOME PRÉVOIT DE CHANGER LE MODÈLE DE GESTION DES FENÊTRES

28/07/2023

Tobias Bernard, de l'équipe responsable de la conception de l'interface utilisateur GNOME, a résumé les résultats de la discussion des développeurs sur les plans de modernisation de la gestion des fenêtres dans GNOME. Il est à noter que le modèle de gestion des fenêtres par défaut est construit sur des concepts d'il y a 50 ans pour effectuer des actions inutiles liées au réglage de la taille et au déplacement des fenêtres.

Bien que de nombreux utilisateurs soient habitués à ce modèle, il n'est pas optimal et crée des difficultés pour les débutants qui doivent démanteler manuellement le tas émergeant des petites fenêtres qui se che-

vauchent ou chercher la bonne fenêtre, recouverte par d'autres fenêtres. Idéalement, le système devrait placer les fenêtres de manière à ce que l'utilisateur puisse immédiatement commencer à travailler et voir les fenêtres nécessaires pour résoudre le problème en cours, sans devoir passer du temps à manipuler les fenêtres pour obtenir un emplacement et une taille acceptables. L'approche actuellement utilisée pour travailler avec les fenêtres est qualifiée de « désordre ».

<https://blogs.gnome.org/tbernard/2023/07/26/rethinking-window-management/>

PUBLICATION DU GESTIONNAIRE DE SYSTÈME SYSTEMD 254 AVEC PRISE EN CHARGE DU MODE DE REDÉMARRAGE EN DOUCEUR

28/07/2023

Après cinq mois de développement, la version 254 du gestionnaire systemd est présentée. Le changement le plus notable de cette nouvelle version est la prise en charge du mode de redémarrage en douceur (commande `systemctl soft-reboot`), qui permet de redémarrer uniquement les composants de l'espace utilisateur, sans

toucher au noyau Linux. Ce nouveau mode permet de terminer le travail de tous les processus de l'espace utilisateur, puis de remplacer l'image du FS racine par une nouvelle version (montée dans `/run/nextroot/`) et de lancer le processus d'initialisation du système sans recharger le noyau. Le fait de conserver l'état d'un noyau fonctionnel lors du remplacement d'un environnement utilisateur permet de mettre en œuvre la mise à jour de certains services en mode réel (sans arrêt), ce qui permet le transfert des descripteurs de fichiers et des sockets réseau d'écoute pour ces services de l'ancien environnement vers le nouveau. Pour mettre à jour le noyau en combinaison avec un redémarrage en douceur, il est proposé d'utiliser le mécanisme `livepatch` pour apporter des corrections au noyau Linux sans redémarrer et sans arrêter les applications.

<https://lists.freedesktop.org/archives/systemd-devel/2023-July/049310.html>

PASSIM MET LE SERVEUR

EN CACHE

29/07/2023

Richard Hughes, créateur du framework `PackageKit`, du système de gestion des couleurs `ColorD`, du service `UPower`, des systèmes de livraison de microprogrammes `LVFS` et d'applications telles que `GNOME Software`, `GNOME Power Manager` et `GNOME Color Manager`, a présenté son nouveau projet - `Passim`. `Passim` est un serveur de cache pour la distribution de fichiers qui utilise le hachage du contenu, similaire à `IPFS` (`InterPlanetary File System`). Le protocole `mDNS` (`Avahi`) est utilisé pour déterminer la présence des fichiers dans le dépôt. Le code du projet est écrit en C et distribué sous la licence `LGPLv2.1`.

`Passim` peut être utilisé pour améliorer l'efficacité des applications qui téléchargent périodiquement des métadonnées et des fichiers nécessaires au traitement d'autres demandes. L'idée de base de l'utilisation de `Passim` en tant que système de livraison de contenu local en cache est de distribuer les fichiers fréquemment demandés sur le réseau local, sans accéder directement aux principaux serveurs et sans s'engager dans un `CDN` global. Par exemple, `Passim` peut être utilisé

pour optimiser la distribution des mises à jour du micrologiciel de l'utilisateur, des métadonnées des systèmes de blocage des publicités et des gestionnaires de paquets. En pratique, `Passim` prévoit d'utiliser pour l'organisation de la livraison des micrologiciels les outils `fwupd` et `LVFS` du projet.

<https://blogs.gnome.org/hughsie/2023/07/28/introducing-passim/>

4MLINUX 43.0

29/07/2023

La nouvelle version 43.0 de `4MLinux`, une distribution utilisateur minimaliste qui n'est pas issue d'autres projets et qui utilise un environnement graphique basé sur `JWM`, est disponible. `4MLinux` peut être utilisé non seulement comme environnement `Live` pour lire des fichiers multimédias et résoudre des tâches d'utilisateur, mais aussi comme système de récupération après des pannes et comme plateforme pour faire fonctionner des serveurs `LAMP` (`Linux`, `Apache`, `MariaDB` et `PHP`). Trois images `Live` (`x86_64`) avec un environnement graphique (1,2 Go), une sélection de programmes pour les systèmes de serveurs (1,3 Go) et un environnement

réduit (14 Mo) ont été préparées pour le téléchargement.

<https://4mlinux-releases.blogspot.com/2023/07/4mlinux-430-stable-released.html>

FIRMWARE OTA-2 FOCAL D'UBUNTU TOUCH

30/07/2023

Le projet `UBports`, qui a repris le développement de la plateforme mobile `Ubuntu Touch` après le retrait de `Canonical`, a publié le firmware `OTA-2 Focal` (`over-the-air`). Il s'agit de la deuxième version d'`Ubuntu Touch`, basée sur la base de paquets d'`Ubuntu 20.04` (les anciennes versions étaient basées sur `Ubuntu 16.04`). Le projet développe également un portage expérimental de `Unity 8`, rebaptisé `Lomiri`.

La mise à jour d'`Ubuntu Touch` `OTA-2 Focal` est faite pour les `Fairphone 3` et `4`, `F(x) smartphonestec Pro1 X`, `Google Pixel 3a`, `Vollaphone 22`, `Vollaphone X23`, `Vollaphone X` et `Vollaphone`. Les builds pour les `Pine64 PinePhone`, `PinePhone Pro` et `PineTab` sont construits séparément et pour les `PinePhone` et `PineTab`, une mise à

jour stable ne sera pas publiée avec le label « OTA-2 ».

<https://ubports.com/en/blog/ubports-news-1/post/ubuntu-touch-ota-2-focal-release-3894>

LE DEV LE PLUS ACTIF DÉLAISSE ALPINE LINUX

31/07/2023

Le développeur le plus actif de la distribution Alpine Linux, qui travaillait sous le pseudonyme de psykose, a démissionné, bloqué ses comptes et cessé de travailler sur le projet. Après le départ de psykose, environ 400 paquets n'ont pas été maintenus. Selon les statistiques du projet pour 2023, le développeur parti a produit plus de la moitié de tous les changements dans les scripts de la compilation du paquet `aports` (13894 sur 26893). À titre de comparaison, le développeur le plus actif en deuxième position a effectué 2054 changements, et en troisième position, 894. Apparemment, la raison en est l'épuisement émotionnel, le désir de changer d'activité, ses plans ne mentionnant que l'intention de dormir.

La distribution Alpine Linux est basée sur la bibliothèque système Musl

et un ensemble d'utilitaires BusyBox, elle présente des exigences de sécurité accrues et est assemblée avec SSP (Stack Smashing Protection). OpenRC est utilisé comme système d'initialisation, et `apk own packet manager` est utilisé pour gérer les paquets. Alpine est utilisé pour former des images de conteneurs Docker officielles et dans le projet PostmarketOS.

<https://github.com/alpinelinux/aports/commit/9e88698cc296a8492a8f70938c58f5755f39609d>

LE NOM DU GNU BOOT NON OFFICIEL A ÉTÉ MODIFIÉ

31/07/2023

Adrian Bourmault, fondateur du projet GNU Boot, a envoyé à Leah Rowe, le développeur de la distribution Libreboot, une demande de cesser d'utiliser le nom GNU Boot pour distribuer sa version. Il y a deux semaines, Leah a publié une version réduite de Libreboot sous le nom de GNU Boot, en lui attribuant la marque « non officielle ». Cette mention indique que Leah n'est pas le principal responsable de GNU Boot et qu'elle n'a pas le droit de publier des versions au nom de ce projet. Si vous souhaitez

participer au développement, vous devez envoyer des correctifs pour révision, et non créer votre propre version.

Le projet officiel GNU Boot a été créé en juin 2023, un mois avant la construction de Leah, et n'a pas encore eu le temps de créer sa propre publication. Le projet GNU Boot a prévu de développer un fork Libreboot, qui utilise des exigences plus strictes pour inclure des composants binaires, et la compilation proposée a résolu ce problème. Leah a expliqué qu'en créant sa version non officielle, il voulait seulement aider le nouveau projet - on supposait que les créateurs de GNU Boot seraient en mesure d'utiliser le code publié dans leur projet. Malgré l'utilisation du même nom, l'étiquette « non officielle » avait été ajoutée à la version.

<https://savannah.gnu.org/projects/gnuboot/>

SORTIE DE MX LINUX 23

01/08/2023

La version 23 de la distribution légère MX Linux, créée suite à la collaboration des communautés formées autour des projets antiX et MEPIS,

a été publiée. La version est basée sur Debian avec des améliorations du projet antiX et des paquets de son propre dépôt. La distribution utilise le système d'initialisation `sysVinit` et ses propres outils pour configurer et déployer le système. Des versions 32 et 64 bits (1,8 Go, `x86_64`, `i386`) avec le bureau Xfce (2,2 Go) sont disponibles au téléchargement, ainsi que des versions 64 bits avec le bureau KDE (2,6 Go) et des versions (1,7 Go) avec le gestionnaire de fenêtres Fluxbox.

<https://mxlinux.org/blog/mx-23-libretto-now-available/>

PUBLICATION DE GNU EMACS 29.1 AVEC LE SUPPORT DE WAYLAND

01/08/2023

Le projet GNU a publié la version 29.1 de GNU Emacs (la première version de la série 29.x, la branche 29.0 ayant été utilisée pour le développement). Jusqu'à la production de GNU Emacs 24.5, le projet a été développé sous la direction personnelle de Richard Stallman, qui a cédé le poste de chef de projet à John Wiegley en automne 2015. Le code du projet est écrit dans les langages C et Lisp et distribué sous la licence GPLv3.

<https://www.mail-archive.com/info-gnu@gnu.org/msg03207.html>

PIXAR, ADOBE, APPLE, AUTODESK ET NVIDIA

COMMENCENT À PROMOUVOIR

CONJOINTEMENT LA

PLATEFORME OPENUSD

02/08/2023

Pixelar, Adobe, Apple, Autodesk et NVIDIA ont annoncé la création de l'alliance AOUSD (Alliance for OpenUSD), axée sur la promotion conjointe d'OpenUSD (Universal Scene Description), son développement et celui des standards associés. L'alliance a été créée sur une plateforme indépendante sous les auspices de la Joint Development Foundation, qui est supervisée par la Linux Foundation.

L'objectif de l'alliance est d'améliorer la portabilité entre les applications pour travailler avec des graphiques 3D, ainsi que le développement et la normalisation de moyens universels pour le transfert de données 3D entre les applications. Soucieuses de garantir la portabilité de leurs produits, les entreprises ont l'intention de préparer une spécification décrivant en détail toutes les capacités d'OpenUSD, qui

devrait être approuvée par l'Organisation internationale de normalisation en tant que norme.

<https://www.linuxfoundation.org/press/announcing-alliance-for-open-usd-aousd>

UBUNTU VA RÉDUIRE LE TEMPS NÉCESSAIRE À L'ÉLIMINATION DES VULNÉRABILITÉS DANS LES PAQUETS DU NOYAU LINUX

02/08/2023

Kleber Souza, ingénieur chez Canonical, qui travaille sur le noyau Linux pour Ubuntu, a annoncé le passage à un nouveau cycle de mises à jour du noyau. Le nouveau cycle, codé « 4/2 », prévoit la formation de paquets SU-update supplémentaires avec le noyau (Security Update), comprenant des corrections de problèmes d'urgence et de vulnérabilités marquées comme dangereuses et critiques.

Selon le nouveau schéma, les paquets SRU-updates (Stable Release Updates) avec un noyau seront publiés toutes les 4 semaines, transférant les correctifs venant des versions correctives du noyau Linux.

Le nouveau schéma devrait accélérer la fourniture de corrections des vulnérabilités aux utilisateurs et accroître la prévisibilité du processus de développement. L'ancien système, qui prévoyait un cycle de développement de trois semaines, posait des problèmes en ce qui concerne la correction rapide des failles. Si l'ancien calendrier était maintenu, les utilisateurs devaient attendre jusqu'à trois semaines la correction de vulnérabilités non critiques.

<https://discourse.ubuntu.com/t/ubuntu-kernel-4-2-sru-cycle-announcement/37478>

DÉMISSION DU RESPONSABLE DU SYSTÈME DE FICHIERS XFS

02/08/2023

Derrick Wong a annoncé sa démission en tant que responsable du système de fichiers XFS dans le noyau Linux. Selon lui, il a assumé une charge insupportable et s'est épuisé en essayant de combiner les rôles de développeur, de réviseur, de testeur, de responsable des versions et de personne de contact. Il est indiqué que le sous-système XFS a assez de travail pour 20 personnes, mais qu'en fait, le même travail doit être effectué

par la moitié de l'équipe.

<https://lore.kernel.org/linux-xfs/169091989589.112530.11294854598557805230.stgit@frogsfrogsfrogs/T/#m3890eb55a7ce45afa1830ed98decd98d0c8772c6>

FREE CAD FREECAD 0.21

02/08/2023

Après plus d'un an de développement, la version 0.21 du système ouvert de modélisation 3D paramétrique FreeCAD, qui se caractérise par une personnalisation souple et des fonctionnalités grâce à la connexion d'ajouts, a été publiée. L'interface a été conçue à l'aide de la bibliothèque Qt. Les modules complémentaires peuvent être créés en Python. Il prend en charge la conservation et le chargement de modèles dans différents formats, notamment STEP, IGES et STL. Le code FreeCAD est distribué sous licence LGPLv2 ; Open CASCADE est utilisé comme noyau de modélisation. Des versions prêtes à l'emploi seront bientôt préparées pour Linux (ApplImage), macOS et Windows.

FreeCAD permet, en modifiant les paramètres du modèle, de visualiser

diverses options de conception et d'évaluer le travail à différents moments du développement du modèle. Le projet peut remplacer gratuitement les logiciels de CAO commerciaux, tels que CATIA, Solid Edge et SolidWorks. Bien que l'objectif principal de FreeCAD soit l'ingénierie et la conception de nouveaux produits, le système peut être utilisé dans d'autres domaines, tels que la conception architecturale.

<https://blog.freecad.org/2023/08/02/freecad-0-21-released/>

THUNDERBIRD 115.1

03/08/2023

Le client de messagerie Thunderbird 115.1 a été publié. Par défaut, un nouveau panneau de filtrage rapide des messages est affiché au-dessus de la liste des messages. Pour afficher ce panneau, cliquez sur le bouton « Filtre rapide » (Quick Filter).

<https://www.thunderbird.net/en-US/thunderbird/115.1.0/releasenotes/>

DÉRIVÉ DU SYSTÈME DE CONTRÔLE DES CONTENEURS LXD

05/08/2023

Alexa Saraj, qui travaille chez SUSE et supporte les paquets avec LXD dans le projet openSUSE, a créé le dépôt Incus, qui a l'intention de développer un fork du système de contrôle des conteneurs LXD. Le dérivé a été créé après que Canonical, qui est le créateur et le principal développeur de LXD, a décidé de retirer LXD du développement dans le cadre de la communauté Linux Containers et de développer LXD à l'avenir en tant que projet d'entreprise.

La création du fork est dû à la crainte que Canonical ne cesse de soutenir d'autres distributions dans LXD. En particulier, des plans ont déjà été annoncés pour concentrer le travail sur la fourniture de LXD au format snap, qui est positionné comme le principal format d'installation de LXD. Actuellement, Incus travaille à la suppression des dépendances inutiles et à la déconnexion des liens avec les outils et les technologies spécifiques aux produits Canonical. Le dérivé sera développé avec la participation de la communauté et en tenant compte des intérêts des projets tiers.

Il convient de noter que le plus grand nombre d'utilisateurs de LXD ne se trouve pas sur Ubuntu, mais sur la plateforme ChromeOS, qui utilise la boîte à outils de compilation ebuild/portage de Gentoo Linux.

<https://news.ycombinator.com/item?id=36985384>

LE PRINCIPAL DÉVELOPPEUR DE VIM EST DÉCÉDÉ

05/08/2023

Bram Moolenaar, auteur de l'éditeur de texte Vim, est décédé. Sur ses 62 ans, Bram en a consacré 31 au développement du projet Vim, auquel il a apporté la grande majorité des modifications (à titre de comparaison, Bram a contribué à hauteur de 16 500 commits et 3,5 millions de lignes de code, tandis que le deuxième développeur de Vim le plus actif a ajouté 239 commits et 69 000 lignes de code). Le dernier commentaire de Bram sur le dépôt Vim remonte au 8 juillet. À en juger par l'annonce des proches de Bram, la cause du décès est une maladie à progression rapide.

https://groups.google.com/g/vim_announce/c/tWahca9zkt4

BUILDS EXPÉRIMENTAUX DE KDE NEON AVEC KDE 6

05/08/2023

Le projet KDE Neon, qui réalise des Live-builds avec les versions actuelles des programmes et composants KDE, a annoncé la création de builds expérimentaux avec un environnement personnalisé basé sur l'interpréteur de commandes KDE Plasma 6 et des applications portées sur KDE Frameworks 6. Auparavant, le projet KDE Neon avait déjà produit des versions expérimentales avec KDE Plasma 6, mais elles avaient le statut d'instables. La différence entre les nouvelles versions est la séparation plus claire des applications KDE Framework 6 avec « pre-alpha » et un bureau Plasma 6 plus stable.

Le principal changement dans KDE 6 est la transition vers Qt 6, la modification de certains paramètres de base par défaut et la fourniture d'un ensemble de base mis à jour de bibliothèques et de composants d'exécution KDE Framework 6 formant la pile logicielle de KDE. KDE Plasma 6 est attendu pour l'automne 2023.

<https://blog.neon.kde.org/2023/08/04/announcing-kde-neon-experimental/>

GTK 4.12 EST DISPONIBLE

07/08/2023

Après cinq mois de développement, la version 4.12.0 de la boîte à outils multi-plateforme pour créer une interface utilisateur graphique, GTK, a été publiée. GTK 4 fait partie d'un nouveau processus de développement qui tente de fournir aux développeurs d'applications une API stable et supportable qui peut être utilisée sans craindre que les applications fussent être retravaillées tous les six mois en raison des changements apportés à l'API dans la prochaine branche de GTK.

À la fin de l'année, ils prévoient de former une branche expérimentale, la 4.90, qui développera des fonctionnalités pour la future version de GTK5. La branche GTK5 inclura des changements au niveau de la compatibilité de rupture de l'API, par exemple, la traduction de certains widgets obsolètes, tels que l'ancienne boîte de dialogue de sélection de fichiers. Ils ont également discuté de la possibilité d'arrêter le support du protocole X11 dans la branche GTK5 et de ne travailler qu'avec le protocole Wayland.

<https://gitlab.gnome.org/GNOME/gtk/-/tags/4.12.0>

SORTIE DE WINDOW MAKER**0.96.0**

07/08/2023

Onze ans et demi après la formation de la branche 0.95, la version 0.96.0 du gestionnaire de fenêtres, Window Maker, qui fournit une interface dans le style de NEXTSTEP, a été publiée. Les caractéristiques de Window Maker sont les suivantes : disposition en pile des fenêtres avec contrôle semi-automatique de la disposition en mosaïque, faible consommation de ressources, capacités de configuration flexibles via le configurateur d'interface graphique ou le fichier de configuration texte, génération dynamique du contenu de l'application, prise en charge de la norme ICCM (Inter-Client Communication Conventions Manual), prise en charge de la localisation, capacité d'intégration avec les bureaux GNUstep, GNOME et KDE, et conception dans le style MEX. Le code du projet est écrit en C et distribué sous licence GPLv2.

<http://windowmaker.org/>

LXD ET LA COMMUNAUTÉ**LINUX CONTAINERS**

07/08/2023

Le développement du système de gestion de conteneurs LXD a été pris en charge par la communauté Linux Containers, qui a supervisé le développement de LXD avant que Canonical ne décide de développer LXD en tant que projet d'entreprise. Le fork sera développé sous le nom d'Incus dans le dépôt : github.com/lxc/incus. La même infrastructure que celle utilisée précédemment pour LXD sera utilisée pour Incus. L'objectif du projet est de fournir une alternative indépendante et gérée par la communauté au projet LXD, contrôlé par Canonical. Dans le cadre du projet Incus, il est également prévu d'éliminer certaines erreurs conceptuelles commises lors du développement de LXD, qui ne pouvaient pas être corrigées sans violer la compatibilité ascendante.

Incus comprenait Stéphane Graber (ex Canonical), Aleksa Sarai (un ingénieur de SUSE qui prend en charge les paquets LXD dans openSUSE), Serge Hallyn (un des principaux développeurs de LXC), Christian Braun Braer (un des principaux développeurs et accompagnateurs de LXD et LXC)

et les développeurs. En fait, toute l'équipe qui a créé LXD fait partie de ceux qui accompagnent le projet Incus.

<https://linuxcontainers.org/incus/>

PUBLICATION DE VCMI 1.3.0

08/08/2023

La version 1.3 du projet VCMI, qui développe un moteur de jeu ouvert compatible avec le format de données utilisé dans les jeux Heroes of Might and Magic III, est disponible. Un objectif important du projet est également de supporter les mods, qui vous permettent d'ajouter de nouvelles villes, héros, monstres, artefacts et sorts au jeu. Le code original est distribué sous licence GPLv2. Il est pris en charge dans Linux, Windows, macOS et Android.

<https://vcmi.eu/news/vcmi-1.3.0-release/>

RHINO LINUX EST DISPONIBLE

08/08/2023

La première version stable de la distribution Rhino Linux, qui met en œuvre la livraison continue de

mises à jour pour donner accès aux versions les plus récentes des programmes, est sortie. Les nouvelles versions des applications proviennent principalement de la branche de développement des dépôts Ubuntu, qui construisent des paquets avec les nouvelles versions des applications synchronisées avec Debian Sid et Unstable. Les images d'installation qui peuvent fonctionner en mode Live sont préparées pour les architectures x86_64 (2 Go) et ARM64 (1,9 Go). Des compilations pour les appareils ARM PineTab, PineTab2, PinePhone et Raspberry Pi sont disponibles séparément.

La gestion des paquets est effectuée à l'aide de son propre gestionnaire de paquets rhino-pkg (rpk), qui met en œuvre des « straps » sur les gestionnaires de paquets APT, Pacstall, flatpak et snap. Rhino-pkg vous permet d'utiliser un utilitaire universel pour effectuer des opérations typiques avec différents formats de paquets, par exemple, pour installer, supprimer, mettre à jour et rechercher des paquets. Pour compiler la distribution, la boîte à outils LiveBuild du projet Debian est utilisée avec des modifications empruntées à VanillaOS. L'installeur Calameres est utilisé pour installer la distribution.

Les composants du bureau, le noyau

Linux, l'économiseur d'écran de démarrage, les thèmes de conception, le navigateur Firefox et les utilitaires développés dans le cadre du projet sont distribués par le biais d'un dépôt Pacstall distinct. Le gestionnaire de paquets Pacstall se positionne comme un analogue du dépôt AUR (Arch User Repository) pour Ubuntu et permet aux développeurs tiers de distribuer leurs paquets sans être inclus dans le dépôt principal de la distribution.

<https://rhinolinux.org/news-6.html>

PUBLICATION DE NETWORKMANAGER 1.44.0

08/08/2023

Une version stable du widget d'interface network est disponible, pour simplifier la configuration des paramètres réseau - NetworkManager 1.44.0 - avec des plugins pour le support du VPN (Libreswan, OpenConnect, Openswan, SSTP, etc.) Les plugins sont développés dans le cadre de leurs propres cycles de développement.

<https://gitlab.freedesktop.org/NetworkManager/NetworkManager/-/tags/1.44.0>

LES MAISONS DE DISQUES

BLOQUENT YOUTUBE-DL

08/08/2023

Le fournisseur allemand Uberspace, qui fournit l'hébergement de youtube-dl, a bloqué youtube-dl.org après avoir reçu une ordonnance du tribunal pour le blocage, qui a été obtenu par les maisons de disques Sony Entertainment, Warner Music Group et Universal Music. Une page alternative du projet ytdl-org.github.io et le dépôt sur GitHub restent disponibles. La solution ne s'applique pas au registraire du domaine youtube-dl.org, de sorte que le projet Youtube-dl peut transférer le site vers un autre hébergeur à tout moment.

La décision du tribunal a été prise sous le prétexte que youtube-dl est un outil de violation des droits d'auteur. Auparavant, la Recording Companies Association of America (RIAA) avait déjà tenté de bloquer Youtube-dl sur GitHub, mais les partisans du projet ont réussi à contester le blocage et à rétablir l'accès au dépôt. En 2020, Sony Entertainment, Warner Music Group et Universal Music ont également tenté de bloquer youtube-dl.org à l'amiable, mais le fournisseur d'Uberspace a refusé de se plier à leurs exigences.

La décision de blocage a été prise en mars, mais le fournisseur d'Uberspace a décidé de faire appel et a reporté l'exécution de l'ordonnance. Après cette action, en cas de non-respect de l'exigence, le fournisseur a été menacé d'une amende de 250 000 dollars et d'éventuelles poursuites pénales. En conséquence, le fournisseur n'a pas eu le choix et a bloqué le site youtube-dl.org. Dans le même temps, Uberspace a l'intention de poursuivre la procédure et s'apprête à déposer un recours auprès d'une instance de plus haut niveau.

<https://torrentfreak.com/youtube-dl-site-goes-offline-as-hosting-provider-enforces-court-ordered-ban-230809/>

PUBLICATION DE OUTWIKER 3.2

NOTES

08/08/2023

Une nouvelle version stable du logiciel de stockage de notes OutWiker 3.2 a été publiée. La particularité du programme est que les notes sont stockées sous forme de répertoires avec des fichiers texte et à chaque note vous pouvez attacher un nombre arbitraire de fichiers. Le programme permet de rédiger des notes

en utilisant différentes notations : HTML, wiki, Markdown (si le plugin correspondant est installé). De plus, à l'aide de plugins, vous pouvez ajouter la possibilité de placer des formules au format LaTeX sur les pages d'un wiki et d'insérer un bloc de code avec coloration syntaxique pour différents langages de programmation. Le programme est écrit en Python (interface wxPython), distribué sous licence GPLv3 et disponible en version pour Linux (snap et flatpak) et Windows.

<https://jenyay.net/Soft/Outwiker>

ROCKY LINUX, ORACLE ET SUSE ONT CRÉÉ

UN DÉPÔT COMMUN

10/08/2023

C IQ (Rocky Linux), Oracle et SUSE ont annoncé la création de l'association des développeurs de distributions OpenELA (Open Enterprise Linux Association), visant à développer conjointement une base de paquets compatible avec Red Hat Enterprise Linux. L'objectif de l'association est d'unir les efforts des développeurs de distributions pour assurer la compatibilité avec RHEL. Entre autres choses, le projet a créé un dépôt public maintenu conjointement avec le code

source des paquets qui peut être utilisé pour créer des distributions qui sont entièrement compatibles binairement avec RHEL, identiques dans le comportement (niveau) avec RHEL et appropriées pour une utilisation en remplacement de RHEL.

Le nouveau dépôt peut être appréhendé comme étant le dépôt abandonné git.centos.org. Le dépôt OpenELA publiera tout le code source nécessaire pour créer des distributions compatibles avec les branches RHEL 8 et 9.

https://openela.org/news/hello_world/

RÉ-ÉDITION LIBRE DE QUAKE II

08/08/2023

id Software a mis sous licence GPLv2 le code original du jeu Quake II « Rerelease », qui est une édition mise à jour, améliorée et étendue du classique Quake II. Le code est censé être utile pour créer des mods et de nouvelles variantes du jeu. En plus de la version PC, la nouvelle édition a ajouté la prise en charge de la PlayStation 4, de la PlayStation 5, de la Xbox One, de la Xbox Series XS et de la Nintendo Switch.

<https://github.com/id-Software/quake2-rerelease-dll>

SORTIE D'UBUNTU 22.04.3 LTS

11/08/2023

La mise à jour 22.04.3 LTS de la distribution Ubuntu a été effectuée. Elle inclut des changements liés à l'amélioration du support matériel, du noyau Linux et de la pile graphique, des corrections dans l'installateur et le téléchargeur. L'ISO mise à jour comprend également des mises à jour pour plusieurs centaines de paquets liés à l'élimination des vulnérabilités et des problèmes affectant la stabilité. Des mises à jour similaires ont été effectuées pour Ubuntu Budgie 22.04.3 LTS, Kubuntu 22.04.3 LTS, Ubuntu MATE 22.04.3 LTS, Ubuntu MATE 22.04.3 LTS, Ubuntu Studio 22.04.3 LTS, Lubuntu 22.04.3 LTS, Ubuntu Kylin 22.04.3 LTS et Xubuntu 22.04.3 LTS.

<https://lists.ubuntu.com/archives/ubuntu-announce/2023-August/000294.html>

MIDNIGHT COMMANDER 4.8.30

14/08/2023

Après huit mois de développement, la version 4.8.30 du gestionnaire de fichiers de la console Midnight Commander, dont le code source est distribué sous licence GPLv3+, a été publiée.

GNU Midnight Commander a été conçu comme un clone libre de Norton Commander de John Socha. Il prend également le meilleur de logiciels plus récents avec des interfaces similaires. GNU Midnight Commander est livré avec le support de la souris sur xterm et optionnellement sur la console Linux.

<https://github.com/MidnightCommander/mc/releases/tag/4.8.30>

AVENIR DE VIM

14/08/2023

Les membres de la communauté se sont donné la main dans le développement de l'éditeur de texte Vim, après la mort de Bram Moolenaar, qui a dirigé à lui seul le développement et apporté la grande majorité des changements (Bramm a ajouté 16,5 mil-

liers de Commits et écrit 3,5 millions de lignes de code, soit 50 fois plus que la contribution de tous les autres développeurs réunis). Les proches de Bram Molenaar ont remis les données du compte au dépôt à la communauté, au site et aux éléments d'infrastructure, ce qui a permis de relancer le développement de Vim.

https://groups.google.com/g/vim_dev/c/dq9Wu5jqVTw

PROMOTION DU NOUVEAU GESTIONNAIRE D'APPLICATIONS DE L'UBUNTU STORE

14/08/2023

Les développeurs d'Ubuntu ont l'intention d'utiliser, par défaut dans les versions de test d'Ubuntu 23.10 la semaine prochaine, un nouveau gestionnaire d'applications Ubuntu Store écrit en langage Dart utilisant le framework Flutter et distribué sous la licence PLAv3. Dans la version LTS d'Ubuntu 24.04, le gestionnaire d'applications classique Ubuntu Software, basé sur GNOME Software, sera conservé par défaut.

Ubuntu Store fournit une interface combinée pour travailler avec des paquets au format DEB et Snap. Il vous

permet de rechercher et de naviguer dans le catalogue des paquets snapcraft.io et des dépôts DEB. Il vous permet de gérer l'installation, la suppression et la mise à jour des applications, d'installer des paquets DEB séparés à partir de fichiers locaux. L'interface est construite à l'aide de méthodes adaptatives, qui vous permettent de positionner les éléments de manière optimale sur les grands moniteurs et les écrans de smartphones. Un thème sombre est pris en charge dans la conception.

L'application est remarquable pour son nouveau système d'évaluation et l'accent mis sur la prise en charge primaire des paquets Snap, qui sont proposés pour l'installation en premier lieu (lorsqu'il y a un programme dans les paquets deb et snap, snap est sélectionné par défaut). Contrairement à l'ancien gestionnaire d'applications du magasin Ubuntu, aucune échelle de notation à cinq points n'est utilisée, et le vote se fait sous forme d'appréciations (+1/-1), sur lesquelles se base la notation virtuelle à cinq étoiles.

<https://discourse.ubuntu.com/t/announce-on-app-store-ubuntu-store/37770>

SORTIE DE DEVUAN 5.0

15/08/2023

La publication de la distribution Devuan 5.0 « Daedalus », dérivée de Debian GNU/Linux, fournie sans systemd, est annoncée. La nouvelle branche est remarquable pour sa transition vers Debian 12 « Bookworm ». Pour le téléchargement, des images Live et des images ISO d'installation pour les architectures i386, amd64, armel, arm, arm64 et ppc64el sont préparées.

Le projet gère des branches pour environ 400 paquets Debian, qui sont modifiés pour se débarrasser de systemd, changer de marque ou s'adapter à l'infrastructure de Devuan. Deux paquets (devuan-baseconf, jenkins-debian-glue-buildenv-devuan) ne sont présents que dans Devuan et sont associés à la configuration des dépôts et au fonctionnement du système d'assemblage. Sinon, Devuan est entièrement compatible avec Debian et peut être utilisé comme base pour créer des compilations de Debian dédiées sans systemd. Les paquets spécifiques à Devuan peuvent être téléchargés à partir du dépôt packages.devuan.org.

<https://www.devuan.org/os/announce/daedalus-release-announce-2023-08-14>

DEBIAN GNU/LINUX A 30 ANS

16/08/2023

Le projet Debian fête son trentième anniversaire. La distribution a été annoncée pour la première fois par Ian Murdock le 16 août 1993, sur la liste de diffusion comp.os.linux.development. Le but principal du projet était de développer une distribution conforme à l'esprit d'ouverture totale inhérent à Linux et GNU, ainsi qu'au désir de perfection technique et de fiabilité.

Au cours de l'existence de Debian, il y a eu 18 versions, la prise en charge de 26 architectures matérielles a été assurée, des dépôts de plus de 60 000 paquets ont été constitués. La taille totale de tout le code source proposé dans la distribution est de 1,3 milliard de lignes de code. La taille totale de tous les paquets est de 365 Go. Le projet implique plus de 1 000 développeurs, environ 400 distributions dérivées ont été créées sur la base des technologies Debian, sans compter les nombreuses ramifications des distributions basées sur Debian telles qu'Ubuntu.

<http://groups.google.com/group/comp.os.linux.development/msg/a32d4e2ef3bcdcc6>

PUBLICATION DE NGINX 1.25.2

16/08/2023

Une version de la branche principale nginx 1.25.2 a été construite, où le développement de nouvelles possibilités se poursuit. Parallèlement à la branche stable supportée de 1.24.x, seuls les changements liés à l'élimination d'erreurs et de vulnérabilités graves sont effectués. À l'avenir, une branche stable, la 1.26, sera créée sur la base de la branche principale 1.25.x. Le code du projet est écrit en langage C et distribué sous licence BSD.

<http://nginx.org/#2023-08-15>

SORTIE DE FHEROES2 - 1.0.7

16/08/2023

Il y a un nouveau skin, je veux dire un jeu basé sur HOMM, en accès anticipé appelé Silence of the Siren à voir ici si vous êtes un fan :

https://store.steampowered.com/app/2147380/Silence_of_the_Siren/

La version 1.0.7 du projet fheroes2 est disponible. Elle recrée le moteur de Heroes of Might and Magic II à partir de zéro. Le code du projet est écrit en C++ et distribué sous licence GPLv2. Pour démarrer le jeu, il faut

des fichiers contenant les ressources du jeu, qui peuvent être obtenues à partir du jeu original Heroes of Might and Magic II.

<https://github.com/iithub/fheroes2/releases/tag/1.0.7>

SORTIE DE CROSSOVER 23.0**POUR LINUX**

16/08/2023

CodeWeavers a publié Crossover 23.0, basé sur le code Wine et conçu pour exécuter des programmes et des jeux écrits pour la plateforme Windows. CodeWeavers est l'un des principaux participants au projet Wine, dont il sponsorise le développement et auquel il restitue toutes les innovations mises en œuvre pour ses produits commerciaux. Les codes sources des composants ouverts de Crossover 23.0 peuvent être téléchargés sur cette page :

<https://www.codeweavers.com/support/forums/announce/?t=24;msg=286453>

DEBIAN A AJOUTÉ**LA PRISE EN CHARGE DE L'ARCHITECTURE LOONGARCH**

16/08/2023

Les développeurs du projet Debian ont annoncé l'implémentation du port loong64 pour les systèmes basés sur l'architecture LoongArch utilisée dans les 35 000 processeurs Loongson et implémentant RISC ISA, similaire à MIPS et RISC-V. La prise en charge du nouveau portage est ajoutée à l'infrastructure de la compilation et à l'archive officielle de Debian. Au stade actuel de l'intégration, sur la base des paquets disponibles dans debian-ports for LoongArch, un ensemble d'environ 200 paquets est déjà construit, qui sera progressivement étendu.

<https://lists.debian.org/debian-devel-announce/2023/08/msg00000.html>

NOUVELLE VERSION DE CLAMAV

17/08/2023

Cisco a publié de nouvelles versions du paquet antivirus gratuit ClamAV 1.1.1, 1.0.2, 0.103.9, dans lesquelles la vulnérabilité CVE-2023-20197 a été éliminée. Celle-ci conduisait à un déni

de service lors de l'analyse de fichiers avec des images de disque spécialement conçues au format HFS+. Il s'agit de la deuxième vulnérabilité de l'année dans le format HFS+ : le problème précédent permettait d'exécuter du code avec les droits du processus ClamAV et a été récompensé par les Pwnie Awards comme la meilleure vulnérabilité de l'année conduisant à l'exécution de code à distance.

La version 1.0.2 de ClamAV élimine également la vulnérabilité CVE-2023-20212 spécifique à la version 1.0.x, qui entraînait une défaillance de service lors de l'analyse d'Autolt. Parmi les corrections non liées à la sécurité, nous pouvons noter une amélioration de la prise en charge de la compilation avec OpenSSL 3.x sur la plate-forme macOS, le dépannage avec la compilation pour Windows lors de l'utilisation des outils Rust 1.70+ et la prise en charge de la boîte à outils Rust.

<https://blog.clamav.net/2023/07/2023-08-16-releases.html>

SORTIE DE SYSVINIT 3.08

18/08/2023

La version 3.08 du système d'initialisation classique SysVinit, qui était

largement utilisé dans les distributions Linux avant systemd et upstart, est disponible. Il continue d'être utilisé dans des distributions telles que Devuan, Debian GNU/Hurd et antiX. Les versions utilisées conjointement avec les utilitaires insserv et startpar de sysvinit n'ont pas changé. L'utilitaire insserv est conçu pour organiser le processus de téléchargement, en tenant compte des dépendances entre les scripts init, et startpar est utilisé pour permettre l'exécution parallèle de plusieurs scripts pendant le chargement du système.

<https://lists.nongnu.org/archive/html/sysvinit-devel/2023-08/msg00000.html>

PUBLICATION DE SIDUCTION 2023.1

18/08/2023

La version 2023.1 de Siduction a été publiée. Elle développe une distribution Linux orientée bureau construite sur Debian Sid (instable). Siduction est un fork d'Aptosid, dérivé en juillet 2011. La principale différence avec Aptosid est l'utilisation comme environnement personnalisé d'une version plus récente de KDE provenant du dépôt expérimental Qt-KDE. En

téléchargement, des versions basées sur KDE (3,1 Go), Xfce (2,7 Go) et LXQt (3 Go) sont proposées, ainsi qu'une version minimaliste « noX » (1 Go), fournie sans environnement graphique et conçue pour les utilisateurs qui souhaitent organiser leur système eux-mêmes. Des versions non officielles avec GNOME, Cinnamon et MATE sont construites séparément.

Dans la nouvelle version, la base de données des paquets est synchronisée avec le dépôt Debian Unstable. Les versions du noyau Linux 6.4, du gestionnaire systemd 254 et de l'installateur Calamares ont été mises à jour. KDE Plasma 5.27.7.1, LXQt 1.3.0 et Xfce 4.18 sont proposés pour les ordinateurs de bureau.

<https://siduction.org/2023/08/release-notes-2023-1-0-standing-on-the-shoulders-of-giants/>

SUSE PASSERA DU STATUT DE SOCIÉTÉ PUBLIQUE À CELUI DE SOCIÉTÉ PRIVÉE

18/08/2023

Marcel LUX III SARL, actionnaire majoritaire de SUSE, qui détient 79% des actions, a annoncé la conversion de SUSE d'une société publique

en une société privée qui ne participe pas à la négociation en bourse. Ceux qui ne souhaitent pas vendre leurs actions après la conversion pourront rester parmi les actionnaires d'une société privée. Le conseil d'administration et SUSE ont soutenu la transformation et ont déclaré que le fait de quitter la bourse permettra à l'entreprise de se concentrer sur les activités opérationnelles et la mise en œuvre d'une stratégie à long terme.

<https://www.suse.com/news/EQT-announces-voluntary-public-purchase-offer-and-intention-to-delist-SUSE/>

QUTEBROWSER 3.0

19/08/2023

La version 3.0 de qutebrowser, qui fournit une interface graphique minimale, qui ne gêne pas la visualisation du contenu, et le système de navigation de l'éditeur de texte Vim entièrement construit sur des combinaisons de clavier, a été publiée. Le code est écrit en Python en utilisant PyQt5 et QtWebEngine. Le code source est distribué sous licence GPLv3. L'utilisation de Python n'affecte pas les performances, car le rendu et l'analyse du contenu sont effectués par le mo-

teur Blink et la bibliothèque Qt.

Un changement majeur dans le numéro de version est dû à l'arrêt du support des anciennes versions de Qt, PyQt, QtWebEngine et Python, ainsi qu'à des exigences accrues pour les systèmes d'exploitation. En particulier, qutebrowser ne supporte plus que les versions de Qt 5.15 et plus récentes (QtWebEngine > 5.15.2) et les versions de Python à partir de 3.8. La prise en charge des plateformes macOS jusqu'à la version 11 et Windows jusqu'à la version 10-1607 a été abandonnée. La prise en charge des versions 32-bit de Windows a été abandonnée.

<https://github.com/qutebrowser/qutebrowser/releases/tag/v3.0.0>

TENDANCES DE KDE

19/08/2023

Dans le code de l'environnement utilisateur KDE Plasma 6, le comportement pour activer les icônes sur le bureau a été modifié. Pour ouvrir des fichiers et des répertoires par défaut, vous devez maintenant double-cliquer avec votre souris. Auparavant, un simple clic était utilisé ; maintenant dans le nouveau KDE, il ne conduit

qu'à l'attribution de l'icône. Selon les développeurs, ce changement simplifiera l'adaptation des débutants qui sont passés à KDE à partir d'autres systèmes. Les anciens utilisateurs (du système, pas de Moss) peuvent revenir à la méthode d'ouverture en un clic, dans les paramètres.

<https://pointieststick.com/2023/08/18/this-week-in-kde-double-click-by-default/>

SORTIE DE BUDGIE 10.8

20/08/2023

L'organisation Buddies Of Budgie, qui supervise le développement du projet depuis sa séparation de la distribution Solus, a publié une mise à jour de l'environnement de bureau Budgie 10.8.0. L'environnement utilisateur est constitué de composants distincts fournis avec l'implémentation du bureau Budgie, un ensemble d'icônes du bureau Budgie, une interface de visualisation du bureau Budgie, une interface de configuration du centre de contrôle Budgie (GNOME Control Center) et l'économiseur d'écran Budgie (fork de gnome-screensaver). Le code du projet est distribué sous licence GPLv2. Vous pouvez utiliser des distributions telles que Ubuntu Budgie, Fe-

dora Budgie, Solus, GeckoLinux et EndeavourOS pour vous familiariser avec Budgie.

<https://buddiesofbudgie.org/blog/budgie-10.8-released%22>

ACCÉLÉRER FREEBSD

21/08/2023

Dans FreeBSD, un changement a été adopté, qui modifie l'algorithme de tri des tableaux dans le code d'initialisation du noyau (sysinit). Au lieu de l'algorithme de tri par bulles utilisé précédemment dans sysinit, il s'agit d'un algorithme de tri plus efficace par fusion, qui a permis de réduire de 2 ms le temps de chargement du noyau dans les machines virtuelles Firecracker.

L'utilisation du tri par fusion a permis d'éliminer ce délai, car cet algo-

ritme résout le même problème environ 100 fois plus rapidement. Outre la modification de l'algorithme pour réduire le temps de tri et les opérations d'allocation de mémoire dans le noyau, une optimisation basée sur la fusion des listes triées est également impliquée, au lieu de trier à nouveau chaque liste mise à jour.

<https://cgit.freebsd.org/src/commit/?id=9a7add6d01f3c5f7eba811e794cf860d2bce131d>

PUBLICATION DE BAZZITE 1.0

21/08/2023

La première version du projet Bazzite, qui développe la version spécialisée de Fedora Linux 38 optimisée pour le lancement de jeux vidéo, est annoncée. La version est basée sur les technologies Silverblue de Fedora, uti-

lise le dépôt de base ublue-os de OSTree sans le séparer en paquets distincts, et elle est mise à jour en mode atomique par le remplacement de l'image système. L'image d'installation est formée pour l'architecture x86_64 (685 MB).

<https://universal-blue.org/blog/2023/08/20/bazzite-10/>



DistroWatch.com

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

ÉDITIONS SPÉCIALES PYTHON :



http://www.fullcirclemag.fr/dotclear/public/Numeros/NS_Python1fr.pdf



http://www.fullcirclemag.fr/dotclear/public/Numeros/NS_Python2fr.pdf



http://www.fullcirclemag.fr/dotclear/public/Numeros/NS_Python3fr.pdf



http://www.fullcirclemag.fr/dotclear/public/Numeros/NS_Python4fr.pdf



http://www.fullcirclemag.fr/dotclear/public/Numeros/NS_python5fr.pdf



http://www.fullcirclemag.fr/dotclear/public/Numeros/NS_python6fr.pdf



<http://www.fullcirclemag.fr/dotclear/public/Numeros/pythonvol7fr.pdf>



<http://www.fullcirclemag.fr/dotclear/public/Numeros/pythonvol8fr.pdf>



<http://www.fullcirclemag.fr/dotclear/public/Numeros/pythonvol9fr.pdf>



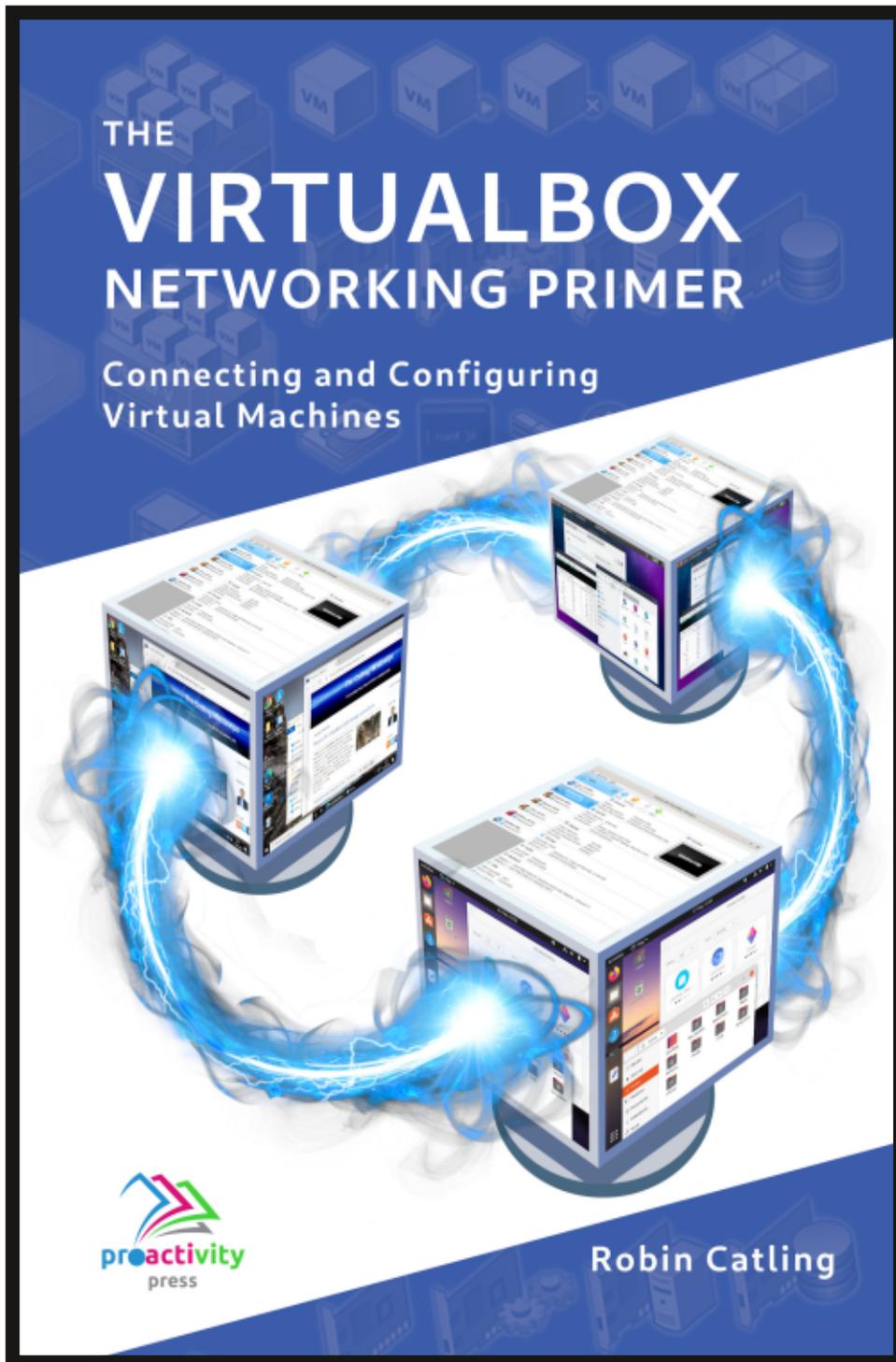
<http://www.fullcirclemag.fr/dotclear/public/Numeros/nspython10fr.pdf>



<http://www.fullcirclemag.fr/dotclear/public/Numeros/nspython11fr.pdf>



<http://www.fullcirclemag.fr/dotclear/public/Numeros/nspython12fr.pdf>



L'abécédaire de la mise en réseau VirtualBox

Connexion et configuration des machines virtuelles

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

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

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

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

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

Auteur : **Robin Catling**

Éditeur : Proactivity Press

ISBN13 : 9781916119482

Lien Amazon US :

https://www.amazon.com/dp/1916119484?ref=pe_3052080_397514860

Lien Amazon FR :

https://www.amazon.fr/VirtualBox-Networking-Primer-Connecting-Configuring-ebook/dp/B08J4D9112/ref=sr_1_1?mk_fr_FR=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&dchild=1&keywords=Robin+Catling&qid=160112367

Lien Kobo :

<https://www.kobo.com/us/en/ebook/the-virtualbox-networking-primer>

Précisons que le livre est en anglais exclusivement.



La continuation de l'article dans le FCM n° 194...

Comme dans le numéro précédent, les instructions se trouvent ici :

<https://ubuntu.com/tutorials/install-and-configure-nginx#1-overview>

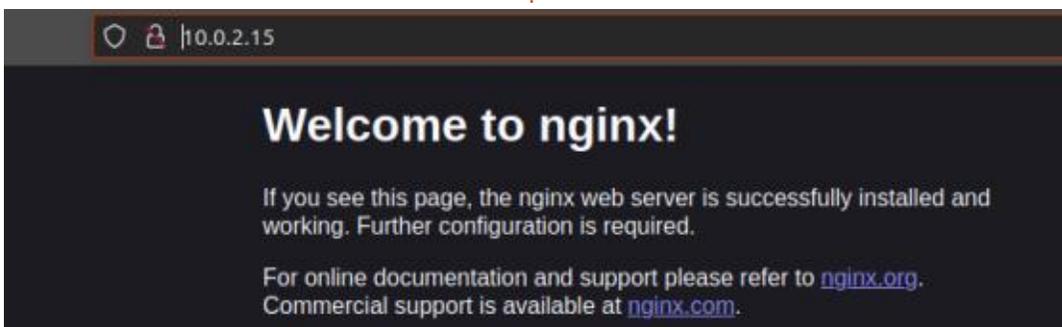
Finalement, ce qui compte c'est celui que vous préférez, mais pour ce que nous ferons, cela n'a pas d'importance et, donc, je vous montre les deux côtés de la médaille.

C'est vraiment aussi facile que :

```
sudo apt install nginx
```

S'il vous plaît, prenez votre temps :

```
ed@lab1:~$ ps aux | grep nginx
root        2963    0.0  0.3 57580 12928 ?        S    16:41   0:00 nginx: master process /u
sr/sbin/nginx -g daemon on; master_process on;
www-data    2965    0.0  0.1 58324  5608 ?        S    16:41   0:00 nginx: worker process
www-data    2966    0.0  0.1 58324  5736 ?        S    16:41   0:00 nginx: worker process
ed          3178    0.0  0.0 17736  2304 pts/0    S+   16:49   0:00 grep --color=auto nginx
ed@lab1:~$
```



et suivez-moi le long des quelques pages de cet article, car je veux vous en montrer davantage, mais prenez votre temps et assurez-vous de comprendre ce que vous faites.

Bon, pendant que l'installation se passe, sachez seulement que cette méthode ne vous permet pas d'installer des modules, etc. Pour cela, nginx doit être compilé à partir des sources. Cela étant dit, pour ce que nous allons faire, il y en a déjà plus qu'assez. Une fois l'installation terminée, nous pouvons vérifier que tout s'est bien passé comme on voulait. Tapez :

```
ps aux | grep nginx
```

Si vous voyez quelque chose qui ressemble à ma copie d'écran, tout va très bien (en bas à gauche).

Lancez votre navigateur et tapez votre adresse IP dans la zone des adresses. Si vous ne connaissez pas votre adresse IP, tapez simplement :

```
ip a
```

dans le terminal. Ici, vous voyez la mienne qui travaille (en bas à gauche).

Vous devriez également voir tous les fichiers de configuration dans /etc/nginx

Pour voir les options, vous pouvez taper :

```
nginx -?
```

```
ed@lab1:~$ systemctl status nginx
● nginx.service - A high performance web server and a reverse proxy server
   Loaded: loaded (/lib/systemd/system/nginx.service; enabled; preset: enabled)
   Active: active (running) since Sun 2023-07-16 16:41:02 SAST; 27min ago
     Docs: man:nginx(8)
   Process: 2876 ExecStartPre=/usr/sbin/nginx -t -q -g daemon on; master_process on; (code=exited, status=0/SUCCESS)
   Process: 2877 ExecStart=/usr/sbin/nginx -g daemon on; master_process on; (code=exited, status=0/SUCCESS)
   Main PID: 2963 (nginx)
    Tasks: 3 (limit: 4588)
   Memory: 3.9M
     CPU: 21ms
   CGroup: /system.slice/nginx.service
           └─2963 "nginx: master process /usr/sbin/nginx -g daemon on; master_process on;"
             └─2965 "nginx: worker process"
               └─2966 "nginx: worker process"

Jul 16 16:41:02 lab1 systemd[1]: Starting nginx.service - A high performance web server and a reverse proxy server...
Jul 16 16:41:02 lab1 systemd[1]: Started nginx.service - A high performance web server and a reverse proxy server.
ed@lab1:~$
```

À n'importe quel moment, vous pouvez afficher le site Web de nginx pour avoir de l'aide.

<https://www.nginx.com/resources/wiki/start/topics/examples/initscripts/>

Disons que vous l'essayez avec une autre distrib. dans une machine virtuelle.

Nous continuerons sous Ubuntu. Puisque nginx s'exécute comme un service, vous pouvez le vérifier à tout moment avec la commande systemctl.

Tapez :

```
systemctl status nginx
```

(Ainsi, s'il se comporte mal, vous pouvez redémarrer le service à n'importe quel moment.)

Cet article a beaucoup d'images, mais je sais que je veux ainsi voir que la mienne est exactement semblable à celle de la personne qui me la montre – vous devez donc regarder l'image ci-dessous.

On devra peut-être démarrer le service la prochaine fois que l'on allumera l'ordinateur, mais ça va. Je ne veux pas que le mien tourne tout le temps. Si, au contraire, c'est ce que vous voulez, utilisez `systemctl enable`.

Si vous ne voyez pas la page statique `welcome to nginx`, vous devrez sans doute démarrer/redémarrer le service.

Étape 3, (<https://ubuntu.com/tutorials/install-and-configure-nginx#3-creating-our-own-website>), alias Éliminons la page par défaut.#

J'utiliserai `nano`, ma préférence, et vous pouvez utiliser l'éditeur que vous avez installé chez vous (voir l'image ci-dessous).

Ou utilisez `vi`, comme indiqué dans les instructions (en bas à droite).

Bon, la quatrième étape est la création d'un hôte virtuel. Cet hôte virtuel servira quelque chose de statique à partir d'un répertoire sur votre machine. C'est ici qu'il faudra que je vous indique notre première déviation. Je ne vois pas `nginx.conf` et, habituellement, c'est le fichier que j'édite, mais continuons avec le tutoriel.

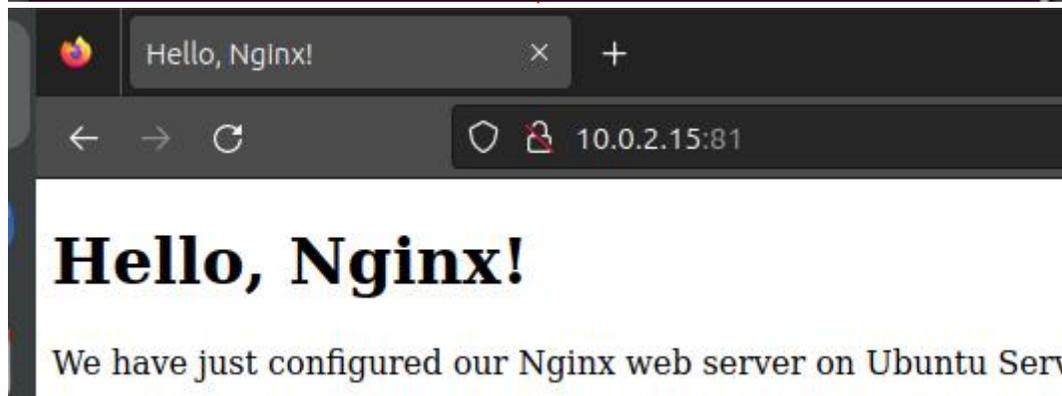
Veuillez regarder le fichier par défaut dans le chemin `/etc/nginx/sites-enabled/` avec `nano`. Utilisez simplement le `nano` normal, n'utilisez pas `sudo`, car nous voulons simplement regarder et, ainsi, si vous appuyez sur une touche par erreur, vous ne pouvez pas enregistrer l'erreur. Génial, créons le fichier comme indiqué dans le tutoriel.

Vérifiez le vôtre avec le mien comme montré dans l'image en haut à droite. Eeeeeet, tout comme dans le tutoriel Ubuntu précédent, cela ne fonctionne pas.

On doit maintenant trouver le problème. Tapez `nginx -t` pour diagnostiquer toute erreur de configuration.

```
ed@lab1:/etc/nginx/sites-enabled$ cd /var/www/
ed@lab1:/var/www$ sudo mkdir tutorial
ed@lab1:/var/www$ cd tutorial/
ed@lab1:/var/www/tutorial$ sudo nano index.html
```

```
ed@lab1:/etc/nginx/sites-enabled$ sudo nano tutorial
ed@lab1:/etc/nginx/sites-enabled$ ls -la
total 12
drwxr-xr-x 2 root root 4096 Jul 16 17:50 .
drwxr-xr-x 8 root root 4096 Jul 16 16:41 ..
lrwxrwxrwx 1 root root 34 Jul 16 16:41 default -> /etc/nginx/sites-available/default
-rw-r--r-- 1 root root 221 Jul 16 17:48 tutorial
ed@lab1:/etc/nginx/sites-enabled$
```



Cependant, cette fois-ci, cela n'a pas fonctionné à cause de ma lenteur. Nous avons édité notre fichier pour pointer vers le port 81, et pas le port 80 par défaut, et nous devons donc ajouter `:81` au bout de l'adresse IP dans l'URL.

Je me sens beaucoup mieux maintenant que je vous ai montré les DEUX façons de faire, alors rendez-vous la prochaine fois pour un autre C&C.

Comme toujours, envoyez vos commentaires à :

misc@fullcirclemagazine.org

```
ed@lab1: /var/www/tutorial
GNU nano 7.2 index.html *
<!doctype html>
<html>
<head>
  <meta charset="utf-8">
  <title>Hello, Nginx!</title>
</head>
<body>
  <h1>Hello, Nginx!</h1>
  <p>We have just configured our Nginx web server on Ubuntu Server!</p>
</body>
</html>
```



Salutations, chers amis. C'est déjà la fin de l'été (enfin, là où je vis), et cela ne pourrait arriver plus tôt. Des journées avec des températures maximales de plus de 107° F (42° C) à l'ombre pendant plus de 30 jours d'affilée sans la moindre pluie, cela nuit aux tâches simples de la vie quotidienne comme tondre le gazon, aller à l'épicerie, et simplement se promener - une tâche réelle qui est dangereuse pour beaucoup de gens. Heureusement, le début de l'automne devrait mettre fin à cette situation.

Quoi qu'il en soit, parlons du projet de ce mois-ci. Il y a quelques années, mon fils m'a demandé s'il pouvait regarder la télévision sur son ordinateur sans avoir à installer une prise de câble dans son bureau ou acheter un autre téléviseur. Ici, aux États-Unis, nous avons la télévision OTA (Over The Air) qui est gratuite pour les stations locales. Tout ce dont vous avez besoin, c'est d'une antenne et d'un téléviseur équipé d'un tuner. C'est assez facile à faire, car la plupart des téléviseurs ont des tuners intégrés, et j'ai une antenne conçue pour être installée à l'intérieur. Je l'utilise pour la télévision du salon.

```
[{"GuideNumber": "4.1", "GuideName": "WOAI", "VideoCodec": "MPEG2", "AudioCodec": "AC3", "HD": 1, "Favorite": 1, "URL": "http://homerundevicelocal:5004/auto/v4.1"}, {"GuideNumber": "4.2", "GuideName": "CW", "VideoCodec": "MPEG2", "AudioCodec": "AC3", "HD": 1, "URL": "http://homerundevicelocal:5004/auto/v4.2"}, {"GuideNumber": "4.3", "GuideName": "Antenna", "VideoCodec": "MPEG2", "AudioCodec": "AC3", "URL": "http://homerundevicelocal:5004/auto/v4.3"}, {"GuideNumber": "4.4", "GuideName": "Charge!", "VideoCodec": "MPEG2", "AudioCodec": "AC3", "URL": "http://homerundevicelocal:5004/auto/v4.4"}...{"GuideNumber": "107.1", "GuideName": "FOX-UHD", "VideoCodec": "HEVC", "URL": "http://homerundevicelocal:5004/auto/v107.1"}]
```

Après quelques recherches, j'ai trouvé un appareil appelé HDHomeRun qui contient plusieurs tuners et qui, branché sur un câble Ethernet et une antenne, enverra les signaux OTA à n'importe quel ordinateur connecté au réseau domestique. Là où nous sommes, nous pouvons recevoir plus de 80 chaînes de télévision dans toute la maison, et n'importe quel ordinateur ou smartphone dans la maison peut regarder n'importe quelle émission pendant que d'autres regardent autre chose. C'est une bonne chose pour mon fils, car l'ordinateur de son bureau est équipé de trois moniteurs et fonctionne sous Windows. La bonne nouvelle, c'est qu'il existe des visionneuses pour Android, IOS, Windows et Mac. La mauvaise nouvelle, c'est que Linux n'est pas pris en charge par les visionneuses.

L'un de mes projets actuels consiste donc à créer une visionneuse basée sur

Linux (qui peut également fonctionner sur Mac et Windows), écrite bien sûr en Python (et Tkinter pour l'interface utilisateur). L'appareil dispose d'une API intégrée que vous pouvez interroger pour obtenir diverses informations telles que la liste des chaînes et l'EPG (Electronic Program Guide - Guide numérique des programmes) - le tout au format JSON (ainsi que d'autres formats) pour savoir ce que vous voulez regarder, et il vous suffit ensuite d'utiliser les plugins python VLC ou MPV pour visualiser le flux.

Lorsque vous interrogez l'API pour obtenir la liste des chaînes, les données JSON ressemblent à l'illustration ci-dessus.

C'est assez facile à gérer en Python, mais lorsque vous avez plus de 80 chaînes, cela fait beaucoup de données et l'EPG est encore pire. Bien sûr, le nombre de champs de données pour

chaque chaîne peut changer selon que la chaîne est en haute définition, en HEVC (le nouveau format ATSC vers lequel les États-Unis se dirigent), que la chaîne est marquée comme chaîne favorite, etc. Mais il est difficile de visualiser ces données lorsqu'elles sont dans un format plat provenant directement de l'API. En particulier, si vous ne disposez pas d'une documentation suffisante pour écrire un programme permettant de gérer toutes les valeurs possibles. Il serait tellement plus facile de voir les données comme ceci (page suivante, en haut à droite).

Même s'il y a plus de 80 jeux de données, vous pouvez trouver ce que vous voulez, surtout si quelque chose d'inhabituel arrive en cours de route. Oui, vous pouvez envoyer les données dans un fichier et les décomposer à la main, mais Python nous propose un outil pour faire tout ça.

C'est là que PPRINT devient utile. Il fait partie de la bibliothèque standard et beaucoup d'entre nous l'ont utilisé, mais pas nécessairement avec toute l'efficacité de la bibliothèque.

Examinons la syntaxe de base de pprint :

```
class
pprint.PrettyPrinter(indent=1
, width=80, depth=None,
stream=None, *,
compact=False,
sort_dicts=True,
underscore_numbers=False)
```

Un certain nombre de paramètres sont utiles, mais, sans contexte, vous risquez de ne pas savoir comment les utiliser pour obtenir les meilleurs résultats. Je vais essayer de décomposer chacun d'entre eux.

Indent - Par défaut = 1 - Le nombre d'espaces ajoutés pour chaque niveau.

Width (Largeur) - Par défaut = 80 - Le nombre de caractères par ligne pour la sortie. Si les données ne peuvent pas tenir dans l'espace autorisé, la bibliothèque fera de son mieux.

Depth (Profondeur) - Par défaut - None (Aucune) - Le nombre de niveaux imbriqués pour la sortie formatée. Si le nombre est trop faible, le niveau suivant sera remplacé par « ... ».

Stream - Défaut = sys.stdout - Il s'agit d'un objet de type fichier qui sera écrit par la fonction write de la classe. Si stream et sys.stdout sont tous deux None, pprint ne renverra rien.

Compact - Booléen - Ceci détermine comment les structures longues comme les tuples, les listes, les ensembles, etc. doivent être formatées. Si False, la structure est découpée en lignes séparées. Si True, la structure sera affichée sur une seule ligne, dans la limite des contraintes de largeur.

Sort_dicts - Booléen - Si True (par défaut), les dictionnaires seront triés par leurs clés, sinon ils seront affichés dans l'ordre d'insertion.

Underscore_numbers (Nombres soulignés) - Si True, les nombres entiers auront le caractère underscore (_) comme séparateur de milliers. Si False (par défaut), les caractères de soulignement ne seront pas imprimés.

Il existe également deux méthodes qui contrôlent la sortie des données formatées.

Pprint.pformat - Renvoie un objet formaté sous forme d'une chaîne de caractères. La syntaxe est la suivante :

```
output=pprint.pformat(dataobject, *args)
```

```
{ 'GuideNumber' : '140.1',
  'GuideName' : 'KXLK-Mv',
  'VideoCodec' : 'HEVC',
  'AudioCodec' : 'AC4',
  'URL' : 'http://homerundevicelocal:5004/auto/v140.1'},
{ 'GuideNumber' : '162.1',
  'GuideName' : 'KAKW-UA',
  'VideoCodec' : 'HEVC',
  'URL' : 'http://homerundevicelocal:5004/auto/v162.1'}
```

Pprint.pp

- Imprime l'objet de données formaté suivi d'un caractère de retour à la ligne.

```
pprint.pp(dataobject, *args)
```

Pprint.pprint

- Imprime l'objet de données formaté d'un seul jet suivi d'un caractère de retour à la ligne. Si stream est None, sys.stdout est utilisé :

```
pprint.pprint(dataobject,
stream, *args)
```

EXEMPLES CONCRETS

Toutes ces informations sont merveilleuses, mais sans voir les paramètres en action, elles ne sont d'aucune utilité. Nous commencerons à le faire donc (pages suivantes). Je vais me concentrer sur la méthode .pformat dans les exemples suivants. Le paramètre width est assez facile à comprendre, je ne vous ennuierais pas avec lui.

C'est tout pour cette fois-ci. Je n'ai pas pris la peine de mettre en place un dépôt car les données seraient assez volumineuses et inutiles pour tout autre que moi. Je suis sûr que vous pouvez gérer les choses à partir d'ici.

Jusqu'à la prochaine fois, comme toujours, restez en sécurité, en bonne santé, positifs et créatifs !

COMPACT

```
keydata =
["author", "author_email", "bugtrack_url", "classifiers", "de
scription", "description_content_type", "docs_url", "downloa
d_url", "downloads", "home_page", "keywords", "license", "main
tainer", "maintainer_email", "name", "package_url", "platform
", "project_url", "project_urls", "release_url", "requires_di
st", "requires_python", "summary", "version", "yanked", "yanke
d_reason",]
```

```
print(pprint.pformat(keydata, width=80, compact=True))
```

Renvoie :

```
['author', 'author_email', 'bugtrack_url', 'classifiers',
'description',
'description_content_type', 'docs_url', 'download_url',
'downloads',
'home_page', 'keywords', 'license', 'maintainer',
'maintainer_email', 'name',
'package_url', 'platform', 'project_url',
'project_urls', 'release_url',
'requires_dist', 'requires_python', 'summary',
'version', 'yanked',
'yanked_reason']
```

Avec les mêmes données et compact=False, le retour sera :

```
['author',
'author_email',
'bugtrack_url',
'classifiers',
'Description',
...
'version',
'yanked',
'yanked_reason']
```

INDENT

```
print(pprint.pformat(channels, indent=4))
```

```
[ {   'AudioCodec': 'AC3',
      'Favorite': 1,
      'GuideName': 'WOAI',
      'GuideNumber': '4.1',
      'HD': 1,
      'URL': 'http://homerundevice.local:5004/auto/
v4.1',
      'VideoCodec': 'MPEG2'},
  {   'AudioCodec': 'AC3',
      'GuideName': 'CW',
```

UNDERSCORE_NUMBERS

```
print(pprint.pformat(data, underscore_numbers=True))
```

```
{'comment_text': '',
  'md5_digest':
'46a92a8a919062028405fdf232b508b0',
  'packagetype': 'sdist',
  'python_version': 'source',
  'requires_python': '>=3.7',
  'size': 5_330,
  'upload_time': '2022-12-01T18:51:01',
  'upload_time_iso_8601': '2022-12-
01T18:51:01.420127Z',
  'url': 'https://files.pythonhosted.org/
packages/67/2a/
9f056e5fa36e43ef1037ff85581a2963cde420457de0ef29c779d4105
8ca/sampleproject-3.0.0.tar.gz',
  'yanked': False,
  'yanked_reason': None}},
```

Faites attention à la ligne surlignée. La voilà. Pour la plupart des Américains, ça paraît étrange ; ils l'ignoreront probablement. Pour le reste du monde, c'est une belle option à avoir.

DEPTH

Soyez prudent avec ceci. L'utilisation d'une valeur erronée de profondeur peut conduire à des résultats inattendus et souvent sans intérêt. Souvenez-vous que la valeur par défaut de profondeur est None.

```
# Notice there is no depth stated
print(pprint.pformat(data, width=80))

{'info': {'author': '',
          'author_email': '"A. Random Developer" <author@example.com>',
          'bugtrack_url': None,
          'classifiers': ['Development Status :: 3 - Alpha',
                          'Intended Audience :: Developers',
                          'License :: OSI Approved :: MIT License',
                          'Programming Language :: Python :: 3',
                          'Programming Language :: Python :: 3 :: Only',
                          'Programming Language :: Python :: 3.10',
                          'Programming Language :: Python :: 3.11']
          ...
        }
```

Vous pouvez voir qu'au moins trois niveaux sont montrés, même si je n'ai pas réglé le paramètre de profondeur et un grand nombre de données est sorti. Cependant, si je régle le paramètre de profondeur à 1, regardez ce qui se passe :

```
print(pprint.pformat(data, width=80, depth=1))

{'info': {...},
 'last_serial': 17870111,
 'releases': {...},
 'urls': [...],
 'vulnerabilities': []}
```

C'est tout ce qui est imprimé. Vous pouvez donc voir que c'est mieux de spécifier une profondeur, bien plus grand que ce dont vous pourriez penser avoir besoin dans des circonstances normales.

SORT_DICTS

Rappelez-vous que cette fonction trie les clés de tous les dictionnaires présentés dans l'ordre alphabétique si le paramètre est True OU n'est pas défini, puisque True est la valeur par défaut.

```
print(pprint.pformat(channels, sort_dicts=True))

[{'AudioCodec': 'AC3',
  'Favorite': 1,
  'GuideName': 'WOAI',
  'GuideNumber': '4.1',
  'HD': 1,
  'URL': 'http://homerundevicelocal:5004/auto/v4.1',
  'VideoCodec': 'MPEG2'},
 {'AudioCodec': 'AC3',
  'GuideName': 'CW',
  'GuideNumber': '4.2',
  'HD': 1,
  ...
```

Maintenant, si vous ne voulez pas de ce comportement, assurez-vous de mettre `sort_dicts` à False.

```
print(pprint.pformat(channels, sort_dicts=False))

[{'GuideNumber': '4.1',
  'GuideName': 'WOAI',
  'VideoCodec': 'MPEG2',
  'AudioCodec': 'AC3',
  'HD': 1,
  'Favorite': 1,
  'URL': 'http://homerundevicelocal:5004/auto/v4.1'},
 {'GuideNumber': '4.2',
  'GuideName': 'CW',
  'VideoCodec': 'MPEG2',
  'AudioCodec': 'AC3',
```



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



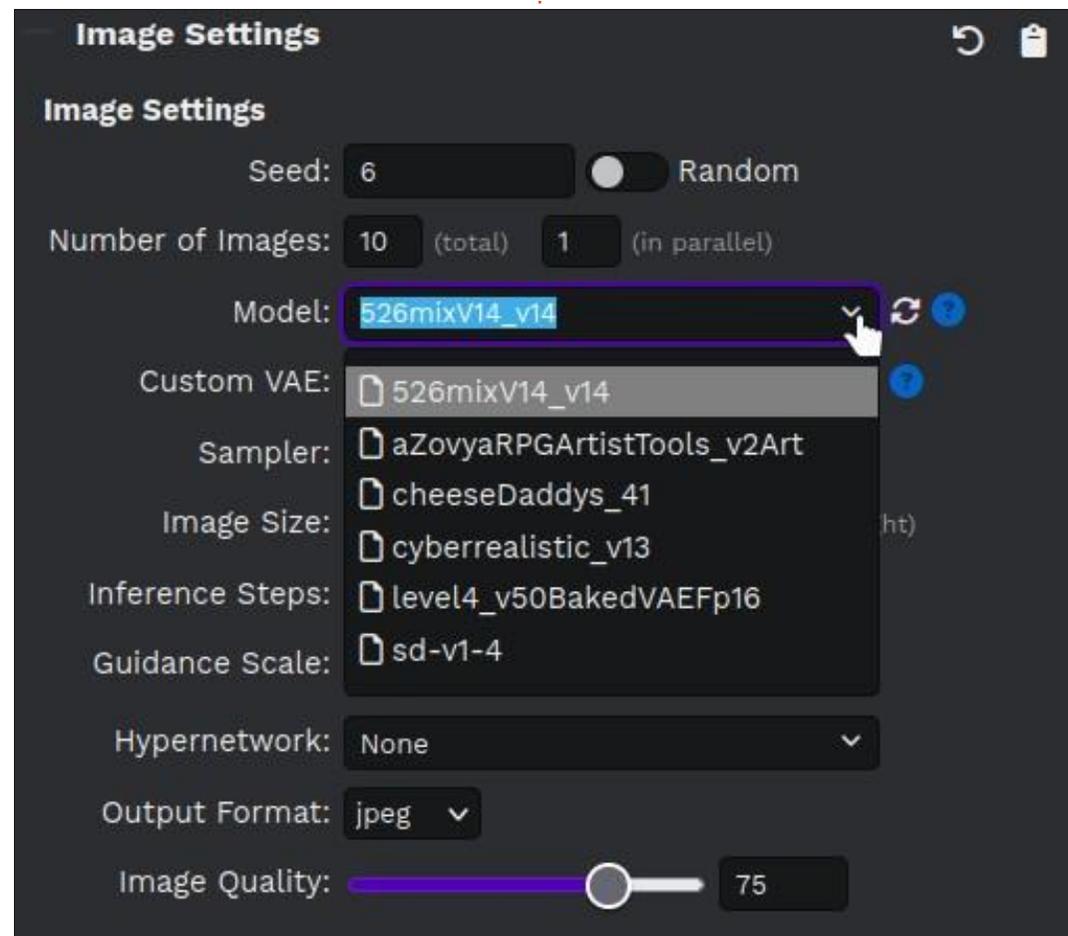
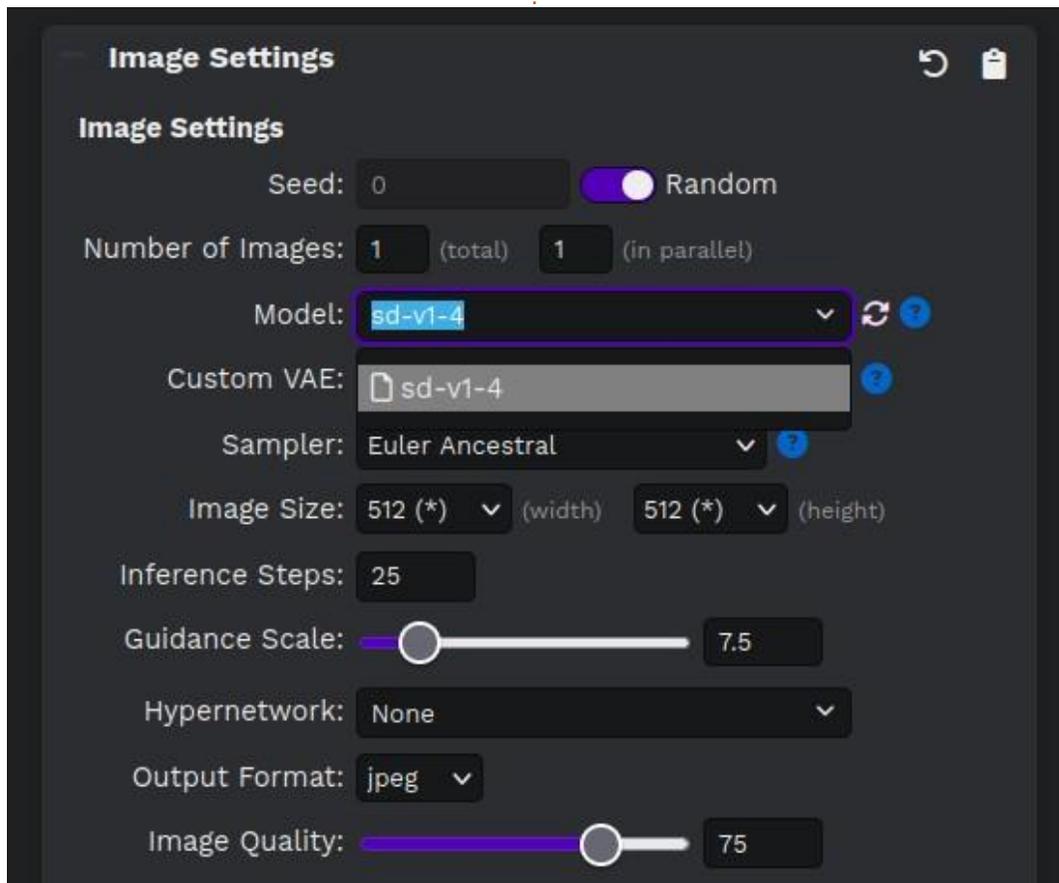
Dans la partie six de l'Introduction à Stable Diffusion, nous examinerons les modèles et comment les installer dans Stable Diffusion. Pour Easy Diffusion, la 2.5.41, allez à Image Settings (Paramètres de l'image) et sélectionnez Model. Puis cliquez sur la flèche déroulante pour afficher le modèle par défaut, Model sd-v1-4 (il n'y a pas d'autres choix).

Il existe une variété d'autres Modèles qui peuvent être ajoutés. Certains se trouvent sur les liens ci-dessous : <https://github.com/easydiffusion/easydiffusion/wiki/Custom-Models> <https://www.reddit.com/r/stablediffusion/wiki/models/> <https://civitai.com/?types=Checkpoint> <https://cyberes.github.io/stable-diffusion-models/>

<https://reentry.org/sdmodels>

Regarder les pages Model vous donne une idée de leurs objectifs, qui sont souvent un thème ou un focus qui peut, ou ne peut pas, être approprié pour votre dessin. Parce qu'ils peuvent être grands, il faut souvent pas mal de temps pour les télécharger ; ainsi, vous voudrez peut-être vous assurer que les modèles répondront à vos besoins avant de commencer le téléchargement. La bonne pratique est de toujours vérifier les Modèles pour des virus via Clam AV ou un autre antivirus. Stable Diffusion utilise les versions CheckPoint (name.ckpt) et Safe-tensors (name.safetensors) de Model.

ger ; ainsi, vous voudrez peut-être vous assurer que les modèles répondront à vos besoins avant de commencer le téléchargement. La bonne pratique est de toujours vérifier les Modèles pour des virus via Clam AV ou un autre antivirus. Stable Diffusion utilise les versions CheckPoint (name.ckpt) et Safe-tensors (name.safetensors) de Model.



TUTORIEL - STABLE DIFFUSION

Dans Easy Diffusion, le type de fichier n'est pas affiché dans le choix déroulant de Models.

Un autre petit ajustement aux Models peut être fait en changeant le Variable AutoEncoder (VAE). Ceux-ci sont utilisés pour la plupart pour résoudre de petits problèmes, tels que des jambes ou doigts multiples ou des visages mal dessinés, qui peuvent également être résolus avec des prompts

négatifs. Des exemples pour traiter des problèmes sont : (((ugly))), ((duplicate)), ((morbid)), ((mutilated)), out of frame (hors du cadre), extra fingers (doigts supplémentaires), mutated hands (des mains qui ont muté) et des prompts similaires. On s'attend à ce que le modèle qui arrive prochainement, nommé au départ SDXL 1.0, résolve ces problèmes et vous donne la possibilité d'ajouter du texte. Cette version sera peut-être disponible avant

la publication de cet article. On peut supposer que la mise à jour s'installera comme les autres modèles dont le processus d'installation est décrit ci-dessous. Après l'installation, les modèles nouvellement installés seront listés comme montré ci-dessous.

De façon similaire, Automatic1111 a les mêmes options bien que leur type soit indiqué dans le menu déroulant. Étant donné que les Models sont pour la plupart des versions dérivées, raccourcies ou autrement modifiées de Models rendus disponibles auparavant et qu'ils sont parfois très grands, une sélection très soignée est nécessaire. J'espère que nous pourrions traiter la modification de Models dans un prochain article.

Une fois que vous aurez sélectionné et téléchargé des Models supplémentaires, vous devrez les déplacer ou les copier dans un emplacement approprié. Les emplacements pour le téléchargement de l'installation dans Easy Diffusion sont : easy > easy-diffusion > models > stable-diffusion. Et c'est la même chose pour Automatic1111 : automatic1111 > stable-diffusion-webui > models > stable-diffusion. Redémarrer Stable Diffusion et les nouveaux Models devraient être disponibles.

Stable Diffusion checkpoint

```
anything-v3-fp16-pruned.safetensors [d1facd9a2b]
childrensStories_v1SemiReal.safetensors
deliberate_v2.safetensors [9aba26abdf]
dvPNW_v1.ckpt
f222.ckpt
mdjrny-v4.ckpt [5d5ad06cc2]
✓ sd-v1-4.ckpt [fe4efff1e1]
sd-v1-5-inpainting.ckpt [c6bbc15e32]
v1-5-pruned-emaonly.safetensors [6ce0161689]
v1-5-pruned.ckpt [e1441589a6]
```



DE RETOUR LE MOIS PROCHAIN.

KILOBYTE MAGAZINE

Kilobyte Magazine est un fanzine pour les passionnés de 8-bit. Il traite des consoles, des ordinateurs, des portables et plus encore, ainsi que les nouveaux jeux pour les vieux systèmes. Si vous avez grandi avec Commodore, Atari, Sinclair ou Amstrad, ce magazine vous est destiné.

<https://retro.wtf/kilobytemagazine/>



Le développement d'Inkscape s'est certainement accéléré au cours des dernières années, ce qui est très bien pour les utilisateurs..., mais pas très bien pour les rédacteurs bénévoles qui essaient de documenter de manière exhaustive toutes les fonctionnalités de l'application dans une chronique mensuelle. J'ai donc des sentiments légèrement mitigés à l'égard de la récente sortie de la version 1.3. D'une part, elle apporte diverses corrections et améliorations, ainsi que de nouvelles fonctionnalités vraiment impressionnantes. D'autre part, j'ai à peine commencé à documenter les nouvelles fonctionnalités de la version 1.2, si bien que mon arriéré de sujets s'est considérablement allongé !

Dans un effort pour rattraper les développeurs d'Inkscape, je vais utiliser cet article pour revisiter brièvement les fonctionnalités de la version 1.2.x que j'ai couvertes et décrire les changements qu'elles ont subis dans la version 1.3. Puis, à partir du mois prochain, je décrirai les changements et les ajouts qui ont eu lieu dans la version 1.2.x ou 1.3, mais en les documentant tels qu'ils se présentent et se comportent actuellement dans la

dernière version.

Je recommande fortement à tous les utilisateurs d'Inkscape de télécharger la version 1.3. La meilleure façon de le faire maintenant est probablement de visiter le site Web du projet à <https://inkscape.org> et de cliquer sur le bouton « Télécharger maintenant ». Les utilisateurs de Linux ont la possibilité de télécharger un fichier AppImage ou d'utiliser un PPA. J'utilise l'AppImage, simplement parce que j'ai besoin d'avoir plusieurs versions différentes disponibles pendant que j'écris cette chronique, ce qui n'est pas si simple avec un PPA.

Revenons maintenant sur les fonc-

tionnalités de la version 1.2 que j'ai abordées dans les articles précédents.

LES ICÔNES ET LA BARRE D'OUTILS

Dans le FCM n° 188, j'ai présenté certains des changements apportés à la barre d'outils principale et aux icônes de l'application. J'ai également attiré l'attention sur le fait que (sur ma machine, du moins) les icônes symboliques semblaient encore se glisser dans certaines parties de l'interface utilisateur, même si j'avais choisi un thème tout en couleur.

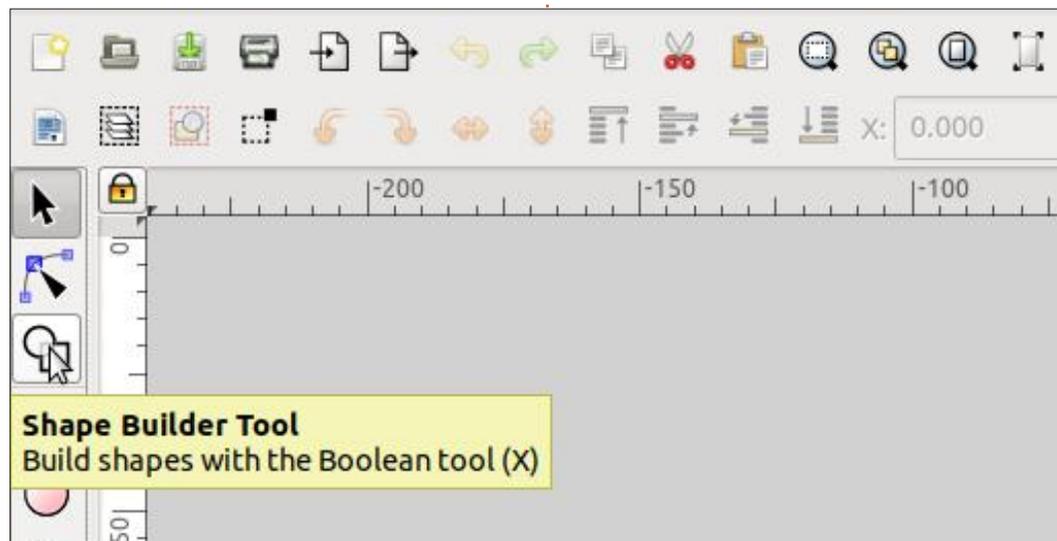
Avec la version 1.3, peu de change-

ments ont été apportés à la barre d'outils. Elle peut toujours être redimensionnée, et les outils individuels peuvent être affichés ou masqués via la boîte de dialogue Préférences, comme je l'ai décrit précédemment. En fait, le seul changement significatif apporté à la barre d'outils est l'ajout d'un nouvel outil - l'outil de construction de formes (Shape Builder) - qui fera l'objet d'un prochain article.

Je suis également heureux de constater que les icônes symboliques ont disparu et que les icônes de mon interface utilisateur proviennent toutes du jeu d'icônes en couleur que je préfère (étant un utilisateur d'Inkscape de longue date). Il est intéressant de noter que mes versions 1.2.x affichent également les bonnes icônes. Peut-être que la version 1.3 a mis à jour un fichier système commun, réglant le problème de manière plus générale.

CONTRÔLES SNAP

C'est également dans le numéro 188 que j'ai présenté la nouvelle fenêtre contextuelle Contrôle des Snaps en haut à droite de la fenêtre Inkscape. J'ai couvert les modes simple et



avancé qui sont disponibles dans cette interface.

La version 1.3 n'a pas corrigé mon plus gros problème avec ce popup - à savoir que le fait de passer en mode simple, puis de revenir en mode avancé, réinitialise toutes les nombreuses cases à cocher à leurs valeurs par défaut. Je continue de penser que l'utilisation d'une structure arborescente plus hiérarchique permettant de réduire les sections individuelles serait préférable à un choix forcé entre un mode simple minimaliste qui ne décrit pas correctement ses paramètres et un mode avancé complet qui peut être accablant.

Peut-être pas pour les mêmes raisons, mais il semble que suffisamment d'autres utilisateurs ne sont pas satisfaits de la nouvelle interface utilisateur pour que l'ancienne barre d'outils Snap soit sortie de sa retraite dans la version 1.3. L'option permettant de passer à ce mode n'est pas disponible dans la fenêtre contextuelle de Snap, et n'est donc pas aussi facile à découvrir qu'elle pourrait l'être. Elle est cachée dans la section Interface > Barres d'outils de la boîte de dialogue Préférences. Vous pouvez y choisir entre Simple, Avancé ou Permanent, correspondant aux deux vues de la fenêtre contextuelle, ou la barre d'outils

traditionnelle.

Il convient toutefois de souligner que même si l'option Permanent est sélectionnée, les choses ne sont pas tout à fait les mêmes que dans les anciennes versions d'Inkscape. Le programme disposait auparavant d'une vue « Personnalisée » mal nommée, qui n'offrait absolument aucune possibilité de personnalisation. La seule chose qu'il permettait de faire était de déplacer la barre d'outils Snap de la droite de la fenêtre vers le haut. En activant l'option Permanente dans la version 1.3, vous obtenez la barre d'outils Snap sur la droite, mais, comme la vue Personnalisée n'existe plus et que la barre d'outils ne peut pas être déplacée vers un autre endroit, cet endroit est celui où elle doit rester. Si, donc, vous êtes dans l'étroit croissant

du diagramme de Venn des utilisateurs qui préfèrent une barre d'outils Snap qu'ils peuvent déplacer en haut de la fenêtre, vous n'avez pas de chance à nouveau !

PALETTE DES COULEURS

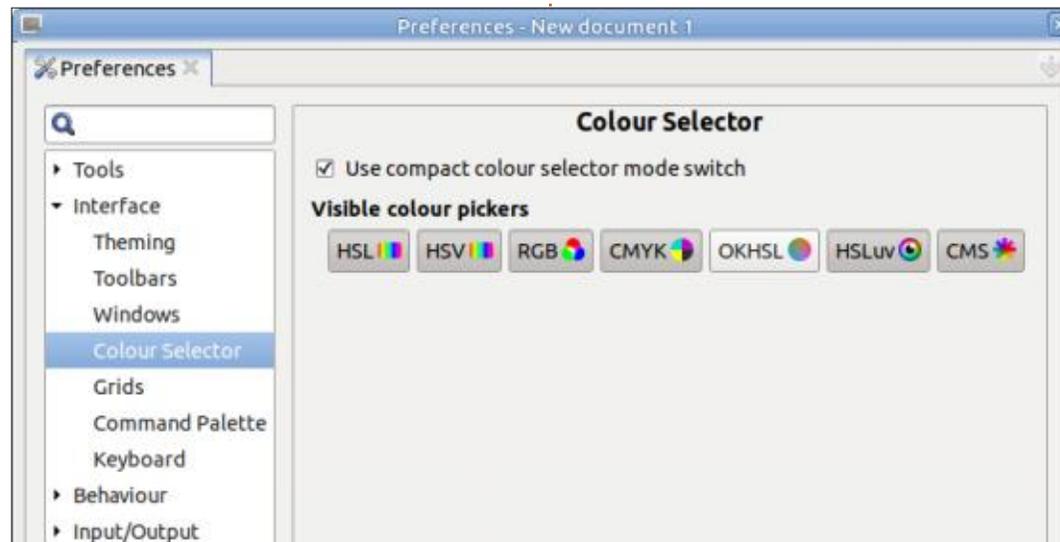
Dans le n° 189 du FCM, le sujet de cette chronique était la sélection des couleurs. Plus précisément, j'ai présenté les nouvelles options de sélection des couleurs dans la boîte de dialogue Fond et Contour. Rien n'a beaucoup changé dans la boîte de dialogue elle-même pour la version 1.3, mais il y a eu quelques changements dans les préférences d'Inkscape en ce qui concerne les sélecteurs de couleurs.

Si vous ouvrez Édition > Préférences puis développez la section Interface,

vous trouverez un nouveau panneau nommé « Sélecteur de couleur » (cette capture d'écran provient de mon installation anglaise, et utilise donc l'orthographe britannique « Colour »).

Le premier contrôle n'est pas nouveau, mais il a été déplacé. J'en ai parlé dans le n° 190, lorsqu'il se trouvait directement dans le panneau « Interface ». En gros, il vous permet de basculer entre l'ancienne, mais classique, méthode de changement des sélecteurs de couleur à l'aide de boutons en forme d'onglets, et la nouvelle et compacte approche d'un menu contextuel. Je préfère la première, car elle est plus immédiate et nécessite moins de clics de souris, mais si vous passez rarement d'un sélecteur à l'autre, vous préférerez peut-être quelque chose qui prend moins de place dans l'interface utilisateur.

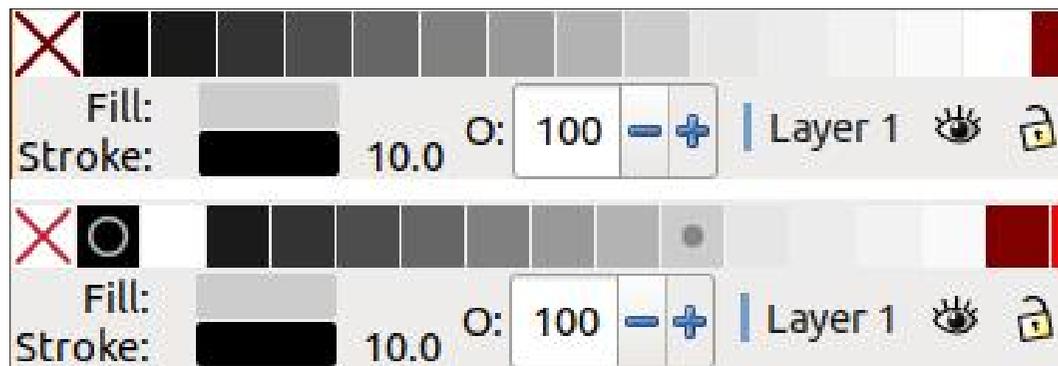
Le second contrôle consiste en une série de boutons de basculement qui vous permettent d'activer et de désactiver les différents sélecteurs de couleurs. Si vous ne travaillez jamais avec un système de gestion des couleurs, par exemple (c'est le cas de la plupart des utilisateurs d'Inkscape, je suppose), vous souhaitez peut-être désactiver le sélecteur « CMS ». Et peut-être avez-vous lu suffisamment d'articles au fil des ans pour savoir



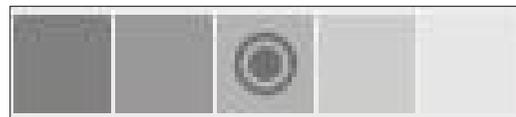
que, en interne, Inkscape ne prend en charge que les couleurs RVB, de sorte que le sélecteur « CMJN » est un peu un mensonge qui ne vous sera peut-être pas très utile. Quelque soit la combinaison de sélecteurs que vous activez, elle sera appliquée si vous utilisez le mode de commutation compact ou traditionnel.

La version 1.3 ajoute un nouveau sélecteur aux options sous la forme d'OKHSL. Je vous laisse chercher les détails de ce modèle de couleur par vous-même, mais je pense qu'il vaut la peine d'être activé pour la plupart des utilisateurs. OKHSL a été spécialement conçu pour essayer de maintenir la luminosité et la saturation perceptives des couleurs lorsque seule la teinte change. Cela permet d'obtenir des dégradés plus cohérents, par exemple, et de choisir plus facilement des couleurs différentes ayant une intensité similaire.

L'OKHSL fait désormais partie des CSS et, par extension, est valide dans les SVG. Il est également rapidement adopté par les navigateurs. Comme Inkscape utilise toujours des valeurs RVB 8 bits en interne, tout comme le sélecteur CMJN, il s'agit un peu d'un mensonge - bien que celui-ci soit peut-être plus utile pour les utilisateurs quotidiens. Malheureusement, étendre



le code d'Inkscape pour qu'il puisse prendre en charge les vraies valeurs OKHSL (et d'autres modèles de couleurs désormais pris en charge par CSS) risque d'être une entreprise colossale, et je ne m'attends donc pas à ce que cela se produise de sitôt.



Dans le n° 189, j'ai également parlé des changements apportés à la palette, en bas de la fenêtre principale d'Inkscape. Peu de choses ont changé ici, mais la version 1.3 introduit une petite amélioration de l'utilisation qui fait vraiment une grande différence. Comparez ces captures d'écran - de la version 1.2.2 et de la version 1.3 - pour un objet avec un trait noir et un rem-

plissage gris.

Notez que la 1.3 montre un cercle ouvert directement dans l'échantillon de la palette pour la couleur de contour actuellement sélectionnée, et un plus petit cercle plein pour le remplissage. Les cercles ont été parfaitement dimensionnés pour qu'ils soient tous les deux clairement visibles, même si le contour et le remplissage sont de la même couleur.

Un aspect subtil de cette fonctionnalité est que la couleur utilisée pour chacun des cercles change pour contraster avec la couleur de l'échantillon, ce qui garantit qu'ils ne disparaissent jamais complètement de la vue. Plus impressionnant encore, ces indicateurs font ce qu'il faut si vous

avez sélectionné plusieurs objets. Si tous les objets sélectionnés partagent la même couleur de remplissage ou de trait, les cercles correspondants seront visibles. Mais si la couleur de remplissage ou de trait n'est pas commune à tous les objets sélectionnés, le cercle correspondant ne sera pas dessiné, ce qui évite toute confusion possible si les couleurs sont similaires mais pas tout à fait les mêmes.

DOCUMENTS MULTIPAGES

L'outil multi-pages a été ajouté dans la version 1.2 et j'en ai parlé dans le numéro 192. Lorsque l'on clique pour la première fois sur l'outil, l'interface utilisateur a légèrement changé.

Le bouton de redimensionnement (celui avec quatre flèches) a été supprimé, ce qui me semble être un choix plutôt étrange. Auparavant, il permettait de redimensionner la page en fonction du contenu (si rien n'était sélectionné) ou en fonction des objets sélectionnés. Vous pouvez toujours obtenir le même effet en utilisant le bouton équivalent dans la boîte de



dialogue Propriétés du document - mais cela ne fonctionne que pour la première page du document, et non pour la page sélectionnée. Pour autant que je sache, il n'existe aucun moyen de dimensionner automatiquement une page arbitraire pour l'adapter à son contenu, ce qui me semble être une omission - ou plutôt une suppression - importante.

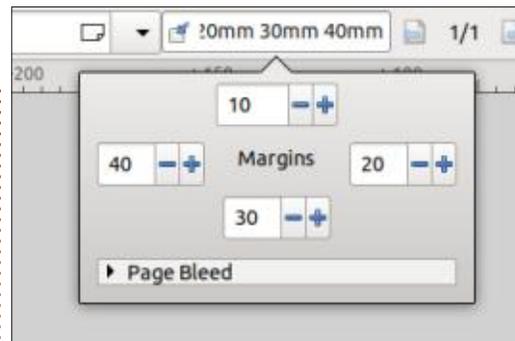
Si vous souhaitez utiliser le bouton de redimensionnement dans la boîte de dialogue Propriétés du document, vous pouvez désormais cliquer avec le bouton droit de la souris sur n'importe quel objet du canevas pour ouvrir un menu contextuel réduit qui propose un raccourci pour ouvrir la boîte de dialogue.

Une chose que je n'aimais pas avec le bouton de redimensionnement de l'outil Page dans la version 1.2.x, c'est qu'il n'y avait aucun moyen d'inclure un peu de rembourrage ou d'espacement autour des objets. Si vous utilisez le bouton, la page résultante épousait étroitement votre contenu. Dans la plupart des cas, je préfère qu'il y ait un peu d'espace entre mon contenu et le bord de la page, mais ni le bouton de l'outil de page ni celui des propriétés du document n'offrent cette possibilité. Lorsque j'ai vu le nouveau champ « Marges » dans la version 1.3,

je me suis dit que c'était peut-être la solution : taper une valeur dans ce champ pour que la page soit redimensionnée en fonction du contenu (ou de la sélection), avec un peu plus pour la marge. Hélas, ce n'est pas du tout ce qu'il fait.

Si vous tapez un nombre dans ce champ et que vous appuyez sur Entrée (la tabulation hors du champ ne suffit pas), Inkscape dessinera un rectangle, décalé de la quantité spécifiée, à l'intérieur de la page. On peut considérer que c'est un peu comme une ligne de conduite, mais rectangulaire - bien qu'elle ne s'active et ne se désactive pas lorsque vous affichez ou cachez les lignes de conduite. Il peut toutefois être utilisé comme une cible instantanée. Ainsi, si vous savez que vous devez prévoir, par exemple, 5 mm au bord de votre dessin pour la gestion des pages de votre imprimante, cela peut vous aider à éviter de sortir de la zone de sécurité. Mais ce n'est qu'un guide, et ce n'est pas pris en compte quand vous demandez à Inkscape de redimensionner la page.

En général, il suffit de taper un seul chiffre dans cette case, mais il peut arriver que vous ayez besoin de marges différentes pour chaque côté de votre page. Par exemple, il est courant d'exiger une marge plus importante sur le



bord intérieur de la page pour permettre la reliure si vous produisez des illustrations destinées à être intégrées dans un livret. Vous pouvez saisir plusieurs nombres séparés par des espaces dans ce champ, d'une manière que les développeurs Web connaissent peut-être grâce aux raccourcis similaires que permet CSS.

- 1 valeur : Cette valeur sera utilisée pour toutes les faces
- 2 valeurs : La première définit les marges supérieure et inférieure, la seconde les marges gauche et droite.
- 3 valeurs : La première définit la marge supérieure, la deuxième est utilisée pour les marges gauche et droite, et la troisième est utilisée pour la marge inférieure.
- 4 valeurs : Haut, droite, bas, gauche.
- 5 valeurs ou plus : Toutes les valeurs sauf les quatre premières sont supprimées.

Vous remarquerez peut-être que la boîte des marges sur le canevas comporte également des poignées circu-

lares au centre de chaque côté (visibles uniquement lorsque l'outil Page est actif). Vous pouvez les faire glisser pour ajuster dynamiquement les valeurs. Vous pouvez également cliquer sur l'icône située à gauche du champ pour ouvrir une petite boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez définir ces valeurs.

Vous remarquerez qu'il existe également une section « Fond perdu » au bas de cette boîte de dialogue. En la développant, vous obtenez un champ unique permettant de définir une valeur de fond perdu utilisée pour toutes les faces du document. Là encore, vous devez appuyer sur la touche Entrée (ou Retour) pour appliquer cette valeur - la tabulation ne suffit pas - et, une fois de plus, une boîte en forme de ligne de conduite s'affiche, à laquelle vous pouvez vous accrocher. Dans ce cas, la boîte reste hors des limites de la page.

Vous n'êtes peut-être pas familier avec la notion de « fond perdu » en imprimerie. Qu'il s'agisse d'une imprimante à jet d'encre bon marché installée chez vous ou d'une énorme presse industrielle qui remplit un entrepôt, toutes les imprimantes sont évidemment des appareils mécaniques. En tant que telles, elles ont des tolérances entre les composants, les pièces

peuvent s'user et les éléments peuvent simplement être mal alignés par rapport à leur position parfaite. Par conséquent, si vous souhaitez imprimer une couleur de fond unie dans votre conception, le respect des limites de la page peut conduire à une impression légèrement décalée dans laquelle le papier blanc apparaît le long d'un ou de deux bords.

Pour compenser ce problème, il est courant de créer votre dessin de manière à ce qu'il « déborde » du bord de la page, c'est-à-dire que les arrière-plans et autres objets dépassent légèrement du bord de la page, de sorte que même si le papier est légèrement désaligné, il y aura toujours du contenu à imprimer qui couvrira le problème. Pour l'impression commerciale, un fond perdu de 5 à 10 mm sur tout le pourtour est courant.

Inversement, les marges sont souvent spécifiées pour s'assurer que votre contenu ne sera pas rogné lorsque l'impression finale sera guillotinée, par exemple.

Grâce à ces champs, Inkscape vous permet de créer plus facilement des dessins répondant aux exigences commerciales courantes. Définissez-les en fonction des valeurs fournies par l'imprimerie et concevez vos dessins en

conséquence : les parties essentielles du dessin doivent toutes se trouver à l'intérieur des marges, tandis que les arrière-plans solides ou les objets qui doivent aller jusqu'au bord de la page doivent être dessinés jusqu'à la ligne de fond perdue ou au-delà.

Sur le canevas, les cases de marge et de fond perdu sont extrêmement faibles - à tel point que je n'ai pas pris la peine de fournir une capture d'écran, car je doute qu'elles soient visibles dans le magazine ! Actuellement, il ne semble pas y avoir de moyen de changer leur couleur, ce qui peut poser des problèmes à certains utilisateurs. Si vous les traitez uniquement comme des cibles d'accrochage, cela n'a pas beaucoup d'importance, mais si vous voulez les utiliser comme des guides généraux pour avoir une idée visuelle de l'emplacement de vos objets, ils ne seront peut-être pas très utiles pour certains utilisateurs, ou avec certains dessins.

En ce qui concerne l'accrochage, ces deux boîtes sont activées en tant que cibles d'accrochage lorsque l'option « Bounding Boxes » (boîtes englobantes) est activée dans le menu d'accrochage Simple. Dans le menu Avancé, elles sont gérées par une seule option « Marges de page » en bas de page - bien que, lorsque j'ai testé cette option, elle

était un peu boguée et j'ai dû repasser en mode Simple pour qu'elles fonctionnent à nouveau. Avec la barre d'outils d'accrochage permanent, il ne semble pas y avoir de moyen de les activer !

Aucun des modes ne permet d'activer l'accrochage pour les marges mais pas pour les fonds perdus, ou vice versa. Lorsque je conçois pour l'impression, je considère souvent les marges comme un bord « dur » que je ne peux pas dépasser, alors que le fond perdu est plutôt un avis qu'il est possible de dépasser. C'est pourquoi je préférerais pouvoir les activer séparément, mais ce n'est pas non plus un inconvénient majeur.

Enfin, je peux confirmer que le code JavaScript que j'ai présenté le mois dernier - pour ajouter des vues nommées pour les documents multi-pages afin qu'ils puissent être facilement visualisés dans un navigateur Web - fonctionne parfaitement dans la version 1.3.



Mark utilise Inkscape pour créer des bandes dessinées pour le web (www.peppertop.com/) ainsi que pour l'impression. Vous pouvez le suivre sur Twitter pour plus de BD et de contenu Inkscape : [@PeppertopComics](https://twitter.com/PeppertopComics)

THE DAILY WADDLE

Avec Windows,
Poissons d'avril
tous les jours





UBUNTU AU QUOTIDIEN

Écrit par Richard Adams

DE RETOUR LE MOIS PROCHAIN.



OHHHHH WIIIIIO ... WIOOOOOO

Je vous salue à nouveau, chers amis. C'est encore moi, diffusant depuis l'univers connu !

Awwww, ok. Pas de l'autre côté de l'univers connu. Je viens du Texas central, mais ça avait l'air plutôt cool, hein ?

Tout d'abord, vous vous demandez peut-être quel est le titre de l'article de ce mois-ci ou, si vous l'avez déjà compris, pourquoi j'écorche le chant de la garde du château du Magicien d'Oz ? (*Ronnie dit* : point supplémentaire si vous pouvez citer la chanson de Metallica qui utilise ce chant).

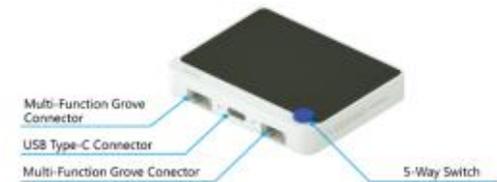
Il s'agit du terminal Wio de Seeed Studio (OUI avec tous les « e » de Seeed).

C'est un petit appareil VRAIMENT sympa qui a un énorme potentiel et

qui a récemment obtenu le support de micropython.

Si vous regardez VRAIMENT de près en haut de l'image, vous verrez trois petites bosses bleues sur le côté gauche de l'appareil. Ce sont trois boutons définis par l'utilisateur. En bas à droite de l'appareil, il y a un pad à quatre directions qui peut également être enfoncé pour un cinquième bouton, pour un total de 8 boutons.

L'écran est un écran tactile de 2,4 pouces 320 x 240 et il y a un IMU (LIS3DHTR), un microphone, un buzzer, un emplacement pour carte microSD, un capteur de lumière, un émetteur infrarouge (IR 940nm) et bien d'autres choses encore !



En plus de tout cela, il y a un connecteur femelle Raspberry Pi 40 broches compatible GPIO à l'arrière qui devrait vous permettre d'utiliser n'importe quel RPi que vous pourriez avoir, s'ils ont des pilotes Micropython. Une dernière chose à noter (pour le moment), le Wio a 512 Ko de mémoire de programme, 4 Mo de mémoire Flash externe, et 192 Ko de ram.



Il y a aussi le WiFi et le bluetooth. Je dois avouer que je ne pense pas que l'interface de l'écran tactile, le WiFi et le bluetooth fonctionnent pour le moment. J'ai également vu des commentaires selon lesquels I2C et SPI ne fonctionnent pas bien à ce stade, mais je n'ai pas encore eu l'occasion de les tester.

Tout cela pour environ 45 \$ US, ce qui en fait un excellent petit appareil à tester. Alors, c'est parti !

CHARGEMENT DE MICROPYTHON

Avant de commencer, nous devons charger Micropython sur l'appareil. Rendez-vous sur https://micropython.org/download/SEEED_WIO_TERMINAL/ et téléchargez la dernière « nightly build » version.

Ensuite, branchez l'appareil sur votre ordinateur à l'aide du connecteur USB Type-C. Dans un terminal, tapez :

```
$ ls /dev/tty*
```

Cela devrait vous montrer tous les ports tty et vous devriez (à ce stade) être en mesure de déterminer celui sur lequel le Wio est branché.

Maintenant, voici la partie difficile. Vous devez mettre le Wio en mode bootloader. L'interrupteur d'alimentation situé sur le côté gauche de l'appareil a trois positions. La position haute correspond à l'arrêt, la position centrale à l'allumage et la position basse est une position momentanée pour la réinitialisation. Poussez l'interrupteur à fond vers le bas deux fois très rapidement. Cela peut prendre quelques secondes pour se mettre en route, mais, comme



avec le RPi Pico, vous devriez voir une nouvelle fenêtre de navigateur de fichiers s'ouvrir. Glissez-déposez le fichier UF2 que vous venez de télécharger dans la fenêtre du navigateur de fichiers et attendez environ 10 secondes. Une fois que la fenêtre disparaît, vous êtes prêt.

Ouvrez Thonny et sélectionnez le Generic Micropython sur votre port USB. Dans un instant, vous devriez voir la REPL afficher la version de Micropython et l'invite.

PROJET 1 - LED

Une LED bleue se trouve à l'intérieur du Wio, juste à gauche du connecteur USB-C. Dans ce projet simple, nous allons la faire clignoter.

Copiez ce code (en haut à droite) dans votre fenêtre de code Thonny et enregistrez-le sur le Wio sous « wio_terminal_LED.py ».

Lancez-le. Si tout fonctionne, dans quelques secondes, regardez en bas du Wio, juste à gauche du connecteur USB. Vous devriez voir la LED clignoter. Pour l'arrêter, vous pouvez réinitialiser le Wio, l'éteindre pendant un moment ou appuyer sur le bouton d'arrêt dans Thonny.

PROJET 2 - TEST DES BOUTONS

J'avais VRAIMENT envie d'appeler cette section « Bouton, bouton, qui a appuyé sur le bouton », mais je ne l'ai pas fait. Vous êtes content, n'est-ce pas ?

Ce prochain projet testera les 8 boutons de l'utilisateur : les trois du haut, l'interrupteur à quatre voies et l'appui sur le bouton poussoir.

Récupérez le code (en bas à droite) et nommez-le « Wio_terminal_Buttons.py ». Copiez-le dans la mémoire du Wio.

La première partie du programme fait les importations et crée une liste avec les noms des boutons. Le WIO a apparemment trois façons de nommer les broches. La première est une chaîne comme « BUTTON_3 », la deuxième est une définition de broche et la troisième est une définition de broche utilisant un schéma comme le nom GPIO, mais nommée selon les spécifications du WIO.

Le diagramme (page suivante) est disponible à l'adresse : <https://www.seeedstudio.com/Wio-Terminal-p-4509.html>.

```
# MicroPython / Seeed Wio Terminal / SAMD51
# Wio-Terminal-LED.py - blink the internal blue LED
# scruss, 2022-10
# -*- coding: utf-8 -*-
```

```
from machine import Pin
from time import sleep_ms
```

```
InternalLed=Pin(15)
led = Pin(InternalLed, Pin.OUT) # or Pin(15) or
Pin("PA15")
```

```
try:
    while True:
        led.value(not led.value())
        sleep_ms(1200)
except:
    led.value(0) # turn it off if user quits
    exit()
```

```
# MicroPython / Seeed Wio Terminal / SAMD51
# Wio-Terminal-Buttons.py - test the buttons
# scruss, 2022-10
# -*- coding: utf-8 -*-
```

```
# using Signal because button sense is inverted: 1 = off,
0 = on
from machine import Pin, Signal
from time import sleep_ms
```

```
pin_names = [
    "BUTTON_3", # Pin(92) or Pin(PC28) - top left
    "BUTTON_2", # Pin(91) or Pin(PC27) - top middle
    "BUTTON_1", # Pin(90) or Pin(PC26) - top right
    "SWITCH_B", # Pin(108) or Pin(PD12) - joystick left
    "SWITCH_Y", # Pin(105) or Pin(PD09) - joystick right
    "SWITCH_U", # Pin(116) or Pin(PD20) - joystick up
    "SWITCH_X", # Pin(104) or Pin(PD08) - joystick down
    "SWITCH_Z", # Pin(106) or Pin(PD10) - joystick button
]
```

Quoi qu'il en soit, le reste du code (en bas à gauche) s'occupe de configurer les broches, puis de tourner en boucle jusqu'à ce qu'un bouton soit pressé. Il imprime alors un « 1 » pour indiquer laquelle des 8 broches a été pressée. La sortie dans le REPL est une simple chaîne de 8 zéros comme ceci « 00000000 ». La position la plus à gauche est le bouton en haut à gauche, la position suivante est le bouton en haut au milieu, et ainsi de suite, en terminant par le bouton poussoir du pad.

Ainsi, lorsque vous exécutez le programme, la sortie dans le REPL affiche continuellement :

0000000

jusqu'à ce que l'un des boutons soit enfoncé. Cette position devient alors un « 1 » jusqu'à ce que le bouton soit relâché. Comme le programme interroge toutes les broches des boutons, vous pouvez voir plusieurs « 1 » dans la chaîne de zéros. Par exemple, si vous appuyez sur les trois boutons du haut

en même temps, vous obtiendrez les résultats suivants :

11100000

PROJET 3 - GRAPHIQUES À L'ÉCRAN

Passons maintenant au projet le plus difficile. Il s'agit d'une série animée de diamants colorés à l'écran. Pour cela, vous devez télécharger le pilote d'écran à partir de <https://github.com/rdagger/micropython-ili9341/blob/master/ili9341.py>. Vous pouvez monter d'un niveau et obtenir le zip complet à partir du même site de base. Copiez le fichier ili9341.py sur le Wio. Copiez ensuite le code suivant (en haut à droite) sur le Wio.

Cette première partie est simplement l'en-tête et la section d'importation.

La fonction suivante (en bas à droite) (wheel565) prend une valeur et

```
pins = [None] * len(pin_names)
for i, name in enumerate(pin_names):
    pins[i] = Signal(Pin(name, Pin.IN), invert=True)

while True:
    for i in range(len(pin_names)):
        print(pins[i].value(), end="")
    print()
    sleep_ms(100)
```



```
# MicroPython / Seeed Wio Terminal / SAMD51
# Wio-Terminal-Screen.py - output something on the ILI9341 screen
# scruss, 2022-10
# -*- coding: utf-8 -*-

from time import sleep
from ili9341 import Display, color565
from machine import Pin, SPI
```

```
def wheel565(pos):
    (r, g, b) = (0, 0, 0)
    if (pos < 0) or (pos > 255):
        (r, g, b) = (0, 0, 0)
    if pos < 85:
        (r, g, b) = (int(pos * 3), int(255 - (pos * 3)), 0)
    elif pos < 170:
        pos -= 85
        (r, g, b) = (int(255 - pos * 3), 0, int(pos * 3))
    else:
        pos -= 170
        (r, g, b) = (0, int(pos * 3), int(255 - pos * 3))
    return (r & 0xF8) << 8 | (g & 0xFC) << 3 | b >> 3
```

MICRO-CI MICRO-LÀ

renvoie une valeur de couleur RVB.

Ensuite (en haut à droite), la LED avec laquelle nous avons joué dans le projet 1 est utilisée pour signaler que les choses fonctionnent. L'écran est un peu lent à s'allumer.

Le morceau de code suivant (en bas à droite) crée les pixels et les rectangles colorés, les dessine sur l'écran et continue à tourner en boucle.

Enfin, si le programme est terminé,

```
led = Pin("LED_BLUE", Pin.OUT)

backlight = Pin("LED_LCD", Pin.OUT) # backlight is not a PWM pin
spi = SPI(
    7, sck=Pin("LCD_SCK"), mosi=Pin("LCD_MOSI"), miso=Pin("LCD_MISO"), baudrate=4000000
)
display = Display(spi, dc=Pin("LCD_D_C"), cs=Pin("LCD_CS"), rst=Pin("LCD_RESET"))
display.display_on()
display.clear()
led.on() # shotgun debugging, embedded style
backlight.on()
```

le rétroéclairage est éteint, les diodes sont éteintes et l'écran lui-même est éteint.

```
# use default portrait settings: x = 0..239, y = 0..319
dx = 3
dy = 4
x = 3
y = 4
i = 0

try:
    while True:
        # display.draw_pixel(x, y, wheel565(i))
        display.fill_hrect(x, y, 3, 4, wheel565(i))
        i = (i + 1) % 256
        x = x + dx
        y = y + dy
        if x <= 4:
            dx = -dx
        if x >= 234:
            dx = -dx
        if y <= 5:
            dy = -dy
        if y >= 313:
            dy = -dy
except:
    backlight.off()
    led.off()
    display.display_off()
```



Ce code provient du site web : <https://scruss.com/blog/2022/11/04/micropython-on-the-seeed-studio-wio-terminal-it-works/> . Il y a un petit bug dans le code publié, mais l'auteur

a laissé un commentaire au bas de la page sur la façon de le corriger. J'ai déjà intégré la correction dans le code ci-dessus et dans le code dans mon dépôt.

Nommez le programme « wio_terminal_screen.py ». Lorsque vous l'exécuterez, vous verrez quelque chose comme ceci (et avec une bien meilleure définition et animation).

Je manque de temps et d'espace ici, donc je vais vous laisser dans l'attente pour l'instant. Je n'ai pas vraiment eu l'occasion de tester plus le WIO, que ce soit le support I2C, le support WiFi ou la bibliothèque Screen. J'essaierai de vous donner une mise à jour sur mon site web <https://thedesignedgeek.xyz> et quelque chose de nouveau le mois prochain.

D'ici là, si vous souhaitez en savoir plus sur le terminal WIO, voici quelques bons liens pour commencer :

<https://wiki.seeedstudio.com/Wio-Terminal-Getting-Started/>

<https://wiki.seeedstudio.com/Wio-Terminal-Intro/>

Le lien suivant mène à un site contenant un certain nombre de bons projets et c'est là que j'ai obtenu pour vous les trois projets.

<https://scruss.com/blog/2022/11/04/micropython-on-the-seeed-studio-wio-terminal-it-works/>

<https://www.youtube.com/watch?v=Q0sv9TyYHHQ>

Comme j'essaie souvent de le faire, j'ai mis les trois fichiers du projet et le pilote de base de l'écran dans un dépôt de github à https://github.com/gregwa1953/FCM196_MTMT.

À ce propos, ni le Full Circle Magazine, ni moi, ne sommes payés ou recevons des produits gratuits pour aucun des dispositifs dont je fais la critique ici.

Comme d'habitude, restez en sécurité, en bonne santé, positifs et créatifs !



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



Linux sur votre iPad

Pour seulement 4,95 \$, vous disposez en quelques minutes de votre ordinateur Linux personnel dans le nuage sur n'importe quel dispositif





Aujourd'hui, nous sommes très heureux d'annoncer la sortie d'Ubuntu Touch OTA-2, notre deuxième mise à jour stable vers le nouveau système 20.04 ! L'OTA-2 sera disponible dans les prochains jours pour les appareils Ubuntu Touch suivants :

Fairphone 3 - NOUVEAU !
Fairphone 4
F(x)tec Pro1 X - NOUVEAU !
Google Pixel 3a et 3a XL
Oneplus 5 et 5T
OnePlus 6 et 6T
Vollaphone et Vollaphone X
Vollaphone 22
Vollaphone X23 - NOUVEAU !
Xiaomi Mi A2
Xiaomi Poco M3
Xiaomi Redmi Note 7 et 7 Pro

Les Pine64 PinePhone, PinePhone Pro et PineTab sont mis à jour indépendamment du reste de ces appareils. Le canal stable pour le PinePhone et le PineTab ne recevra pas de mise à jour étiquetée « OTA-2 ».

QUELLES NOUVEAUTÉS ?

Cette version d'Ubuntu Touch est basée sur Ubuntu 20.04. Nous cesse-

rons de le signaler lors de la prochaine version OTA. Nous supposons que vous le savez déjà :)

À partir de cette OTA, les appareils suivants seront compatibles avec la version 20.04 :
Fairphone3
Vollaphone X23
F(x)tec Pro1 X

NOUVELLES FONCTIONNALITÉS

L'application Paramètres système a été améliorée à plusieurs reprises.

La présentation de certaines pages (par exemple, Son) a été ajustée pour être plus cohérente. D'autres améliorations de ce type sont à venir, alors restez à l'écoute !

Vous pouvez désormais supprimer les images d'arrière-plan personnalisées que vous avez ajoutées, au cas où vous ne souhaiteriez plus avoir cette image d'arrière-plan.

Vous pouvez désormais régler la sensibilité des gestes sur les bords dans Lomiri. Si vous installez un étui ou un pare-chocs sur votre appareil,

vous pouvez maintenant augmenter la largeur de la zone des bords pour que ce soit plus facile pour vous. Ou bien, si vous la trouvez trop sensible, vous pouvez aussi la réduire. Les nouveaux paramètres se trouvent dans Paramètres système > Gestes. Pour l'instant, ils ne sont visibles que sur les appareils qui prennent en charge le double tapotement pour se réveiller.

Vous pouvez désormais utiliser le bouton physique de l'appareil photo pour prendre une photo.

Lorsque vous demandez un fichier à partir de l'application File Manager via Content Hub, l'application s'ouvre plus facilement.

BOGUES ET PROBLÈMES

CORRIGÉS

La possibilité de réinitialiser les paramètres APN aux valeurs par défaut (dans la base de données) est corrigée.

La fiabilité de l'activation des hotspots a été améliorée. Plus précisément, il est maintenant possible d'activer et de désactiver les hotspots de

manière fiable sur les appareils Volla Phone. De plus, il est maintenant possible d'activer des hotspots protégés par mot de passe sur les appareils Volla Phone.

Le Bluetooth devrait être disponible de manière plus fiable après un redémarrage.

Il est désormais possible de réinstaller des applications préinstallées après les avoir supprimées.

Si une carte SIM avec un code PIN est insérée au démarrage, l'écran de déverrouillage de la carte SIM devrait s'afficher de manière plus fiable sans qu'il soit nécessaire de le demander explicitement.

Un écran d'accueil XWayland factice ne devrait plus s'afficher lors du lancement d'une application X.

QtWebEngine a été mis à jour vers la version 5.15.14. De plus, le problème lors de la recherche d'une vidéo a été corrigé.

Le mode chargeur sur certains appareils (en particulier les appareils Volla

Phone) ne démarre plus en boucle.

Les applications Click peuvent à nouveau lire les médias livrés avec elles.

La possibilité de choisir un son d'alarme personnalisé est corrigée.

La lecture vidéo sur certains appareils basés sur Mediatek a été corrigée.

Dans Morph, les erreurs de certificat sont désormais toujours affichées dans la session.

La possibilité d'avoir un « APN combiné » est rétablie. Cela corrige l'envoi de MMS sur certains opérateurs avec la saisie manuelle de l'APN. Cependant, la base de données APN n'est toujours pas à jour, ce qui signifie que les MMS ne fonctionnent toujours pas dès l'installation chez de nombreux opérateurs.

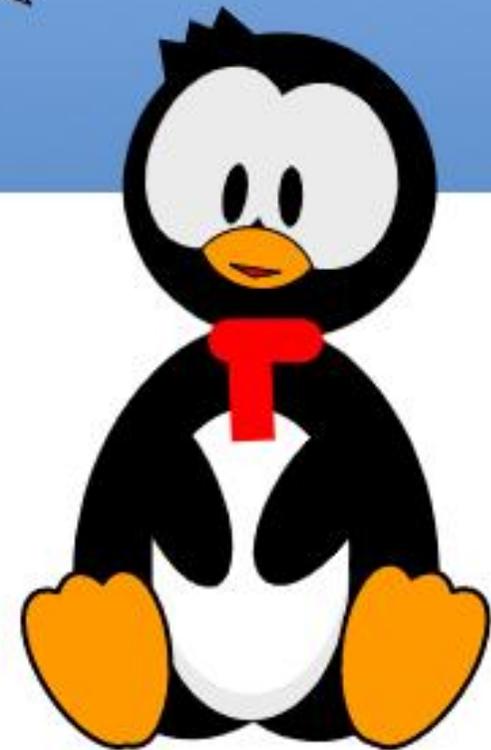
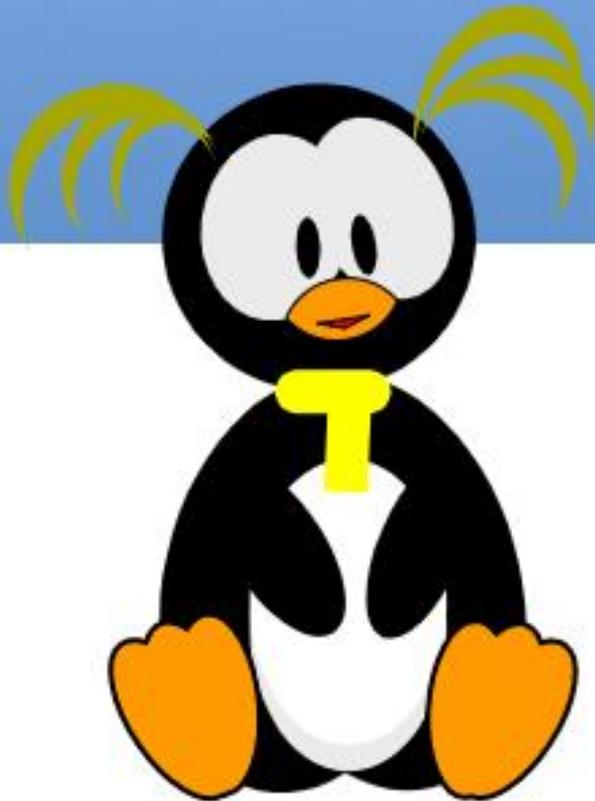
Le problème de l'absence d'affichage de l'invite d'autorisation lors de l'utilisation de l'appareil photo sur certains appareils a été résolu.



The Daily Waddle

wey6575e8IM* & 7G6Gh78J(K* & ^T&H&J8kO<Lo<(Z7nHj

Réflexion faite, tape ton mot de passe toi-même.





MON OPINION Trois moyens d'essayer Linux - 1) Live USB

Écrit par Alan German

Cette série d'articles a été développée initialement pour la newsletter d'un groupe d'utilisateurs d'ordinateur dans lequel presque tous les membres utilisent Windows exclusivement. La fin de vie de Windows 10 s'approchait et les restrictions potentielles sur une mise à niveau vers Windows 11 suggère une stratégie que beaucoup des lecteurs du FCM trouveront excellente : changer pour Linux ! Les articles ont pour objectif de rendre cette transition aussi facile et indolore que possible.

Ceux d'entre nous qui ont un ordinateur sur lequel Windows 11 ne peut pas être installé, soit à cause d'un vieux processeur, soit l'absence d'une puce TPM (ou peut-être les deux !) peuvent toujours utiliser Windows 10 jusqu'au 14 octobre 2025. Et nous pouvons le faire sachant que les correctifs de l'OS seront fournis régulièrement jusqu'à cette date. Ainsi, pas de panique ; nous avons plus de deux ans pour examiner nos options.

Cependant, finalement, les choix de base seront d'acheter un nouvel ordinateur qui est compatible avec Windows 11, continuer à utiliser Windows

10 d'une façon instable (absolument pas recommandée), ou migrer vers un système d'exploitation alternatif. Dans ce dernier cas, Linux me vient tout de suite à l'esprit.

Ainsi, si vous êtes un utilisateur invétéré de Windows et envisagez de faire une mise à niveau vers Linux ou si vous voulez tout simplement avoir une idée du fonctionnement de Linux, permettez-moi de partager avec vous trois façons d'essayer Linux sans perdre la capacité d'exécuter votre version actuelle de Windows.

La première option est la plus facile, mais la plus restrictive. Néanmoins, elle fournira une belle occasion d'essayer Linux sans apporter de changements à votre système Windows. De plus, si vous avez une clé USB de 4 Go (ou plus) à portée de main, cela ne vous coûtera rien du tout.

Essentiellement, nous allons télécharger une distro (distribution) Linux et la graver sur une clé USB pour créer une Live-USB qui est amorçable. [Cela suppose que votre ordinateur puisse démarrer sur une clé USB plutôt qu'unique-ment à partir d'un CD/DVD.] Cela

nous donnera la possibilité de démarrer une version Live de Linux qui s'exécutera directement à partir de la clé USB.

Il y a beaucoup de distro Linux que nous pourrions utiliser, mais, à mon avis, une option éprouvée est Linux Mint. Au moment où j'écris ces lignes, la version la plus récente est la 21 (Vanessa). La plupart des utilisateurs voudront la distro 64-bit qui est livrée avec trois environnements de bureau. Nous allons utiliser la Cinnamon Edition (la version par défaut), puisqu'il s'agit du bureau qui, peut-être, est le plus similaire à Windows.

Bon. Commençons...

Tout d'abord nous devons télécharger la distro choisie en tant que fichier ISO. Dirigez votre navigateur vers <https://linuxmint.com> et suivez les liens pour télécharger le logiciel. Par défaut, la Cinnamon Edition 64-bit vous sera proposée. Un choix à faire est celui du miroir à partir duquel vous allez télécharger le fichier. Descendez dans la page et sélectionnez le Manitoba Unix User Group qui vous permettra de télécharger le fichier linux-

mint-21-cinnamon-64bit.iso de 2,4 Go.

Ensuite, nous avons besoin d'un logiciel qui gravera ce fichier ISO sur une clé USB. Nous choisirons Rufus (<https://rufus.ie/en/>). Téléchargez rufus-3.20.exe vers votre disque dur. Il n'est pas nécessaire de l'installer. Il suffit d'exécuter le programme, ce qui affichera la fenêtre montrée dans la capture d'écran ci-dessous.

Dans le menu déroulant pour Device (dispositif), sélectionnez la clé USB qui deviendra amorçable avec la distro



Linux dessus. Ensuite, cliquez sur le bouton SELECT et allez au fichier de la distro Linux (linuxmint-21-cinnamon-64bit.iso).

Cliquez sur le bouton START (Commencer) et sélectionnez l'option Write in ISO mode (Écrire en mode ISO). Remarquez que vous devrez accepter l'avertissement que toutes les données sur la clé USB cible seront détruites. Le bouton START est maintenant grisé et une barre de progression verte est affichée. La création d'une clé amorçable prendra plusieurs minutes. Une fois le processus terminé, la barre de progression affiche READY (Prête), Vous pouvez maintenant cliquer sur le bouton CLOSE (Fermer).

Avant d'éteindre l'ordinateur, assurez-vous de savoir comment démarrer la machine en utilisant la clé USB. Vous devrez peut-être aller dans l'utilitaire de paramétrage de votre ordinateur pour pouvoir changer l'ordre de démarrage des dispositifs disponibles. Le Manuel de votre ordinateur vous dira comment faire, ou recherchez un tutoriel pertinent en ligne. Sur mon portable Dell, il suffit d'appuyer sur la touche F12 pendant que la machine s'allume. Cela affiche un menu d'options de démarrage parmi lesquelles je peux sélectionner la clé USB amorçable.

Vous pourriez voir quelques lignes de texte qui passent rapidement devant vos yeux pendant le démarrage de l'ordinateur, mais vous pouvez les ignorer. Le logo lm (pour Linux Mint) s'affichera pendant la continuation du processus de démarrage. Après plusieurs secondes, l'écran du bureau s'affichera. Vous pourriez également noter une zone de texte qui s'affiche brièvement dans le coin en haut à droite de l'écran qui indique qu'une connexion WiFi est disponible. Ne vous inquiétez pas quand le message disparaît. Nous allons faire la connexion WiFi maintenant.

Avant d'explorer le système Linux en détail, établissons la connexion à notre réseau WiFi, dont la disponibilité

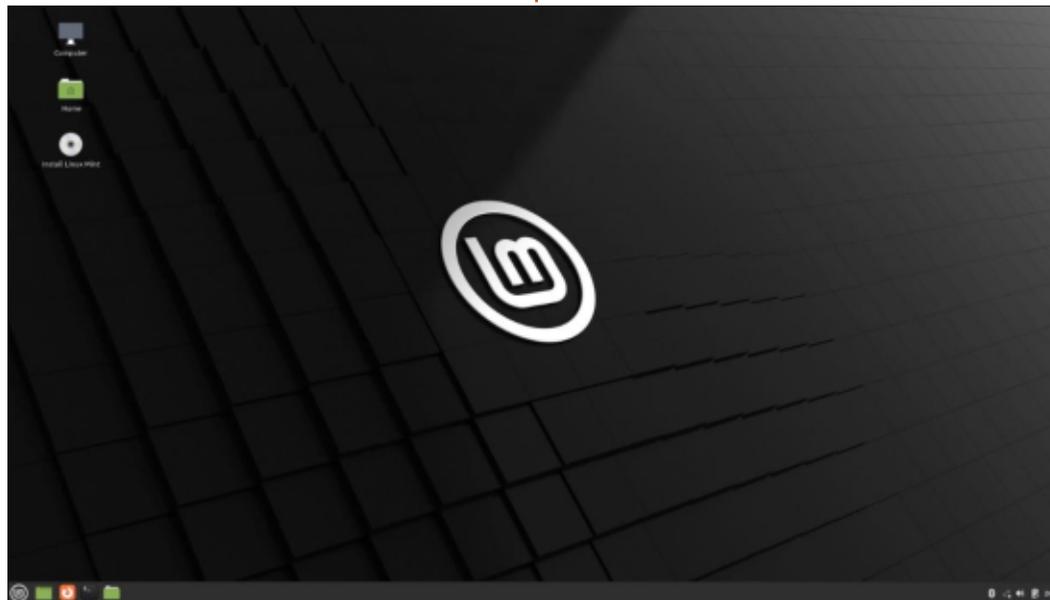
était indiquée au démarrage. Faites un clic gauche sur l'icône du réseau dans le panneau et cela affichera un menu avec une liste de connexions réseau disponibles. Cliquez sur votre réseau WiFi et entrez votre mot de passe dans la boîte de dialogue qui se présente. Cliquez sur le bouton Connect et une nouvelle boîte s'affichera indiquant que la connexion a été établie. Nous pouvons maintenant charger Firefox, tapez opcu.ca dans la barre d'adresse du navigateur et vérifiez que le site Web du club est affiché.

Maintenant, examinons les icônes sur l'écran. Un double-clic sur l'icône d'un ordinateur charge le gestionnaire de fichiers Nemo avec une liste d'icônes montrant les disques disponibles.

L'une de ces icônes peut inclure Windows 10 dans son étiquette. Il s'agit de votre disque C: et, si vous double-cliquez sur l'icône, vous verrez quelques dossiers familiers comme Programmes, Utilisateurs et Windows. Toutefois, notez que Linux n'utilise pas de lettres pour les disques ; ainsi, plutôt que de voir disque C: comme étiquette, vous verrez peut-être que votre disque s'affiche tout simplement comme Windows 10.

Un double-clic sur l'icône Home recharge Nemo, qui, cette fois-ci, affiche les dossiers du répertoire Home de notre disque Linux. Cela ressemble au dossier personnel dans C:\Users associé à votre nom d'utilisateur sous Windows. Notez que certains des dossiers sur le disque système de Linux ont des noms et des objets familiers, par exemple Documents, Images et Vidéos.

J'ai indiqué dès le début que l'utilisation d'un USB Live était une méthode restrictive d'utiliser Linux. En fait, c'est parce que nous ne pouvons pas stocker des fichiers dans, par exemple, le dossier Documents de Linux pour une récupération plus tard, puisque, quand nous terminons une session Live de Linux, toute la structure des dossiers est perdue. (Cependant, notez que l'on peut « tricher » et sauvegarder de tels fichiers dans un vrai dossier



MON OPINION

comme Windows 10\Utilisateurs\

Les distros Linux sont livrées avec beaucoup de logiciels utiles et Mint ne fait pas exception à la règle. Toutes les applications disponibles sont accessibles à partir du menu principal. Aussi, si vous cliquez sur l'icône de menu, un menu similaire au menu Start sous Windows s'affiche sur l'écran.

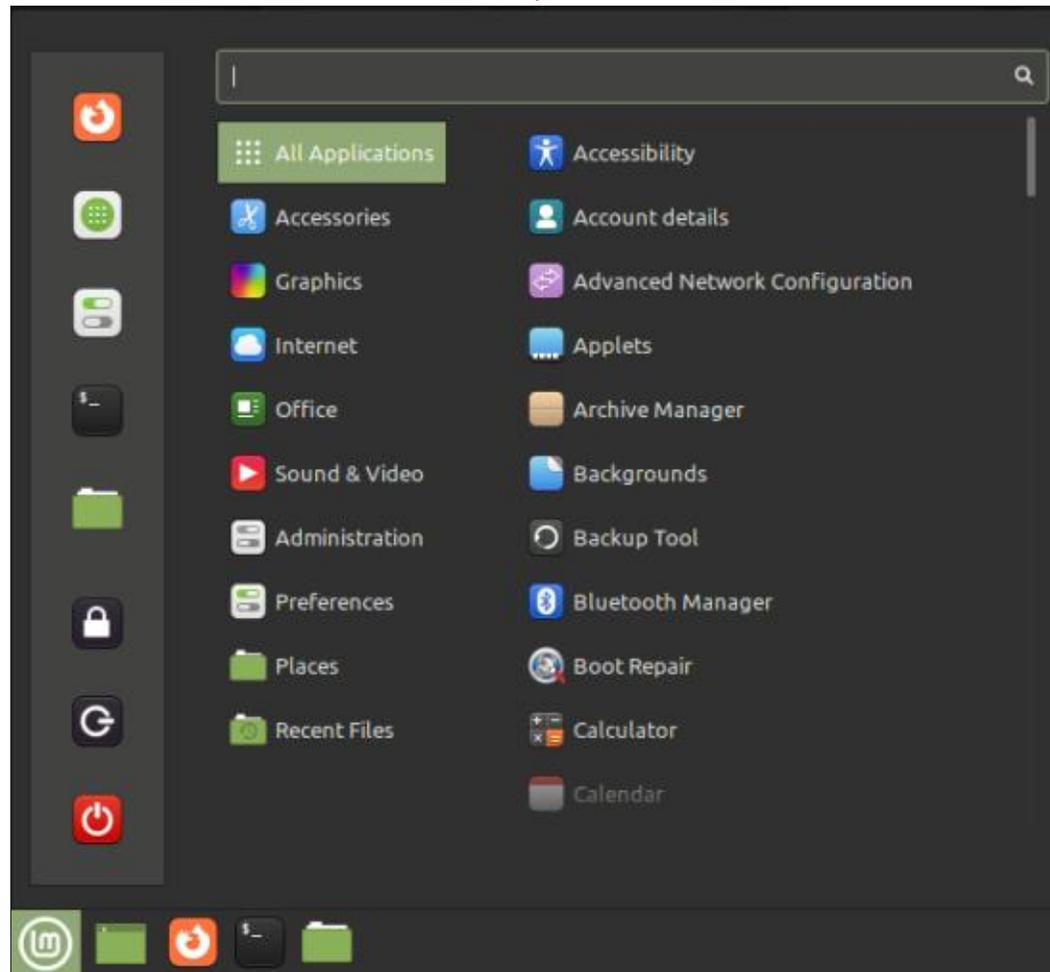
Les programmes disponibles sont triés par catégorie. Par exemple, un seul clic pour sélectionner Office (Bureau) changera le côté droit du menu pour lister le Calendrier, la Bibliothèque (les documents récents et vos favoris) et les modules de LibreOffice y compris Document texte, Classeur et Présentation – similaire à Word, Excel et PowerPoint).

Les icônes sur le côté gauche du menu comprennent Firefox, le Gestionnaire des logiciels, les Paramètres système et, en bas, Quitter (l'icône rouge d'alimentation). À nouveau, tous changements que nous faisons, comme installer de nouveaux logiciels, ne seront pas gardés après un redémarrage ; toutefois, toutes les fonctionnalités de la distro Mint sont disponibles pour les essayer. Alors, réfléchissez à ce que vous feriez normalement quand vous démarrez sous Windows et ex-

plotez comment faire les mêmes choses (ou des choses similaires) sous Linux !

Pour terminer la session Live, naviguez vers Menu – Quitter et sélectionnez Éteindre. Un message vous dira d'enlever le disque USB amorçable. Une fois cela fait, appuyez sur Entrée et l'ordinateur s'éteindra.

Nous sommes maintenant prêts pour notre deuxième expédition dans le monde de Linux. Mais cela devra attendre jusqu'à la Partie 2 de la série.

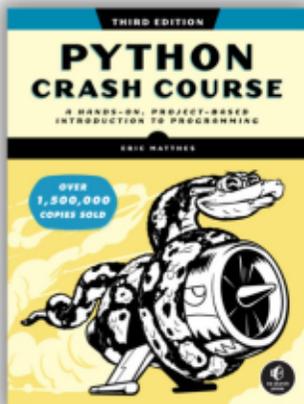


Alan est un passionné d'informatique basé dans le Grand Nord Blanc où il tient le blog LinuxNorth :

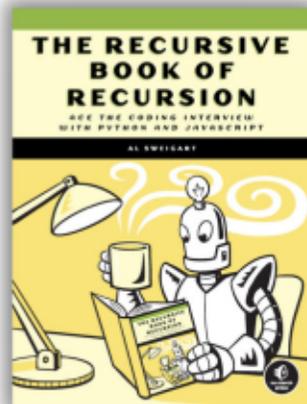
<https://linuxnorth.wordpress.com>



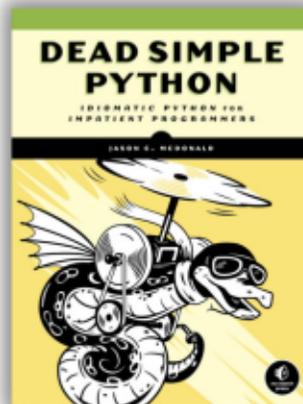
Tech Books Made Better



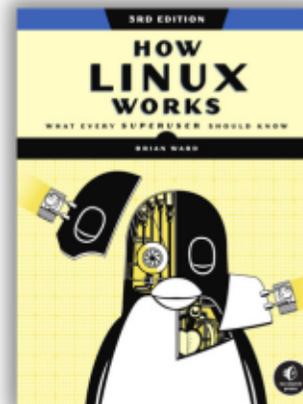
Python Crash Course, 3rd Edition
9781718502703
\$44.99 PB | 552 pages



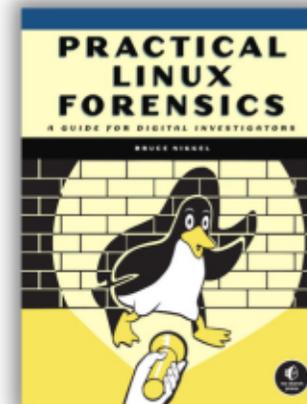
The Recursive Book of Recursion
9781718502024
\$33.99 PB | 328 pages



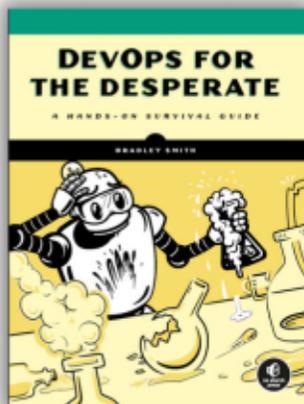
Dead Simple Python
9781718500921
\$59.99 PB | 752 pages



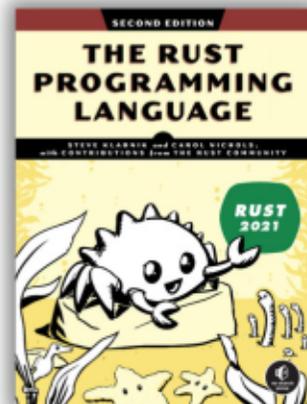
How Linux Works, 3rd Edition
9781718500402
\$49.99 PB | 464 pages



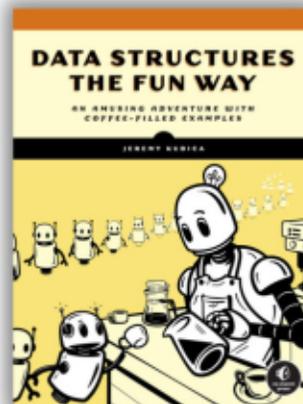
Practical Linux Forensics
9781718501966
\$59.99 PB | 400 pages



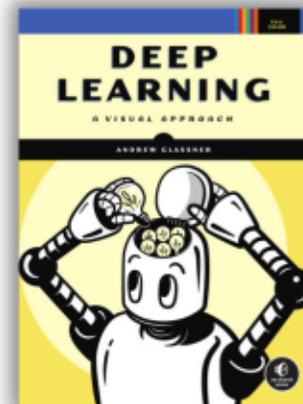
DevOps for the Desperate
9781718502482
\$29.99 PB | 176 pages



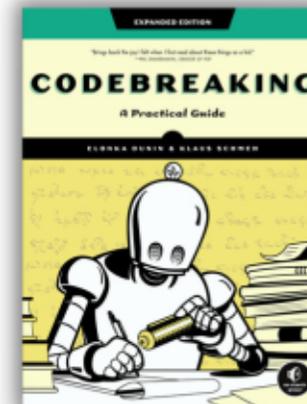
The Rust Programming Language, 2nd Edition
9781718503106
\$49.99 PB | 560 pages



Data Structures the Fun Way
9781718502604
\$39.99 PB | 304 pages



Deep Learning
9781718500723
\$99.99 PB | 776 pages



Codebreaking
9781718502727
\$29.99 PB | 488 pages

Get 25% off your order at nostarch.com with code **FULLCIRCLE25**



Lignes directrices

Tout article doit être lié d'une façon ou d'une autre à Ubuntu ou à l'un de ses nombreux dérivés (Kubuntu, Xubuntu, Lubuntu, etc).

Les règles

- Le nombre de mots est illimité, mais notez bien que de longs articles peuvent être divisés en plusieurs parties, publiées dans plusieurs numéros.

- Pour des conseils, veuillez vous référer à l'Official Full Circle Style Guide : <https://bit.ly/fcmwriting>

- Écrivez votre article dans votre logiciel préféré, mais je recommanderais LibreOffice. Plus important encore : PRIÈRE D'EN VÉRIFIER L'ORTHOGRAPHE ET LA GRAMMAIRE !

- Dans l'article, indiquez l'emplacement que vous voulez pour une image précise en indiquant le nom de l'image dans un nouveau paragraphe ou en intégrant l'image dans le document ODT (Open Office).

- Les images doivent être en format JPG avec une largeur de 800 pixels maximum ; utilisez une compression basse.

- Ne pas utiliser des tableaux ou toute sorte de format **gras** ou *italique*.

Lorsque vous êtes prêt à présenter l'article, envoyez-le par courriel à : articles@fullcirclemagazine.org.

Si vous écrivez une critique, prière de suivre ces directives :

Traductions

Si vous voulez traduire le FCM dans votre langue maternelle, veuillez envoyer un mail à ronnie@fullcirclemagazine.org et nous vous donnerons, soit les contacts d'une équipe existante, soit l'accès au texte brut à traduire. Quand vous aurez terminé le PDF, vous pourrez téléverser le fichier sur le site principal du Full Circle.

Auteurs francophones

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

webmaster@fullcirclemag.fr

Écrire pour le FCM français

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

CRITIQUES

Jeux/Applications

Si vous faites une critique de jeux ou d'applications, veuillez noter de façon claire :

- le titre du jeu ;
- qui l'a créé ;
- s'il est en téléchargement gratuit ou payant ;
- où l'obtenir (donner l'URL du téléchargement ou du site) ;
- s'il est natif sous Linux ou s'il utilise Wine ;
- une note sur cinq ;
- un résumé avec les bons et les mauvais points.

Matériel

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

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

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



Cette publication de Xubuntu 23.04 nous trouve en plein milieu du cycle des versions, celle-ci étant celle du milieu des trois versions intérimaires qui nous amènent à la prochaine version de support à long terme (LTS).

Cette deuxième version intérimaire est très semblable à la première du fait qu'elle n'incorpore que quelques petits changements. Cela me fait croire que la prochaine version LTS, Xubuntu 24.04 LTS prévue pour avril 2024, ne sera pas très différente de la dernière LTS et, globalement, c'est une bonne chose !

Xubuntu 23.04 est la 35^e version de Xubuntu et sera supporté pendant neuf mois, jusqu'en janvier 2024.

INSTALLATION

J'ai téléchargé l'ISO de Xubuntu 23.04 avec BitTorrent à partir de la source officielle et j'ai fait une vérification de la somme SHA256 dessus pour confirmer que le fichier n'était pas corrompu.

La taille de Xubuntu 23.04 est de 3.0 Go, ce qui est un tout petit plus

grand que la dernière version qui faisait 2,8 Go. Au fil du temps, la taille de Xubuntu s'agrandit, mais pas aussi rapidement que celle de Ubuntu elle-même, qui a atteint 4,9 Go dans la version 23.04.

J'ai mis Xubuntu 23.04 sur une clé USB équipée de Ventoy 1.0.91 afin de pouvoir le démarrer pour des tests. Ventoy fait tout le travail : il déballe l'ISO et démarre sur le bureau de la nouvelle version. C'est une vraie bénédiction pour quiconque aime changer rapidement de distrib, faire des tests, ou tout simplement écrire des critiques !

EXIGENCES SYSTÈME

Les exigences systèmes de Xubuntu 23.04 n'ont pas changé depuis la 21.04 et restent :

un processeur à double cœur et à 1,5 GHz.
2 Go de RAM.
20 Go d'espace disque.

La RAM de 2 Go sera accaparée rapidement par Firefox tout seul, avec seulement quelques onglets ouverts ; ainsi 8 Go de RAM sont probablement un minimum plus réaliste pour des

performances décentes en 2023.

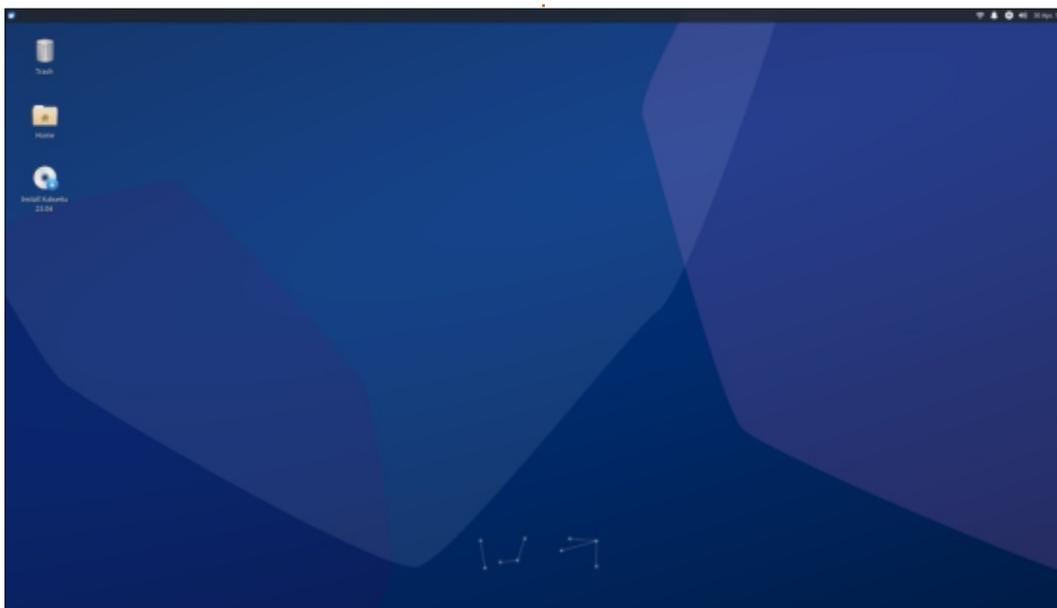
Plus de RAM rend toujours la vie meilleure !

NOUVEAUTÉS

Xubuntu 23.04 utilise le bureau Xfce 4.18, qui remplace Xfce 4.16 (ainsi que quelques composants de la 4.17) dans Xubuntu 22.10. Xfce 4.18 apporte quelques améliorations au gestionnaire de fichiers Thunar, y compris un aperçu des images, défaire/refaire, la surbrillance de fichier et une recherche réursive.

L'Ubuntu principal a remplacé le contrôleur audio PulseAudio par PipeWire dans Ubuntu 22.10 et Xubuntu le fait maintenant aussi, avec PipeWire et en utilisant WirePlumber comme son gestionnaire de politique modulaire des sessions.

Toute la famille des distributions Ubuntu, y compris Xubuntu 23.04, a maintenant abandonné le support par défaut de FlatPak comme méthode d'installation d'applications, lui préférant des deb et des snaps. Néanmoins, FlatPak reste disponible et peut être



installé à partir de la ligne de commande au besoin.

Cette publication de Xubuntu apporte un nouveau statut pour Xubuntu Minimal comme « un sous-projet supporté officiellement ». Il existe depuis huit ans sous le nom non officiel de Xubuntu Core, en tant que projet soutenu par la communauté. Xubuntu Minimal fournit une version très épurée de Xubuntu avec seulement le bureau Xfce, quelques composants et la présentation familière des fichiers de Xubuntu. La distribution est livrée avec un émulateur de terminal, le gestionnaire de fichiers Thunar, les paramètres système, le gestionnaire de paquets Snap, un outil de capture d'écran et pas beaucoup d'autres choses. Vous devez ajouter par vous-même tout

autre application que vous voudrez. Globalement, il s'agit d'un bon concept pour les utilisateurs avancés, car il leur donne l'occasion de n'ajouter que ce dont ils ont besoin ; ainsi, il ne vont pas passer du temps à supprimer des applications qu'ils ne veulent pas pour désengorger leur installation et ses menus. Le téléchargement officiel de Xubuntu Minimal 23.04 fourni fait 1,7 Go, à comparer à la taille de 3,0 Go de la version complète.

PARAMÈTRES

Cette version arrive avec encore un autre papier peint bleu inoffensif. 22 autres papiers peints sont fournis, dont beaucoup viennent de publications précédentes de Xubuntu. À remarquer :

malgré le nom de code de cette version, Lunar Lobster, contrairement à la plupart des autres saveurs d'Ubuntu, aucun des papiers peints n'affiche un homard et les développeurs de Xubuntu doivent être applaudis pour avoir évité ce cliché.

Xubuntu 23.04 garde Greybird comme modèle par défaut des couleurs des fenêtres. Six thèmes de fenêtre sont toujours fournis : Adwaita, Adwaita-dark, Greybird, Greybird-dark, High Contrast et Numix.

Comme dans la version précédente, il y a un choix parmi huit thèmes d'icônes, avec, par défaut, Elementary Xfce Darker.

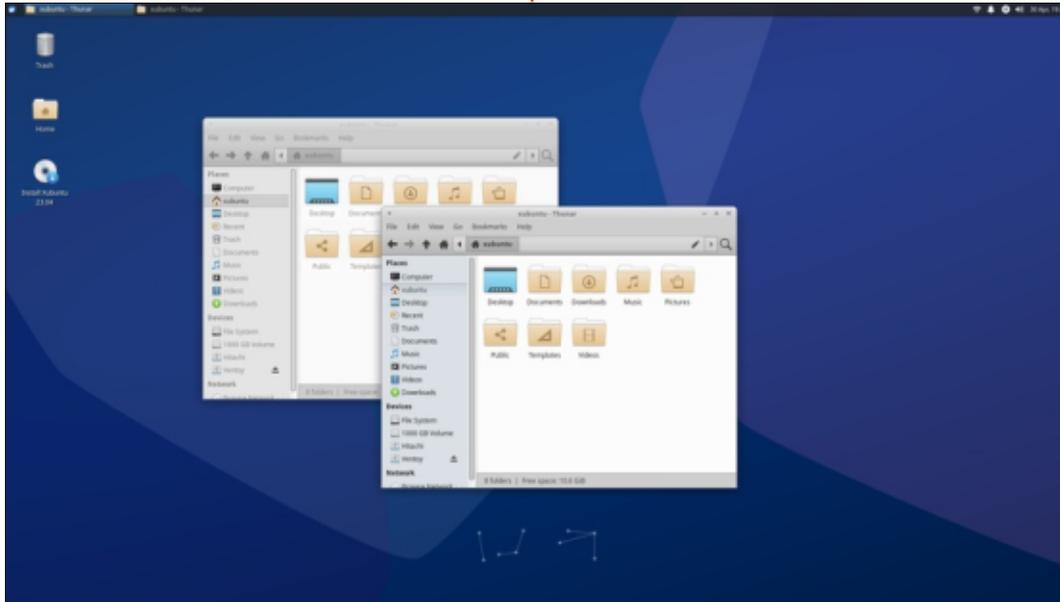
Comme dans toutes les publica-

tions de Xubuntu depuis neuf ans et la 14.04 LTS, celle-ci a le Whisker Menu comme système de menus. Whisker est la caractéristique principale qui rend Xubuntu vraiment différente des autres saveurs d'Ubuntu et, de façon exceptionnelle, il peut même être redimensionné.

APPLICATIONS

Quelques-unes des applications incluses dans Xubuntu 23.04 sont :

- Atril 1.26.0 visionneur de PDF*
- CUPS 2.4.2 système d'impression*
- Catfish 4.16.4 recherches dans le bureau*
- Firefox 111.0.1 navigateur Web**
- GIMP 2.10.34 éditeur d'images
- Gnome Disk Utility 44.0 moniteur de



la santé et de l'espace du disque

- Gnome Disk Usage Analyzer 44.0 (baobab) affichage des disques
- Gnome Software 44.0 système de gestion des paquets
- Gparted 1.3.1 éditeur de partitions*
- Hexchat 2.16.1 client IRC*
- LibreOffice 7.5.2 suite bureautique
- Mousepad 0.5.10 éditeur de texte*
- Parole 4.18.0 lecteur de médias
- Pipewire 0.3.65 contrôleur audio
- Ristretto 0.12.4 visionneur d'images
- Rhythmbox 3.4.6 lecteur de musique*
- Document Scanner 44.0 (simple-scan) utilitaire de numérisation
- Software Updater 23.04.2 (update-manager) gestionnaire de mise à jour de logiciels
- Synaptic 0.91.3 système de gestion de paquets
- Thunar 4.18.4 gestionnaire de fichiers
- Thunderbird 102.10.0 client mail

- Transmission 3.00 client BitTorrent*
- Wget 1.21.3 téléchargeur de page Web en ligne de commande*
- Xfburn 0.6.2 graveur de CD/DVD*
- Xfce4 Panel 4.18.2 panneau de bureau
- Xfce4 Power Manager 4.18.1 gestionnaire de l'alimentation du système

* indique la même version de l'application que celle utilisée dans Xubuntu 22.10

** fourni en tant que snap ; ainsi, la version dépend du gestionnaire de paquets en amont

Il n'y a pas eu de changements dans la liste des applications par défaut incluses dans cette publication, mais quelques versions mises à jour, bien que, comme le démontrent les astérisques, pas autant que cela !

Comme dans toutes les versions récentes de Xubuntu, il n'y a ni application de webcam, ni application d'édition de vidéos par défaut, bien qu'il y en ait plusieurs dans les dépôts que vous pouvez télécharger et installer. Xubuntu reste unique parmi les membres de la famille d'Ubuntu en incluant l'éditeur d'images GIMP dans les applications par défaut.

Xubuntu est également l'une des quelques saveurs d'Ubuntu qui gardent une application de graveur de CD/DVD par défaut. Depuis bien d'années, les nouveaux ordinateurs n'ont aucun lecteur de CD/DVD installé ; ainsi, cela indique quelque chose à propos de la base d'utilisateurs de cette distro et de leur matériel !

Xubuntu 23.04 comprend LibreOffice 7.5. où il ne manque que LibreOffice Base, l'application de base de données, qui est probablement le composant de LibreOffice le moins utilisé. Elle peut être installée à partir des dépôts au besoin.

CONCLUSIONS

Xubuntu est une très solide publication qui fonctionne très bien et dont l'apparence est tout à fait convenable. En fait, il n'y a pas beaucoup de choses

à critiquer et, de toutes les façons, tout défaut éventuel est probablement omis dans la version nouvellement rendu officielle, Xubuntu Minimal.

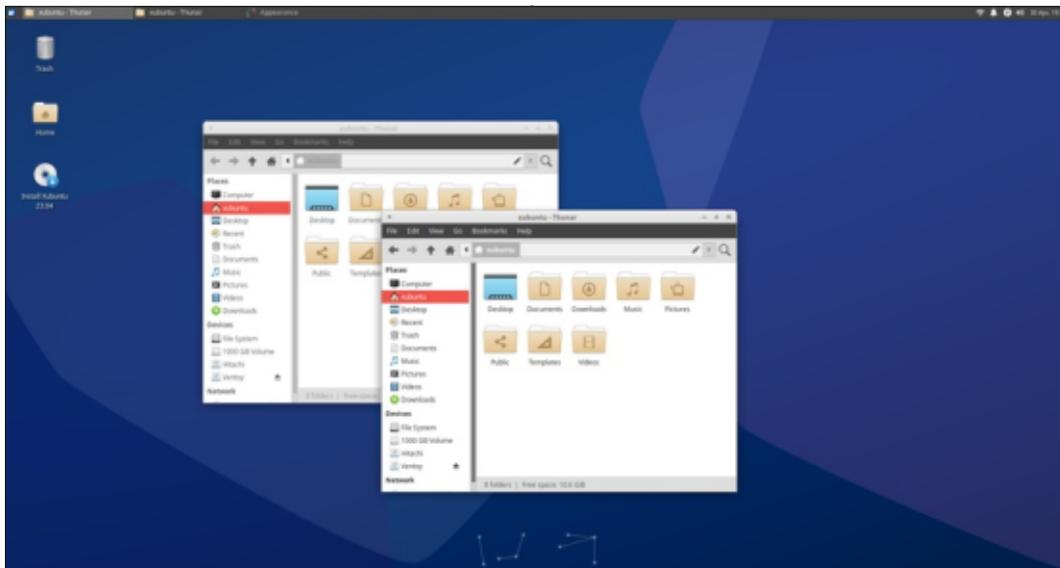
Le petit nombre de mises à jour et de changements incorporés dans la 23.04 laisse penser que la prochaine version intérimaire, Xubuntu 23.10, prévue le 12 octobre 2023, n'aura que quelques ajustements. De même, on ne s'attend pas à ce que la version LTS d'avril 2024, qui sera l'aboutissement de ce cycle de développement, soit énormément différente de la dernière LTS. Chaque fois que je parle aux utilisateurs de Xubuntu, ils semblent bien aimer son fonctionnement et ne voient aucun besoin de grandes modifications ; ainsi, les utilisateurs resteront contents avec uniquement de petits ajustements.

LIEN EXTERNE

Site Web officiel : <https://xubuntu.org/>



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





Ma mémoire n'est pas bonne. En fait, ce n'est pas strictement vrai : il paraît que ma mémoire est « sélective », car je peux me souvenir que l'un de mes amis me doit 35 €. Mais quand il s'agit de choses comme le codage ou le débat d'un argument, je ne me souviens que des trucs que, soit j'ai appris très récemment, soit j'utilise souvent ; ainsi, c'est un peu comme la RAM d'un ordinateur, je suppose. Elle a besoin d'un rafraîchissement constant ou les informations disparaîtront.

Les systèmes de stockage et de récupération d'informations ont toujours été l'un des moteurs de mon utilisation d'un ordinateur et j'ai utilisé beaucoup de machines différentes au cours des années. J'aime les bases de données relationnelles et la façon par laquelle des informations peuvent être liées logiquement, mais la maintenance de ce genre de système peut devenir une corvée. Aussi, j'ai cherché une méthode plus facile d'organiser les informations que je trouvais, soit intéressantes, soit utiles, et j'ai découvert les applis de prise de notes.

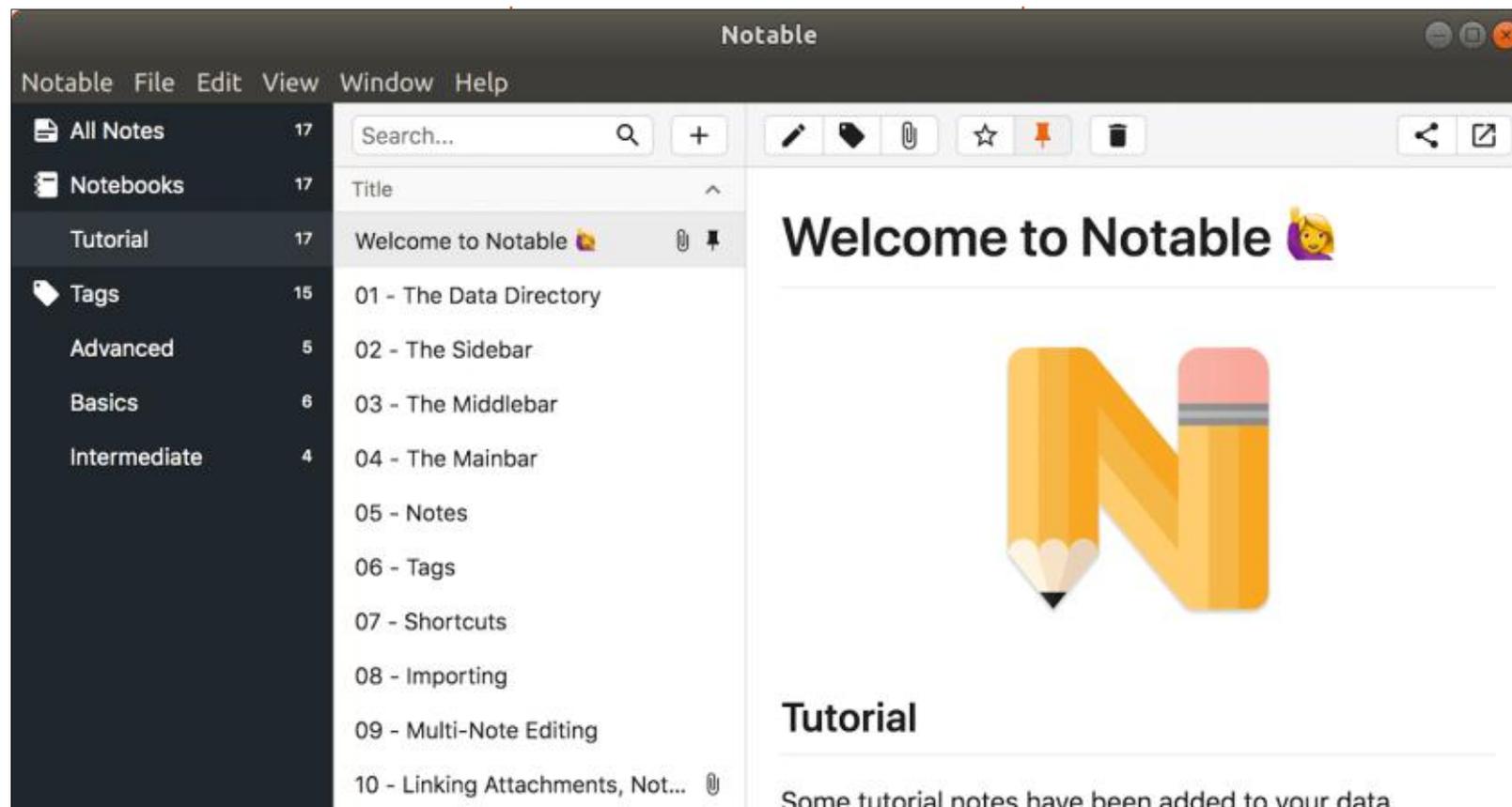
Il existe beaucoup de ces applis parmi lesquelles choisir et j'en ai utilisé

pas mal. D'après mes expériences, je sais que, dès le départ, l'appli de prise de notes que vous choisissez d'utiliser doit être la bonne, parce que, au fil du temps, vous allez investir un temps énorme à créer et à maintenir un système de notes.

La migration vers un système alternatif n'est pas toujours facile et peut,

à nouveau, nécessiter un travail énorme et beaucoup de temps, selon le nombre de « notes » qui ont été créées. Depuis que j'ai commencé à utiliser Notable, j'ai créé environ 200 fichiers de notes et j'en ai encore environ autant que j'ai créés avec Keepnote (l'appli que j'utilisais précédemment) que je n'ai pas encore rapportés sur Notable.

Au moment où j'écris ces lignes, Notable est en développement et il y a deux versions. La v1.8.4 est la version stable et peut être téléchargée à partir de <https://notable.app/>. Alors qu'elle est tout à fait utilisable, il est vrai que certaines des fonctionnalités, ainsi que l'apparence de la version plus récente, sont manquantes et c'est cela qui rend cette plus récente version nettement



plus attirante. La version plus récente est la v1.9.0-beta.10 et peut être téléchargée ici : <https://github.com/notable/notable-insiders/releases/tag/v1.9.0-beta.10>

L'idée d'utiliser une version bêta me faisait un peu peur, mais jusqu'ici (pendant 5 semaines d'utilisation), je n'ai rencontré aucun bogue important et les nouvelles fonctionnalités et la nouvelle mise en page sont irrésistibles, mais c'est à vous de choisir.

Notable ne vous oblige pas à utiliser un système qu'il est impossible de quitter. À la base, vos notes sont des fichiers texte balisés du type Markdown et, ainsi, si vous avez besoin de migrer vos notes vers un système alternatif, le processus devrait être relativement simple.

Un engagement d'utiliser Notable revient essentiellement à un engagement d'utiliser Markdown pour votre système de notes. Ainsi, si vous ne connaissez pas encore Markdown, vous ne saurez pas à quel point ce langage de balisage peut être utile. Comme cet article concerne Notable, je ne donnerai pas de détails sur Markdown lui-même. Il me suffit de dire que Markdown est un langage de balisage léger utilisé pour la création de texte formaté, avec un éditeur de texte simple

et le Markdown qu'utilise Notable rendra des expressions de LaTeX, des diagrammes de Mermaid et l'HTML, que vous pouvez mélanger et utiliser dans un seul fichier .md. En général, si un format de texte est pris en charge par Markdown, vous pourrez l'utiliser dans un fichier Notable de documents .md.

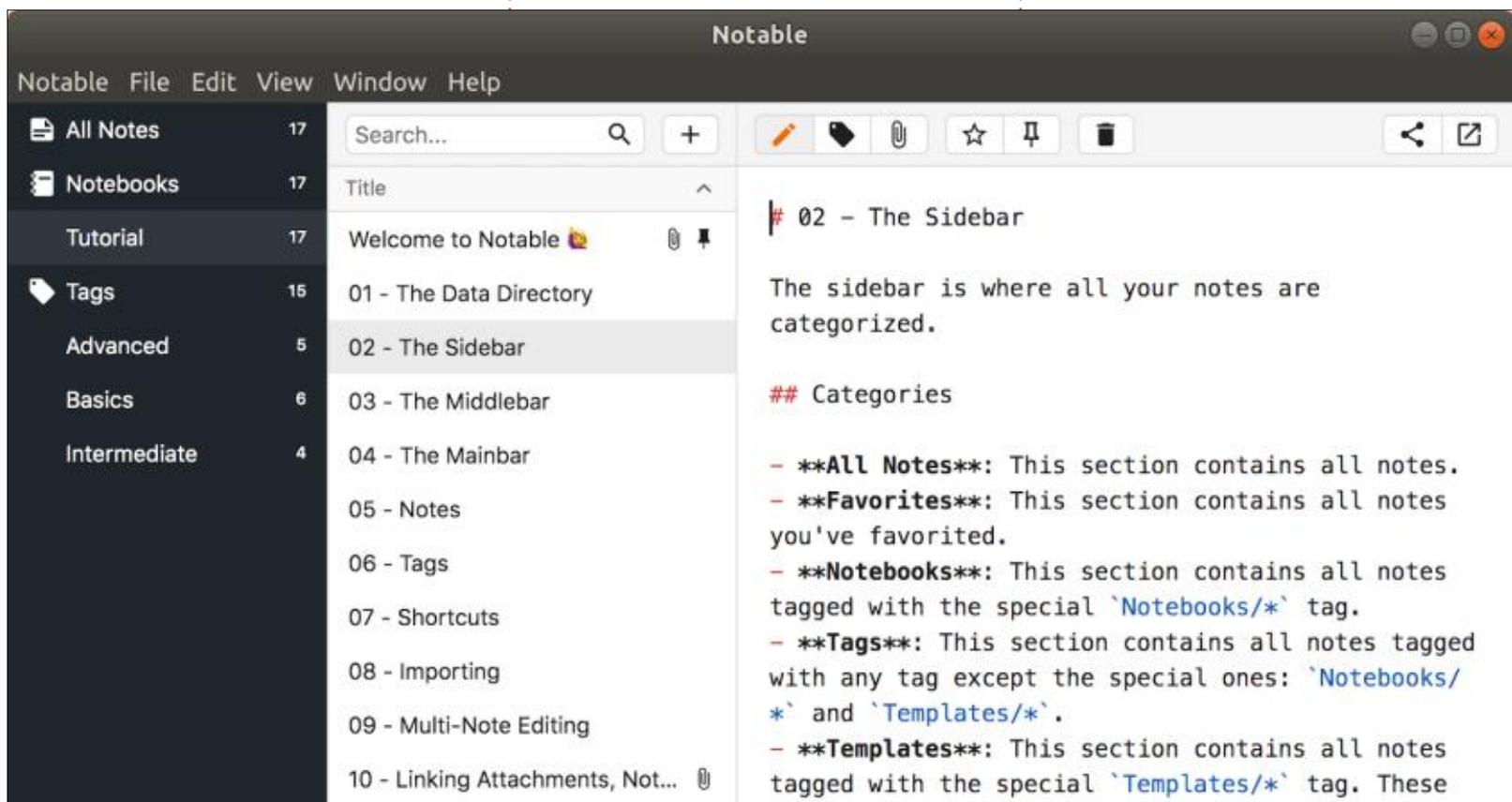
Ces fichiers .md sont créés par Notable et la création d'une nouvelle note est aussi facile qu'avec toute autre appli (Ctrl + n). Un éditeur est intégré à Notable, mais si vous préférez

utiliser un éditeur de texte que vous avez choisi, Notable sait ouvrir le fichier .md avec l'application par défaut pour ce type de fichier, quelle qu'elle soit. Ainsi, il ne faut pas régler Notable comme application par défaut pour ce type de fichier ; réglez-la pour votre éditeur de texte préféré, quel qu'il soit.

Vous pouvez tout simplement créer un fichier .md pendant que Notable s'exécute, ou pas, et la prochaine fois que Notable est lancée, elle reconnaîtra le fichier ajouté et le traitera.

Cela signifie que Notable ajoutera au fichier un champ d'en-tête qui contient des informations comme la date et l'heure de la création et la modification de la note.

Les fichiers de note sont organisés dans des répertoires /notes/ (alias des répertoires de données) et vous pouvez avoir autant de ces répertoires et fichiers .md que vous voudrez. Pensez à chaque répertoire de données comme à un « carnet » et à chaque fichier.md comme à une « page » à



l'intérieur du « carnet ».

Voici quelques liens que vous voudrez peut-être regarder :

<https://www.markdownguide.org/>

<https://towardsdatascience.com/the-ultimate-markdown-cheat-sheet-3d3976b31a0>

<https://ghost.org/changelog/markdown/>

<https://www.fabriziomusacchio.com/blog/2021-08-10-How-to-use-LaTeX-in-Markdown/>

Une différence majeure que j'ai remarquée entre les deux versions de Notable que j'ai utilisées, est que, avec la v1.8.4, le titre d'une note doit être ajouté avec une ligne de code HTML (par exemple : `<title>Dunder Methods</title>`). Sans cette ligne simple de code HTML, le titre de la note (comme affiché dans la barre de titre de l'appli) devient « index.md » par défaut.

À ma connaissance, toutes les notes qui ont été créées avec cette balise restent « forward-completable » bien que la balise ne soit pas nécessaire. J'ai beaucoup de notes qui ont été créées avant que j'aie commencé à utiliser la version bêta et je n'ai vu

aucun problème jusqu'ici. Je n'ai enlevé la balise HTML d'aucune de mes notes, car, ainsi, si je recommence à utiliser la vieille version de Notable je ne vais pas devoir recréer ces balises.

Il y a une très active communauté Notable sur discord à <https://discord.com/channels/715934079559663646> où vous trouverez toute l'aide ou soutien dont vous pouvez avoir besoin. Parcourir les messages est une bonne façon d'apprendre quelques détails concernant le développeur et l'objectif de ce projet, des choses que moi, j'aime savoir.

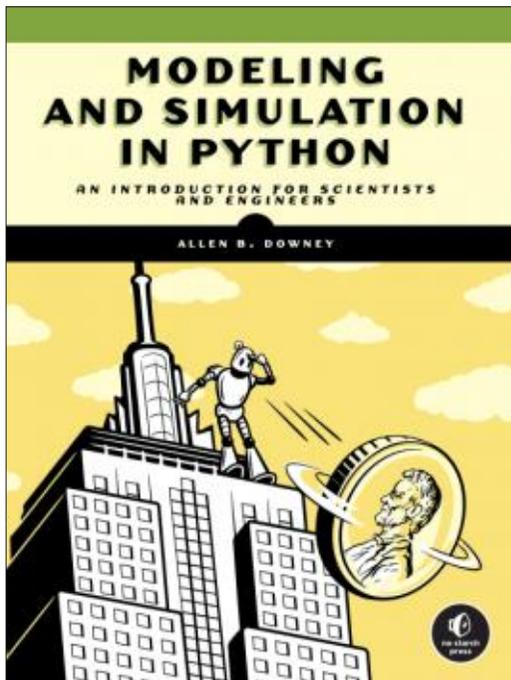
D'après ce que je comprends, Typescript est derrière Notable : à la base, Notable est une appli Web emballée dans Electron et, effectivement, comprend des éléments venant du navigateur Chromium (sinon un exemplaire) qui affichent l'interface utilisateur.

Si vous devez accéder à vos notes sur plusieurs machines différentes actuellement, vous allez devoir créer votre propre système, qui pourrait être aussi simple qu'une clé USB, ou une solution plus complexe, comme Syncthing (<https://docs.syncthing.net/index.html>).

À l'avenir, d'autres fonctionnalités peuvent très bien être ajoutées à Notable, telle que le partage de notes sur

des dispositifs multiples ou même par utilisateurs multiples. Fabio dit, « *Presque tout l'appli est écrite avec des greffons à l'esprit, mais je n'ai pas encore exposé d'API.* » Ainsi, un écosystème de greffons pourrait naître et qui sait quelles fonctionnalités pourraient en résulter ? Une que j'aimerais voir est celle des notes avec un lien automatique qui inclut un "mot clé" ». Si vous avez déjà utilisé Tomboy Notes (ou même Keepnote), vous comprendrez à quel point une telle fonctionnalité peut être très utile.

Notable est la meilleure appli de prise de notes que j'ai utilisée et, même si le projet prend une direction contraire à mes propres besoins et philosophie, je sais que, au moins, je peux toujours utiliser la v1.8.4, la même depuis quelques années. Mon sentiment (venant de ce que j'ai vu et appris sur le « discord channel ») est que ce projet vaut le coup d'être suivi et j'espère me servir de Notable pendant beaucoup d'années à venir.



Modeling and Simulation in Python An Introduction for Scientists and Engineers

Allen B. Downey

Éditeur : No Starch Press

Date de publication: Mars 2023

Pages : 280

ISBN-13: 9781718502161

Prix : 39.99 \$ US

Niveau : Intermédiaire

J'ai déjà lu un certain nombre de livres d'Allen Downey, le plus remar-

quable étant Think Python. J'ai toujours apprécié ses écrits. **Modeling and Simulation in Python** n'est pas différent. J'ai vraiment apprécié ce livre !

Ceci étant dit, je me dois de citer un passage de l'introduction.

« Je suppose que vous savez ce que sont les dérivées et les intégrales, mais c'est à peu près tout. En particulier, vous n'avez pas besoin de savoir (ou de vous souvenir) comment trouver les dérivées ou les intégrales des fonctions de manière analytique. Si vous connaissez la dérivée de x^2 et que vous pouvez intégrer $2x dx$, c'est suffisant. Plus important encore, vous devez comprendre ce que ces concepts signifient ; mais si ce n'est pas le cas, ce livre peut vous aider à les appréhender. »

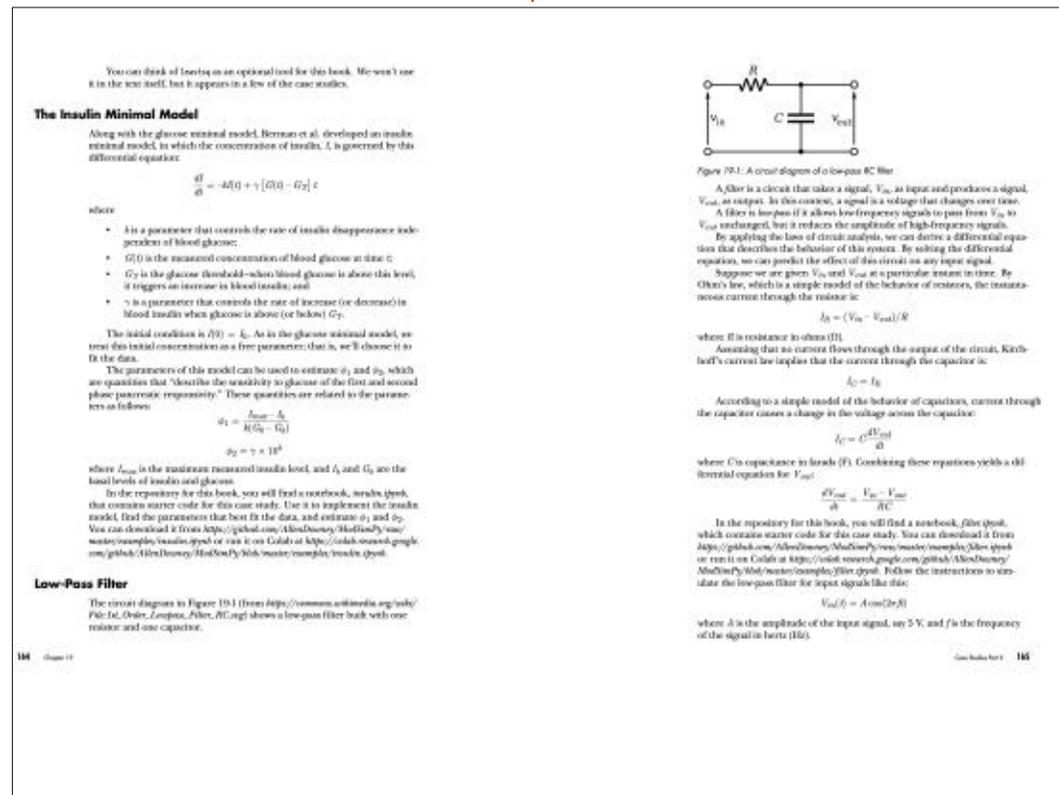
Ne vous laissez donc pas effrayer par les mathématiques de haut niveau si vous souhaitez vous lancer dans les simulations et la modélisation. Oui, certaines mathématiques sont un peu « profondes », mais compte tenu des ressources disponibles sur Internet de nos jours, vous devriez être en mesure d'arriver à un point où l'ensemble commence à avoir un sens.

L'un des chapitres qui a tout de suite attiré mon attention est le chapitre 17 - Modélisation de la glycémie. En tant que diabétique, ce chapitre me touche de près. Je lutte constamment contre mon taux de glycémie et, bien souvent, quoique je fasse, il semble toujours déréglé. Ce chapitre a vraiment été une bénédiction. J'ai l'intention de le relire encore et encore.

D'habitude, je n'aime pas quand un

auteur utilise un Jupyter Notebook pour la démonstration de son code. Je comprends les raisons pour lesquelles il le fait, mais cela me frustre toujours. Cela ressemble à de la triche. Mais son utilisation pour les projets présentés dans le livre a du sens.

En résumé, j'ADORE ce livre, ainsi que tous les autres livres du professeur Downey que j'ai lus. Si vous souhaitez maîtriser l'utilisation de Python



pour la modélisation ou les simulations, je vous invite à vous procurer ce livre et à l'intégrer à votre bibliothèque. Mais ne vous contentez pas de le mettre sur l'étagère. Prenez-le en main, lisez les chapitres et suivez les projets. Si vous ne comprenez pas quelque chose, allez sur Internet et apprenez.

Qui sait, cela pourrait vous permettre de vous lancer dans une nouvelle profession en Python !

Table des matières

(traduction uniquement pour la compréhension)

Remerciements

Introduction

PARTIE I : SYSTEMES DISCRETS

- Chapitre 1 : Introduction à la modélisation
- Chapitre 2 : Modéliser un système de partage de vélos
- Chapitre 3 : Modélisation itérative
- Chapitre 4 : Paramètres et Unités
- Chapitre 5 : Construire un modèle démographique
- Chapitre 6 : Itération du modèle démographique
- Chapitre 7 : Limites de croissance
- Chapitre 8 : Projections dans le futur
- Chapitre 9 : Analyse et calcul symbolique
- Chapitre 10 : Études de cas Partie I

PARTIE II :

SYSTEMES DU PREMIER ORDRE

- Chapitre 11 : Modèles d'épidémiologie et SIR
- Chapitre 12 : Quantification des interventions
- Chapitre 13 : Nettoyage des paramètres
- Chapitre 14 : Non-dimensionnement
- Chapitre 15 : Systèmes thermiques
- Chapitre 16 : Résolution du problème du café
- Chapitre 17 : Modélisation du diabète
- Chapitre 18 : Implémentation du modèle minimal
- Chapitre 19 : Études de cas Partie II

PARTIE III :

SYSTEMES DU SECOND ORDRE

- Chapitre 20 : Pile ou face revisité
- Chapitre 21 : Glissement
- Chapitre 22 : Mouvement à deux dimensions
- Chapitre 23 : Optimisation
- Chapitre 24 : Rotation
- Chapitre 25 : Couple
- Chapitre 26 : Études de cas Partie III
- Annexe: Sous le capot
- Index



- Above 10 billion, population grows more slowly; this behavior models the effect of resource limitations that decrease birth rates or increase death rates.
- Above 14 billion, resources are so limited that the death rate exceeds the birth rate and net growth becomes negative.

Just below 14 billion, there is a point where net growth is 0, which means that the population does not change. At this point, the birth and death rates are equal, so the population is in *equilibrium*.

Finding Equilibrium

The equilibrium point is the population, p , where net population growth, Δp , is 0. We can compute it by finding the roots, or zeros, of this equation:

$$\Delta p = \alpha p + \beta p^2$$

where α and β are the parameters of the model. If we rewrite the right-hand side like this:

$$\Delta p = p(\alpha + \beta p)$$

we can see that net growth is 0 when $p = 0$ or $p = -\alpha/\beta$. So we can compute the (nonzero) equilibrium point like this:

```
-system.alpha / system.beta
```

```
13.88888888888889
```

With these parameters, net growth is 0 when the population is about 13.9 billion (the result is positive because beta is negative).

In the context of population modeling, the quadratic model is more conventionally written like this:

$$\Delta p = rp(1 - p/K)$$



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.

POUR PLUS DE FREECAD

Dirigez vos lecteurs vers cette page de YouTube, car ils y trouveront une mine de renseignements pour des utilisateurs très avancés comme pour des débutants complets :
<https://www.youtube.com/@MangoJellySolutions>

Dr. Douglas R Brown

Rejoignez-nous sur :

 facebook.com/fullcirclemagazine

 twitter.com/#!/fullcirclemag

 linkedin.com/company/full-circle-magazine

 ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270

LE FCM A BESOIN DE VOUS !



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

Voyez l'article **Écrire pour le FCM** dans ce numéro pour lire nos directives de base.

Regardez **la dernière page** de n'importe quel numéro pour les détails sur où envoyer vos contributions.



Q. ET R.

Compilées par EriktheUnready

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

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

Travailler avec de l'assistance à l'étranger peut être extrêmement irritant. Malheureusement, je dois travailler avec Dell en Inde. C'est vraiment pénible. Mon clavier est cassé et le mec insistera pour que j'appuie sur la touche « D » tout en démarrant pour commencer les diagnostics. Des trucs bêtes comme ça. D'un côté, je ne peux pas les blâmer, car, j'ai moi-même dirigé un centre d'appels, mais, de l'autre côté, parfois vous avez besoin de quelqu'un qui n'est pas un TOTAL débutant. Bon, j'avais une machine sur laquelle les ventilateurs ne démarraient

pas et elle devenait tellement chaude qu'elle s'éteignait toute seule. J'ai appelé Dell pour demander une carte de remplacement, car tout est sur la carte et le micro-logiciel était déjà le dernier. Après avoir bien discuté, ils étaient d'accord pour m'envoyer un puits thermique et deux ventilateurs. J'ai accepté tout en sachant que j'allais devoir ne pas utiliser la machine pendant deux semaines, puis enregistrer une autre plainte. Le matériel est arrivé et je l'ai installé. Après, quand je l'ai soumis à un test de stress, les ventilateurs ont démarré. J'étais surpris et j'ai remis les vieux ventilos. Eux aussi ont démarré. Qu'est-ce que c'est que ça ? J'ai remis le radiateur d'origine et le problème a recommencé. Ce n'était pas du tout logique. J'ai fait des aller-retours plusieurs fois et pendant que j'essayais des radiateurs différents, j'ai remarqué un entortillement dans les conduits thermiques de l'installation d'origine ; c'était très léger, mais visible sous un certain angle. Je n'ai aucune idée de comment cela agit sur le capteur thermique, mais, d'une façon ou d'une autre, il le fait. Sommes-nous en train d'atteindre un point où la technologie repose sur une arête vive ? L'utilisateur aurait-il pu l'endommager ? Bien sûr,

mais comment un tout petit entortillement dans des tuyaux ovalisés (ils sont censé être ronds, mais Dell les aplatit pour amincir les portables) peut-il engendrer tant de problèmes ? La plainte du départ était que la machine ralentissait en analysant des pipelines git.

Q : J'essaie de faire un double amorçage Ubuntu 22.04/Windows 10. J'ai créé de l'espace sur ma partition et je veux démarrer à partir de là, pas sur l'USB, mais cela ne fonctionne pas. Pouvez-vous m'aider, s'il vous plaît ?

Quand j'appuie sur F12 sur mon Dell, la partition Ubuntu ne s'affiche pas.

R : Honnêtement, je ne suis pas certain de ce que vous essayez de dire ou faire. Il faut installer Ubuntu à partir d'un média d'installation, que ce soit sur USB ou une carte SD, la première fois, pour l'INSTALLER. Après, vous devriez pouvoir démarrer d'une partition.

Q : Salut mec, mon Ubuntu 23.04 gèle au hasard, mais habituellement quand je suis en train d'éditer ma mise en page avec le gestionnaire des extensions. Cela est inacceptable et je vous somme de le réparer tout de suite. C'est [censuré] que ma machine de 3 000 \$ soit détruite par un logiciel mal dégrossi.

R : Bien entendu, maître, donnez-nous le même argent que ce que vous donnez à Microsoft – pour Office ET Windows et nous réparerons votre machine. Vous savez que je ne travaille pas pour Canonical, n'est-ce pas ?

Q : Je suis quelques tutoriels pour apprendre à connaître Ubuntu. Dans ma grande confusion, j'ai pu installer les mauvais paquets pour des choses, mais cela est dû au fait que j'apprends. Tout semble comme il faut jusqu'à ce que j'essaie de me connecter à la page HTML. J'ai copié le code avec copier/coller pour en être certain, mais je reçois sans cesse un message avec du charabia. Le nom d'utilisateur ne peut pas contenir ^\$(,A-Z) && et ainsi de suite. Je suis perplexé.

Q. ET R.

R : Il s'agit de ce qui s'appelle une « regular expression », beaucoup trop complexe pour une Q. ET R. Je vous dirige donc ici : https://www.youtube.com/watch?v=r6l-Ahc0HB4&list=PL4cUxeGkcC9g6m_6Sl_d9Q4jzqdqHd2HiD

Q : Mon portable Dell 5530 se connecte à mon Dell W19S Dock avec 2 écrans Dell P2224h. Mon portable précédent n'avait pas de problèmes à utiliser les écrans, mais, avec Ubuntu 23.04, les écrans externes sont toujours dupliqués. Comment les faire fonctionner comme il faut ?

R : La seule chose que je comprends est que votre portable a une carte graphique intégrée et peut ne pas pouvoir gérer trois écrans, ou vous avez peut-être deux câbles HDMI dans votre dock ; essayez d'en changer un en DP. Quelle est la date de la dernière mise à jour du micro-logiciel du dock ?

Q. ET R. : Lecteurs/Lectrices, mon portable s'est planté pour la première fois. Quand il a refonctionné et que LibreOffice a été récupéré, toutes les Q auxquelles je répondais avaient disparu. Pour le gars qui avait une erreur ACPI : mettez votre BIOS à jour. Pour le gars qui se bloque sans cesse

sur GRUB : désactiver « secure boot » et peut-être même réglez la sécurité de votre ordinateur en mode audit. Je ne peux pas toutes me les rappeler. Pour le gars avec le problème de l'USB : ce n'est pas votre disque USB ou l'ISO si cela fonctionne sur un ordinateur moins récent ; il s'agit à nouveau du BIOS. Je suis désolé, mais je n'arrive pas à me souvenir de l'autre question. Pour le gars avec le problème de code::blocks sous Ubuntu 23.04 : j'ai fait des tests et vous avez raison. Moi aussi, je ne vois qu'une poubelle rouge et il refuse de se charger. Vous pouvez lancer : `sudo apt install codeblocks-contrib` et tout ira bien.

J'ai appris ma leçon : ne pas utiliser des versions non-LTS...

Q : Mon père a essayé d'installer le client Anydesk officiel à partir de anydesk.com. Cela semblait s'installer, mais je n'arrive pas à me connecter à sa machine : une erreur est affichée. Mon problème, c'est que je ne pourrai aller regarder à nouveau que pendant les vacances de Noël. Rien ne semble fonctionner pour lui. Des suggestions ?

R : Oui, dites à votre père de cliquer sur l'icône en forme d'engrenage quand il se connecte, puis de choisir une session X11 à la place de Wayland.

Wayland ne peut pas faire ce genre de choses encore. Anydesk devrait fonctionner lors d'une session X11.

Q : Je me sers de Thunderbird sous Ubuntu et de Betterbird sous Windows. Puis-je importer ma boîte de réception dans Ubuntu Thunderbird, je vous prie ?

R : J'ai besoin de davantage d'info : est-ce que vous essayez d'importer à partir d'un compte différent ? Si c'est le cas, vérifiez sur les forums Betterbird, juste pour être certain. D'après ce que je vois, il ne devrait pas y avoir de problème si les versions sont compatibles, car Thunderbird a une tendance de ne pas importer de versions plus récentes lors des copies.

Q : Davantage une question d'opinion, mais la voici. Quelle version d'Ubuntu recommandez-vous pour un Raspberry Pi 3B, je vous prie ? Ça ne doit pas être lent.

R : Ubuntu Core.



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



JEUX DE TABLE UBUNTU

Écrit par Josh Hertel



DE RETOUR LE MOIS PROCHAIN.



Josh Hertel est un mari, un père, un professeur de mathématiques, un joueur de jeux de table, un technophile et un geek. <https://twitter.com/hertelj>



Steam:

https://store.steampowered.com/app/1970460/Garden_Galaxy/

Prix : 8 €

Présentation de Steam : « Dans *Garden Galaxy*, vous construisez et organisez votre propre jardin personnalisé à partir de la livraison d'éléments au hasard. Ces éléments viennent d'une sélection énorme d'éléments et de décorations différents.

« Les jardins sont tous différents ! Quand vous êtes soumis au bon vouloir du hasard, chaque jardin que vous créez sera unique et évoluera avec chaque

nouveau élément livré.

« Mettez toutes les chances de votre côté avec des éléments spéciaux pour augmenter la probabilité de recevoir les éléments que vous voulez ou même d'en arrêter la livraison ! »

CLAUSE DE NON-RESPONSABILITÉ :

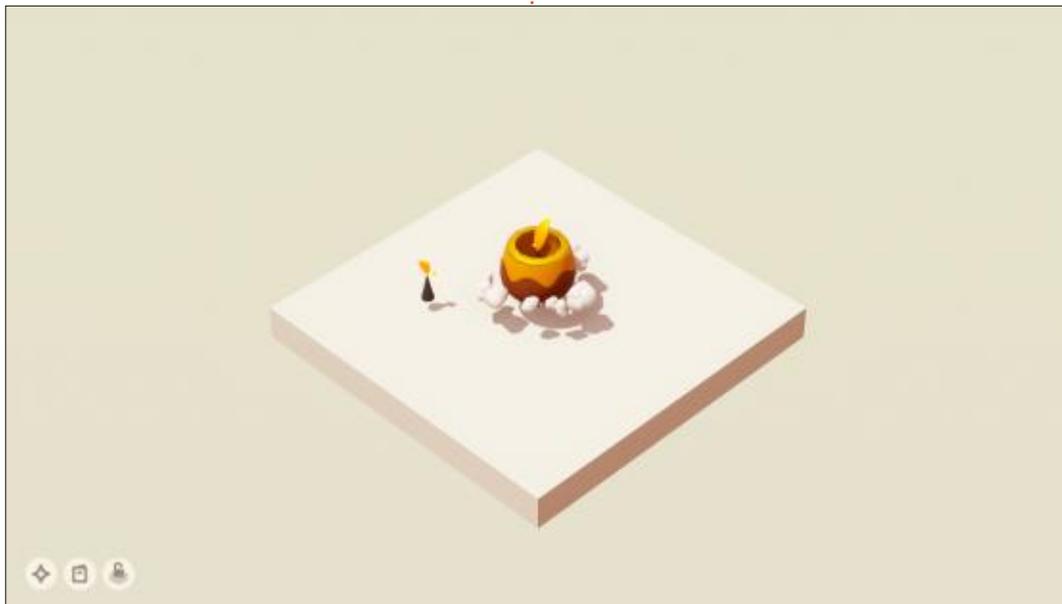
en règle générale, je n'achète jamais des jeux pour Windows seul, car je préfère acheter une version sous Linux. Je fais une exception pour celui-ci, puisque c'est sympa et reposant, ne coûte pas cher et qu'il y a une démo que vous pouvez essayer avant de l'acheter.

Après avoir chargé le jeu, vous verrez un écran gai, plein de couleurs. C'est ici que vous démarrez votre « jardin ». Essentiellement, il y a plusieurs carrés vides avec un pot sur l'un des carrés. Il y a un petit mec noir sous forme de cône qui rebondit un peu partout. Si vous cliquez dessus vous recevrez une pièce de monnaie mystérieuse.

Si vous déposez cette pièce dans le pot déjà mentionné, vous recevrez un élément à placer dans votre jardin. Vous pouvez tourner la carte et faire des zooms avant/arrière pour mieux voir votre magnifique création.

Vous pouvez, soit mettre l'élément quelque part dans votre jardin, soit tout simplement le remettre dans le pot. Si vous avez de la chance, vous recevrez un élément « bank » où vous pouvez conserver vos pièces ou un carton où vous pouvez garder des éléments de votre jardin pour les utiliser plus tard.

Vous recevez également des carrés de terrain que vous pouvez placer pour agrandir votre jardin. Vous pouvez, soit l'étendre, soit empiler les carrés pour aller plus haut. Certains carrés sont des marches ou des cotes.



JEUX UBUNTU

Il y a beaucoup de catégories différentes de pièces et d'éléments et c'est quasiment une pochette surprise.

C'est tout. Vraiment. Détendez-vous et créez votre jardin idéal.

CONCLUSIONS

Le style mignon du graphisme me plaît énormément, tout comme le fait qu'il n'y ait ni horloge, ni niveaux à

terminer. Pas de patrons, pas de méchants. Juste des pièces et des éléments à placer.

Bien entendu, il me faut déduire une étoile parce qu'il n'y a aucune version officielle pour Linux. Le jeu fonctionne sous Linux uniquement grâce à la magie de Steam et il tourne extrêmement bien sur ma machine sans carte graphique 3D.



Ronnie est le fondateur du Full Circle et, d'une manière ou d'une autre, il continue d'éditer ce site. Il peint, dessine et sculpte le bois pendant son temps libre.



MÉCÈNES

DONS MENSUELS

Alex Crabtree
Alex Popescu
Andy Garay
Bill Berninghausen
Bob C
Brian Bogdan
CBinMV
Darren
Dennis Mack
Devin McPherson
Doug Bruce
Elizabeth K. Joseph
Eric Meddleton
Gary Campbell
George Smith
Henry D Mills
Hugo Sutherland
Jack
Jack Hamm
Jason D. Moss
Joao Cantinho Lopes
John Andrews
John Malon
John Prigge
Jonathan Pienaar
Joseph Gulizia
JT
Katrina
Kevin O'Brien
Lee Allen

Leo Paesen
Linda P
Mark Shuttleworth
Moss Bliss
Norman Phillips
Oscar Rivera
Paul Anderson
Paul Readovin
Rino Ragucci
Rob Fitzgerald
Robin Woodburn
Roy Milner
Scott Mack
Sony Varghese
Taylor Conroy
Tom Bell
Tony
Vincent Jobard
Volker Bradley
William von Hagen

DONS

2023 :
Floyd Smith
Richard Almeida
Gavin Thompson
Raymond Mccarthy
Michael Grugel
Linda Prinsen
Thomas A Lawell
Ronald Le Blanc

Ronald Eike
Kenneth Martin
Lance Jacob
Roberto Machorro Mejia
Paul Radovan

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

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

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

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



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



<https://paypal.me/ronnietucker>



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



COMMENT CONTRIBUER

FULL CIRCLE A BESOIN DE VOUS !

Un magazine n'en est pas un sans articles et Full Circle n'échappe pas à cette règle. Nous avons besoin de vos opinions, de vos bureaux et de vos histoires. Nous avons aussi besoin de critiques (jeux, applications et matériels), de tutoriels (sur K/X/Ubuntu), de tout ce que vous pourriez vouloir communiquer aux autres utilisateurs de *buntu. Envoyez vos articles à :

articles@fullcirclemagazine.org

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

<https://bit.ly/fcmwriting>

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

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

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

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

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

FCM n° 197



Date limite :

Dimanche 10 sept 2023.

Date de parution :

Vendredi 29 sept. 2023.

Équipe Full Circle



Rédacteur en chef - Ronnie Tucker
ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmaster :

admin@fullcirclemagazine.org

Correction et Relecture :

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

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

Pour la traduction française :

<https://www.fullcirclemag.fr>

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

webmaster@fullcirclemag.fr

Obtenir le Full Circle Magazine :

Pour les Actus hebdomadaires du Full Circle :



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



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

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



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



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



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

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

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

