

Numéro 21 - Janvier 2009



full circle

LE MAGAZINE INDÉPENDANT DE LA COMMUNAUTÉ UBUNTU

 ubuntu

 kubuntu

 xubuntu

 edubuntu

INTERVIEW :
NICOLAS VALCARCEL

TUTORIELS :
PROGRAMMER EN C - PARTIE 5
DÉVELOPPEMENT WEB - PARTIE 2
CHANGER LE RATIO D'UNE VIDÉO
DÉMARRER SUR UNE CLÉ USB

COMMAND AND CONQUER :
FORMATAGE DE SORTIE

TEST DU JEU :
TRIBAL TROUBLE 2

LES RÉSULTATS SONT LÀ !

RÉSULTATS DE L'ENQUÊTE





full circle

www.fullcirclemagazine.org



P.08



P.11



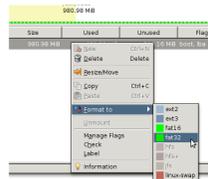
P.26



P.29



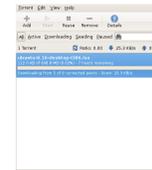
P.16



P.20



P.38



P.43

Actualités	p.04
Command and Conquer: Formatage de Sortie	p.06
Tutoriels :	
Programmer en C - Partie 5	p.08
Développement Web - Partie 2	p.11
Changer le ratio d'une Vidéo	p.16
Démarrer sur une Clé USB	p.20
Mon Histoire :	
Creative Zen V sous Ubuntu	p.23
Mon Opinion :	
Occasion manquée	p.24
Test de Jeu :	
Tribal Trouble 2	p.26
Interview : Nicolas Valcarcel	p.29
Résultats de l'Enquête	p.31
Des Jeux Ubuntu	p.38
Q&R	p.40
Mon Bureau	p.41
Top 5 : Outils Torrent	p.43
Comment Contribuer	p.45

icônes: KDE4 Oxygen



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'oeuvre). 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 totalement indépendant de Canonical, le sponsor des projets Ubuntu, et les vues et opinions du magazine ne peuvent être censées avoir l'approbation de Canonical.



EDITORIAL

Bienvenue dans ce numéro de Full Circle Magazine.

Ce premier numéro de 2009 vous donne les résultats du sondage FCM#20. Alors que la majorité des résultats sont conformes aux attentes, certains d'entre-eux sont assez surprenants. Du moins, en ce qui me concerne. Vous pouvez lire tous les résultats (et avec des histogrammes !) à la [page 31](#). J'ai aussi ajouté aux résultats un lien vers une de nos pages wiki qui contient des idées d'articles à rédiger. Réservez-les pendant que c'est encore possible !

Il a souvent été demandé dans les commentaires du sondage un article sur la manière de mettre Ubuntu sur une clé USB bootable. J'ai récemment installé des variantes d'Ubuntu sur mon EEE PC, et j'ai donc écrit un article sur la manière dont j'ai utilisé Gparted et Unetbootin pour mettre Ubuntu sur une clé USB. Le mois prochain, je montrerai comment installer une distribution sur un EEE PC.

Pas de critique de livre ce mois-ci, désolé, mais je n'ai pas pu terminer le livre en cours à temps pour le bouclage. Robert ou moi proposerons une nouvelle critique de livre probablement le mois prochain. Petit mot aux deux gagnants : je promets de vous envoyer vos livres prochainement ! J'espère que vous apprécierez ce numéro et vous souhaite à tous une bonne année 2009 !

Tous mes vœux,

Ronnie

Éditeur, Full Circle Magazine

ronnie@fullcirclemagazine.org

Ce magazine a été créé avec :



Qu'est-ce qu'Ubuntu?

Ubuntu est un système d'exploitation parfait pour les ordinateurs portables, de bureau et les serveurs. Que ce soit à la maison, à l'école ou au travail, Ubuntu contient toutes les applications dont vous aurez besoin y compris un programme de traitement de texte, de messagerie électronique ainsi qu'un navigateur web.

Ubuntu est et sera toujours gratuit. Vous ne payez pas de licence. Vous pouvez télécharger, utiliser et partager Ubuntu avec vos amis, votre famille, dans les écoles ou encore dans les entreprises pour absolument rien.

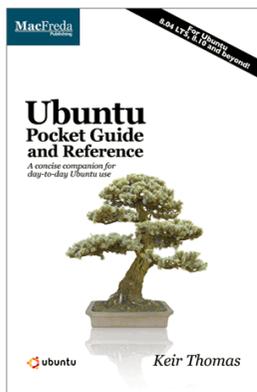
Une fois installé, votre système est prêt à l'emploi avec un ensemble complet d'applications : internet, dessin et graphisme, jeux.

<http://url.fullcirclemagazine.org/7e8944>



ACTUALITES

Guide de poche et manuel de référence Ubuntu



Le guide de poche et manuel de référence pour Ubuntu est disponible à la fois en version imprimée et au format PDF. La version imprimée est disponible pour \$9.94 sur Amazon.com, et l'édition PDF est totalement gratuite

et identique à l'édition imprimée.



Commentaire de l'auteur Keir Thomas pour FCM :

Durant les 48 heures suivant la mise en ligne du site, le livre a été téléchargé plus de 100 000 fois. C'est devenu de loin le livre sur Ubuntu le plus lu à l'heure actuelle et, probablement, le livre sur Linux le plus lu de tous les temps ! Je suis ravi de pouvoir dire que ce livre a aussi atteint le haut de la liste des meilleures ventes de livres sur Linux sur le site Amazon.com.

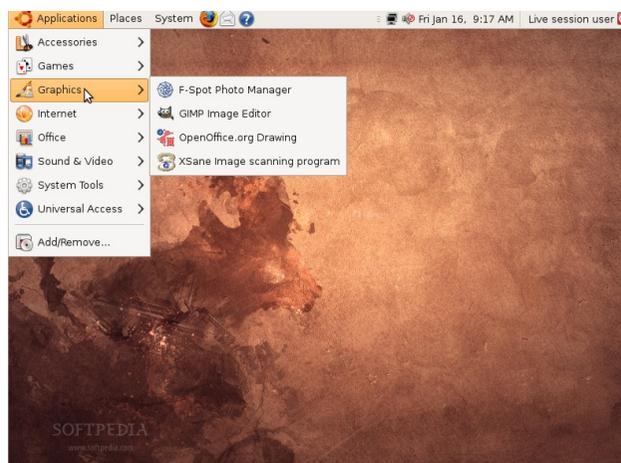
Source:

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

Lien Amazon.com:

<http://url.fullcirclemagazine.org/bce9ea>

Sortie de Jaunty Alpha 3



Jaunty Jackalope Alpha 3, qui deviendra plus tard Ubuntu 9.04, a été publiée. L'Alpha 3 est la deuxième image CD à être publiée pendant le cycle de développement de Jaunty. Les images Alpha sont connues pour être sans erreurs bloquantes d'image CD ou d'installateur, tout en reflétant une image très récente de Jaunty.

Une liste des sites proposant le téléchargement est disponible sur :

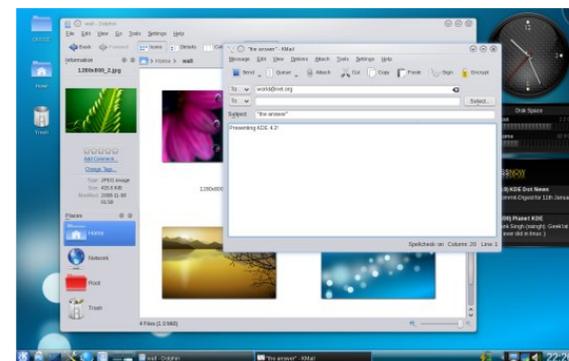
<http://wiki.ubuntu.com/Mirrors>

La pré-version de Jaunty n'est pas recommandée pour les personnes souhaitant un système stable ou pour ceux qui ne peuvent pas se permettre des plantages fréquents. Elle est recommandée pour les développeurs Ubuntu et ceux qui veulent participer aux tests, ainsi que reporter et corriger les bugs.

Source :

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNews/etter/Issue125>

KDE 4.2 - "La réponse"



La communauté KDE a annoncé la disponibilité de "La Réponse" (cad KDE 4.2.0), finalisant le bureau pour l'utilisateur. KDE 4.2 est construit autour des technologies introduites en janvier 2008 par KDE 4.0. Après la release de KDE 4.1, visant les utilisateurs avancés, la communauté KDE est maintenant confiante dans son offre qui devrait satisfaire la majorité des utilisateurs.

Source: <http://kde.org>

Gagnant du concours FCM n°20

Félicitations à David Coston, qui a gagné le livre Ubuntu Kung Fu. Nous vous l'enverrons dès que nous le pourrons. Si vous n'avez pas gagné, désolé, mais il y aura un autre concours le mois prochain.



NOUVEAUTES

Les temps de chargement fulgurants d'Ubuntu 9.04

D'après David Williams de IT Wire, les résultats de la dernière version alpha d'Ubuntu Jaunty Jackalope sont spectaculaires. La prochaine version majeure d'Ubuntu sortira en avril et les ingénieurs d'Ubuntu ont, comme toujours, inclus le dernier noyau Linux fourni par Linus Torvalds. Alors que le noyau inclut toujours plus de pilotes, de meilleures performances et diverses corrections de bogues, ceux-ci étant souvent indétectables car obscurs, ou inintéressants. Le noyau Linux 2.6.28 délivre une implémentation stable du système de fichiers ext4. C'est ce système de fichiers qui enfièvre les geeks à travers le monde. Ext4 semble prêt à offrir de meilleures performances de fichiers ainsi qu'une fiabilité et une stabilité accrue. De plus, alors que ext3 a été conçu bien avant les SSD, ext4 est totalement adapté à de tels disques durs. Il devrait donc offrir, théoriquement, un nouveau souffle aux netbooks sans crainte de voir la durée de vie du SSD raccourcie. Voilà pour Ubuntu 9.04 et l'amélioration de la vitesse des disques !!

Source:
<http://www.itwire.com/content/view/2267/1/1141/>

Shuttleworth fait l'éloge de Windows 7.



Le blogueur Gavin Clarke rapporte la réaction de Mark Shuttleworth sur Windows 7

Shuttleworth indique qu'il prévoit un combat à la régulière avec Microsoft lors du lancement de Windows 7. Il croit que le fait que Microsoft vendra Windows 7 aux OEM au lieu de Windows XP améliorera la place d'Ubuntu sur le marché. Shuttleworth pense qu'une bonne version de Windows mettra fin à la drôle de guerre entre Windows et Linux sur le marché en forte croissance de netbooks, et stoppera la guerre des fonctionnalités et des capacités. Ainsi, loin de l'effrayer, les nouvelles fonctionnalités de Windows 7 motivent Ubuntu 9.04 Jaunty Jackalope à garder le rythme.

Source:
http://www.theregister.co.uk/2009/01/22/shuttleworth_windows_7/
 et: **Ubuntu Weekly News.**
<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNews/etter/Issue126>

Ext4 arrive dans Ubuntu 9.04

Ext4, la prochaine génération du système de fichiers ext, est maintenant disponible dans les dernières images d'installation d'Ubuntu 9.04. Ext4 a officiellement été déclaré stable dans la version 2.6.28 du noyau Linux, qui a été publiée le mois dernier. Ext4 est conçu pour offrir de meilleures performances et améliorer la fiabilité. Il augmente également la taille maximale du système de fichiers à un exabyte et réduit le temps nécessaire à la réalisation d'une opération fsck. Phoronix, un



site dédié au matériel informatique sous Linux, a publié des bancs de test (ci-dessus) basés sur les performances considérables de ext4 sur un disque SSD. Les résultats les plus impressionnants sont visibles dans le test IOzone, qui mesure les performances d'écriture de grands fichiers. Dans ce test, ext4 a annihilé la concurrence et a significativement surclassé XFS, JFS, ReiserFS, et ext3. Le nouveau système de fichiers a également doublé ses pairs dans le Intel IOMeter File Server Access Pattern Test.

Source: <http://arstechnica.com>



COMMAND AND CONQUER

Par Lucas Westermann

Dans cet épisode de Command & Conquer, nous traiterons des utilisations de base de grep, sed, awk, cat, and cut pour les sorties formatées. Ceci peut se révéler utile quand vous rassemblez des données telles que celles de Conky, ou des scripts qui affichent des informations dans le terminal.

La première commande que nous devrions voir est cut. Si, par exemple, nous voulons afficher le nom de la distribution dans un script, on le trouverait dans /etc/issue. Si, toutefois, nous lançons `cat /etc/issue` nous voyons qu'il y a une ligne de trop et des caractères d'échappement inclus dans cette ligne. Ainsi si on lance `/etc/issue|head -n 1`, on retire la ligne superflue en redirigeant la sortie de `cat` vers `head`, qui n'affiche que la première ligne de la sortie. Pour l'instant tout va bien, mais quid des caractères d'échappement? C'est là que `cut` devient pratique. Pour utiliser `cut`, nous devons fournir un délimiteur, et lui dire ensuite quoi faire avec. La commande que nous

utiliserons est :

```
cat /etc/issue|head -n 1|cut --delimitter=' ' -f 1,2
```

Cette commande indique à `cut` que le délimiteur à utiliser est un espace blanc, et d'afficher les deux premiers champs (concrètement, `cut` découpe la sortie en segments selon le délimiteur fourni, ainsi les champs 1 et 2 sont les premiers champs avant et après le délimiteur de la sortie, dans notre cas, Ubuntu 8.10). `Cut` peut aussi être utilisé pour afficher seulement un certain nombre de caractères en utilisant l'option `-c`.

On peut faire de même avec `sed` :

```
cat /etc/issue|sed '{s/\\n// ; s/\\1// ; /^$/d}'
```

Ça peut paraître confus, mais les deux premières expressions (chaque expression est séparée par un point-virgule) indiquent à `sed` de remplacer « `\n` » par «» (rien), et de même pour « `\1` », supprimant ces caractères de la sortie. « `/^$/d` » est une commande qui demande à `sed` d'effacer toutes les lignes blanches (« `^$` » est l'expression usuelle pour une

ligne qui commence par un blanc et qui termine par un blanc et rien entre — une ligne blanche). Ainsi « `s/\\n\b` » indique simplement à `sed` de substituer (« `s/` ») « `\n` » (« `\\n` ») par «» («»). La raison pour laquelle la commande est entre accolades, est parce que nous demandons trois expressions sur la sortie, et nous voulons qu'elle n'en retourne qu'une, donc nous plaçons l'expression entre accolades (« `{}` »), et séparée par des points-virgules.

Enfin, le même résultat peut être obtenu avec `awk` :

```
cat /etc/issue|awk '/\\n/{print $1,$2}'
```

Cette commande utilise encore des expressions régulières, mais est légèrement plus facile à comprendre que `sed`. Fondamentalement, `awk '/\n/ {print $1, $2}'` trouve toute ligne contenant « `\n` », et affiche ensuite les deux premiers champs (le séparateur par défaut est un espace, mais vous pouvez spécifier le vôtre en utilisant l'option `-f`). Ceci nous évite de formater la ligne superflue et le `\1` de la sortie. Vous pouvez aussi renoncer à re-



diriger la sortie de `cat /etc/issue` (ou de toute autre commande), comme elles peuvent être appliquées à un fichier spécifié en fin de commande. J'ai utilisé `cat` afin de laisser les commandes moins désordonnées.

Ceci est seulement destiné à être une approche introductive aux possibilités de `awk`, `sed` et `cut`. Leur mise en application flexible rend difficile l'écriture d'un tutoriel court et approfondi sur leur usage. Les explications précédentes tendent à illustrer comment les commandes fonctionnent et n'explorent pas tout leur potentiel. Une réelle application de ces commandes serait dans la première moitié d'un script (l'exemple ci-après montre les informations d'un thème, mais cette partie n'est pas nécessairement pertinente avec cet article; on a renoncé à garder le script complet). L'exemple contient également un défi pour quiconque souhaite le relever : découvrez comment utiliser l'une des trois commandes pour supprimer l'indentation dans la partie mémoire du script, et si vous désirez vous entraîner davantage, essayez de remplacer toutes les occurrences de `cut`, `sed`, ou `awk` avec une autre commande qui fait la même chose

(i.e. remplacer `cut` avec `awk`). Il n'y a aucun prix, mais c'est un bon entraînement pour comprendre le fonctionnement intrinsèque des commandes.

<http://fullcirclemagazine.org/issue-21-shell-script/>

Davantage de lecture:

`Sed` - <http://www.grymoire.com/Unix/Sed.html>

`awk` - <http://www.linuxjournal.com/article/8913> or <http://www.linuxfocus.org/English/September1999/article103.html>

`cut` - <http://learnlinux.tsf.org.za/courses/build/shell-scripting/ch03s04.html>

La page `man` (manuel) de chaque commande peut être consultée avec :

```
man [command]
```

Cela peut être pratique si vous n'êtes pas sûr(e) de savoir comment utiliser une commande.

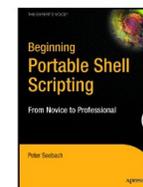


Lucas a appris tout ce qu'il sait en plantant régulièrement son système et en n'ayant d'autre solution que de découvrir un moyen de le réparer. Quand il a le temps, il publie aussi un blog à :

<http://lswest-ubuntu.blogspot.com>.

FROM THE DESKTOP TO THE NETWORK

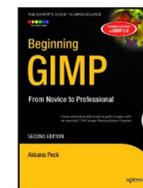
LOOK TO Apress FOR ALL OF YOUR OPEN SOURCE NEEDS



Peter Seebach
978-1-4302-1043-6
\$34.99 | 300 pp | November 2008



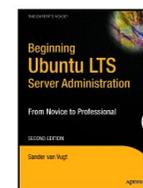
Andy Channelle
978-1-4302-1590-5
\$39.99 | 450 pp | December 2008



Akkana Peck
978-1-4302-1070-2
\$49.99 | 584 pp | December 2008



Keir Thomas & Jamie Sicam
978-1-59059-991-4
\$39.99 | 768 pp | June 2008



Sander van Vugt
978-1-4302-1082-5
\$39.99 | 424 pp | September 2008



Sander van Vugt
978-1-4302-1622-3
\$44.99 | 400 pp | December 2008

Apress books are available at many fine bookstores worldwide.

Don't want to wait for the printed book?
Order the eBook now at <http://eBookshop.apress.com>!

Apress[®]
THE EXPERT'S VOICE™



TUTORIEL

Par Élie De Brauwer

PROGRAMMER EN C - PARTIE 5

VOIR ÉGALEMENT :

FCM#17-20 - Programmer en C - Parties 1-4

APPLICABLE À :

 ubuntu  kubuntu  xubuntu

CATÉGORIES:



PÉRIPHÉRIQUES:



Après quatre articles, la plupart des bases et généralités sur le C ont déjà été couvertes. J'espère qu'après ces articles vous pourrez confirmer deux choses: la première étant que le C n'est pas un langage épouvantablement complet et complexe, et la seconde étant qu'il est aussi un langage très puissant qui vous permettra de faire beaucoup de choses de bas-niveau. Cet article sera le dernier à couvrir les "bases" ; dans les prochains ar-

ticles nous nous concentrerons davantage sur la façon dont nous pouvons utiliser le C pour faire avancer les choses, comment diagnostiquer et corriger les problèmes d'applications en C.

Pointeurs de fonction

Nous avons déjà expliqué que si `int a` est un entier alors `int * b = &a` déclare un pointeur `b` et l'initialise pour pointer vers `a`. Considérons maintenant la **Liste 1** ; nous avons ici une fonction `divide` (lignes 1 à 4), et, à la ligne 6, nous définissons, avec `typedef`, un nouveau type de donnée "mathFun" - qui est un pointeur vers une fonction retournant un entier et prenant deux entiers en argument. Les lignes 8 à 12 définissent une structure qui relie un caractère avec une fonction. Ce principe est appelé un 'callback' (ou handler), et est beaucoup utilisé (en fait c'est de cette manière que la programmation orientée objet peut être simulée en C ; vous définissez une structure avec des données et des pointeurs de fonction, et c'est presque une classe). Mais, il est très courant d'utiliser ça, par exemple, en programmation GUI (interface utilisateur

```
01.int divide(int a, int b)
02.{
03.    return a/b;
04.}
05.
06.typedef int
(*mathFun)(int, int);
07.
08.struct operator
09.{
10.    char c;
11.    mathFun f;
12.};
```

Liste 1

graphique) - vous enregistrez une fonction qui a besoin d'être appelée lorsque l'utilisateur effectue une action. Si vous avez le paquet `man-pages-dev` installé, tapez "man `qsort`", vous obtiendrez la définition d'une fonction qui implémente l'algorithme Quicksort (voir également **Liste 2**), et vous pouvez voir que cette fonction est utilisée pour le tri de données, et vous devez passer un pointeur de fonction à une fonc-



NAME

qsort - sorts an array

SYNOPSIS

```
#include <stdlib.h>
```

```
void qsort(void *base, size_t nmem, size_t size,  
           int(*compar)(const void *, const void *));
```

DESCRIPTION

The `qsort()` function sorts an array with `nmem` elements of size `size`. The `base` argument points to the start of the array.

Liste 2: man 3 qsort extract

tion capable de faire la comparaison (cela peut être utile lorsque vous trie une série de points, et que vous souhaitez faire le tri de la distance à l'origine).

Une simple calculatrice

Maintenant, pour illustrer la façon dont nous utilisons les callbacks, qui sont généralement utilisés pour gérer les événements, nous allons développer une petite application qui invite l'utilisateur à entrer deux chiffres et un opérateur et, si l'opérateur est connu, il appelle la fonction avec les deux chiffres en tant que paramètres et affiche le résultat.

La **Liste 3** présente une implémen-

tation basique de cela ; à la ligne 3, nous allouons de la mémoire pour quatre structures qui sont remplies d'un opérateur et des pointeurs de fonctions (lignes 4 à 7). Ensuite, de la ligne 12 à 18, il y a les entrées de l'utilisateur. Lorsque l'utilisateur a tout entré, les lignes 20 à 32 montrent une recherche à travers une boucle afin de trouver l'entrée correspondant à l'opérateur et, si elle est trouvée, nous donnons le callback à la lecture des données, et affichons le résultat. C'est tout ce qu'il y a à faire.

La saisie de l'utilisateur

Bien que `printf()` ait été déjà utilisé dans le passé, c'est la première fois

que nous rencontrons un `scanf()` - fonction semblable (semblable parce qu'il existe certaines variantes comme `sscanf()`, `fscanf()`, ... voir man `scanf` pour de plus amples détails). Ces fonctions sont l'opposée de `printf()` (et `sprintf()`, `fprintf()` ...). Là où `printf()` attend une définition de format pour formater certaines variables en

conséquence, et attribuer des adresses à celles-ci, `scanf()` va lire une chaîne de caractères, disant la chaîne de caractères selon le format et stockant le résultat dans des variables. Prenez la ligne 13 par exemple, ici, il va lire un `"%d"` (un entier), et stocker le résultat dans l'emplacement passé en argument (à noter que nous passons ici des pointeurs, avec `printf()` les variables sont passées). Mais il n'y a rien de plus que cela. Le format des chaînes de caractères sont complètement identiques. La seule confusion que vous puissiez faire se situe à la ligne 17 ; nous avons besoin d'un second `scanf()` parce que le premier aura lu la nouvelle ligne de la précédente lecture. Comme



pour `printf()`, il est possible d'avoir des formats de chaînes plus complexes où plusieurs variables sont lues à la fois, dans ce cas vous serez intéressé par la valeur que retourne `scanf()` qui correspond au nombre d'éléments correctement décodés. Je ne peux que fortement vous suggérer de jouer un peu avec `scanf()`, `printf()` et ce, avec des formats variés puisque ces formats de chaînes peuvent être trouvés un peu partout, et il est très utile de comprendre comment ils se comportent. Une chose importante à garder à l'esprit lors de la manipulation de chaînes est de garder la trace de la quantité de données que vous lisez. Quelque chose d'aussi simple que `“chars[10]; scanf(“%s\n”,s);”` est, de facto, l'exemple d'un dépassement de mémoire tampon, attendant d'être exploité ; pour des choses comme celles-ci on devrait limiter le nombre d'octets lus dans le format, ou utiliser des solutions plus avancées comme `getline()` (`mangetline`) qui alloue dynamiquement de la mémoire si c'est nécessaire.

Exercices:

- Écrivez les callbacks manquant, et faites fonctionner l'application.
- Modifiez l'application pour qu'elle fonctionne avec des nombres réels au lieu des

entiers.

- Écrivez une application qui trie des points basés sur leur distance par rapport à l'origine, utilisez la fonction `qsort()` pour cela.
- Agrandissez la calculatrice avec la possibilité pour l'utilisateur d'entrer 'q' pour quitter.
- Modifiez l'application afin qu'à la place d'entrer des caractères, l'utilisateur puisse entrer “5 plus 6” ou “6 moins 5”. Pour ce faire, vous devrez adapter la structure pour qu'elle prenne une chaîne de caractères en tant qu'opérateur, et, au lieu de lire un caractère, vous devrez lire une chaîne de caractères. Un crédit supplémentaire si vous réussissez à faire ça sans problèmes de dépassement de mémoire tampon (voir `man getline`) et fuites de mémoire.



Elie De Brauer est un belge fanatique de Linux, et à part passer du temps avec sa famille, il aime jouer avec les nouvelles technologies, et passe ses journées à attendre que Blizzard sorte enfin Diablo III.

```
01.int main()
02.{
03.     struct operator  funcs[4];
04.     funcs[0].c='-'; funcs[0].f=&minus;
05.     funcs[1].c='+'; funcs[1].f=&add;
06.     funcs[2].c='*'; funcs[2].f=&multiply;
07.     funcs[3].c='/'; funcs[3].f=&divide;
08.     while(1)
09.     {
10.         int a,b,i;
11.         char c;
12.         printf("Enter a:\n");
13.         scanf("%d",&a);
14.         printf("Enter b:\n");
15.         scanf("%d",&b);
16.         printf("Enter the operator:\n");
17.         scanf("%c",&c); // Get the newline
18.         scanf("%c",&c);
19.         i=0;
20.         while(i<4)
21.         {
22.             if(funcs[i].c==c)
23.             {
24.                 printf("Result:
25. %d\n",funcs[i].f(a,b));
26.                 break;
27.             }
28.             i++;
29.         }
30.         if(i==4)
31.         {
32.             printf("Unknown operator: %c\n",c);
33.         }
34.         return 0;
35. }
```

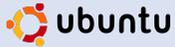
Liste 3: `calc.c` main loop



VOIR ÉGALEMENT :

FCM#20 - Developpement Web -
Partie 1

APPLICABLE À :

 ubuntu  kubuntu  xubuntu

CATÉGORIES:



PÉRIPHÉRIQUES:



Les discussions à propos de la crise économique mondiale, ou la peur de voir vos données personnelles infiltrées par des hackers ou des virus sont peut-être vos motivations pour utiliser Ubuntu. Mais, quoi qu'il en soit, vous ne seriez pas en train de lire cet article, ni d'utiliser Ubuntu, s'il n'existait l'Internet.

Mais alors, qu'est-ce donc qu'Internet, et comment en est-il venu à devenir ce qu'il est au-

jourd'hui ?

L'histoire d'Internet est très simple : Internet est né d'un projet de recherche datant de 1970 appelé ARPANET par l'agence de recherche militaire américaine DARPA. Il a été repris peu après par des universités en tant que projet de recherche et par des scientifiques pour augmenter l'intercommunication et l'échange de données. Ce n'est qu'au début des années 1990, avec l'adoption du protocole TCP/IP et la création du PC moderne, que l'Internet a grandi pour devenir ce qu'il est aujourd'hui.

Etat actuel de l'Internet

L'état actuel de l'Internet est un sujet assez vaste, parce qu'il s'est fragmenté dans presque tous les domaines, chacun d'entre eux pouvant faire l'objet d'un ouvrage. Je vais seulement faire une brève introduction sur la façon de créer une page web et évoquer ses technologies et son histoire.

Pour commencer, Internet a de nombreux langages de balisage (HTML 4 et 5; XHTML 1 et 2; CSS 1, 2, et 3; XML; JSON; etc.). Ils sont utilisés pour spéci-

fier la structure, la mise en page, et le formatage des pages web et (certains) peuvent (ou sont spécifiquement faits pour) être utilisés uniquement pour le stockage d'informations.

Ensuite vous avez des langages de programmation de haut-niveau, côté serveur, tels que PHP, ASP/ASP.NET, Python, Java (JSP), Ruby, etc. Chacun de ces langages de programmation est utile pour des besoins précis et est généralement choisi par les programmeurs en fonction de leurs compétences ou des exigences de leurs employeurs. Certains préfèrent utiliser PHP, Python et Java parce qu'ils sont libres, Open Source, et qu'ils peuvent être utilisés sur un certain nombre de systèmes d'exploitation et d'architectures, tandis que d'autres préfèrent ASP/ASP.NET pour la mainmise du support Microsoft, et qui n'ont pas d'objections à payer des droits de licence pour cela. Je vais vous montrer des exemples de programmation PHP dans les pro-



chains articles, mais n'hésitez pas à essayer d'autres langages de programmation et à expérimenter ! Ce n'est pas parce que je vais vous montrer PHP que ça signifie qu'il est le meilleur, ni le meilleur pour chaque besoin. En effet, certains développeurs utilisent de multiples langages dans leurs applications (tout comme l'ingénieur logiciel peut utiliser un mélange d'Assembleur, C, C++, etc.).

JavaScript (qui n'a aucun rapport avec Java) est le plus populaire des langages de programmation côté client. Les langages de programmation côté client exécutent du code sur les PC des utilisateurs par l'intermédiaire de leur navigateur web, permettant aux développeurs web de produire une interface plus intime pour l'utilisateur. Bien sûr, cela se fait au détriment de la puissance de traitement de l'utilisateur final, comme Digg.com qui fait partie de ces sites web complexes connus pour ralentir les PC les plus anciens, en particulier en multi-tâches (exécution de plusieurs programmes en même temps). JavaScript est tellement utile pour certains besoins, que selon Ohloh [1], Firefox est composé

de plus de 50% de code JavaScript. Puisque JavaScript est si important pour de nombreux développeurs de sites Web, des infrastructures de développement ont vu le jour pour faciliter la programmation JavaScript, pour adopter une nature orientée objet, ou pour ajouter simplement la prise en charge de AJAX (XML et Javascript asynchrones). Ces infrastructures de développement comprennent, entre autres, jQuery, YUI, Mootools, Prototype et Script.aculo.us, Dojo, etc.

Mettez toutes ces technologies ensemble, de concert avec des entreprises ou pour un but non lucratif, et vous obtenez certains des sites internet les plus populaires du monde, comme Wikipedia, Google, Yahoo, CNN, BBC, YouTube, DailyMotion, Facebook, MySpace, Digg, les forums Ubuntu, Kijiji, Craigslist, ESPN, Flickr et DeviantArt. Il existe également des technologies qui peuvent être utilisées dans le développement Web, tels que les applets Java et les animations Flash, mais elles sont hors de la sphère de ce tutoriel.

Alors, de quoi ai-je besoin pour faire un site web ?

- Un système d'exploitation tel qu'Ubuntu

- Un éditeur de texte comme gEdit (Applications > Accessoires > Editeur de Texte)
- Un navigateur web comme Firefox (Application > Internet > Navigateur Web Firefox)
- De patience et une envie d'apprendre

En supposant que vous utilisez Ubuntu, lancez Firefox et gEdit et laissez-les ouverts, de cette façon, vous pourrez à la fois faire de la programmation, du débogage, tout en affichant votre page web.

Création de votre premier site Web

Avec gEdit ouvert, tapez le code suivant et enregistrez-le sous ce nom 'premier.html' sur votre Bureau.

```
<html>
<head>
</head>
<body>
</body>
</html>
```

Maintenant, sur votre Bureau, faites un double-clic sur 'premier.html' pour le visionner dans Firefox. Voyez-vous une page blanche ? Vous devriez. Alors pourquoi est-ce une page blanche ? Et bien je viens de vous présenter la base d'un balisage HTML 4 d'un site web.



Tout le code doit se trouver à l'intérieur des balises `<html></html>` avec le contenu à l'intérieur des balises `<body></body>` et les méta-informations, telles que les balises méta, l'inclusion d'autres codes (comme le JavaScript), et les informations d'affichage telles que CSS à l'intérieur des balises `<head></head>`.

Pour le deuxième exemple, je vais vous montrer comment remplir le gabarit HTML 4 que j'ai fourni ci-dessus.

Tapez ce qui est écrit dans liste 2 (à droite) dans un nouveau document dans gEdit, et enregistrez-le sous le nom 'deuxieme.html'.

Maintenant, faites un double-clic sur 'deuxieme.html' sur votre Bureau afin de lancer la page web dans Firefox. Cette fois vous devriez voir le contenu.

Pour comprendre pourquoi la page ressemble à ça, nous allons examiner attentivement le balisage que nous avons copié dans gEdit et enregistré dans 'deuxieme.html'.

Quand la balise `<title></title>` est à l'intérieur de la balise `<head></head>`, elle affiche le texte dans la barre de titre du navigateur Web. Remarquez que la barre

```
<html>
<head>
<title>Mes Ecrits</title>
</head>
<body>
<h1>Mes Ecrits</h1>
<p>
Je regarde<u><i>BEAUCOUP</i></u>
la télévision, mais est-ce sain ?
</p>
<p>
Je fais plein de trucs comme:
</p>
<ul>
<li>s'asseoir sur le canapé</li>
<li>regarder des films</li>
<li>me lever pour manger de la
nourriture</li>
</ul>
<p>
Vivez-vous plus sain ?
</p>
</body>
</html>
```

Liste 2

de titre de Firefox affiche désormais "Mes Écrits - Mozilla Firefox". Cela peut bien sûr être changé comme vous le souhaitez.

A l'intérieur de la balise `<body></body>` se trouve le contenu de la page qui est affichée. La première balise est la ba-

lise titre de premier niveau (`<h1></h1>`). C'est généralement utilisé une seule fois (bien qu'il n'y ait pas de règles interdisant de l'utiliser plus souvent), et affiche le sujet le plus important de la page. Il y a sept niveaux disponibles, `<h7></h7>` étant le dernier niveau. Des balises de niveaux de titres peuvent être vues, par exemple, dans les articles de Wikipedia.

La balise `<p></p>` correspond au paragraphe, et affiche en général le contenu de la page principale.

Après les tableaux, les listes sont probablement le concept le plus difficile à saisir pour un nouveau venu. En utilisant `` (une liste non ordonnée, ce qui signifie qu'elle utilise des puces), nous mettrons notre contenu dans les balises `` afin de dicter la liste que nous voulons afficher. En utilisant `` (une liste ordonnée) à la place de `` vous obtiendrez des numéros au lieu des puces. Vous pouvez même incorporer des listes dans des listes, par l'élaboration d'un deuxième `` ou `` dans une balise ``.



```
<ul>
<li>s'asseoir sur le
canapé</li>
<li>
regarder des films
<ul>
<li>dramatique</li>
<li>d'action</li>
<li>etc.</li>
</ul>
</li>
<li>me lever pour manger de
la nourriture</li>
</ul>
```

Enfin, vous pouvez gérer le design de votre page web en intégrant du CSS (feuilles de style en cascade) dans votre code HTML.

Enregistrez la liste 3 (à droite) dans 'troisieme.html' sur votre Bureau.

Maintenant, faites un double-clic sur 'troisieme.html' afin de lancer la page web dans Firefox. Cette fois, vous devriez voir un changement dans la façon dont le contenu est affiché. Le CSS peut être directement intégré à l'intérieur de la balise `<head></head>` en utilisant la balise `<style></style>`, ou peut être lié à un autre fichier, externe, qui contient votre code CSS. Pour le mo-

ment, nous allons continuer à l'intégrer dans le HTML.

Comme vous pouvez le voir, le CSS a une syntaxe différente du HTML, et utilise des accolades ouvrantes et fermantes `{ }` au lieu des balises `<p></p>` pour dicter les éléments. En CSS, c'est ce qu'on appelle un sélecteur comme lorsque nous sélectionnons la balise que nous aimerions modifier.

Avec mon exemple ci-dessus, nous modifions les balises `<h1></h1>` et `<p></p>` en changeant leurs attributs en utilisant des propriétés CSS prédéfinies. Même en tant que professionnel du web, je n'ai pas toutes les propriétés CSS en tête, et Google m'aide souvent sur la façon de les utiliser, alors ne soyez pas gêné si vous en arrivez à faire de même. En fait, de nombreux sites web ont créé leur propre 'pense-bête' juste à cet effet.

Les drôles de nombres '#ff0000' sont des nombres hexadécimaux qui représentent des couleurs. Il y a plus de seize millions de combinaisons de couleurs disponibles en utilisant cette méthode, alors

```
<html>
<head>
<title>Mes Ecrits</title>
<style type="text/css">
h1 {
color: #ff0000;
border-bottom: 5px solid #000000;
text-align: center;
}
p {
text-transform: uppercase;
}
</style>
</head>
<body>
<h1>Mes Ecrits</h1>
<p>
Je regarde<u><i>BEAUCOUP</i></u>
la télévision, mais est-ce sain ?
</p>
<p>
Je fais plein de trucs comme:
</p>
<ul>
<li>m'asseoir sur le canapé</li>
<li>regarder des films</li>
<li>me lever pour manger de la
nourriture</li>
</ul>
<p>
Vivez-vous plus sain ?
</p>
</body>
</html>
```

Liste 3



full circle

Comment nous contacter

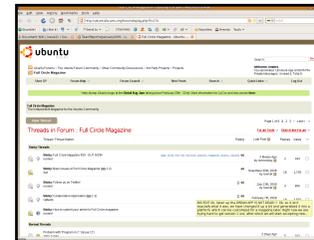
assurez-vous d'avoir un programme tel que Agave pour créer des assortiments de couleurs. C'est la seule astuce réellement utile pour s'en sortir lors d'un développement web, et c'est tout aussi valable, que vous programmez ou conceviez un design. Si cela a suscité votre intérêt pour le développement web, alors je vous propose de suivre mes articles à venir, puisque je vais toucher à la programmation côté serveur (PHP), à la programmation côté client (JavaScript, jQuery, AJAX), et bien plus encore. Après quoi, je vous propose d'aller à votre librairie du coin, ou bien sûr dans le CDI de votre collège ou université, et de rechercher un livre dans le domaine qui vous intéresse (design, programmation côté serveur, programmation côté client, etc).

[1] <http://www.ohloh.net/p/firefox/analyses/latest>



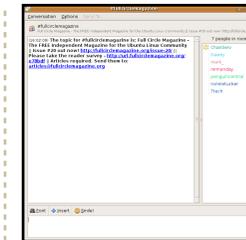
Blog

Inscrivez-vous sur notre blog pour être informé dès la parution d'un nouveau numéro.



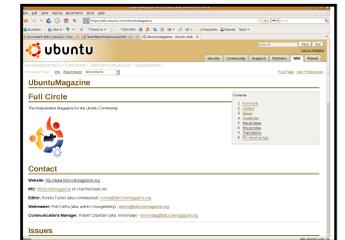
Forum

Postez des messages sur notre forum, hébergé par les Forums Ubuntu, pour obtenir des réponses rapides d'autres lecteurs.



IRC

Venez discuter sur notre canal IRC. C'est là que Robert vit. Vous obtiendrez des réponses, et en plus vous rendrez Robert heureux.



Wiki

Modifiez notre wiki, hébergé par Ubuntu.com afin de réserver des idées d'articles et de garder les choses en ordre.



Brett Alton est un passionné d'Ubuntu, technicien en informatique et ingénieur en logiciel à Toronto au Canada.

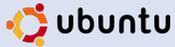
Et si tout ça ne suffit pas, nous avons également, bien sûr, une boîte e-mail. Vous pouvez obtenir une liste complète des adresses e-mail page 45, ou vous pouvez envoyer des observations générales et des suggestions, à misc@fullcirclemagazine.org



VOIR ÉGALEMENT :

N/A

APPLICABLE À :

 ubuntu  kubuntu  xubuntu

CATÉGORIES:



PÉRIPHÉRIQUES:



Avidemux est disponible dans les dépôts d'Ubuntu. Il suffit de chercher "avidemux" dans votre gestionnaire de paquets.

Si vous rippez mal un DVD, il est possible que vous ayez un mauvais ratio. Surtout que celui du PAL est nativement en 4:3 donc à convertir si vous voulez du 16:9. Si vous avez ripé votre DVD, vous devrez alors tout refaire. Mais si vous n'avez plus la source, vous allez devoir faire avec

ce que vous avez. Tous les lecteurs ont une fonctionnalité qui permet de changer le ratio; toutefois lorsqu'il s'agit d'utiliser un lecteur multimédia complet, cela peut être compliqué.

Voyons de quoi je veux parler. Ici vous avez tout d'abord une image avec le mauvais ratio, et puis une avec le bon. **ASTUCE :** avec un mauvais ratio un objet circulaire aura l'air elliptique, donc essayez de trouver une image avec un objet circulaire aussi près que possible des 90 degrés ou faisant face à l'écran. Si l'angle change, un objet circulaire se verra devenir elliptique. Ne pas prendre la tête d'un personnage car certains ont des têtes rondes et d'autres non.

Voici ce que nous avons :



Voici ce que nous voulons :



Une chose dont il faut se souvenir, c'est que le réencodage n'améliore pas la qualité: quand c'est possible, utilisez la fonction Aspect/Ratio de votre lecteur vidéo.

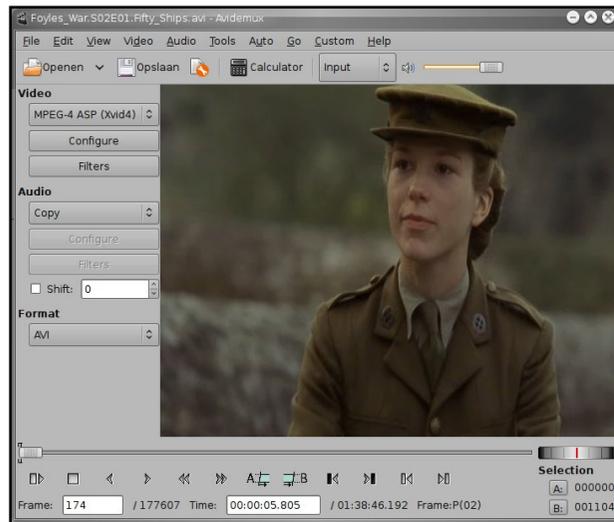
Si vos fichiers ont un bitrate MP3 variable ou VBR, cela peut vous demander de créer une VBR Time Map. Répondez oui.



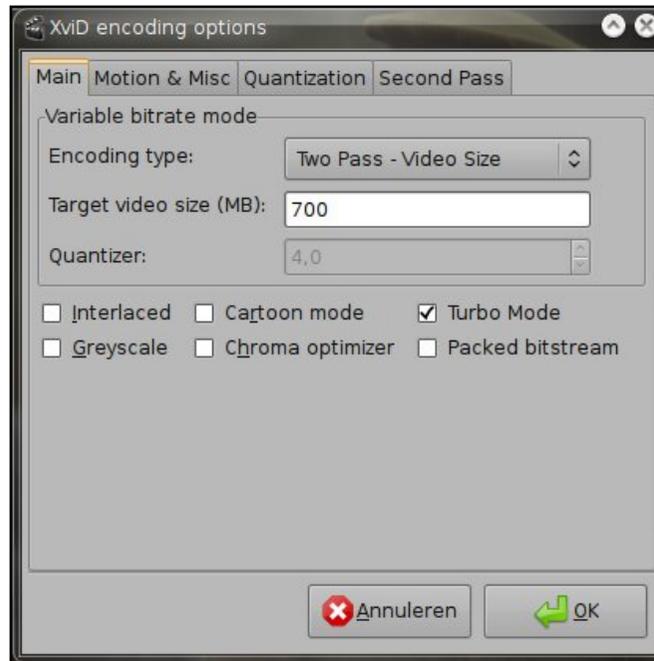


Si nécessaire, Avidemux vous demandera de recréer l'index des images. Répondez oui.

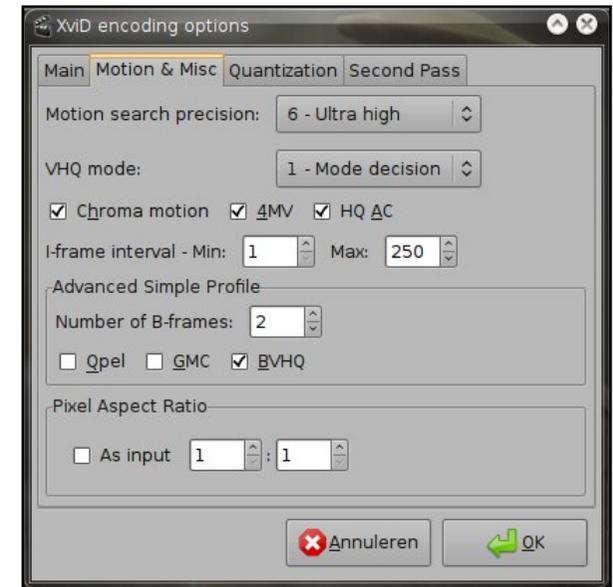
Une fois le fichier chargé, sélectionnez le codec Xvid, ou MPEG-4 ASP (Xvid4) dans mon cas. Dans le menu du bas, vous avez 2 boutons nommés A et B, ils permettent de sélectionner une quantité d'images à convertir. Avec cela, vous pouvez faire un fichier test qui sera fait assez rapidement. En bas à droite, vous pouvez voir la quantité sélectionnée, ici de 0 à 1104. Une fois satisfait du résultat, vous pouvez convertir le fichier entier.



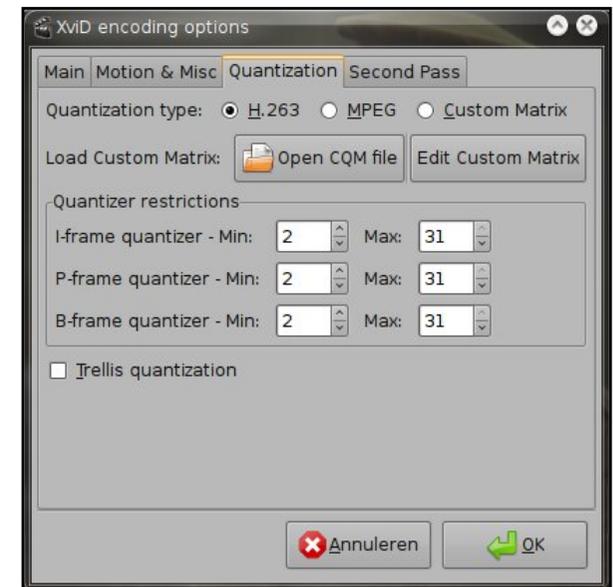
Maintenant nous pouvons configurer les paramètres Xvid avec le bouton de configuration. Le paramétrage que j'utilise me donne le meilleur résultat, mais libre à vous de tester le vôtre.



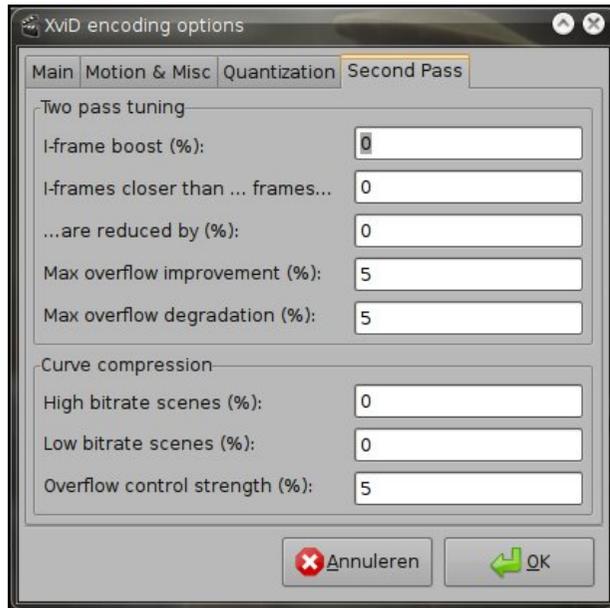
(ci-dessus) Je sélectionne toujours Video Size (taille) et met la taille du fichier source. Le résultat devrait être proche ou plus petit que l'original. Je sélectionne aussi le mode Turbo pour une 1ère passe plus rapide.



(ci-dessus) Paramètres par défaut.

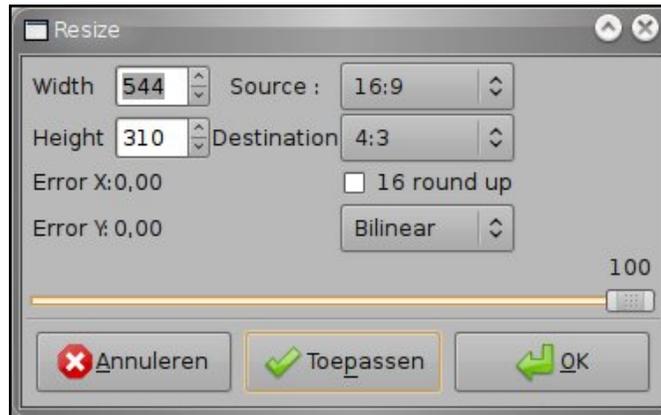
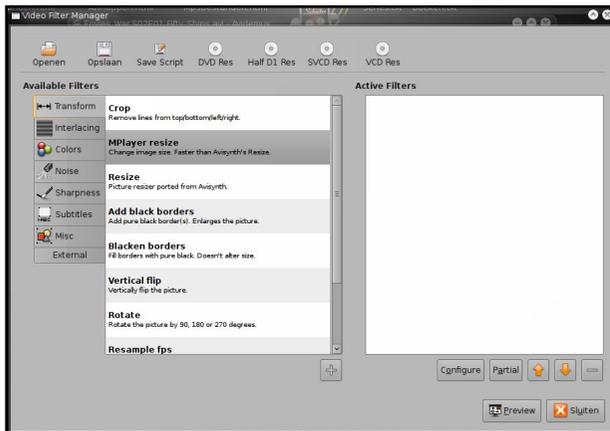


(ci-dessus) J'ai essayé le MPEG mais le H.263 me donne de meilleurs résultats.



(ci-dessus) Paramètres par défaut.

Sélectionnez le bouton Filtre et l'onglet Transform dans la fenêtre Filtre, et double-cliquez sur Resize Mplayer (redimensionner Mplayer).



Maintenant il ne reste plus qu'à entrer les options Resize. Sélectionnez-les comme sur l'image ci-dessus et cliquez sur Apply. Là, la largeur et la hauteur vont changer. Enfin cliquez sur OK.

Dans le gestionnaire de Filtres, il y a un bouton intitulé Preview, cliquez et vous devriez avoir le résultat suivant...



Maintenant il ne vous reste plus qu'à convertir le fichier entier, ou un morceau test, comme mentionné précédemment. Vous pouvez alors cliquer sur Save afin de créer votre fichier. Selon votre configuration, cela peut prendre un certain temps pour une conversion complète.

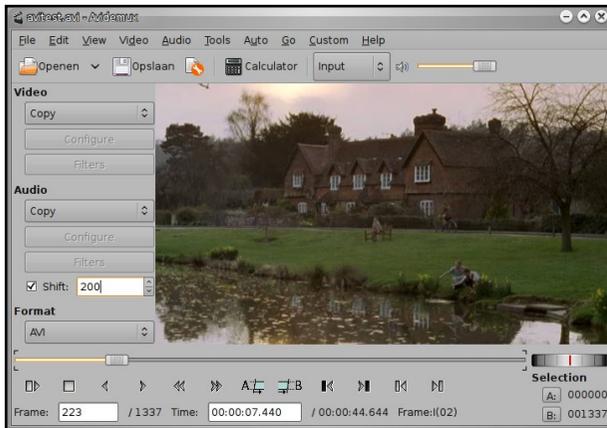
Sélectionnez votre lecteur et vérifiez si l'audio et la vidéo sont synchronisés. Alors que VLC gère parfaitement le fichier, Mplayer donne un décalage. Si le fichier est synchro votre travail est terminé; sinon, passez à la prochaine partie de ce tutoriel. Ne vous en faites pas, VLC jouera probablement le fichier parfaitement synchro car il gère le MP3 VBR différemment de Mplayer.

Ouvrez votre fichier nouvellement créé avec Avidemux et assurez-vous de créer une Time Map et de recréer l'index. Avec Mplayer, vous pouvez utiliser les touches + et - pour déterminer les changements nécessaires vers le haut ou le bas. Vous allez devoir inverser les nombres: un -200 devient +200 et +200 devient -200. De plus, le temps donné par Mplayer n'est pas



utilisable dans Avidemux, mais correspond plus à un repère pour savoir vers quoi tendre. Sélectionnez un petit morceau du fichier et essayez quelles valeurs vous donnent les meilleurs résultats. Par exemple, le fichier utilisé ici était synchro dans Mplayer à -600 ms et la valeur que j'ai utilisée dans Avidemux a été 200.

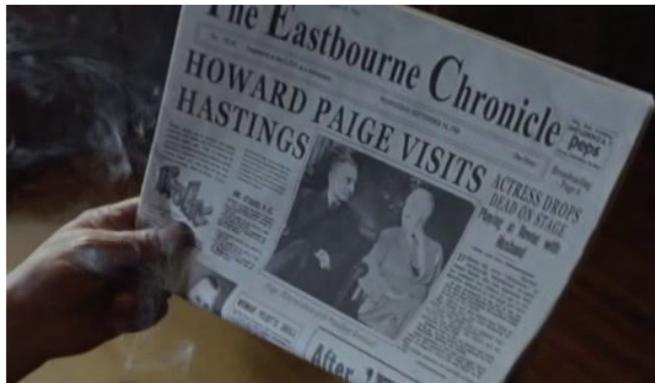
ATTENTION : soyez certains de sélectionner Copy en audio et vidéo; l'encodage n'est pas nécessaire, du coup les changements sont réalisés plus rapidement.



Conclusion: j'ai placé côte à côte, pour exemple, un redimensionnement dans le lecteur et un redimensionnement avec encodage pour voir la différence de qualité.

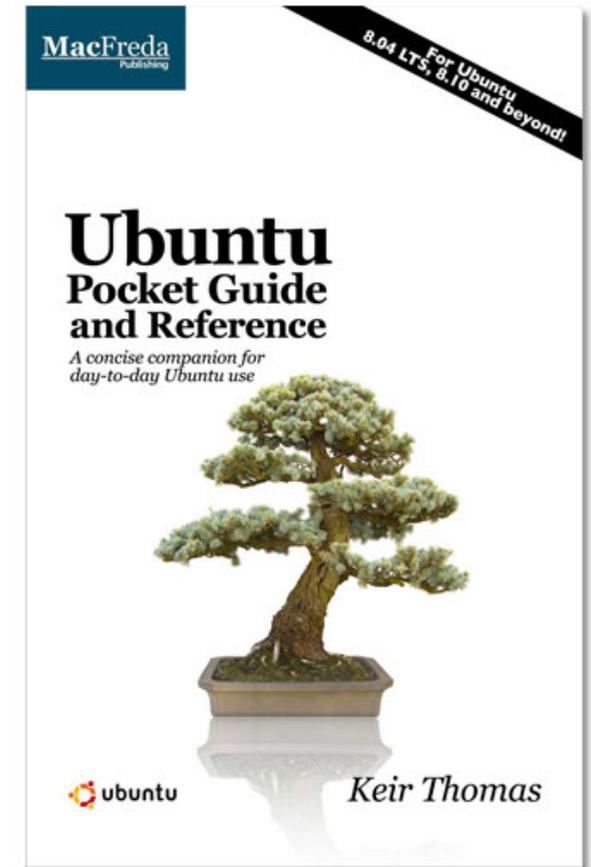


(ci-dessus) Redimensionnée par Mplayer.



(ci-dessus) Redimensionnée avec Avidemux.

Comme toujours avec Linux, il y a une façon de faire en ligne de commande, mais pour ceux qui n'ont pas besoin de scripts pour une utilisation courante, c'est une solution qui me convient.



Ubuntu Pocket Guide and Reference

\$9.94 from Amazon.com
or
FREE from

www.ubuntupocketguide.com



TUTORIEL

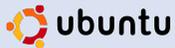
Par Ronnie Tucker

DEMARRER SUR UNE CLE USB

VOIR ÉGALEMENT:

N/A

APPLICABLE À:

CATÉGORIES:



PÉRIPHÉRIQUES:



Créer une clé USB bootable est relativement simple et surtout très utile, pas seulement pour montrer à quelqu'un Ubuntu à partir de cette clé USB ou pour du dépannage, mais également pour tester le matériel compatible. Imaginez que vous êtes chez votre vendeur de PC, vous vous demandez si cette superbe machine tournerait sous Ubuntu avant de l'acheter. Demandez si vous pouvez y insérer une clé USB. Si le vendeur refuse, il a perdu

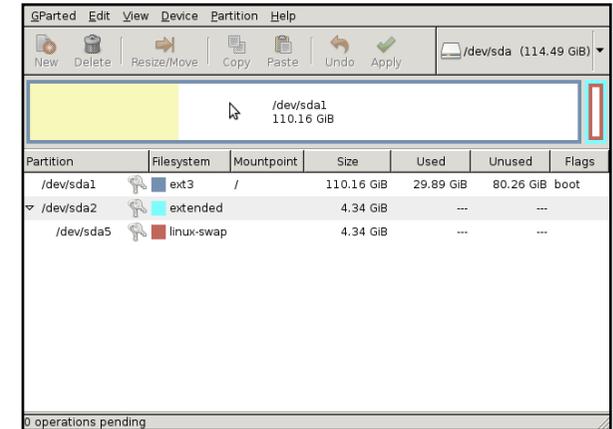
un acheteur et vous avez économisé votre argent.

Premièrement, j'ai besoin d'une clé USB. Au moins 1 Go est nécessaire pour installer Ubuntu. J'ai également besoin d'un ISO d'Ubuntu. Maintenant, j'ai le choix : utiliser la version de l'installateur graphique ou utiliser la version de l'installateur en ligne de commandes, ce qui est le mieux pour installer Ubuntu sur des vieilles machines. Pour l'instant, je vais utiliser la version avec l'installateur graphique mais c'est exactement le même principe pour les deux. Donc j'ai le fichier ISO sur mon ordinateur, il ne me reste plus qu'à préparer ma clé USB. Pour cela, j'ai besoin de Gparted. Vous pouvez l'installer avec votre gestionnaire de paquets ou taper cette commande :

```
sudo apt-get install gparted
```

Gparted est accessible via Système > Administration > Editeur de partition.

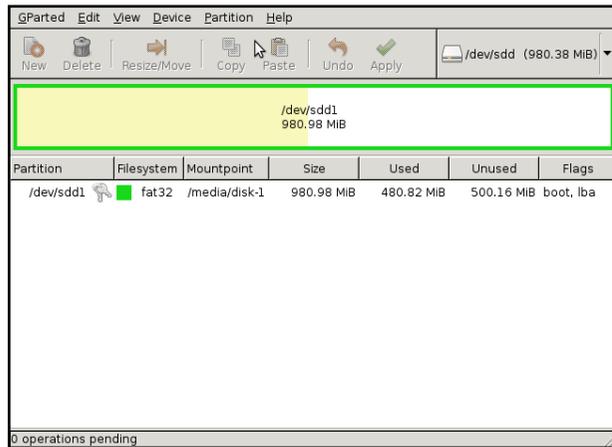
Une fois lancé, Gparted affiche la liste de mes disques. Ce que nous devons faire, c'est formater la clé USB et la



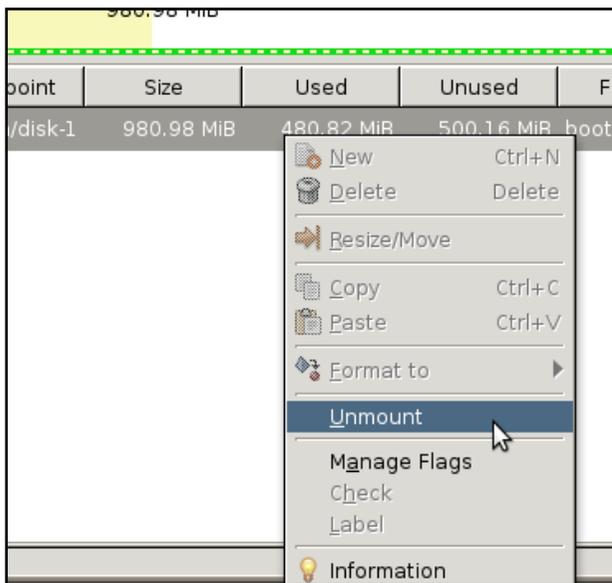
rendre bootable. La rendre bootable est le plus important.

ATTENTION : nous allons complètement effacer la clé USB, pensez donc à faire vos sauvegardes si nécessaire.

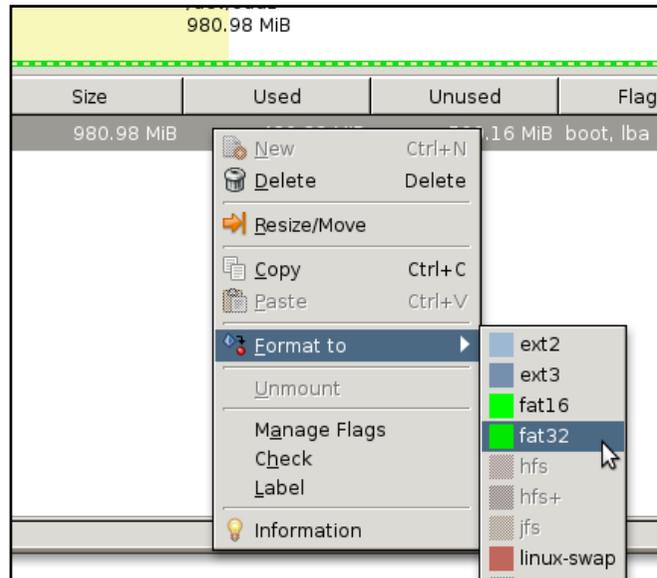
Une fois que la clé USB est insérée, dans le menu, cliquez sur Gparted puis Rafraîchir. Dans la liste des disques, vous voyez ma clé "/dev/sdd" à 980.33 Mo.



Dans l'image ci-dessus, vous verrez que 480 Mo sont utilisés. Je vais donc la formater mais avant cela, il faut démonter le volume. Faites un clic droit sur le nom du disque et choisissez "Démonter(unmount)".

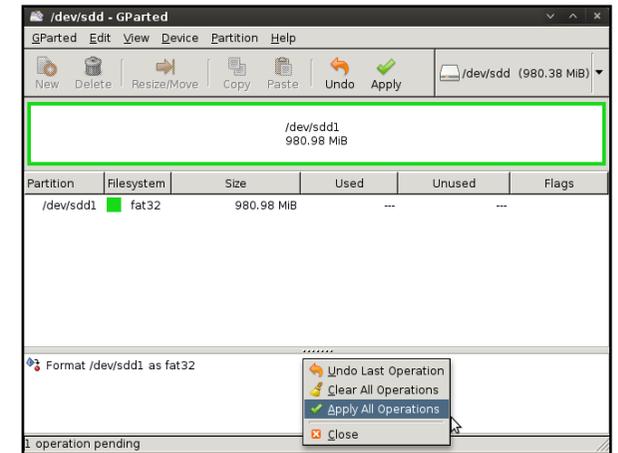


Ensuite, on formate la clé en cliquant sur son nom et en sélectionnant "Formater en(Format to)" > FAT32 (vous pouvez choisir FAT16 si vous souhaitez plus de compatibilité).

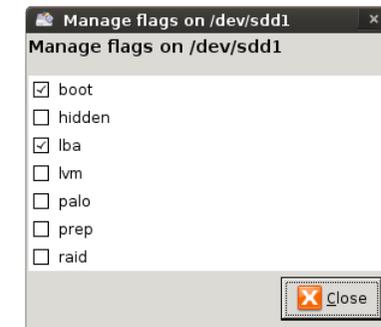


Vous verrez un nouveau menu en bas de Gparted. Vous pouvez y ajouter des actions en file d'attente, pour qu'elles se lancent séquentiellement. Ici, nous n'avons besoin que de formater, donc faites un clic droit dans ce nouveau menu puis "Appliquer les opérations (Apply all operations)". Cliquez sur "Appliquer (Apply)" dans l'écran de confirmation.

Votre clé USB est désormais formatée mais est-elle bootable ? Pour le vérifier, faites un clic droit sur son nom, puis choisissez "Gérer les drapeaux (Manage



Flags)".



Dans mon cas (à gauche), ma clé est bootable (case 'boot' cochée).

Bien sûr, si chez vous cette case n'est pas cochée, faites-le et fermez cette fenêtre. Votre clé est désormais prête pour Ubuntu. Débranchez et rebranchez-la pour la remonter, nous en aurons besoin pour la suite.

Maintenant, comment installer Ubuntu sur la clé USB. Unetbootin. Cette application va copier les données du fichier ISP sur la clé USB.



Vous pouvez télécharger le .deb le plus récent ici :

<http://unetbootin.sourceforge.net/unetbootin-i386-latest.deb/>.

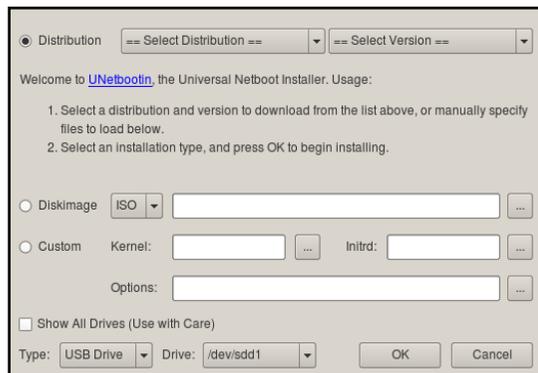
Les navigateurs comme Firefox



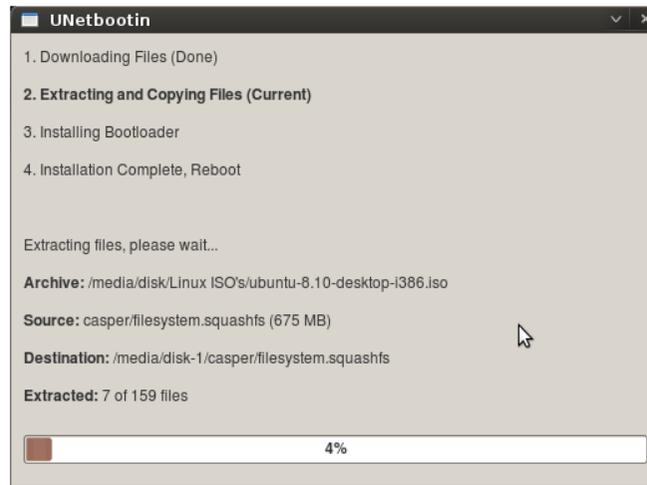
vous demanderont si vous voulez enregistrer le paquet sur votre ordinateur ou l'ouvrir directe-

ment grâce à Gdebi pour l'installer. Personnellement, j'ai choisi de l'ouvrir directement. Le fichier se télécharge puis Gdebi l'installe sur votre machine. Une fois l'installation terminée, vous pouvez fermer Gdebi.

Unetbootin est accessible dans Applications > Outils système. Lancez Unetbootin pour arriver sur l'écran d'accueil :



En haut de l'écran d'Unetbootin, vous pouvez choisir de télécharger automatiquement une image ISO de la liste, cependant, nous avons déjà notre image, donc sélectionnez "Image ISO" puis cliquez sur le bouton "... " pour sélectionner l'image ISO. La dernière chose que vous devez vérifier est que votre clé USB soit bien sélectionnée en bas de la fenêtre.



Dans mon cas, il y a bien /dev/sdd1 (qui est ma clé), je peux donc continuer en cliquant sur 'OK' pour commencer la copie. Chez moi, le processus est resté un peu bloqué sur 4%, ne vous inquiétez pas si cela arrive chez vous, c'est normal.

Désormais, vous pouvez soit cliquer sur "Redémarrez maintenant" pour tester votre nouvelle clé USB bootable

sur la machine actuelle ou cliquer sur 'Quitter' pour fermer Unetbootin. N'oubliez pas de démonter correctement votre clé USB avant de l'enlever de votre PC.

NOTE: Pour booter sur un PC avec un disque amovible, vous devez avoir accès au BIOS sur cette machine et vous assurer que le premier périphérique bootable est un périphérique amovible. Le second périphérique bootable étant le disque dur. Pour accéder au BIOS, il faut, en fonction des machines, taper sur la touche 'Suppr', F1 ou F2 quelques secondes après le démarrage de la machine. Une fois que l'USB n'est plus utile, n'oubliez pas de remettre le bios en l'état.

Le mois prochain : Comment installer Ubuntu sur votre EeePC grâce à une clé USB.



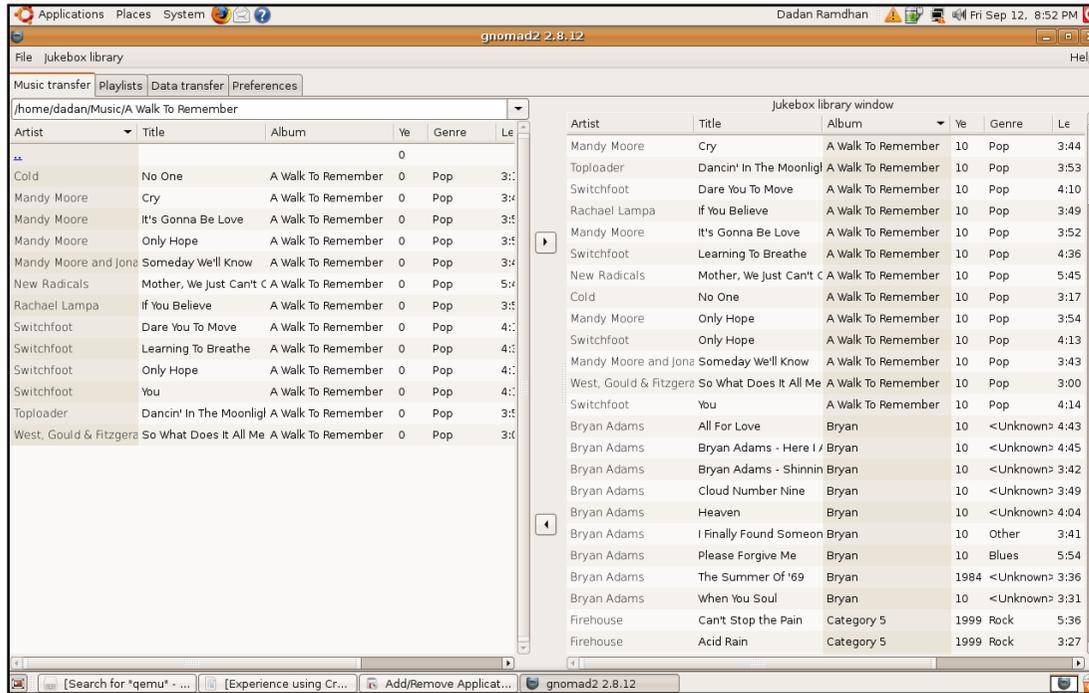
Ronnie Tucker est éditeur à Full Circle magazine, récemment converti à GNOME, et un artiste dont le travail peut être vu sur le site www.RonnieTucker.co.uk.



MON HISTOIRE

Par Dadan Ramdhan

CREATIVE ZEN V SOUS UBUNTU



mon ordinateur de bureau utilise Windows 2000. Donc, chaque fois que je changeais de musique, je devais emprunter le portable de mon frère. C'était pénible !

et ai installé Gnomad2. J'ai été enchanté de voir que quand je connectais mon Zen V Plus à Gnomad2 ça fonctionnait. L'application peut aisément lire et transférer la musique vers mon appareil.

Et cela alors que c'est la première fois que j'utilise Linux. Je vais continuer à utiliser Ubuntu. Mes remerciements vont aux équipes Ubuntu et Gnomad2. Vous êtes toutes deux fantastiques.

Il y a plusieurs se-

Quand j'ai acheté mon Creative Zen V Plus (2Go) l'année dernière, je ne savais pas que je devais utiliser Windows XP pour installer les programmes Creative permettant de transférer la musique de mon ordinateur vers l'appareil. J'ai donc installé le programme Creative sur l'ordinateur portable de mon plus jeune frère. Principalement parce que

maines, j'ai acheté un nouveau Lenovo Thinkpad R61i sans système d'exploitation. J'ai donc, installé Ubuntu 8.04 (Hardy Heron) à partir de mon CD Ubuntu récemment reçu de Shiplt. J'ai aimé le look et l'interface de Hardy. J'ai alors lu sur le forum Ubuntu que Gnomad2 pouvait envoyer la musique vers mon Creative Zen V Plus. J'ai ajouté le dépôt requis à mon gestionnaire de paquets





Comme ceux qui suivent les commentaires postés sur le Planet Ubuntu (<http://planet.ubuntu.com/>), Slashdot (<http://slashdot.org>) et Digg (<http://digg.com>), je remarque une augmentation constante de moqueries d'experts de Linux au détriment d'utilisateurs qui disent se servir d'Ubuntu. Ils corrigent ces derniers en disant qu'ils se servent, en fait, de Linux. Éduquer les gens est une chose, pousser les nouveaux utilisateurs à retourner sous Windows en est une autre. Même les développeurs d'autres distributions se sont joints à la bataille pour évoquer leur frustration : Linux, ce n'est pas seulement Ubuntu [1]. Ce repli de l'ensemble de la communauté Linux est surprenant et décevant. Sont-ils tous effrayés par la réussite et l'évolution en cours ? Il semblerait que oui.

Ce qu'ils n'arrivent pas à comprendre c'est qu'avoir une distribution populaire se répandant sur le

net via des articles, des plaidoyers, et aussi des blogs, c'est bon pour Linux et pas seulement pour Ubuntu. Si Microsoft nous a appris quelque chose, c'est que le plus important, c'est l'esprit de partage, pas la stabilité, la sécurité, ni même la facilité d'utilisation ! Quand les gens utilisent un ordinateur, ils s'attendent tous à ce que ce soit Windows - c'est un acquis. Et pourquoi ? N'est-ce pas parce que Windows est presque omniprésent; n'est-ce pas là le problème ?

Comme les parts de marché de Microsoft sont érodées par un marché stagnant, l'apathie et le manque d'innovation, nous devrions convertir les gens à Linux, pas attendre dans les coulisses à regarder les gens se ruer vers les Macs d'Apple. Nous ne devrions pas rester là, à regarder l'érosion d'un monopole et la création d'un autre !

Toutes ces querelles inutiles au sein de la communauté à propos du succès de Ubuntu seraient de l'énergie mieux dépensée dans la promo-

tion des FOSS. Si les non-utilisateurs de Linux sont attirés par Linux grâce à Ubuntu, n'est-ce pas une bonne chose ? Qu'est-ce qui rend Ubuntu populaire ? Je vous dirais son accessibilité et son support, les seules choses qui ont attiré les utilisateurs. Rien ne poussera quelqu'un à retourner vers Windows plus rapidement qu'un « expert » condescendant qui le rabaisse. Ne vous détrompez pas, peu importe ce que dit la propagande, il y a une courbe d'apprentissage abrupte lors du passage de Windows à Linux, principalement si vous voulez faire plus que surfer sur internet ou utiliser OpenOffice.

L'humanisation d'Ubuntu par Canonical a été un coup de génie. Rendre un morceau aussi complexe de logiciel open-source aussi accessible, et fournir un libre et vaste réseau de support a été son coup de maître. Ceci est son message



pour les autres distributions : notre méthode n'est pas brevetée par Canonical; si vous voulez défier Ubuntu, suivez le rythme et ne le dénigrez pas ! Et ceci est un message pour tous les utilisateurs experts : « Connaissez vous un bon paquet de retouche d'image pour Ubuntu ? », la réponse devrait être « The GIMP », et pas une tirade expliquant que Linux, ce n'est pas Ubuntu. Vous n'aidez personne en corrigeant leurs

commentaires : vous les marginalisez en pointant du doigt leur manque de connaissance.

La communauté Linux s'est vue donner une opportunité en or par Canonical qui ne devrait pas être oubliée. Si le prix à payer est le fait que les gens confondent Ubuntu et Linux, qu'il en soit ainsi. Si Ubuntu « embrasse et étend » dans la communauté Linux, n'est-ce pas une chose à commenter ? La communauté des uti-

lisateurs de logiciels libre se consolide. C'est aussi naturel que le « fork », ne le combattez pas, encouragez-le.

Linux est largement considéré comme difficile, fragmenté, réservé uniquement aux serveurs, et par dessus tout comme un système d'exploitation pour les geeks et hackers, incompatible avec une utilisation à la maison. Prouvons-leur que c'est faux.

[1] <http://www.jonobacon.org/2008/11/14/we-are-not-evil-really/>



Ubuntu Forums > The Ubuntu Forum Community > Other Community Discussions > 3rd Party Projects > Projects
Full Circle Magazine

Search [Go](#)

User Name Remember Me?
 Password

[Register](#) [Reset Password](#) [Forum Help](#) [Forum Council](#) [Today's Posts](#) [Search](#)

Help stomp Ubuntu bugs at the **Global Bug Jam** taking place February 20th - 22nd. More information for LoCos and discussion [here](#).

Full Circle Magazine
 The Independent Magazine for the Ubuntu Community

[New Thread](#)

Page 1 of 5 [1](#) [2](#) [3](#) > [Last»](#)

Threads in Forum : Full Circle Magazine

[Forum Tools](#) [Search this Forum](#)

Thread / Thread Starter

Rating Last Post Replies Views

<http://ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270>

Full Circle Forum @ Ubuntu Forums



TEST DE JEU

Par Leslie Scheelings

TRIBAL TROUBLE 2



Les bons jeux sont encore rares sur la plateforme Linux. Bien que nous ayons quelques choix, ils ne sont rien en comparaison de la plateforme Windows. De temps en temps, on arrive à en avoir un qui peut être qualifié de bon. C'est bien sûr une question de goût. Tribal Trouble 2 beta est le choix actuel de mes enfants. Nous connaissons déjà Tribal Trouble, qui est apparu comme un jeu à installer sur PC, mais Tribal Trouble 2 beta a déplacé le jeu du PC vers Internet. C'est un jeu en ligne qui se joue depuis le navigateur Internet du PC.

Tout ce dont vous avez besoin c'est d'un ordinateur Linux avec Java installé, de votre navigateur internet, du lien vers le site web '<http://tribal-trouble2.com/>', et de créer un compte utilisateur. En ce sens, c'est comme Rune Scape, dans lequel on peut jouer gratuitement, mais où grâce à un compte utilisateur vous pouvez acheter des objets.

Tribal Trouble 2 démarre en plein écran, mais dans la section des options vous pouvez ajuster les paramètres et le configurer de manière à jouer dans une fenêtre. Les graphismes sont superbes, fluides et sont un plaisir pour les yeux. La carte de référence vous montre (à gauche de la page web) comment utiliser la souris et le clavier pour jouer. Par exemple, bouger la souris en gardant pressé la touche « F » ou le bouton du milieu de la souris permet d'orienter librement la vue. Il est possible de jouer trois quêtes gratuitement : « Camp de départ, l'école du chef Viking », « L'invasion des huîtres, l'ennemi approche » et « Les œufs pourris, la visite d'un ami n'est pas toujours

pacifique » lesquelles vous font gagner des points. Les points peuvent être utilisés pour acheter de nouveaux objets ou un nouveau look.

Mais pourquoi ne pas entrer en guerre avec un autre joueur ? C'est la fonction multijoueurs. Vous pouvez même créer une salle de bataille et demander à un ami de venir se mesurer à vous, le tout en ligne. Après une bataille acharnée, vérifiez ce qui s'est mal passé afin d'établir une meilleure stratégie la fois suivante et visionnez la partie que vous venez de jouer dans la section « games » du site internet de Tribal Trouble 2. Comme nous l'avons dit, Tribal Trouble 2 est gratuit, mais il y a aussi le côté commercial de l'histoire. Alors, jetez un coup d'œil pour savoir de quoi il retourne.

Oddies et points

Tribal Trouble 2 est gratuit, mais les unités supplémentaires, les bâtiments, les capacités spéciales et les vêtements pour les avatars



doivent être achetés dans la boutique avec des oddies et des points. Les oddies sont achetés avec de l'argent à la banque, alors que les points sont principalement gagnés en accomplissant des quêtes ou en gagnant des parties multijoueurs. La banque vous permettra aussi d'échanger des oddies pour obtenir plus de points.

Avoir plus de oddies et de points

A la banque, vous pouvez stocker des oddies et des points à dépenser dans la boutique. Par exemple : *Acheter 20 oddies pour 4\$95*

Acheter des points

Vous pouvez échanger vos oddies contre des points, si vous en avez besoin – appuyez sur le bouton « Buy points » pour vendre 1 oddie pour 100 points.

Le jeu est toujours en phase de développement, mais, en tant que fan des programmes Open Source, nous sommes habitués à cela.

Nous avons contacté par e-mail les développeurs pour savoir ce



qu'ils pensaient de l'Open Source. A notre surprise ils utilisent des PC Ubuntu et un Mac dans leurs bureaux !

Voici la réponse que nous avons reçue : « Merci de vous intéresser à Tribal Trouble 2. Vous trouverez les réponses à vos questions ci-dessous, mais d'abord je voudrais vous demander de vous assurer que votre article soit clairement présenté comme une avant-première de la version beta, car il y aura beaucoup de changements majeurs et d'ajouts au jeu avant que nous ne retirions la mention de version beta. »

Quand et qui a débuté le développement de ce jeu, comment a-t-il

été écrit, avez-vous utilisé des logiciels Open Source ?

« Tribal Trouble 2, comme le Tribal Trouble original, a été développé en interne par Oddlabs avec des graphismes et du son sous-traités. Nous avons fait une interview avec Gamedev.net il y a quelques temps, il se peut que vous la trouviez utile si vous souhaitez de plus amples détails sur nous. Le développement de Tribal Trouble 2 a débuté il y a approximativement un an, quand nous avons commencé à porter le jeu original sur notre nouvelle plateforme en ligne. »

Jusqu'à quel stade le jeu est-il « gratuit à jouer » ? Cela changera-t-il après les versions beta ? J'ai noté qu'il y avait une banque pour acheter des oddies. C'est un point très important pour mes lecteurs gâtés par l'Open Source.

« Afin de comprendre pourquoi on peut dire que Tribal Trouble 2 est « gratuit à jouer », vous devez comprendre le système monétaire. Tribal Trouble 2 a deux monnaies: les Oddies et les points. Les Oddies



peuvent être achetés avec de l'argent réel à la banque. Les points sont gagnés en achevant des quêtes et en jouant des parties multi-joueurs. Si vous désirez acheter un nouveau guerrier ou un plus gros bateau afin de pouvoir atteindre d'autres quêtes, vous les achetez avec ces deux monnaies. Donc si le prix inclut des Oddies, alors il vous coûtera de l'argent réel. Cependant, nous avons l'intention d'améliorer la banque afin que les joueurs puissent échanger entre eux. Si quelqu'un qui ne se soucie pas de dépenser de l'argent a acheté beaucoup de Oddies, il peut les vendre à d'autres joueurs qui ont beaucoup de points. De cette façon, quelqu'un qui ne veut pas payer peut investir beaucoup de temps dans le jeu pour gagner assez de points pour acheter les Oddies d'un autre joueur. »

Il fonctionne bien sur la plateforme Linux, est-ce que oddlabs prévoit de faire d'autres jeux ?

« Nous n'avons pas de plans pour le futur pour l'instant parce que nous nous concentrons actuellement sur Tribal Trouble 2, mais nous avons des tas d'idées pour des projets futurs. »



Pouvez-vous nous parler un peu plus du jeu original, et si il sera disponible dans les boutiques partout dans le monde ? Par exemple : il n'est dans aucune boutique aux Pays-Bas et acheter le jeu original est impossible sans une carte de crédit.

« Le jeu original était disponible dans les boutiques en Allemagne et au Danemark. Nous ne nous investissons plus dans la distribution au détail, alors je ne pense pas qu'il sera disponible dans les

magasins aux Pays-Bas. »

Y a-t-il d'autres points intéressants auxquels vous pensez ? Avec mes salutations amicales des Pays Bas depuis un PC Ubuntu sur lequel les enfants testent votre jeu en ce moment.

« Puisque vous écrivez

pour des utilisateurs de logiciel Open Source, je pourrais ajouter que nous sommes nous-mêmes grand fan de logiciel Open Source. Presque tous nos logiciels de développement sont Open Source. Le jeu a été développé principalement sur des machines Linux, et seul un développeur utilisait Mac OS X, Windows n'étant démarré que pour des tests. Et tout comme vous, j'écris cet e-mail sur mon ordinateur Ubuntu. »



MOTU INTERVIEW

Extrait de behindmotu.wordpress.com

NICOLAS VALCARCEL

Behind MOTU est un site présentant des entrevues de ceux qui sont connus comme étant les Masters Of The Universe (Maîtres de l'Univers ou MOTU). Ils sont une armée de bénévoles qui s'occupent du maintien des paquets des dépôts de logiciels Universe et Multiverse.



Age: 24

Localisation: Lima - Perou

IRC Nick: nxvl

Depuis combien de temps utilises-tu Linux, et quelle était ta première distribution ?

J'utilise Linux depuis 4 ou 5 ans, j'ai démarré avec RedHat. Je l'ai essayée pendant quelques mois, ensuite j'ai commencé à tester plein de distributions (Gentoo, Fedora, Conectiva, Mandrake), et enfin j'ai trouvé Debian, que j'ai utili-

sé près d'un an jusqu'à ce que Ubuntu se présente. J'ai ensuite changé pour cette distribution et je ne l'ai plus quittée depuis.

Depuis quand utilises-tu Ubuntu ?

Depuis Warty Warthog (Le Phacochère Verruqueux).

Depuis quand as-tu rejoins l'équipe MOTU, et comment cela est-il arrivé ?

Ça va faire environ un an que je travaille avec MOTU. J'ai toujours voulu contribuer à la Communauté du Libre en faisant certains développements. Et, depuis, j'étais devenu un ubuntero lorsqu'un jour en allant sur le site web je vois un lien "Nous rejoindre", je clique dessus, et c'était le point de non-retour. J'ai commencé par faire de la fusion sur le début de cycle de Hardy, et ensuite je me suis impliqué sur le serveur de l'équipe où je fais le plus gros de mon travail ces derniers temps.

Qu'est-ce qui t'a aidé à apprendre le packaging et comment les équipes

d'Ubuntu travaillent ?

J'ai commencé en lisant le guide sur le packaging. Recipes a également été une bonne aide, mais la clé de mon processus d'apprentissage a été la communauté MOTU. En effet, j'ai trouvé beaucoup de personnes adorables et serviables qui étaient toujours là pour répondre à mes questions; cette communauté, excellent soutien, qui avec beaucoup de patience vérifiait mes patchs et me faisait remarquer mes erreurs et/ou m'indiquait de meilleures pratiques sur la façon de résoudre les choses. C'est vraiment là où j'ai appris le travail Ubuntu.

Quelle est ta partie préférée du travail avec la MOTU ?

C'est une communauté touche-à-tout !! Tous les gens impliqués sont serviables, charmants, et ils n'hésitent pas à vous montrer leur amour. Ils peuvent également signaler vos er-



reurs d'une façon très polie, mais ils vous diront également si vous avez fait du bon travail, et je trouve ça génial.

Des conseils pour les personnes qui veulent aider MOTU ?

Faites-le maintenant! "Je vais le faire demain" est un mensonge. Si vous voulez commencer à contribuer, commencez dès maintenant, pourquoi attendre demain ? Vous trouverez beaucoup d'aide de la part de personnes serviables qui peuvent vous guider dans votre processus. Je vous promets que ce sera une expérience extraordinaire.

Es-tu impliqué dans des groupes locaux de Linux/Ubuntu ?

Oui ! Je fais partie d'un GULL péruvien où je cherche à obtenir plus de personnes impliquées dans le développement d'Ubuntu; donnant quelques conférences dans des conférences locales quand je le peux.

Sur quoi vas-tu mettre l'accent dans Intrepid ?

Je travaille actuellement sur l'ergonomie serveur, ou plus simplement, les moyens de gérer vos serveurs, car il existe un grand obstacle pour les administrateurs système Windows qui passent à Linux. Mais comme c'est un

travail difficile (et il y en a beaucoup), et que je n'ai pas autant de temps libre que je pourrais l'espérer, ce ne sera pas prêt pour Intrepid, mais nous avons déjà quelques-unes des pièces pour se mettre en condition !

Que fais-tu du reste de ton temps libre ?

Le temps libre ? Qu'est-ce que c'est ? Je travaille actuellement à PriceWaterhouseCoopers en tant que stagiaire (j'ai postulé pour

être senior consultant dans le passé pour un travail à temps plein). Je suis également à la fin de mes études universitaires, et j'ai une magnifique petite amie qui prend presque tout mon temps libre. J'aime aussi sortir avec mes amis, buvant quelques bières et d'autres trucs et, tous les étés, j'aime aller à la plage et faire du surf quand je le peux, mais il n'y a plus beaucoup de temps libre pour moi maintenant !

```

root@ubuntu:~/dev/terminator# build
COPYING debian INSTALL README terminator terminator.spec
changelog data doc po setup.py terminatorlib tool
[buster~/dev/terminator/terminator] naxvl$ hrr pull
Using saved location: hzrssh://naxvl@carcol@bazaar.launchpad.net/~gnome-terminator/terminator/trunk/
M terminatorlib/terminator.py
All changes applied successfully.
Now on revision 401.
[buster~/dev/terminator/terminator] naxvl$ sudo ./setup.py install
[sudo] password for naxvl:
running install
running build
running build_py
copying terminatorlib/terminator.py -> build/lib/terminatorlib
running build_scripts
running install_lib
copying build/lib/terminatorlib/terminator.py -> /usr/lib/python2.5/site-packages/terminatorlib
byte-compiling /usr/lib/python2.5/site-packages/terminatorlib/terminator.py to terminator.pyc
running install_scripts
changing mode of /usr/bin/terminator to 755
running install_data
running install_egg_info
Removing /usr/lib/python2.5/site-packages/Terminator-0.9.egg-info
Writing /usr/lib/python2.5/site-packages/Terminator-0.9.egg-info
[buster~/dev/terminator/terminator] naxvl$
  
```

```

root@ubuntu:~/dev/terminator# apt-cache show terminator
APT-CACHE(8)
APT-CACHE(8)
NAME
 terminator - APT package handling utility -- cache manipulator

SYNOPSIS
 apt-cache [-hvsn] [-oconfig string] [-cfile] [[add file...]] | [generate] |
 [showpkg pkg...] | [showsrc pkg...] | [stats] | [lmap] | [dunpavail] |
 [unres] | [search exact] | [show pkg...] | [depends pkg...] |
 [depends pkg...] | [pkgnames exact] | [dotry pkg...] |
 [policy pkg...] | [redison pkg...]

DESCRIPTION
 apt-cache performs a variety of operations on APT's package cache. apt-cache
 does not manipulate the state of the system but does provide operations to
 search and generate interesting output from the package metadata.

Unless the -h, or --help option is given, one of the commands below must be
 present.

add file(s)
 add adds the named package index files to the package cache. This is for
 debugging only.

generate
 generate performs the same operation as apt-get check. It builds the source
 [Manual page apt-cache(8) line 3]
  
```



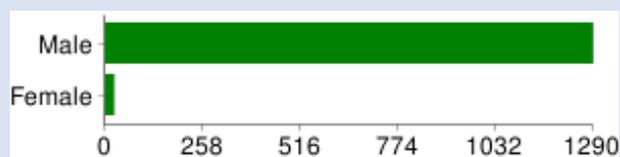
RESULTATS DE L'ENQUETE

Par Ronnie Tucker

Pour changer de notre communication usuelle, j'ai pensé que plutôt qu'avoir la page du courrier ce mois-ci, je vous donnerai (et commenterai) les résultats de l'enquête du FCM n°20, ainsi que les réponses à quelques questions posées dans les commentaires.

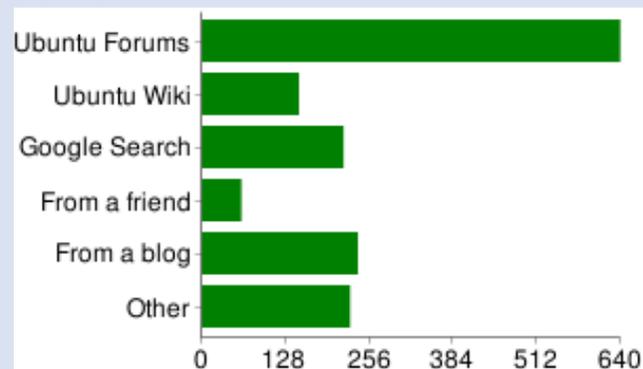
J'ai aussi voulu saisir cette opportunité pour remercier les nombreuses personnes (+ de 1000) qui ont pris le temps de répondre à cette enquête et ont donné moult idées hautement détaillées et leurs points de vue. À partir de là, j'ai listé les possibilités qu'avaient les non-professionnels de contribuer à FCM; mais j'y reviendrai plus tard.

Genre :



Homme	1289	98%
Femme	24	2%

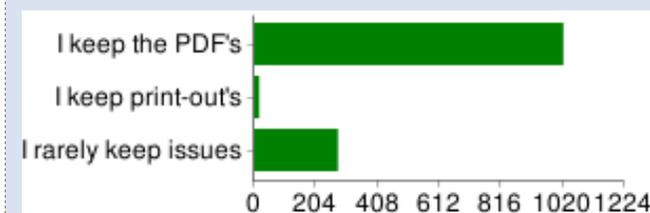
Comment avez-vous entendu parler de FCM ?



Les Forums d'Ubuntu	639	49%
Les Wiki d'Ubuntu	148	11%
Recherche Google	216	16%
Un Ami	60	5%
Un blog	238	18%
Autre	226	17%

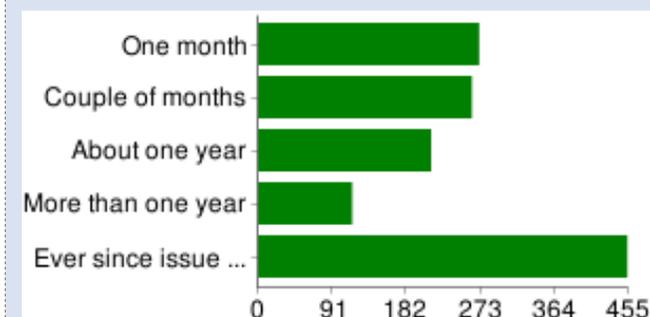
NOTA BENE : certaines questions indiquaient "sélectionnez toutes les possibilités", donc des réponses peuvent donner un total supérieur à 100%.

Gardez-vous vos exemplaires de FCM ?



Je garde les PDFs	1021	78%
Je les imprime	16	1%
Rarement	276	21%

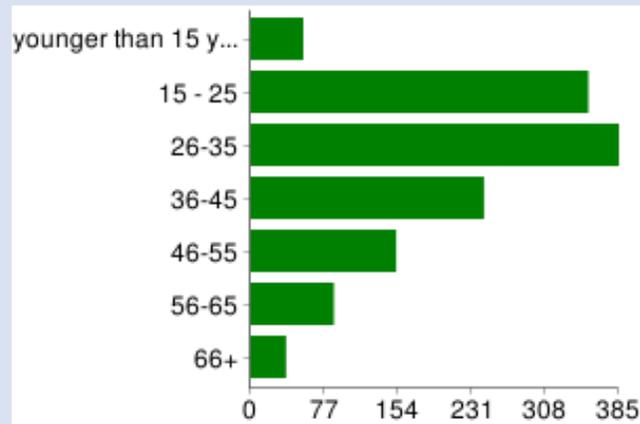
Depuis combien de temps lisez-vous FCM ?



Un mois	271	21%
Quelques mois	262	20%
Environ un an	212	16%
Plus d'un an	115	9%
...Depuis le 1er!	453	35%

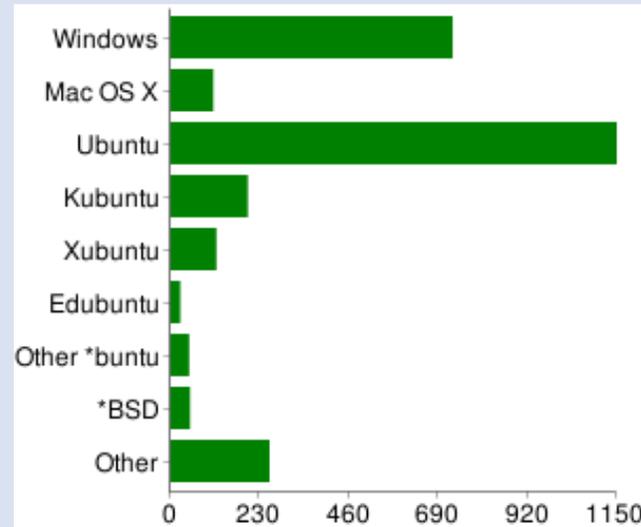


Quel est votre âge ?



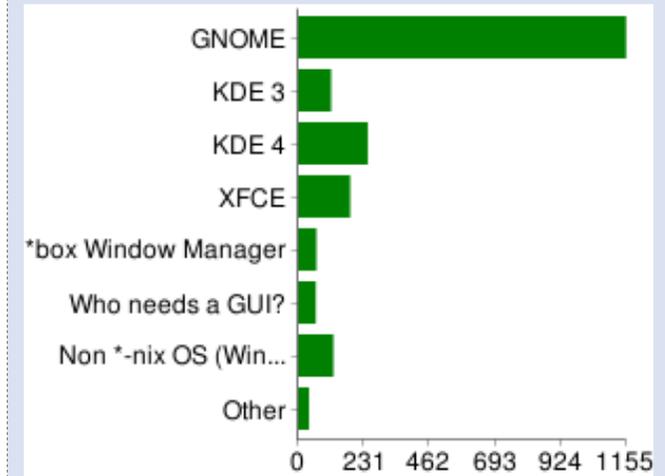
< 15 ans	55	4%
15 à 25	353	27%
26 à 35	385	29%
36 à 45	244	19%
46 à 55	152	12%
56 à 65	87	7%
66+	37	3%

Quel(s) système(s) d'exploitation utilisez-vous ?



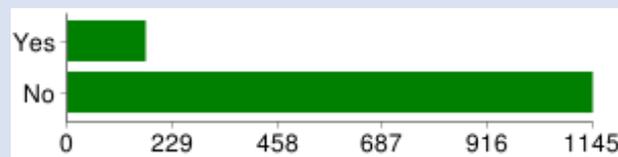
Windows	727	55%
Mac OS X	110	8%
Ubuntu	1150	88%
Kubuntu	199	15%
Xubuntu	118	9%
Edubuntu	25	2%
Other *buntu	48	4%
*BSD	50	4%
Other	255	19%

Si vous utilisez Linux, avec quel environnement de travail ?



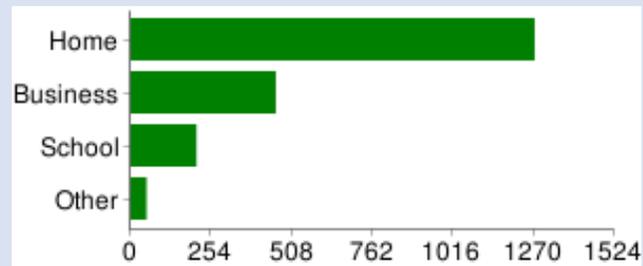
GNOME	1153	88%
KDE 3	115	9%
KDE 4	244	19%
XFCE	182	14%
*box WM	63	5%
No GUI?	61	5%
Non *-nix OS (Windows, Mac, etc)	123	9%
Other	37	3%

Imprimez-vous FCM pour le lire ?



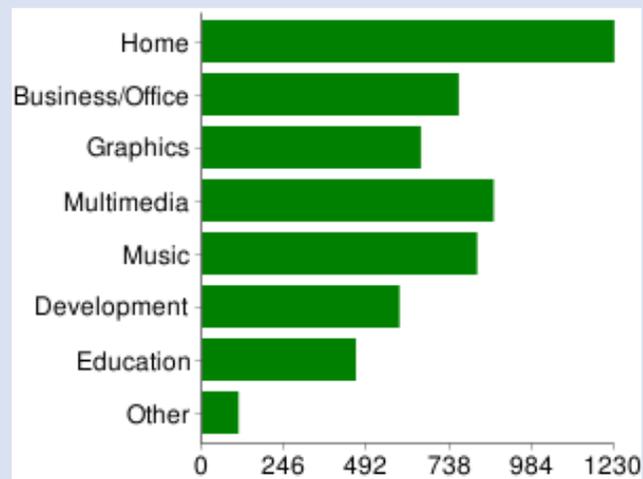
Oui	170	13%
Non	1143	87%

Où utilisez-vous Linux ?



Location	Count	Percentage
À la maison	1271	97%
Au travail	456	35%
À l'école	207	16%
Autre	50	4%

Pour quelle utilisation ?



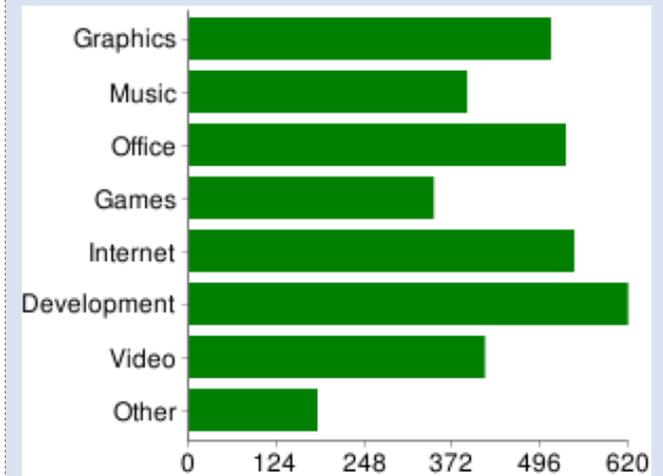
Task	Count	Percentage
Tâches usuelles	1229	94%
Bureau/Gestion	765	58%
Graphisme	652	50%
Multimedia	869	66%
Musique	820	62%
Développement	588	45%
Éducation	458	35%
Autre	108	8%

Quels sont vos articles préférés ?



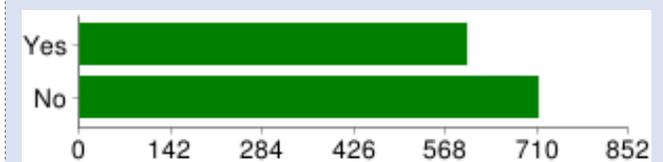
Article Type	Count	Percentage
Actualités	830	63%
Command and Conquer	602	46%
Mon Histoire	382	29%
Mon Opinion	263	20%
Essais	769	59%
Interviews	350	27%
Le courrier	371	28%
Ubuntu Women	140	11%
Jeux Ubuntu	423	32%
Q & R	618	47%
Mon Bureau	506	39%
Top 5	450	34%
Autre	125	10%

Que devrait-on développer plus ?



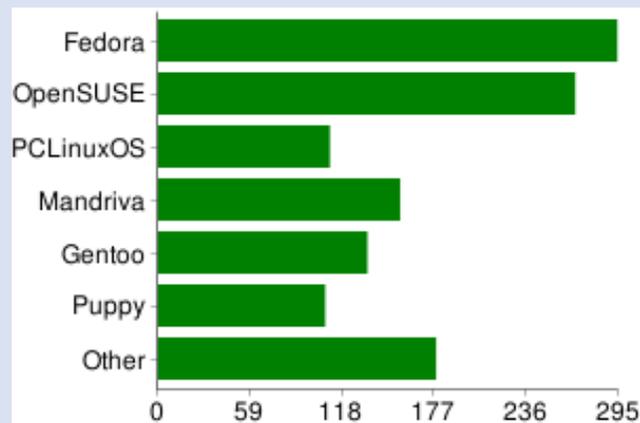
Area	Count	Percentage
Graphisme	510	39%
Musique	392	30%
Bureautique	531	40%
Jeux	345	26%
Internet	543	41%
Développement	619	47%
Vidéo	417	32%
Autre	181	14%

Voudriez-vous que l'on parle d'autres distributions ?



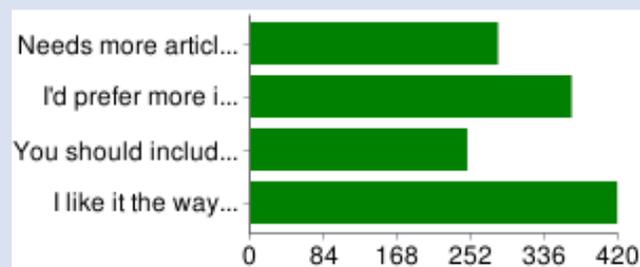
Response	Count	Percentage
Oui	601	46%
Non	712	54%

Si oui, lesquelles ?



Fedora	294	51%
OpenSUSE	267	46%
PCLinuxOS	110	19%
Mandriva	155	27%
Gentoo	134	23%
Puppy	107	18%
Autres	178	31%

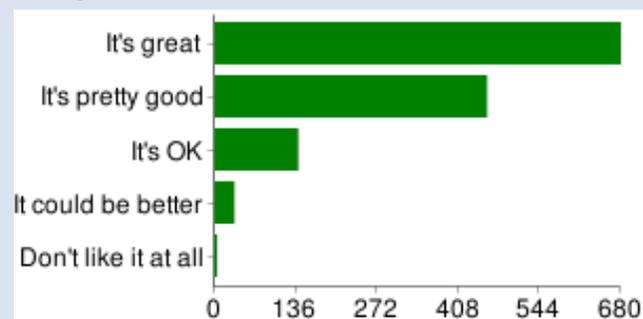
Que pensez-vous du niveau des articles ?



plus d'articles pour débutants	282	21%
plus d'articles intermédiaires	366	28%
...plus d'articles avancés	247	19%
J'aime tel quel...	418	32%

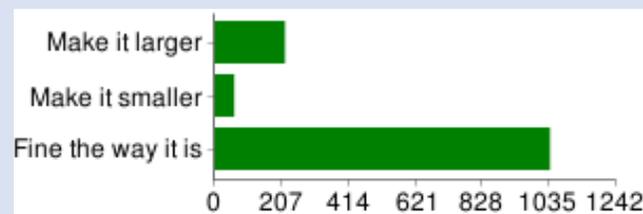


Comment noteriez-vous la maquette ?



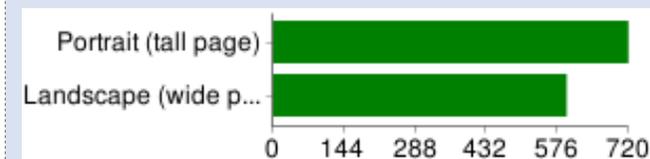
C'est excellent	680	52%
C'est bien	456	35%
Ça va	140	11%
Ça pourrait être mieux	33	3%
Je n'aime pas du tout	4	0%

Que pensez-vous de la taille des polices ?



Plus grande	217	17%
Plus petite	60	5%
Bien comme c'est	1036	79%

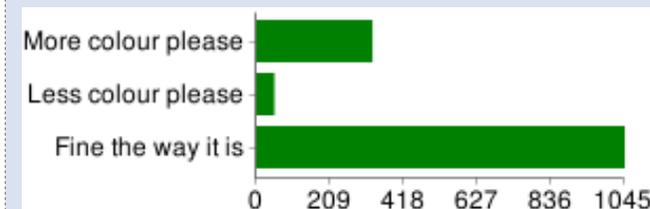
Et quelle orientation préférez-vous ?



Portrait (en hauteur)	719	55%
Paysage (en largeur)	594	45%

NOTE : ces résultats doivent être faussés car nombreux sont ceux à avoir précisé qu'ils aimaient la façon dont la vue en portrait permettait le plein écran. Or, seul le mode paysage le permet...

FCM doit-il être plus coloré ?



Plus de couleurs, svp	302	23%
Moins de couleurs, svp	47	4%
Très bien tel quel	964	73%

...voilà, c'est fait ! Le peuple a parlé. Nous restons un magazine Ubuntu, au format paysage et dieu merci, il n'y a pas de re-



fonte de maquette à faire. Par contre, il y avait d'autres questions :

Contribuez-vous à FCM ?

Les réponses (ou devrai-je dire les excuses ! Je plaisante !) vont de "Je ne connais pas assez l'anglais" à "Je ne connais pas assez Linux". Toutes ces excuses sont valides, mais inacceptables. J'ai pensé que je devais passer un peu de temps à démystifier tout cela :

Pas assez l'anglais

Si l'anglais n'est pas votre langue maternelle mais que vous le connaissez, alors vous pouvez aider nos nombreuses équipes de traduction, ou en lancer une dans votre langue. Toutes les infos sont sur le wiki : <https://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine/Translate-FullCircle>. Vous y trouverez tous les fichiers des numéros précédents et les liens vers le texte brut, qui, nous pensons, rend les traductions plus faciles.

Nous avons une petite équipe de relecteurs qui passent en revue chaque article avant de les publier ; donc ne pensez pas que

vos anglais de base apparaîtront dans FCM. Nos relecteurs vérifieront votre article et le corrigeront. S'ils ont des questions, nous revenons vers l'auteur pour clarifier les choses.

Pas assez d'expérience

Bien que rédacteur de FCM, je suis loin d'être un expert en Linux. Si je peux écrire sur Linux, tout le monde le peut ! Voici quelques moyens d'aider :

- **Les actualités** sont toujours importantes pour les gens, donc devenez un reporter libre et envoyez-nous par mail toute actualité Linux (avec la source) à : news@fullcircle-magazine.org
- **Des histoires** de gens ordinaires. Apparemment vous utilisez/aimez Linux, donc dites-nous comment vous en êtes arrivé là. Windows vous ennuie-t-il ? Vous met-il en colère ? Êtes-vous estomaqué par Compiz ? Envoyez votre histoire par mail à : misc@fullcirclemagazine.org
- **Les avis** permettent la discussion et c'est ce que nous voulons. Linux vous rend joyeux ? Il vous énerve ? Il va dans la mauvaise direction ? Dites-le nous et permettez-vous de ré-

pondre aux autres. Envoyez les à : misc@fullcirclemagazine.org

- **Les essais** de ce que vous utilisez. Ça n'a pas besoin d'être le dernier cri. Quoi que vous utilisiez en ce moment, rédigez-en l'essai. Que ce soit un vieux portable sous Ubuntu ou une machine de course, dites-nous tout. Quelles que soient les applications, dites-nous ce que vous (n')aimez(pas). Idem pour les jeux et même pour les livres. Envoyez les à : reviews@fullcircle-magazine.org
- **Les comparaisons** de logiciels/jeux. On l'a tous fait, chercher de long en large la meilleure application en passant par l'essai de nombreuses autres moins bien. Aussi, essayez-les toutes ! Et rédigez un bref avis sur chacune d'elles afin d'en donner votre classement et pourquoi. Envoyez les à : reviews@fullcirclemagazine.org
- **Le courrier** nous permet de rester informés sur ce que vous pensez ou vous voulez lire. À nouveau c'est une occasion de débats animés. Envoyez vos



lettres à : letters@fullcirclemagazine.org

- **Les captures de Bureau.**

Beaucoup de gens apprécient la partie Mon Bureau. Plus on a de captures, plus on peut en montrer ! Pensez bien à nous préciser comment vous en êtes arrivé là. Envoyez les à :

misc@fullcirclemagazine.org

- **Les questions** requièrent des réponses. Et c'est là que nos Q.&R. sont pratiques ! Bon d'accord il existe des milliers de forums, et Google vous donne des réponses en un tour de main, mais nous en envoyer une signifie que des milliers de lecteurs verront la réponse. Envoyez les vôtres à : questions@fullcirclemagazine.org

- **Les tutoriels** sont sans doute le pilier de FCM, et nous sommes toujours à la recherche de plus de tutoriels. Si vous bricolez avec Blender ou si vous excellez avec OpenOffice, alors pensez à créer une série d'articles montrant comment vous avez achevé un projet. Mieux vaut commencer avec les bases et augmenter la difficulté au fur et à mesure. Les gens

adorent apprendre donc pensez à commencer une série. Envoyez-moi (Ronnie) vos idées: ronnie@fullcirclemagazine.org. J'ai créé une petite liste d'idées sur le wiki : <http://url.fullcirclemagazine.org/798f84>

Quelles suggestions faites-vous pour le magazine ?

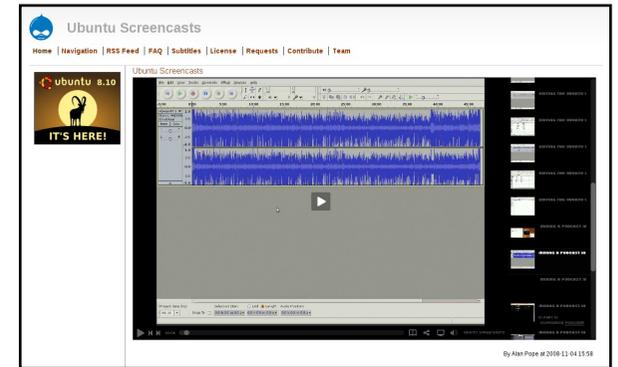
Il y avait quelques suggestions auxquelles je voulais répondre pendant que j'en avais l'occasion. Les voici donc :

Proposer une section de promotion de Linux (ou un "Kit" de migration). Des gens pourraient créer des bannières, etc...

C'est déjà fait, vous pouvez trouver des présentations (<https://wiki.ubuntu.com/Presentations>), des screencasts (ci-contre) (<http://screencasts.ubuntu.com>), des thèmes et des jaquettes de CD/DVD (<https://wiki.ubuntu.com/Artwork/Incoming>), et il y a même le nécessaire de formation à Ubuntu (<https://wiki.ubuntu.com/Training>).

Publier les séries en un numéro.

On y travaille en effet. Non, sérieusement. Le seul problème c'est que le



PDF qui en résulte (pour une série) avoisine les 40 Mo ; c'est ridicule. C'est en rapport (comme on me dit) avec le nombre d'informations que chaque page contient, faisant grimper en flèche la taille du fichier final.

Publier FCM en (insérer la langue ici).

Désolé mais nous créons seulement la version anglophone. Par contre les fichiers sont disponibles pour que d'autres prennent le relais des traductions. Si Vous voulez aider aux traductions, regardez à : <https://wiki.ubuntu.com/Ubuntu-Magazine/TranslateFullCircle>. Et non, nous n'utiliserons pas Babelfish (comme quelqu'un l'a suggéré), car la traduction ne serait, sans nul doute, pas intelligible !



Avoir un sommaire général, pour savoir ce que contiennent les numéros précédents.

On le fait depuis des mois (voir ci-contre) à : <https://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine/FullIssueIndex>

Inclure une page/un supplément sur les corrections d'erreurs/mises à jour/failles de sécurité...

La Lettre Hebdomadaire d'Ubuntu en couvre la plupart : <https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/>

Plus de pages !

Plus d'articles signifie plus de pages, donc écrivez !

Publiez plus souvent !

Ça n'a pas de sens !

Créer une version HTML du magazine.

Cela demande une équipe de 12 pour vous délivrer le PDF chaque mois, aussi avoir une version HTML demanderait encore 12 per-

Article	Auteur	Page
Letters		p.40
Q and A	Robert Clipsham	p.42
My Desktop	Dan Cartis / Doug	p.43
Top 5 Disk Usage Analyzers	Andrew Min	p.44
Issue 13		
News	News Team	p.04
Flavour of the Month: Ubuntu 8.04 Hardy Heron	Robert Clipsham	p.06
How-To:		
Organise an Ubuntu Demo Day	Dianne Reuby	p.08
Nepalese Hardy Heron Party	Bibek Shrestha, Bikal KC, Jwalanta Shre	p.11
Server Series - Part 5: backups and webmin	Daniel Lamb	p.14
GIMP - Part 2: color correction	Ronnie Tucker	p.16
TV Feast For Ubuntu	Johnny McCullagh	p.20
Automatic Backup via Email	Stephen Bant	p.22
My Opinion: What is Web 2.0	Robin Catling	p.27
My Story: My Journey to Kubuntu	David Self	p.29
Review: HP Photosmart C3180	Ronnie Tucker	p.22
Interview: Luca Falavigna	Behind MOTU	p.32
Ubuntu Women: setting and meeting goals	Emma Jane Hogbin	p.34
Ubuntu Youth: the Hardy upgrade	Andrew Harris	p.35
Letters		p.36
Q&A	Robert Clipsham	p.38
My Desktop	Dave Slaughter / Igor Nikiforov	p.39
Top 5: Unusual Consoles	Andrew Min	p.40
Issue 14		
News	News Team	p.04
Command and Conquer: What Not To Type & Man Pages	Robert Clinsham	p.06

sonnes pour créer une belle maquette web chaque mois. Des volontaires ?

Avoir une date de publication régulière.

C'est déjà le cas, il s'agit du dernier vendredi de chaque mois. On fait ce-

la depuis maintenant un an environ. Soyez attentifs !

J'espère que cela a répondu à la majorité de vos questions. Sinon, n'hésitez pas à m'écrire (Ronnie) à : ronnie@fullcirclemagazine.org.



DES JEUX UBUNTU

Par Edward Hewitt

INFOS JEUX

• **Savage 2** (voir ci-dessous) est désormais gratuit ! Vous pouvez télécharger ce jeu de rôle gratuitement.



• **Myst Online** (voir ci-dessous) est maintenant open source ! Vous pouvez télécharger et jouer à ce MMORPG gratuitement, et il est en open source !



Ce mois-ci, je passe en revue un de mes jeux préférés sur PC. Defcon est un RTS développé par des britanniques, Introversion Software. Ce jeu est basé sur la guerre nucléaire. Choisissez une nation, et combattez jusqu'à 6 nations dans un conflit nucléaire. L'idée du jeu est tirée du film War Games. Le jeu comporte à la fois un mode solo et un mode multijoueurs, mais les deux sont identiques - à l'exception près que vous devrez affronter des nations contrôlées par l'IA dans un cas, et des vrais personnes contrôlant les nations dans l'autre. Le jeu n'est pas gratuit : la version complète coûte 10£/19.50\$/14.50€. Cependant, la démo vous donne une bonne idée de ce qu'est le jeu.

Dès que vous commencez à jouer, vous vous sentez mal à l'aise. Les graphismes vectoriels simulent un ordinateur militaire des années 1980, et la musique donne une ambiance macabre. Comme je l'ai dit précédemment, vous avez le choix entre une partie en solitaire ou en multijoueurs. Le jeu reste le même, mais dans le mode solo il peut y avoir de 2 à 5 bots dans votre partie,

alors que le mode multijoueurs accepte jusqu'à 6 joueurs. Vous choisissez une "nation", dont l'Europe, l'Amérique du Nord, l'Amérique du Sud, l'URSS, l'Asie et l'Afrique. Une partie dure environ de 45 minutes à 1 heure, mais il existe aussi différents types de jeux, tels que Speed Defcon (15 min. par partie), Office mode (6 heures par partie) et Diplomacy mode (tous les joueurs sont alliés, jusqu'à ce que l'un d'entre eux attaque). Cependant, dans la démo vous ne pouvez jouer qu'au mode standard.

Dans une partie, vous visualisez une carte du monde montrant toutes les nations et leurs villes. La partie est divisée en 5 étapes. En Defcon 5 & 4, vous commencez par placer vos unités. Vous avez 3 types de constructions, et 3 types d'unités à placer pendant cette période. Les constructions sont les Radars (pour voir où sont les missiles et les autres unités), les Silos (pour défendre et attaquer les nations), et les Aérodomes (pour lancer les avions de combat et les bombardiers). Les unités sont des Sous-marins (pour lancer des mis-



siles), des navires de guerre (pour détruire les autres navires), et les portes-avions (pour lancer les avions de combat et les bombardiers). Une fois que ces unités sont placées, vous pouvez les mettre en position. Quand vous atteignez Defcon 3 & 2 vous pouvez démarrer les attaques navales et aériennes. Au final, vous atteindrez la meilleure partie du jeu, Defcon 1, le Conflit nucléaire. Sélectionnez vos silos pour l'attaque, placez vos sous-marins en position, et lancez vos bombes sur les villes de la nation ennemie.

Cela peut paraître simple, mais où et quand les ennemis vont lancer leurs têtes nucléaires reste un pur hasard. Vous pouvez perdre toute votre flotte avant Defcon 1, ce qui peut vous poser des soucis pendant Defcon 1. Vous pouvez aussi déclencher vos tirs trop tôt, et vous trouver à découvert. Pendant que vos silos sont en plein lancement, ils ne peuvent pas vous défendre en même temps. Vous pouvez lancer vos têtes nucléaires trop tard, alors que les défenses de votre adversaire sont trop puissantes, ou vous pouvez manquer de temps. Vous pouvez même vous faire attaquer par des personnes de

votre alliance. Tout peut arriver. Aucune partie n'est la même. Il n'y a pas de stratégie meilleure qu'une autre pour gagner tout le temps. Il n'y a pas de vainqueurs dans une guerre nucléaire; Defcon suit ce principe. Pour "gagner", il ne s'agit pas du nombre de personnes que vous avez tuées, il s'agit d'en perdre le moins.

Defcon est un excellent jeu de stratégie en temps réel auquel il vaut mieux jouer en ligne. Il est simple à comprendre mais ce n'est pas facile de trouver les chemins de la victoire. Dès que vous croyez l'avoir, elle vous échappe. Il peut être utile d'essayer la démo pour tester les matches en ligne et hors ligne. Ce jeu fonctionne sous toutes les plateformes donc invitez vos amis sous Windows ou Mac à jouer avec vous. Vous pouvez télécharger Defcon depuis www.introversion.co.uk/defcon. Le fichier est un .tar.gz. mais il n'y a que quelques librairies et un script shell qu'il suffit de lancer dans un terminal - aucune installation nécessaire. Defcon marche parfaitement sur Ubuntu 7.10, 8.04 et 8.10 (je n'ai pas essayé



sur d'autres versions).

Système recommandé

Processeur Pentium 3, 600 MHz

128 Mo RAM

Carte vidéo GeForce2

60 Mo d'espace disque

Connexion internet (pour les parties multi-joueurs)



Ed Hewitt, aka chewit (quand il joue), est un fervent joueur sur PC et il apprécie parfois de jouer sur console. Il fait également partie de l'équipe de développement du projet Gfire (plugin Xfire pour Pidgin).



Q&R

Par Tommy Alsemgeest

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

Q J'ai l'habitude de programmer en c# et en Java. Quels sont les langages les plus populaires utilisés dans GNU/Linux pour écrire des applications - autant front-end que back-end ?

R Le noyau de Linux est principalement écrit en C, mais ce n'est certainement pas le plus simple à apprendre. Python est très populaire, facile à apprendre, supporté en natif par Ubuntu et ne nécessite pas d'être compilé. Une fois que tu connais un peu Python, tu peux utiliser PyGTK et commencer à faire des programmes GUI (IHM).

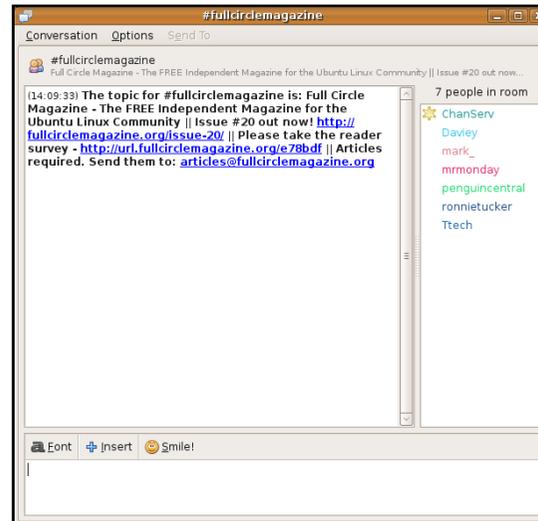
Q Y a-t-il un groupe de nouvelles pour les discussions autour d'Ubuntu ?

R Il y avait un groupe de nouvelles pour Ubuntu, mais il a récemment été fermé. À la place nous utilisons des listes de diffusion : <https://lists.ubuntu.com>, forums : <http://ubuntuforums.org>, et IRC : <https://help.ubuntu.com/community/Inter>

[netRelayChat](#). Le client de messagerie instantanée Pidgin (qui est fourni de base avec Ubuntu) peut aussi se connecter au protocole IRC (voir ci-dessous).

Q Est-il possible de faire une mise à niveau de ext3 vers ext4 sans perdre de donnée ? Je ferai bien sûr une sauvegarde de mes données avant mais il serait agréable de faire la mise à niveau sans repartitionner.

R La seule solution pour faire une mise à niveau vers ext4 sans perte de données est, d'abord, de copier toutes vos données sur une autre partition ou disque dur. Étant donné que la mise à



niveau modifie complètement la façon dont les données sont agencées sur votre disque dur, il n'y a aucun moyen de laisser les données intactes. Aussi, il est préférable d'attendre Ubuntu 9.04 (Jaunty Jackalope), qui supportera ext4.

Q J'ai un problème avec l'installation des thèmes; la plupart des thèmes provenant de ubuntu-art.com (et d'autres sites) ne fonctionnent pas pour moi. Tout ce que j'ai c'est: "nom du thème - semble ne pas être un thème valide". Pourquoi ai-je ce message ?

R Certains thèmes mettent l'archive du thème dans une autre archive, essayez donc de l'extraire. Si vous vous retrouvez avec une arborescence de fichiers, laissez l'archive tel quel. Si elle contient une autre archive tar.gz, essayez d'installer celle-la. Gnome-look.org est également un très bon site pour les thèmes et la plupart de ceux-ci fonctionnent directement.



MON BUREAU

Voici votre chance de montrer au monde votre Bureau ou votre PC. Envoyez par courriel vos captures d'écran ou photos à misc@fullcirclemagazine.org et ajoutez-y un bref paragraphe de description.



Laissez-moi vous présenter Blubuntu, mon bureau ubuntu bleu.

J'utilise une version personnalisée du thème de bureau Clearlooks avec des bordures de fenêtres brillantes et avec les icônes standards d'Ubuntu. Pour le fond d'écran, j'utilise le fond bleu de hardy qui vient de www.gnome-look.org. Le calendrier est Rainlendar2 Lite. J'utilise Ubuntu depuis sa version Feisty Fawn. Maintenant, j'utilise Ubuntu Hardy Heron, sur mon pc Netbook HP 520, avec un processeur Intel Core Duo T2300 @ 1.66 GHz, 1Go de ram, 80 Go de disque dur, et une carte mère avec un chipset Intel 945G.

Adhi Prasetya



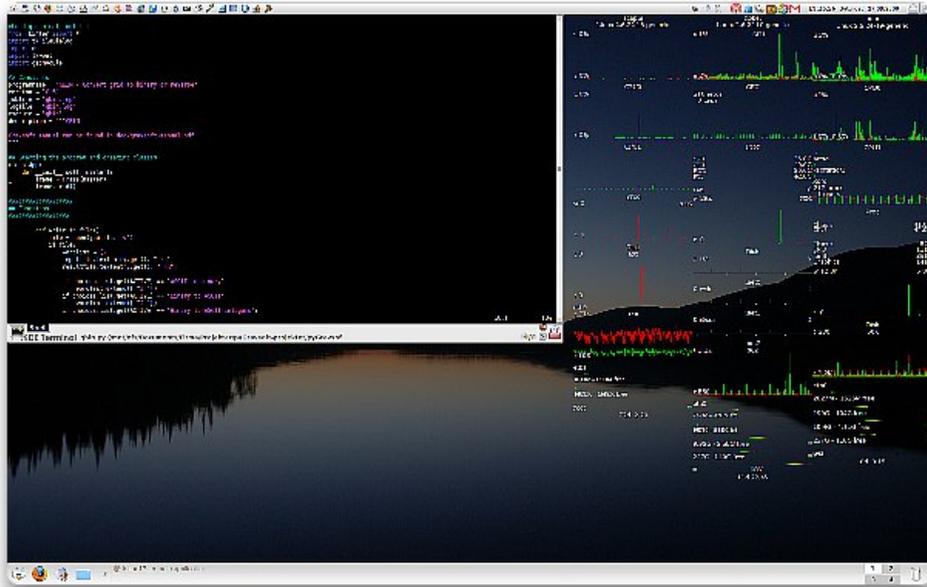
Mon ordinateur est un pc portable Dell Inspiron 1521. Il a une résolution de 1400 x 900, un disque dur de 120 Go qui tourne à 7200 tr/min avec 1 Go de ram.

Actuellement, je peux démarrer soit sur Windows Vista, soit sur Ubuntu 8.04, accompagnée d'une machine virtuelle Ubuntu 8.10 Alpha 6. Tous les thèmes et icônes modifiés viennent de art.gnome.org et le fond d'écran vient de www.wallpaperstock.net. Le groupe d'icônes s'appelle Gorilla, les bordures des fenêtres sont appelées NetWave. Le panneau transparent du haut a été réduit à 25% et le bas à 0%.

Nick Ellery

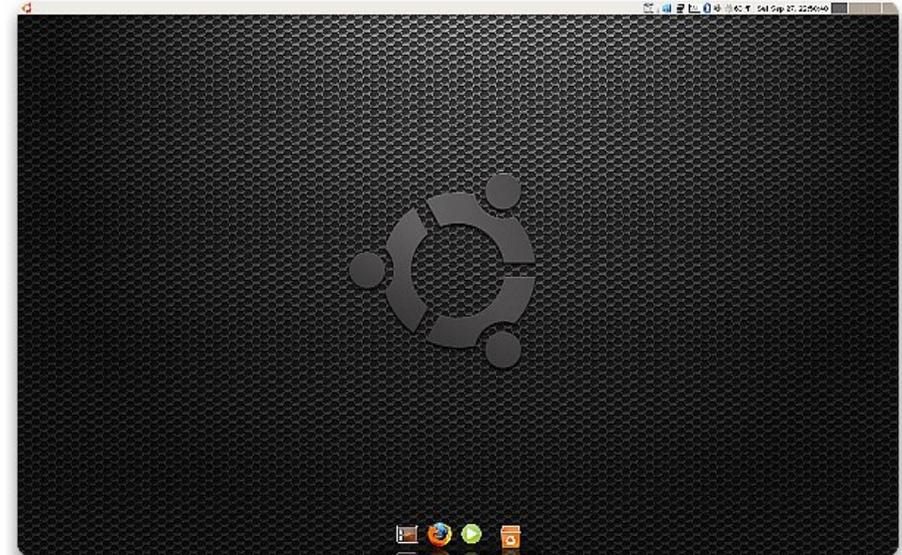


MON BUREAU



J'utilise Linux depuis 2001 lorsque j'ai vu Linux pour la première fois sur des ordinateurs de mon université. Ma première expérience était avec Mandrake (Mandriva), mais après avoir essayé d'autres distributions durant plusieurs années, je me suis tourné vers la distribution Ubuntu, principalement grâce à la rapidité des cycles pour les versions mais également grâce à l'aide disponible sur les forums. Auparavant, j'utilisais les interfaces graphiques, mais mes préférences ont changé, et maintenant j'utilise plutôt la ligne de commande. Mon pc de bureau le montre bien, j'ai trois sessions gkrellm qui tournent pour surveiller mes propres ordinateurs et deux serveurs à travers un tunnel SSH, avec la console déroulante Yakuake. Les sessions gkrellm peuvent paraître inutiles, mais elles donnent vraiment un aperçu visuel du système. La console déroulante garde mon bureau libre et propre.

Thomas Jansson



J'utilise Ubuntu depuis presque un an maintenant, je l'adore. J'ai commencé avec Gutsy en 32 bits, et maintenant j'utilise Hardy en version 64 bits. Mon bureau a été personnalisé à partir du thème Human Clearlooks. J'utilise également la version GIT de Compiz Fusion, la version stable de GNOME Do et de AWN. J'ai aussi pris le menu Linux Mint à partir de leur dépôt, l'ai installé, et ai remplacé l'icône avec le logo Ubuntu. Mon ordinateur est un HP avec 2Go de ram, 320 Go de disque dur, un processeur dual core AMD64 2.3 GHz, et un écran 20 pouces configuré avec une résolution de 1680 x 1050. L'application utilisée sur la copie d'écran est le lecteur multimédia Exaile (et oui, il a bien été tourné avec le plugin de GIT de Compuzin fusion: freewins).

Kevin Durbin



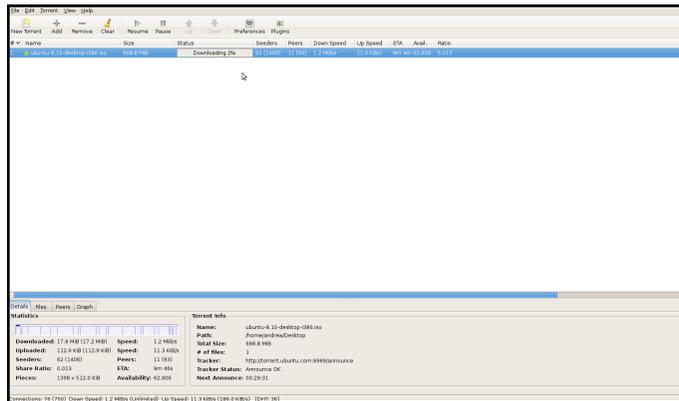
OUTILS TORRENT

Par Andrew Min

Deluge

<http://deluge-torrent.org/>

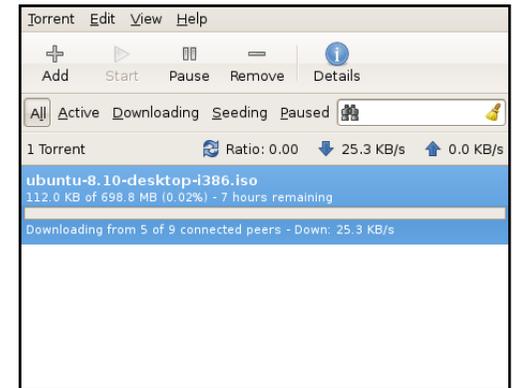
Ce client basé sur Python a tout pour lui: une belle interface GTK+, un assistant de configuration, une prise en charge de proxy, et tout le chiffrement dont vous avez besoin pour démarrer. Mais la vraie force vient du support de plug-in. Il en existe des dizaines, allant d'un simple logger libtorrent à une puissante interface web. Le client est léger et sera assez rapide même sur des ordinateurs lents et l'architecture basée sur la notion de plug-in est parfaite pour les utilisateurs comme moi qui ont besoin de toutes les fonctionnalités disponibles. Pour installer Deluge, utilisez le paquet '**deluge-torrent**' dans le dépôt 'universe'.



Transmission

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

Si vous n'aimez pas Deluge mais que vous appréciez cependant les applications basées sur GTK+, essayez Transmission. Bien que l'interface ne soit pas aussi jolie, il est tout aussi léger et (si possible !) même plus simple que Deluge. Il est également multi-plateforme, donc si vous voulez une interface compatible entre plates-formes, Transmission est une excellente option. À l'instar de Deluge, il prend en charge une interface web ainsi que le proxy, un explorateur de dossiers, et tous les chiffrements dont vous avez besoin. Ce qui le distingue est son excellente CLI (invite de commandes). Transmission est pré-installé sur Ubuntu. Si vous avez besoin de l'installer sur un ordinateur Kubuntu ou Xubuntu, vous pouvez utiliser le paquet '**transmission**'. Vous pouvez également installer les versions GUI (Interface Utilisateur Graphique) ou CLI (Interface en Ligne de Commande) à l'aide de '**transmission-gui**' et '**transmission-cli**'.

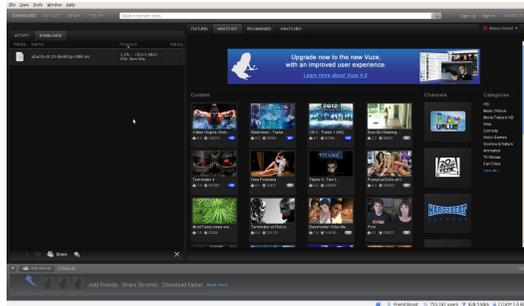


Andrew Min est devenu un accro à Linux depuis qu'il a installé openSUSE dans une machine VMWare.

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



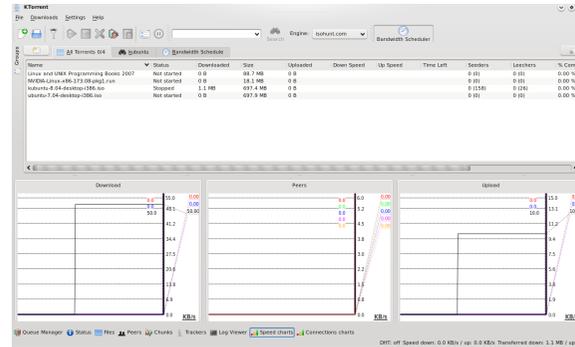
Vuze (anciennement Azureus)



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

Vuze, anciennement connu sous le nom de Azureus, est un puissant client de torrent basé sur Java. Débutée en 2003, la puissante interface Azureus devint populaire sur toutes les plateformes. Il supporte les fonctionnalités standards, plus un catalogue de vidéos en ligne (alimenté par le site Vuze.com, les vidéos HD créées par l'utilisateur, proxys (y compris les solutions de chiffrement comme Tor) et un ensemble de réseau social Vuze.com). Bien que le client de base soit toujours open source, il a fait l'objet de vifs débats du fait que certaines parties du projet s'éloignent de la licence GPL (Licence publique générale GNU). Pour installer Vuze, utilisez le paquet '**vuze**' dans le dépôt 'universe'.

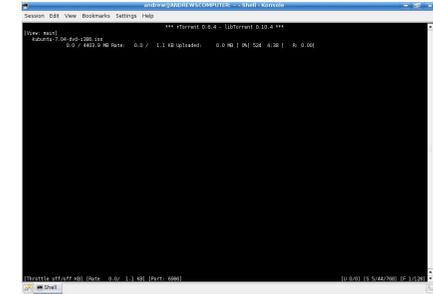
KTorrent



<http://ktorrent.org/>

Si vous êtes un utilisateur de KDE qui n'aime pas GTK+ ou Java, KTorrent est une bonne option. Cette application prend en charge toutes les normes de chiffrements et proxys, sans oublier bien sûr les fonctionnalités basiques de téléchargement qu'ont la plupart des clients. Ce qui fait réellement toute sa puissance est son intégration à l'étonnante interface KDE 4, depuis le widget Plasma. Il supporte également de multiples plug-ins, comprenant les flux RSS/Atom, une interface web, un gestionnaire de téléchargement afin de télécharger de multiples fichiers torrents, et bien plus encore. KTorrent est pré-installé sur Kubuntu. Les autres distributions peuvent l'installer en utilisant le paquet '**ktorrent**' dans le dépôt 'universe'.

rTorrent



<http://libtorrent.rakshasa.no/>

rTorrent est un client fonctionnant en ligne de commande avec un nombre étonnant de fonctionnalités, telles les raccourcis claviers, files d'attente, sessions, fonctions pause et reprise, chiffrement, et bien plus encore. Il est également incroyablement rapide et nécessite seulement environ 1,6 Mo d'espace. Par rapport aux 12,9 Mo d'Azureus, c'est une bonne affaire. Il y a également des tonnes de clients GUI pour lui, comme nTorrent (basé sur Java), wTorrent (basé sur wxWidgets), et rtGui ainsi que rTWi (basé sur une interface web). Pour installer rTorrent, utilisez simplement le paquet '**rtorrent**' dans le dépôt 'universe'. A l'heure où j'écris ces lignes, aucun de ses clients n'est dans le dépôt d'Ubuntu.



COMMENT CONTRIBUER

Nous sommes toujours à la recherche d'articles pour Full Circle. Pour soumettre vos idées ou proposer de traduire nos numéros, veuillez consulter notre wiki :

<http://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine>

Envoyez vos articles à cette adresse : articles@fullcirclemagazine.org

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

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

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

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

“Mon Bureau” doit être envoyé à : misc@fullcirclemagazine.org

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

FULL CIRCLE A BESOIN DE VOUS !

Un magazine n'en est pas un sans articles et Full Circle n'échappe pas à cette règle. Nous avons besoin de vos opinions, de vos bureaux et de vos histoires. Nous avons aussi besoin de tests (jeux, applications et matériels), de tutoriels (sur K/X/Ubuntu) et des questions et suggestions que vous pourriez avoir.

Contactez nous via : articles@fullcirclemagazine.org



Équipe Full Circle

Éditeur - Ronnie Tucker

ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmestre - Rob Kerfia

admin@fullcirclemagazine.org

Dir. Comm. - Robert Clipsham

mrmonday@fullcirclemagazine.org

Relecteurs

Robert Orsino

Mike Kennedy

David Haas

Jim Barklow

Gord Campbell

Equipe de traduction française

fullcircle.generation-linux.fr

Nous remercions Canonical, l'équipe Marketing d'Ubuntu et les nombreuses équipes de traduction à travers le monde.

Date limite pour le No 22 :
Dimanche 08 Février 2009.

Date de parution du No 22 :
Vendredi 27 Février 2009.