



# full circle

LE MAGAZINE INDÉPENDANT DE LA COMMUNAUTÉ UBUNTU

NUMÉRO 29 - Septembre 2009



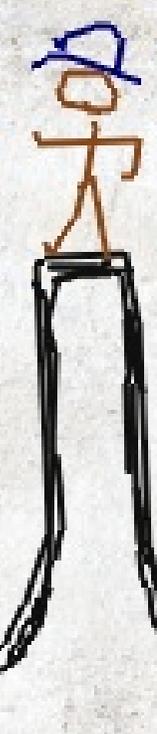
① IMPACT!

③ Ball  
Rolls

④ HIT  
STAR

## TOP CINQ JEUX BASÉS SUR LA PHYSIQUE

⑤ DONE!





# full circle

LE MAGAZINE INDÉPENDANT DE LA COMMUNAUTÉ UBUNTU



Programmer en Python -  
Partie 3 p.7



LAMP - Partie 2 p.12



Virtual Private Network p.14



Mon histoire p.16

Lisez le *Périple d'un homme*  
et le *Cheminement avec*  
*Ubuntu* d'un autre



Critique p.18

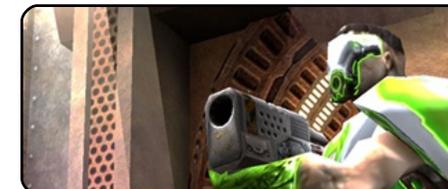


Interview MOTU p.20

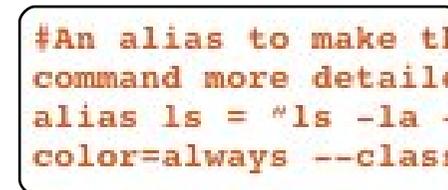
Dans ce numéro - Iulian  
Udrea (iulian) de Roumanie.



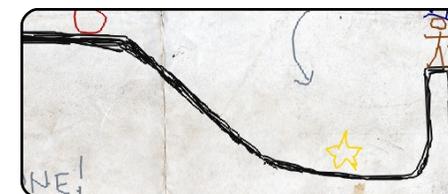
Courriers p.21



Jeux Ubuntu p.23



Command & Conquer p.5



Top 5 p.28



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



## Bienvenue dans ce nouveau numéro du magazine Full Circle.

**N**os articles sur LAMP et PYTHON continuent ce mois-ci et sont accompagnés d'un article très complet sur la mise en place d'un RVP (Réseau Virtuel Privé ou « VPN » en anglais), à propos duquel plusieurs personnes avaient demandé de plus amples renseignements.

Plus important encore est le dévoilement du nom de code d'**Ubuntu 10.04**. Je ne voudrais pas gâcher la surprise ; allez plutôt faire un tour à la page des actualités pour plus de détails.

S'il vous plaît, continuez à nous envoyer vos articles. Ne soyez pas découragé si vous ne voyez pas tout de suite votre « Mon histoire » (ou encore « Mon bureau ») car je garde vos articles dans une liste d'attente en essayant de les utiliser selon l'ordre dans lequel je les reçois. Alors, si vous m'avez envoyé un « Mon bureau » voilà quelques mois, il se pourrait bien que ce soit votre tour le mois prochain, sait-on jamais ! Et nous sommes toujours à la recherche de nouveaux « Tutoriels » ; n'hésitez donc pas à nous en envoyer aussi !

Continuez à nous envoyer vos courriels également, je suis toujours intéressé de savoir ce que vous pensez à propos du FCM, qui est toujours en version bêta et en évolution perpétuelle. Si vous pensez que quelque chose manque au FCM, un courriel de votre part serait le bienvenu : vous trouverez mon adresse électronique ci-dessous.

Bonne lecture et restez en contact !

**Cordialement,**

*Ronnie*

Éditeur, magazine Full Circle

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

**Astuce** : Utilisez le nouveau lien « Sommaire » pour vous rendre à la page du sommaire depuis n'importe quelle page !



## GNOME 2.28 est sorti



GNOME

Une nouvelle version du bureau GNOME sort tous les 6 mois et contient beaucoup de nouvelles fonctionnalités,

des améliorations, des corrections de bogues et des traductions. GNOME 2.28 suit cette tradition. Pour en apprendre davantage sur GNOME et sur les qualités qui le distinguent des autres environnements de bureau (telles que la convivialité, l'accessibilité, l'internationalisation et la liberté), allez voir notre page « [About GNOME](#) » sur notre site Web.

GNOME 2.28 inclut toutes les améliorations faites dans GNOME 2.26 et ses versions antérieures. Vous pouvez en savoir plus sur les changements qu'il y a eu dans GNOME 2.26 en lisant les notes de version.

**Source:**

<http://library.gnome.org/misc/release-notes/2.28/>

## Ubuntu 10.04 : Lucid Lynx



Discutant via vidéo à UbuCon à la « Atlanta Linuxfest », Mark Shuttleworth a annoncé que le nom de code pour la version 10.04 d'Ubuntu serait « Lucid Lynx ». Ce sera une version LTS (pour « Long Time Support ») avec une prise en charge de 3 ans pour la version bureau et de 5 ans pour la version serveur. Ce sera la troisième version LTS, démontrant qu'Ubuntu est non seulement en mesure de sortir une nouvelle version tous les 6 mois, mais aussi une version LTS tous les

deux ans, ce dont Mark est vraiment fier.

Parlant brièvement de ce que nous pouvons nous attendre à voir dans Lucid Lynx, Mark cite le « Cloud Computing » et GNOME. Pour ce qui concerne nos rapports avec Debian, Mark espère que ceux-ci continueront de se développer en vue de l'amélioration des deux distributions. Enfin, Mark demande à notre communauté de retrouver ceux qui travaillent tant pour nous remettre un produit Ubuntu de qualité et de les en remercier chaleureusement. Nous pensons que Mark mérite également un grand merci pour son travail sans relâche en notre faveur.

**Source :** Ubuntu Weekly News

## Launchpad 3.0 est sorti !

Nouvelle interface utilisateur et plus encore.

L'équipe de Launchpad est fière de vous annoncer la sortie de Launchpad 3.0 !

**À noter dans cette nouvelle version :**

- une interface Web plus claire avec édition en ligne ;
- des tableaux de bord de traduction personnels : pour avoir l'oeil sur les choses importantes ;
- les diffs sont automatiquement mis à jour pendant les revues de code.

**Nouvelle interface utilisateur, avec édition en ligne.**

Allez voir sur le site Launchpad notre nouvelle interface Web. Vous pouvez maintenant voir davantage d'informations sur beaucoup de pages sans avoir besoin de les faire défiler, en particulier sur les pages de profil des personnes et des projets.

De plus, l'interface Web est maintenant plus rapide : vous pouvez mettre à jour plus de données, incluant presque tout sur les pages de rapport de bogues, sans recharger la page.

**Source :** [launchpad.net](http://launchpad.net)

### Correction dans le numéro 28 du FCM.

Nous nous excusons auprès de **Roger Wheatley** qui a écrit l'article sur Squid et dont le nom n'a pas été donné dans le PDF original ; depuis, le PDF a été corrigé et mis à disposition pour le téléchargement.



# COMMAND & CONQUER

Écrit par Lucas Westermann

Est-ce que vous avez déjà tapé sur une touche spéciale du clavier de votre ordinateur portable pour vous rendre compte qu'elle n'est tout simplement reliée à rien et, après avoir fait des recherches, que le programme qui gère les raccourcis ne reconnaît pas la touche ? Eh bien, je me suis retrouvé face à un problème similaire en configurant Openbox sur mon portable, alors je me suis dit que j'allais vous montrer comment assigner des touches à des fonctionnalités, même si elles ne semblent pas reconnues.

## Première étape : reconnaissance de la touche

Tout d'abord, il nous faut vérifier si la touche est bien reconnue par le noyau. Ouvrez un terminal et exécutez la commande suivante :

```
xeV | grep -A2 --line-buffered '^KeyRelease' | sed -n '/keycode /s/^\.*keycode \([0-9]*\) .* (.*, \(.*\)).*$/\1 \2/p'
```

Cela aura pour effet d'afficher le

code de la touche suivi de son nom (XF86AudioMute, XF86MonBrightnessDown, a, b, etc.). Si « NoSymbol » s'affiche après le code de la touche, c'est qu'il n'y a aucune fonction liée à cette touche pour l'instant ; dans ce cas vous pouvez passer directement à l'étape deux. Si la touche n'affiche rien, il est temps d'essayer showkey.

Affichez tty0 (avec la combinaison ctr + alt + F1) et connectez-vous avec votre nom d'utilisateur. Une fois connecté, entrez la commande :

### showkey

Ce programme va renvoyer le code des touches enfoncées et s'arrêter automatiquement 10 secondes après la dernière touche activée. Une fois que le programme est lancé, enfoncez les touches que vous voulez tester et notez chaque code retourné. Si aucune de ces méthodes ne retourne le code de la touche, nous allons regarder si la touche a un scancode.

Pour ce faire, enfoncez la touche à tester et vérifiez ensuite le contenu de dmesg avec la commande :

### dmesg|tail -5

Si quelque chose dans ce genre apparaît :

```
atkbd.c: Unknown key pressed (translated set 2, code 0xf1 on isa0060/serio0).
```

```
atkbd.c: Use 'setkeycodes e071 <keycode>' to make it known.
```

vous pouvez relier le scancode au code de la touche en utilisant HAL ou setkeycodes (outil de noyau), comme vous l'indique dmesg. La section « Lectures complémentaires » à la fin de cet article vous propose un lien vers la page des bizarreries de mapping de touches d'HAL. Je ne donnerai pas plus de détails dans cet article étant donné que, d'après mon expérience, il est relativement rare d'avoir besoin de le faire.

## Étape deux : assigner les codes des touches

Je vais me concentrer sur comment assigner les codes aux touches dans Xorg, étant donné que

la plupart des touches multimédia ne sont pas nécessaires dans la console tty0. Pour commencer, vous devez créer le fichier .Xmodmap. Vous pouvez le faire en utilisant la commande touch ou simplement en éditant le fichier puis en le sauvegardant avec gedit. Les entrées dans le fichier doivent respecter ce format :

```
keycode <Xkeycode> = keysymbol
```

Quelques exemples :

```
keycode 153 = XF86MonBrightnessDown
```

```
keycode 154 = XF8MonBrightnessUp
```

## Étape trois : tester les codes des touches

Commencez par lancer cette commande :

### xmodmap ~/.Xmodmap

Vous devriez maintenant être en mesure d'ajouter les touches pour n'importe quelle fonction dont vous





## VOIR AUSSI :

FCM N°27-28 - Python Parties 1-2

## APPLICABLE À :

ubuntu kubuntu xubuntu

## CATÉGORIES :



## PÉRIPHÉRIQUES :



Dans l'article précédent, nous avons vu les listes, la substitution littérale, les commentaires, l'égalité et l'assignation, les instructions if et while. Je vous avais promis que dans cette partie nous aborderions les modules et les fonctions. Alors, allons-y.

## Les modules

Les modules sont un moyen d'étendre votre programmation Python. Vous pouvez créer vos

propres modules, utiliser ceux qui sont fournis avec Python, ou encore utiliser ceux que d'autres ont créés. Python est livré avec des centaines de modules divers qui rendent la programmation plus facile. Une liste des modules globaux fournis avec Python peut être consultée ici :

<http://docs.python.org/modindex.html>. Certains modules sont spécifiques au système d'exploitation mais la plupart sont complètement portables d'une plate-forme à une autre (on peut les utiliser de la même façon sous Linux, Mac et Microsoft Windows). Pour utiliser un module externe, vous devez l'importer dans votre programme. L'un des modules livrés avec Python s'appelle « random ». Ce module vous permet de générer des nombres pseudo-aléatoires. Nous utiliserons le module (ci-dessus à droite) dans notre premier exemple.

Examinons chaque ligne de code. Les quatre premières lignes sont des commentaires. Nous en avons parlé dans l'article précédent. La ligne 5 dit à Python

d'utiliser le module « random ». Nous devons le préciser explicitement.

La ligne 7 démarre une

boucle « for » pour afficher 14 nombres aléatoires. La ligne 8 utilise la fonction randint() pour afficher un entier aléatoire compris entre 1 et 10. Notez que l'on doit indiquer à Python le module dont provient la fonction. On fait ça en écrivant (dans ce cas) random.randint. Pourquoi créer des modules ? Eh bien, si toutes les fonctions étaient directement intégrées dans Python, non seulement Python deviendrait vraiment énorme et lent mais la correction des bogues deviendrait un vrai cauchemar. En utilisant des modules, on peut découper le code en morceaux qui répondent à un besoin spécifique. Si, par exemple, vous n'utilisez pas les fonctionnalités liées aux bases de données, vous n'avez pas besoin de savoir qu'il existe un module pour SQLite.

```
#####
# random_exemple.py
# Exemple d'utilisation d'un module : le
# module random
#####
import random
# affiche 14 nombres aléatoires
for cntnr in range(1,15):
    print random.randint(1,10)
```

Cependant, quand vous en aurez besoin, il sera déjà présent (d'ailleurs, nous utiliserons des modules de bases de données plus tard dans cette série d'articles).

Une fois bien habitué à programmer en Python, vous fabriquerez probablement vos propres modules pour pouvoir réutiliser maintes fois du code déjà écrit sans avoir à le retaper. Si vous devez changer quelque chose dans ce morceau de code, vous pourrez le faire avec très peu de risques de casser le code dans votre programme principal. Il y a des limites à cela sur lesquelles nous nous pencherons plus tard. Quand nous avons utilisé l'instruction « import random » précédemment, nous avons demandé à Python de nous

donner accès à toutes les fonctions du module random. Si, au lieu de cela, nous avons seulement besoin de la fonction randint(), nous pouvons réécrire l'instruction d'importation ainsi :

```
from random import randint
```

Maintenant quand nous utilisons notre fonction, nous n'avons pas besoin d'utiliser l'identifiant « random. » devant. Donc, notre code devient :

```
from random import randint
# affiche 14 nombres
aléatoires
for cnt in range(1,15):
    print randint(1,10)
```

## Les fonctions

Quand nous avons importé le module random, nous avons utilisé la fonction randint(). Une fonction est un bloc de code conçu pour être appelé, en général plus d'une fois, ce qui le rend plus facile à maintenir, et nous évite de retaper sans cesse les mêmes extraits de code. Grosso modo, à chaque fois qu'on a à taper un bout de code plus d'une fois ou deux, ce bout de code est un bon candidat pour

devenir une fonction. Bien que les deux exemples qui suivent soient simplistes, ils montrent bien comment utiliser une fonction. Disons que l'on veut prendre deux nombres, les ajouter, puis les multiplier, puis les soustraire, en affichant les résultats à chaque

fois. Et pour compliquer les choses, nous devons faire ça trois fois avec des nombres différents. Voir notre exemple simpliste en haut à droite.

Non seulement cela fait beaucoup de lignes à taper, mais cela conduit également à des erreurs, soit lors de la saisie soit lors de changements ultérieurs. Au lieu de cela, nous allons créer une fonction appelée « CalculDeux » qui prend les deux nombres

et fait les calculs, affichant les résultats à chaque fois.

```
# exemple simpliste
```

```
print 'Ajouter les deux nombres %d et %d = %d ' % (1,2,1+2)
print 'Multiplier les deux nombres %d et %d = %d ' % (1,2,1*2)
print 'Soustraire les deux nombres %d et %d = %d ' % (1,2,1-2)
print '\n'
print 'Ajouter les deux nombres %d and %d = %d ' % (1,4,1+4)
print 'Multiplier les deux nombres %d et %d = %d ' % (1,4,1*4)
print 'Soustraire les deux nombres %d et %d = %d ' % (1,4,1-4)
print '\n'
print 'Ajouter les deux nombres %d and %d = %d ' % (10,5,10+5)
print 'Multiplier les deux nombres %d et %d = %d ' % (10,5,10*5)
print 'Soustraire les deux nombres %d et %d = %d ' % (10,5,10-5)
print '\n'
```

Nous commençons par utiliser le mot clé « def » (qui indique que l'on va définir une fonction). Après « def », nous ajoutons le nom choisi pour la fonction puis la liste des paramètres (s'il y en a) entre parenthèses. La ligne est terminée par deux points « : ». Le code de la fonction est indenté. Notre exemple simpliste amélioré (n°2) est visible ci-dessous.

Comme vous le voyez, il y a beaucoup moins de choses à taper — 8 lignes au lieu de 12. Si

nous devons modifier la fonction, nous pouvons le faire sans risquer de causer trop de problèmes dans le programme principal. On appelle notre fonction, dans ce cas, en utilisant son nom suivi des paramètres.

Voici un autre exemple de fonction. Considérons les exigences suivantes.

Nous voulons créer un programme qui affiche une liste d'achats avec une jolie mise en

```
# exemple simpliste 2... toujours simpliste mais un peu mieux
```

```
def CalculDeux(num1,num2):
    print 'Ajouter les deux nombres %d et %d = %d ' % (num1,num2,num1+num2)
    print 'Multiplier les deux nombres %d et %d = %d ' % (num1,num2,num1*num2)
    print 'Soustraire les deux nombres %d et %d = %d ' % (num1,num2,num1-num2)
    print '\n'
```

```
CalculDeux(1,2)
CalculDeux(1,4)
CalculDeux(10,5)
```

forme. Cela devra ressembler au texte ci-dessous.

Le coût de chaque objet et le total général seront formatés en euros et centimes. La largeur du tableau doit pouvoir être modifiée. Les valeurs à gauche et à droite doivent être également variables. Nous utiliserons trois fonctions pour effectuer cette tâche. L'une affiche les lignes du haut et du bas, une autre affiche les détails des objets, y compris le total général, et la dernière affiche la ligne de séparation. Heureusement, Python rend tout cela très simple à réaliser. Souvenez-vous, nous avons affiché une chaîne multipliée par 4 et cela a retourné quatre copies de la même chaîne. Eh bien, nous pouvons réutiliser cela. Pour afficher la première et la dernière ligne on peut prendre la largeur désirée, retrancher 2 pour les 2 caractères + et utiliser « '=' \* (largeur-2) ». Pour rendre les

choses encore plus simples, nous utiliserons la substitution de variable pour mettre tous ces objets sur la même ligne. Ainsi notre chaîne d'affichage devient '%s%s%s' % ('+', '=' \* largeur-2)), '+'). Maintenant on pourrait demander à la routine d'afficher ceci directement, mais nous utiliserons le mot clé return pour renvoyer la chaîne générée au programme appelant. Nous appellerons notre fonction « HautOuBas » et le code de cette fonction ressemble à ceci :

```
def HautOuBas(largeur):
    # largeur est la
    largeur totale de la ligne
    retournée
    return '%s%s%s' %
    ('+', '=' * (largeur-2)), '+')
```

Nous pourrions enlever le commentaire mais c'est pratique de pouvoir savoir d'un coup d'oeil ce que le paramètre « largeur » représente. Pour utiliser la fonction, nous utiliserions « print HautOuBas(40) » ou n'importe quelle largeur souhaitée. Maintenant, nous avons une fonction qui prend en charge la première et la dernière ligne. Nous pouvons créer

une nouvelle fonction pour gérer la ligne séparatrice en utilisant le même genre de code... OU BIEN nous pouvons modifier la fonction que nous venons d'écrire en lui ajoutant un paramètre précisant le caractère à utiliser entre les caractères plus. Faisons cela. Nous pouvons garder le nom HautOuBas.

```
def
HautOuBas(caractere, largeur):
    # largeur est la
    largeur totale de la ligne
    retournée
    # caractere est le
    caractere a placer entre les
    '+'
    return '%s%s%s' %
    ('+', (caractere * (largeur-
    2)), '+')
```

Maintenant vous pouvez voir l'utilité des commentaires. Rappelez-vous, on renvoie la chaîne générée donc on doit prévoir quelque chose pour la recevoir lorsqu'on appelle la fonction. Au lieu de l'assigner à une autre chaîne, nous allons directement l'afficher. Voici la ligne qui appelle notre fonction.

```
print HautOuBas('=' , 40)
```

Maintenant donc, non seulement on s'est occupé de 3 des

lignes mais on a également diminué le nombre de routines de 3 à 2. Il ne reste donc que la partie centrale de l'affichage à faire.

Appelons la nouvelle fonction « Fmt ». Nous lui passerons quatre paramètres :

- val1** - la valeur à afficher à gauche,
- largeurGauche** - la largeur de cette « colonne »,
- val2** - la valeur à afficher à droite (qui doit être un nombre contenant une virgule),
- largeurDroite** - la largeur de cette « colonne ».

La première chose à faire est de formater l'information de la partie droite. Puisque nous voulons afficher des euros et des centimes, nous pouvons utiliser une fonctionnalité spéciale de la substitution variable qui affiche la valeur comme un nombre réel avec n décimales. La commande serait '%2.f'. Nous allons assigner cette valeur à une variable « part2 ». Ainsi, notre ligne de code serait « part2 = '%2.f' % val2 ». Nous pouvons aussi utiliser les fonctions ljust et rjust fournies avec Python. Ljust justifie une chaîne à gauche, remplissant le

```
+-----+
|  Objet 1          X.XX |
|  Objet 2          X.XX |
+-----+
|  Total           X.XX |
+-----+
```

côté droit avec un caractère de votre choix. Rjust fait la même chose mais le remplissage se fait à gauche. Maintenant la partie rusée. En utilisant les substitutions, nous créons une grande chaîne et la retournons au programme appelant. Voici notre prochaine ligne.

```
return '%s%s%s%s' % ('|',
    val1.ljust(largeurGauche-2, ' '),
    part2.rjust(largeurDroite-2, ' '), '|')
```

Ceci paraît obscur de prime abord, alors expliquons les choses une par une et voyons comme c'est simple :

**Return** - nous renvoyons la chaîne créée au programme appelant,

'%s%s%s%s' - nous allons rassembler 4 valeurs dans notre chaîne. Chaque s est un substituant,

% ( - début de la liste des variables,

'|', - affiche exactement cette chaîne,

**val1.ljust(largeurGauche-2, ' ')** - prend la variable val1 passée en paramètre, la justifie à gauche avec des espaces sur (largeurGauche -2) caractères. Nous retranchons 2 à cause du

'|' à gauche,

**Part2.rjust(largeurDroite-2, ' ')**

- justifie à droite la chaîne formatée indiquant le prix sur largeurDroite-2 caractères, '|' pour terminer la chaîne.

Et c'est tout ce qu'il y a à faire. Nous devrions vraiment faire du contrôle d'erreurs, mais je vous laisse le faire par vous même. Donc ... notre fonction Fmt ne fait que deux lignes de code en dehors de la définition et des commentaires. Nous pouvons l'utiliser ainsi :

liser ainsi :

```
print
Fmt('Objet
1',30,objet1,10)
```

Encore une fois, nous pourrions assigner la valeur retournée à une autre chaîne mais nous allons simplement l'afficher. Notez que nous envoyons 30 comme largeur pour la colonne de gauche et 10 pour la colonne de droite. Ce qui fait 40 de largeur totale à envoyer

```
+=====+
|  Objet 1          3.00 |
|  Objet 2          15.00 |
+-----+
|  Total           18.00 |
+=====+
```

à la fonction HautOuBas. Alors ouvrez votre éditeur et saisissez le code situé ci-dessous.

Enregistrez le code dans le fichier « pprint1.py » et exécutez-le. La sortie devrait ressembler à l'image ci-dessus.

```
#pprint1.py
```

```
#Exemple de fonctions un peu utiles
```

```
def HautOuBas(caractere,largeur):
```

```
# largeur est la largeur totale de la ligne retournee
```

```
    return '%s%s%s' % ('+',(caractere * (largeur-2)),'+')
```

```
def Fmt(val1,largeurGauche,val2,largeurDroite):
```

```
# affiche deux valeurs justifiees par des espaces
```

```
# val1 est a afficher a gauche, val2 est a afficher a droite
```

```
# largeurGauche est la largeur de la partie gauche, largeurDroite est la largeur de la partie droite
```

```
    part2 = '%.2f' % val2
```

```
    return '%s%s%s%s' % ('|',val1.ljust(largeurGauche-2, ' '),part2.rjust(largeurDroite-2, ' '), '|')
```

```
# definit le prix de chaque objet
```

```
objet1 = 3.00
```

```
objet2 = 15.00
```

```
# affiche tout
```

```
print HautOuBas('= ',40)
```

```
print Fmt('Objet 1',30,objet1,10)
```

```
print Fmt('Objet 2',30,objet2,10)
```

```
print HautOuBas('- ',40)
```

```
print Fmt('Total',30,objet1+objet2,10)
```

```
print HautOuBas('= ',40)
```

Cet exemple est très simple, mais il devrait vous donner une bonne idée de comment et pourquoi utiliser des fonctions. Maintenant, élargissons un peu tout cela et apprenons-en un peu plus sur les listes. Vous vous rappelez dans la deuxième partie quand nous avons parlé des listes ? Une des choses que je ne vous ai pas dites est qu'une liste peut contenir n'importe quoi, y compris des listes. Définissons une nouvelle liste dans notre programme nommée `objs` et remplissons-la ainsi :

```
objs =  
[['Soda',1.45],['Bonbons',.75],  
['Pain',1.95],['Lait',2.59]]
```

Si on l'utilisait comme une liste normale, on ferait `print objs[0]`. Cependant, on obtiendrait `['Soda',1.45]`, ce qui n'est pas vraiment ce qu'on recherche habituellement. Nous voulons avoir accès à chaque objet de la première liste. Donc il faudrait écrire « `objs[0][0]` » pour obtenir « Soda » et `[0][1]` pour obtenir le prix, soit 1.45. Nous avons donc maintenant quatre objets qui ont été achetés et nous voulons utiliser cette information dans

notre belle routine. La seule chose à changer est la fin du programme. Enregistrez le programme précédent sous le nom « `pprint2.py` » puis commentez les deux définitions d'objets et insérez la liste au-dessus. Cela devrait vous donner :

```
#objet1 = 3.00  
#objet2 = 15.00  
objs =  
[['Soda',1.45],['Bonbons',.75],  
['Pain',1.95],['Lait',2.59]]
```

Puis supprimez tous les appels à `Fmt()`. Ensuite, ajoutez les lignes suivantes (celle se terminant par `#NOUVEAU`) pour que votre code ressemble à celui en haut à droite.

J'utilise un compteur pour faire une boucle sur les objets de la liste. Notez que j'ai aussi ajouté une variable appelée `total`. On initialise le `total` à 0 avant de rentrer dans la boucle. Puis au fur et à mesure qu'on affiche chaque objet vendu, on

```
objs = [['Soda',1.45],['Bonbons',.75],['Pain',1.95],['Lait',2.59]]  
print HautOuBas('=',40)  
  
total = 0 #NOUVEAU  
for ctr in range(0,4): #NOUVEAU  
    print Fmt(objs[ctr][0],30,objs[ctr][1],10) #NOUVEAU  
    total += objs[ctr][1] #NOUVEAU  
print HautOuBas('-',40)  
print Fmt('Total',30,total,10) #MODIFIEE  
print HautOuBas('=',40)
```

ajoute son prix à notre total. Finalement, on affiche le total juste après la ligne séparatrice. Sauvez votre programme et exécutez-le. Vous devriez voir quelque chose comme l'image ci-dessous.

Si vous vous sentez l'âme d'un aventurier, vous pouvez ajouter une ligne pour la TVA. Inspirez-vous de ce qu'on a fait pour la ligne du total, mais utilisez `(total * 0.196)` pour le calcul de la TVA.

```
print  
Fmt('TVA:',30,total*.196,10)
```

```
+-----+  
| Soda          | 1.45 |  
| Bonbons       | 0.75 |  
| Pain          | 1.95 |  
| Lait          | 2.59 |  
+-----+  
| Total        | 6.74 |  
+-----+
```

Si vous voulez, vous pouvez ajouter d'autres objets dans la liste et voir comment cela fonctionne.

C'est tout pour cette fois-ci. Au prochain numéro nous nous concentrerons sur les classes. **Amusez-vous bien !**



**Greg Walters** est propriétaire de RainyDay Solutions LLC, une société de consultants à Aurora au Colorado et programmeur depuis 1972. Il aime faire la cuisine, de la randonnée, la musique et passer du temps avec sa famille.



## VOIR AUSSI :

FCM N°28 - LAMP Partie 1

## APPLICABLE À :

ubuntu kubuntu xubuntu

## CATÉGORIES :



## PÉRIPHÉRIQUES :



**N**ous avons notre nouvelle petite boîte LAMP, tant mieux, mais, cela va sans dire, nous devons maintenant mettre quelques données dedans. Non seulement cela, mais nous ne voulons pas que d'autres personnes soient capables de mettre leurs données dedans, ni qu'elles puissent voler les nôtres. Un serveur Linux est par nature et par défaut sécurisé, toutefois, cela ne fait pas de mal de passer au niveau supérieur. Configurons le FTP et un pare-feu simple.

## Installation de FTP

Nous allons utiliser vsftpd. Dans un terminal, saisissez :

```
sudo apt-get install vsftpd
```

Vous pouvez utiliser un module graphique de Webmin pour vsftpd, mais je préfère modifier manuellement le fichier vsftpd.conf. Pour cela, dans un terminal, saisissez :

```
sudo nano /etc/vsftpd.conf
```

J'ai lu beaucoup de tutoriels où l'auteur semble content de travailler avec des accès anonymes. Toutefois, je ne suis personnellement pas très à l'aise avec cette pratique, aussi je le désactive systématiquement. En fonction de la politique sur votre système, vous pouvez également modifier le répertoire racine (commande « chroot ») de certains utilisateurs pour les empêcher d'errer là où ils ne devraient pas s'aventurer.

Les permissions sont très importantes pour l'accès FTP. Comme je n'utilise qu'un compte unique, et que je me connecte directement dans /var/www, ma méthode élargie pour

l'accès est la suivante :

- autoriser l'accès à l'utilisateur local (mon compte) dans le fichier vsftpd.conf,
- ajouter l'utilisateur (moi) au groupe d'utilisateurs www-data (j'utilise Webmin pour cela),
- donner la propriété de /var/www au groupe www-data (j'utilise Webmin pour cela) et cocher « Files Inherit Group » (NDT : ceci aura pour effet de mettre tous les fichiers créés au sein du répertoire dans le même groupe que le répertoire, quel que soit le groupe de l'utilisateur qui les a créés),
- paramétrer le répertoire de destination du client ftp (c'est-à-dire /var/www).

**ATTENTION :** vérifiez que « umask » n'est pas mis en commentaire dans le fichier vsftpd.conf et choisissez les paramètres que vous souhaitez pour les uploads que vous prévoyez. Pour les installations Wordpress, je trouve que l'option la plus agréable est 0002, car elle attribue la permission 775.

Vos besoins peuvent être différents, mais le paramétrage

précédent fonctionne pour moi. Redémarrez vsftpd et testez l'accès avec votre client FTP. J'utilise Transmit - il est génial.

```
sudo /etc/init.d/vsftpd restart
```

## Configuration du pare-feu

C'est assez facile à réaliser grâce à Webmin. Dans l'onglet déroulant réseau, ouvrez « Linux Firewall » (pare-feu Linux).

Sélectionnez « Bloquer tout le trafic excepté SSH et IDENT sur l'interface externe ».

Sur l'écran suivant nous devons ajouter des règles pour les accès FTP, Webmin, Sendmail et Admin MySQL.

Cliquez sur « Ajouter une règle » sous la liste existante.

Cochez « Accepter ».

Configurer « Protocole réseau » égal TCP.

Configurer « Port TCP ou UDP de Destination » égal 21.

Cliquez sur « Créer ».

Faites de même pour les ports 3306 (MySQL), 25 (Sendmail), 1000 (Webmin) et 80 (Web et

phpMyAdmin).

Cochez « Activer au démarrage » et cliquez sur « Appliquer la configuration ». C'est tout. Si vous arrivez à retourner dans Webmin, à utiliser des scripts PHP Mail et le FTP et que vous arrivez à exploiter votre base de données à travers MySQL Administrator, alors tout est réglé.

**CONSEIL : vous aurez peut-être besoin de redémarrer MySQL. J'utilise Webmin étant donné qu'il tourne déjà.**

### PHP Mail

Vous pouvez vouloir offrir aux visiteurs de votre site dynamique et funky l'envoi de courrier en un clic. PHP a déjà une fonction courriel intégrée, mais elle nécessite d'être liée à un agent de transport (MTA) qui sert de relai. Autrement dit, cela nécessite un programme ou un service qui enverra le courriel. Ici on utilise une option du serveur qui s'appelle (pouvez-vous deviner ?), oui, Sendmail. Nous allons voir comment l'installer et le configurer - c'est très simple.

Tout d'abord on installe Sendmail. Dans un terminal, saisissez :

```
sudo apt-get install sendmail
```

Ensuite on a besoin de configurer PHP afin qu'il sache où se trouve le service SMTP (sendmail). Toujours dans le terminal, saisissez :

```
sudo nano  
/etc/php5/apache2/php.ini
```

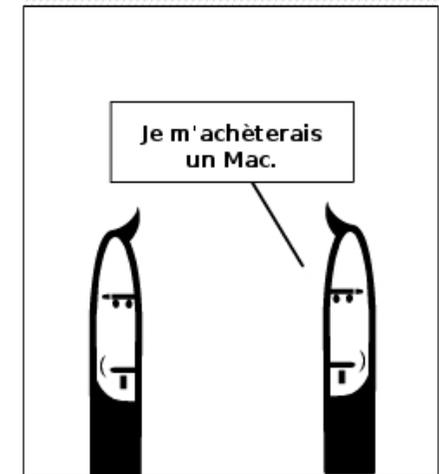
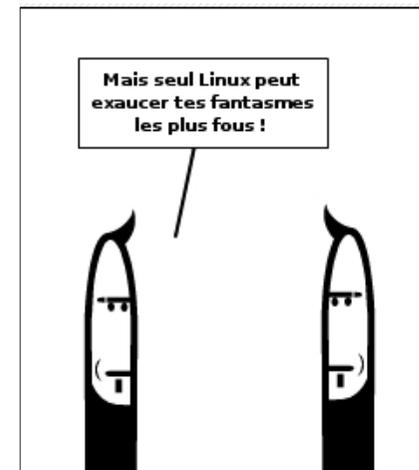
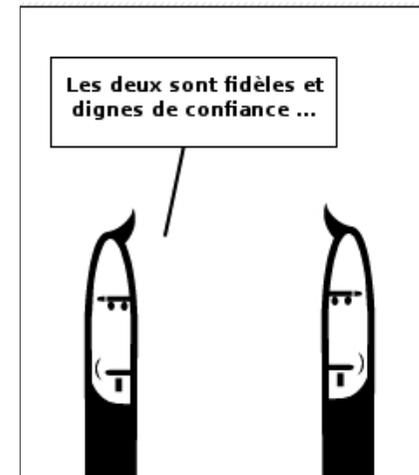
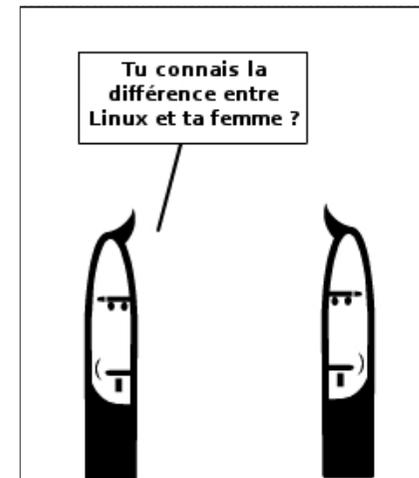
Ajoutez les lignes suivantes après la section « mail function », saisissez vos propres renseignements :

```
[mail function]  
; Setup for Linux systems  
sendmail_path =  
/usr/sbin/sendmail -t  
sendmail_from =  
<votre_compte_mail_webadmin@  
otredomaine.com>
```

Sauvegardez. C'est tout. Vos scripts d'envoi de courriels devraient maintenant fonctionner sans problème.



**Richard Bosomworth** est un professionnel d'Ubuntu passionné qui propose au business IT des services et des stratégies Open Source depuis le portail web <http://toomuchgreen.eu>. Quand il ne travaille pas avec la technologie, il pratique vigoureusement le vélo.



Richard Redei



**VOIR AUSSI :**  
N/A

**APPLICABLE À :**

**CATÉGORIES :**

**PÉRIPHÉRIQUES :**

Une lettre de Ken, dans le FCM n° 27, demandait des informations sur les VPN. Comme mon article du FCM n° 2 traitait des VPN, j'ai pensé qu'il serait bien de le mettre à jour, car les choses ont changé.

Tout d'abord, on configure les VPN par le Network Manager. La plupart des VPN que l'on configure utiliseront le protocole PPTP. PPTP tourne sur le port 1723. Si vous bloquez les ports sortants de votre machine locale ou sur le firewall du LAN, vous devrez

ouvrir ce port. La plupart du temps ce port sera autorisé à passer en sortie, à moins que vous ne soyez un dingue de la sécurité et que vous ayez tout verrouillé.

Il vous faudra placer l'icône du Network Manager dans la zone de notifications (la vôtre peut paraître différente). Cela vous permettra d'accéder à la configuration de votre réseau et de démarrer les connexions VPN.

Installons le module du protocole PPTP pour pouvoir créer une connexion VPN. Devinez quoi ! Vous n'avez plus besoin d'utiliser la ligne de commandes (terminal) pour faire cela. PPTP a été placé dans le menu « Ajouter/Supprimer » des programmes. Cela rendra la vie plus facile à ceux qui n'aiment pas la ligne de commandes. Cliquez sur Ajouter/Supprimer des programmes et recherchez VPN. Si vous triez par popularité décroissante, il devrait apparaître en premier. Cliquez sur « Appliquer les changements », saisissez votre mot de passe et cliquez sur « fermer ». Plutôt simple.

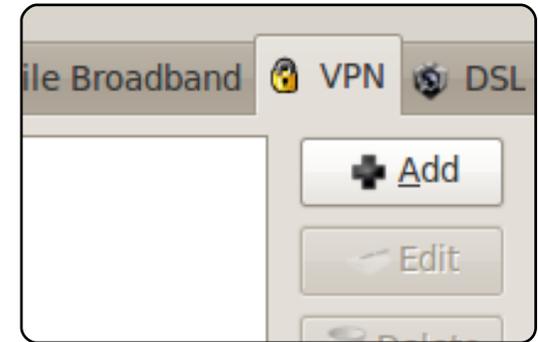


Pour ceux qui aiment passer par un terminal, saisissez ceci et ça installera les paquets requis :

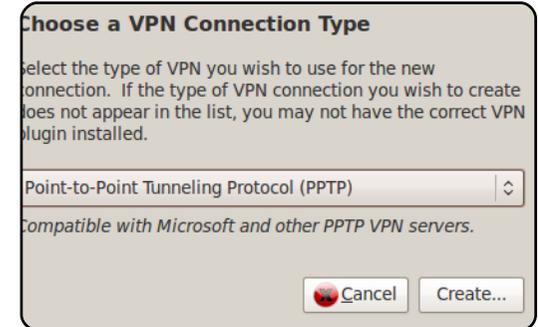
```
sudo aptitude install network-manager-pptp
```

Maintenant que le module PPTP du Network Manager est installé, configurons une connexion. Un clic droit sur le Network Manager dans la zone de notification ouvre un menu contextuel. Dans ce menu contextuel, cliquez sur « Modification des connexions ». Notez que vous pouvez aussi faire un clic gauche, aller dans « Connexions VPN » puis cliquer sur « Configurer le VPN ».

Dans la fenêtre des Connexions réseau, il faut cliquer sur l'onglet « VPN ».



Puis cliquez sur « Ajouter » et ensuite sur « Créer ».



Modifiez le nom de la connexion. Vous pouvez choisir le nom que vous voulez, mais si vous envisagez de créer plus d'une connexion, ou si vous avez des problèmes à vous souvenir de ce que vous avez configuré 6 mois plus tôt, c'est une bonne idée de mettre le nom du lieu sur lequel vous vous connectez.

Dans les réglages de passerelle, indiquez l'adresse IP ou le FQDN

Connection name: Connected Location

Connect automatically

VPN IPv4 Settings

**General**

Gateway: 10.1.1.51

**Optional**

User name: Username

Password: Password

Show password

NT Domain:

(Fully Qualified Domain Name) auquel vous voulez vous connecter. Pour ma part, j'indique simplement l'adresse IP. Ensuite remplissez le nom d'utilisateur. En général je n'indique pas de mot de passe, c'est une bonne habitude à mon avis. Si vous voulez indiquer un mot de passe, c'est à vous de voir. Le mot de passe peut être intégré à votre trousseau de clés si vous le souhaitez.

Vous aurez peut-être besoin d'aller dans la section « Avancé » pour choisir le mode de cryptage. Vous devrez peut-être cocher la case « Utiliser un chiffrement Point-to-Point (MPEE) » pour vous connecter. La plupart des VPN vont demander une

connexion cryptée. Cliquez sur « OK ».

**Authentication**

Allow the following authentication methods

PAP

CHAP

MSCHAP

**Security and Compression**

Use Point-to-Point encryption (MPPE)

Security: All Available (Default)

Allow stateful encryption

Allow BSD data compression

Allow Deflate data compression

L'onglet Paramètres IPV4 est réservé aux utilisateurs avancés. Vous pouvez y régler les serveurs DNS pour votre VPN, modifier les routes correspondant à des sous-réseaux, et attribuer une IP fixe. Tout devrait fonctionner sans avoir à modifier les réglages IPV4.

Connection name: Connected Location

Connect automatically

VPN IPv4 Settings

Method: Automatic (VPN)

Automatic (VPN) addresses

Addresses

Address	Netmask	Gateway
---------	---------	---------

## VITE DIT

L'ordinateur de bureau HP de ma femme commençait à donner des signes de faiblesse. Comme j'ai déjà assemblé des ordinateurs par le passé, de nombreuses options se présentaient pour son remplacement. Son Notebook Acer One avait fait ses preuves au niveau de la qualité et de la vitesse de son processeur Intel Atom 270. J'ai pris conscience que des gens utilisaient les cartes mères équipées de processeurs Atom pour des ordinateurs de bureau.

Un petit tour en ligne et j'ai trouvé un barebone utilisant le processeur Atom 330, une vraie version dual-core. La boîte est à peine plus large qu'une feuille de papier et fait seulement 6,5 cm d'épaisseur. J'ai commandé un disque dur SATA d'un téra-octet, un lecteur CD-DVD et 2 Go de mémoire. Quand le colis est arrivé, la fête a commencé.

Le manuel, qui est illustré, fut facile à suivre. J'ai enlevé les vis du couvercle et l'ai ouvert, révélant la carte mère et une boîte métallique pour les lecteurs. Après avoir enlevé la protection en plastique noir et les deux vis, le tiroir du disque a pu glisser en dehors de son logement. J'ai installé le disque dur et le lecteur DVD à leur emplacement respectif avec les vis fournies, remis le tiroir en place et branché les câbles SATA.

La RAM a trouvé sa place avec un craquement et l'ordinateur a été refermé. J'ai alors réalisé que j'avais besoin d'un clavier et d'une souris USB car il n'y a pas de prise pour les câbles conventionnels. Un petit saut au magasin voisin et il fut temps d'allumer l'ordinateur et de charger le système d'exploitation. J'avais préalablement gravé un CD d'Ubuntu 9.04. La vitesse à laquelle Ubuntu fut chargé sur le disque dur fut une révélation. J'ai réutilisé le vieux moniteur LCD 17" et les enceintes.

Le barebone est fabriqué par MSI et s'appelle Wind PC. Il y a un petit ventilateur qui rafraîchit l'ensemble du boîtier et qui est très silencieux. L'alimentation est fournie par un transformateur externe, comme pour un ordinateur portable, qui fait seulement 65 watts. L'unité centrale est livrée avec un support en plastique permettant de le poser sur le côté, et non pas horizontalement. Après avoir lu des commentaires d'autres acheteurs, j'ai choisi de le laisser à plat, pour un refroidissement optimal. Un clavier et une souris sans fil permettent de placer l'ordinateur à distance de la zone de travail mais on est limité par la longueur du câble du moniteur.

**Roger Steiner**

**M**on expérience informatique commença avec un Kaypro IV (ci-contre) tournant sous CP/M, une machine simple utilisant deux lecteurs de disquettes 5,25 pouces et un moniteur à écran vert de 9 pouces. Le système d'exploitation était chargé en mémoire depuis le premier lecteur de disquette, puis on remplaçait la disquette par une autre contenant le logiciel que l'on souhaitait utiliser ; vos données étaient enregistrées sur le deuxième lecteur de disquette. Celles-ci avaient une capacité de 360 Ko. Cette installation, avec une imprimante à marguerite et tous les logiciels nécessaires, me coûta environ 3000 \$ (NdT : 2037 €) au début des années 1980. À ce moment-là, il n'y avait pas mieux ; c'était la belle vie pour moi.

Hélas, cette belle vie dégringola rapidement lorsque CP/M fut supplanté par un nouveau système d'exploitation appelé DOS. Je l'utilisai pendant un moment, puis en vint un autre, avec des graphismes en couleurs (GUI), nommé Windows. La belle vie reprit. Mais, bientôt, encore



un nouveau et meilleur système d'exploitation apparût. Bien sûr, le fait que j'aie dû payer pas mal d'argent pour DOS et Windows, sans compter les achats de nouveaux logiciels, n'avait aucune importance. Vous deviez acheter ce nouvel et amélioré (cela ne sonne-t-il pas comme une pub de lessive ?) système d'exploitation appelé Windows 95. C'était le nec plus ultra des systèmes d'exploitation, donc évidemment vous deviez l'acheter. Mais il fut suivi de Windows 98, Windows 98 SE, Windows Me, Windows 2000 et Windows XP, avec, semble-t-il, plus de versions encore que je ne peux en compter, doigts et orteils confondus. Mais attendez, ce n'est pas tout. Windows XP fut bientôt

éclipsé par Windows Vista, lui aussi mettant de nombreuses versions à votre disposition. Et à venir incessamment sous peu sur votre bureau, un encore plus-grand-et-meilleur, nouveau-et-amélioré système d'exploitation appelé Windows 7.

Étant économe, je décidai, tout en tournant sous Windows 2000, que j'en avais assez de jeter mon argent par les fenêtres pour un mauvais produit. Puis vint le temps où je dus acheter plus de logiciels afin de protéger mon ordinateur d'attaques extérieures dues aux failles de sécurité. À peine entré dans l'Apple Store, le prix d'un Macintosh me choqua tellement que je battis immédiatement en retraite.

J'avais eu affaire à plusieurs distribs GNU/Linux mais aucune d'elles ne m'avait interpellé en disant « Je suis la bonne » jusqu'à ce que je tombe sur Ubuntu. J'utilisai d'abord Ubuntu 6.06 et utilise désormais la 9.04. Ubuntu m'a fait basculer du Côté Obscur vers la liberté.

J'ai encore peine à croire que ce

merveilleux système est libre dans le sens où on peut l'enrichir et le modifier comme on veut et aussi, libre de tout coût.

Je me considère comme un bleu parce que tout n'est pas facilement compréhensible dans Ubuntu. Mais c'est bien pour moi alors que je me rappelle avoir travaillé sous Windows pendant presque deux décennies sans jamais avoir réussi à tout faire avec. Aujourd'hui, j'ai un super système, amélioré grâce à l'aide foisonnante à la fois des livres et des forums, et cela me laisse libre de faire ce que je veux avec mon ordinateur.

Je serais négligent si je ne remerciais pas chaleureusement toutes les personnes qui contribuent par leur talent et leur temps à nous donner à tous un système d'exploitation d'un niveau réellement supérieur.



**U** buntu, comme le bon vin, s'affine avec l'âge. Plus on donne de temps au vin d'arriver à maturation, plus il est riche et long en bouche. La même analogie peut être faite à propos d'Ubuntu : plus on lui donne du temps pour arriver à maturation, plus il s'enrichit, plus on y voit de contenu et plus sa compatibilité augmente.

J'ai commencé à utiliser Ubuntu en 2005, quand j'ai eu mon premier portable. Je ne connaissais rien aux logiciels Open Source ou aux autres systèmes d'exploitation. Je rentrais à l'université et les seuls systèmes que je connaissais étaient Windows et Mac. Windows me paraissait ennuyeux et Mac était trop cher. Le gars à qui j'avais acheté le portable me donna un Live CD bootable contenant de nombreux programmes et une image d'Ubuntu. Tous les programmes Open Source fonctionnèrent très bien sur ma nouvelle machine. L'unique problème était que le système ne démarrait pas.

Pendant un bout de temps, j'oubliai tout de ce système

d'exploitation sur le CD et continuai à utiliser Windows XP jusqu'à ce que cela devienne trop ennuyeux pour moi. Je n'appréciais pas ses opérations automatisées excessives et son manque de personnalisation facile et bon marché. J'avais besoin de quelque chose qui ajoutait du piment à mon ordinateur. Aussi commençai-je à m'intéresser à d'autres systèmes d'exploitation et revins vers Ubuntu.

Lors de ma visite sur le site Web d'Ubuntu, je fut surpris par tout ce qu'Ubuntu promouvait et soutenait. Je commandai deux versions et attendai six semaines que les CD atteignissent Trinidad. Sitôt que je les eus en main, je sauvegardai tout sur mon ordinateur et installai Ubuntu. J'appréciais d'avoir un système différent de tout un chacun et devins rapidement capable de le personnaliser et de me l'approprier.

Quoi qu'il en soit, les bonnes choses ne durent pas. J'avais besoin de Microsoft Office pour faire mes rapports à l'école et Ubuntu était Open Source, ne reconnaissant ni Microsoft Windows ni aucun autre pro-

gramme Windows. Bien qu'il ait des milliers de bons logiciels à sa disposition, il manquait celui dont j'avais besoin. Aussi, au bout d'un mois, je désinstallai Ubuntu. J'étais triste de le voir partir. Mais je me promettais d'y revenir sitôt qu'il deviendrait meilleur.

Quand Ubuntu 9.04 sortit en avril, je décidai de lui donner une nouvelle chance. Je commandai un CD et dus encore attendre six semaines avant qu'il n'arrivât. Quand ce fut le cas, je le testai d'abord afin de voir si tout fonctionnait correctement. La raison de ma désaffection de la 8.10 est qu'elle ne reconnaissait pas ma carte PCMCIA. Mais un autre son de cloche retentit avec Ubuntu 9.04.

Dès que la routine d'amorçage apparut, elle indiqua que je possédais une carte PCMCIA et me demanda d'entrer les informations pour la configurer. C'est ce que je fis et croisai les doigts, espérant et attendant que celle-ci se connecte à Internet. Heureusement, elle se connecta. C'était donc décidé. Je sauvegardai rapidement mes affaires, supprimai Windows et installai

Ubuntu. Tout marcha parfaitement, de la carte graphique à la carte son. Je n'eus pas de problème majeur

Quoi qu'il en soit, j'ai toujours besoin de Microsoft Office. En cherchant, je trouvai deux sociétés qui avançaient significativement dans le développement de Wine avec la couche de compatibilité Microsoft Office, permettant ainsi à la suite de fonctionner grâce à leur programme. Désormais, je peux avoir Ubuntu et la suite Office sans avoir de dual-boot ou une machine virtuelle pour la faire tourner.

Ainsi, le système d'exploitation Ubuntu est comme le bon vin (la boisson, pas le programme [NdT : Wine signifie vin en anglais]), il s'améliore avec l'âge. C'est désormais un grand système d'exploitation avec un accès à une multitude de bons logiciels.





J'utilise Ubuntu depuis la sortie de Breezy Badger 5.10. Autrement dit, j'ai manqué Warty Warthog et Hoary Hedgehog. Je le précise car j'ai commencé à utiliser Nvu pour créer des pages Web, autrefois avec Breezy Badger, alors que c'était encore pris en charge. Si je ne m'abuse, c'était encore pris en charge jusqu'à Gutsy Gibbon. Je sais que je n'arrivais pas à le faire fonctionner sous Intrepid Ibex 8.10 et, bien entendu, il ne fonctionnait pas sous Jaunty Jackalope. J'aimais beaucoup ce programme ; je l'ai utilisé pour la mise en ligne de pages Web pour des clients de mon entreprise sur le Web. J'étais furieux qu'il ne soit plus pris en charge. Comment allais-je faire ? J'hésitais. J'aurais pu reprendre mon ancienne façon de faire, c'est-à-dire créer la page sur un ordinateur local, puis la

télécharger vers le serveur, ce qui n'était pas si difficile que cela.

Puisque Nvu est toujours pris en charge par Windows, je suis allé télécharger une version pour Windows sur <http://www.net2.com/nvu/download.html>. Je me suis servi de ma machine sous Windows jusqu'à ce que je découvre KompoZer. C'est un programme KDE, mais il fonctionne à merveille sous Gnome.

Si j'avais bien regardé et lu le texte sur le site Web de Nvu, j'aurais vu qu'ils recommandaient le téléchargement de la version KompoZer de Nvu. Ils donnaient même un lien : <http://kompozer.net/download.php>, mais la version dans le gestionnaire de paquets Synaptic était plus récente. Chaque fois qu'il est possible de le faire, j'utilise la version du gestionnaire de paquets. Au moment où j'écris ces lignes, la version est la 1.0.7.10ubuntu6 ; elle est décrite comme étant un système complet de rédaction sur le Web.

En voici la description complète :

« *KompoZer est un système complet de rédaction sur le Web qui*

*associe la gestion de fichiers sur le Web et une mise au point des pages Web de type WYSIWYG (What You See is What You Get ou « vous obtiendrez ce que vous voyez »), qui est très accessible.*

*KompoZer fut conçu pour être extrêmement facile à utiliser ; ainsi, il est parfait pour des utilisateurs lambda d'ordinateurs qui veulent créer un site Web attrayant et d'apparence professionnelle, sans avoir besoin de connaître le HTML ou des langages de programmation Web. »*

Je ne vais pas vous montrer des captures d'écrans de Nvu, mais si cela vous intéresse de le comparer à KompoZer, il vous suffit d'aller à : <http://www.net2.com/nvu/screenshots.html>.

Je vais maintenant me concentrer sur KompoZer. Je m'en sers, non pas parce que je veux éviter le HTML, mais parce que je peux le modifier et voir les résultats avant même de publier la page.

J'ai un client pour qui je fais des notices nécrologiques et il me faut

environ cinq minutes pour faire une page, parce que j'ai un modèle en ligne que je modifie avant de le publier sous un nouveau nom de page Web. Ensuite, je fais une rapide modification d'une page d'index et j'ajoute un lien vers la nouvelle page nécrologique et c'est terminé.

Une fois KompoZer installé, j'ai dû paramétrer les serveurs avec lesquels je voulais travailler. Le programme fonctionne comme ceci : vous ouvrez la page, puis vous la modifiez, et enfin vous la publiez de nouveau. Et pendant tout ce temps vous travaillez en direct en ligne. Je trouve que c'est une façon de faire qui est extrêmement rapide.

Depuis le menu principal : Edit > Publishing Site Settings (paramètres des sites de publication) est l'endroit où vous paramétrez vos serveurs. La fenêtre de dialogue des paramètres (voir ci-après) possède quelques champs qu'il faut remplir. Par exemple, voici une capture d'écran des paramètres d'un de mes serveurs.

Comme vous pourrez le constater, ils sont très simples. Il n'y a pas de piège.

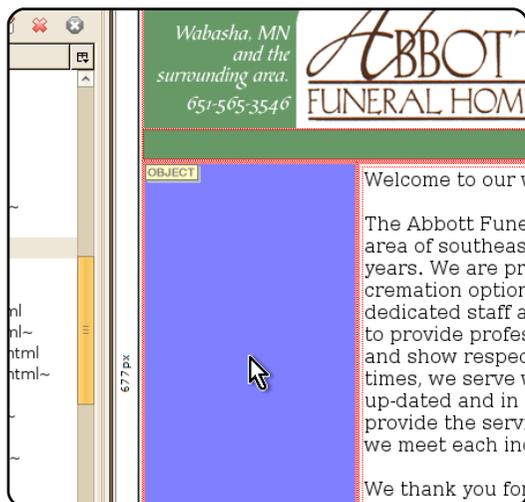




Une fois les serveurs paramétrés, vous pouvez modifier une page ou en ajouter une nouvelle, et ainsi faire toutes vos tâches d'édition en vous servant d'un seul programme. C'est propre et rapide.

Pour ouvrir une page, il suffit de la trouver sur votre serveur dans la colonne de gauche et de double-cliquer dessus. Votre page s'ouvrira dans la fenêtre de droite en bas de laquelle vous trouverez quatre onglets. Les quatre captures d'écran suivantes sont toutes de la même page d'index des Pompes Funèbres Abbott (Abbott's Funeral Home), mais en utilisant chacun des quatre onglets différents (à droite).

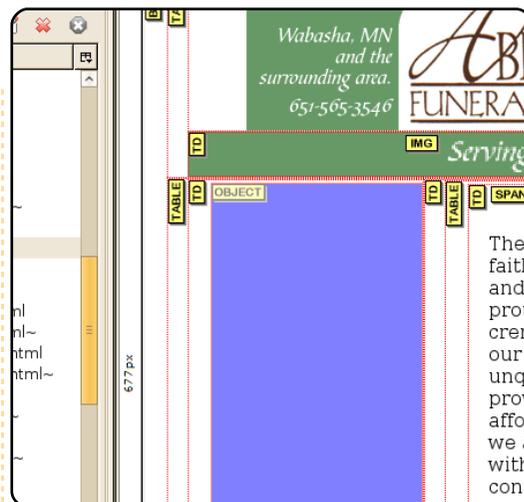
« Normal » vous donne un aperçu WYSIWYG. Ici, vous pouvez modifier votre page Web et quand vous la publierez, les modifications seront



prises en compte. Ensuite vient l'onglet « HTML Tags ». Celui-ci vous permet de voir les balises utilisées et leur emplacement. Puis, vous avez l'onglet « Source » qui vous permet de voir le code source. Après avoir fait des modifications, je peux aller à l'onglet suivant (« Preview ») pour voir ce que mes changements donneront lors de la publication.

Une fois toutes les modifications faites ou une nouvelle page créée, vous pourrez aller au menu du haut : File > Publish ou Publish as (publier ou publier sous...) afin de publier votre travail terminé.

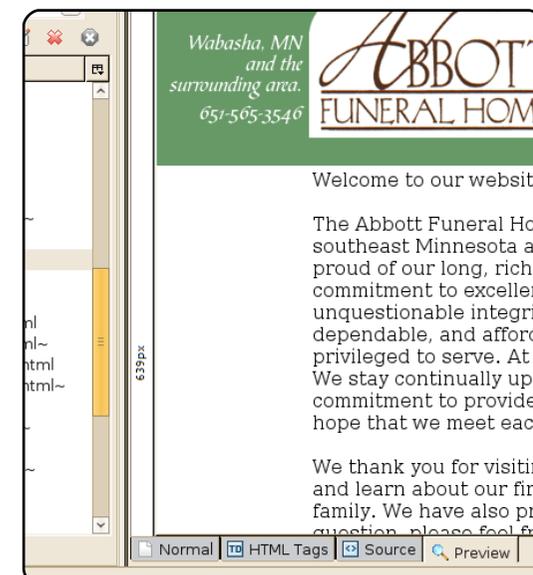
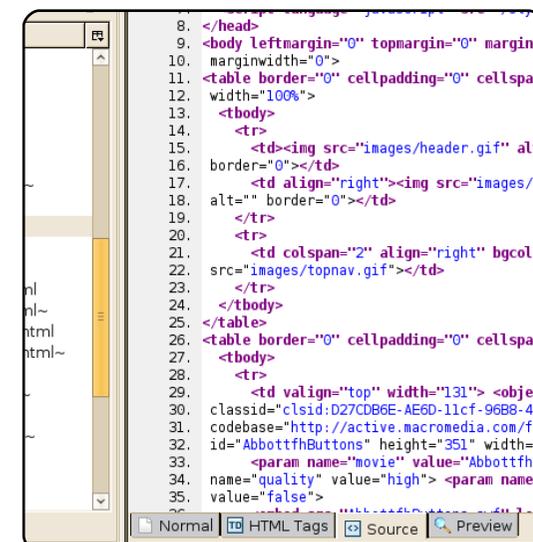
J'estime que c'est une façon très commode de faire des modifications rapidement et, grâce aux modèles, de créer de nouvelles pages.



Si vous rajoutez des graphismes à une page, il vous faut les uploader d'abord, ou vous aurez des messages d'erreur vous informant que le fichier de l'image est introuvable. Personnellement, je trouve que c'est plus facile d'uploader tous mes graphismes avant même de commencer à travailler avec KompoZer. J'utilise le greffon pour Firefox qui s'appelle FireFTP. C'est rapide et il est très facile d'uploader tous les graphismes avec, avant de commencer le travail proprement dit.

Ceci est le troisième article que j'écris pour le FCM, sans compter mes lettres. Quand le FCM a utilisé presque tous les articles envoyés (pendant les deux dernières années), je me suis dit, « C'est le moment de démontrer mon efficacité et d'en écrire un autre. » Juste pour que vous

le sachiez, j'écris celui-ci sur mon vieux portable ; si vous voulez découvrir cette machine, il vous faudra regarder dans le n° 16 du FCM, à la page 24.





# INTERVIEW MOTU

Pris sur [behindmotu.wordpress.com](http://behindmotu.wordpress.com)

# Iulian Udrea

Behind MOTU est un site présentant des entrevues de ceux 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.

**Âge :** 17

**Localisation :** Roumanie

**Pseudo IRC :** iulian

Depuis combien de temps utilises-tu Linux et quelle a été ta première distribution ?

J'utilise GNU/Linux depuis quatre ans. Ma première distribution fut Debian Sarge 3.1.

Depuis combien de temps utilises-tu Ubuntu ?

Depuis la version 6.06 Dapper Drake.

Quand t'es-tu impliqué dans l'équipe des MOTU et comment ?

Je me suis impliqué dans l'équipe MOTU pendant le cycle de développement de Hardy. J'ai rejoint le canal IRC `#ubuntu-{motu,devel}` sur Freenode en décembre 2007. Après m'être connecté sur les deux canaux à maintes reprises sans rien dire, j'ai commencé à examiner quelques

bogues sur Launchpad et j'ai essayé d'en corriger quelques uns. Mon premier correctif pour Ubuntu fut uploadé en mars 2008.

Qu'est-ce qui t'a aidé à apprendre à créer des paquets et à connaître le fonctionnement des équipes d'Ubuntu ?

J'ai appris à créer des paquets en lisant la politique de Debian, le Guide de création de paquets sur notre page wiki, ainsi que d'autres excellents documents trouvés sur le Web. Pour être honnête, je ne me souviens pas vraiment de quelle façon j'ai appris à connaître le fonctionnement des équipes Ubuntu. Je pense l'avoir appris en lisant leurs pages wiki et en parlant avec eux sur IRC.

Qu'est-ce que tu préfères dans ton travail avec les MOTU ?

Ça, c'est une question très intéressante. Ce que je préfère dans mon travail avec les MOTU c'est, bien évidemment, les gens. J'aime vraiment la façon dont les gens communiquent entre eux et partagent leurs idées. Tout ce que je peux dire, c'est qu'ils sont tous serviables, amicaux et que c'est toujours un plaisir de travailler avec eux. Je suis

vraiment fier d'être membre de cette équipe.

Des conseils à ceux qui voudraient aider les MOTU ?

N'hésitez pas ! Nul besoin de connaître des langages de programmation pour aider les MOTU, quoiqu'ils puissent être parfois utiles pour la correction des bogues qui ne sont pas liés directement à la création de paquets. Il existe de nombreux documents excellents pour apprendre à créer des paquets. Selon moi, créer des paquets n'est pas aussi difficile qu'il y paraît. Ce n'est pas si long à apprendre. Une fois les bases acquises, c'est du gâteau. Il suffit de bien comprendre. Comme je l'ai mentionné dans une récente interview, lorsque je n'étais pas encore un MOTU, le plus difficile est de commencer. Une fois que vous aurez commencé à travailler avec eux, vous ne voudrez plus arrêter, à moins d'être fou. Nul ne sait tout, alors n'hésitez pas à poser des questions sur le canal ou sur la liste de diffusion.

Es-tu impliqué dans un groupe local Linux/Ubuntu ?

Malheureusement, je ne suis impliqué

dans aucun groupe local.

Sur quoi te concentres-tu dans Jaunty ?

Je me concentre sur le fusionnement ou la synchronisation d'autant de paquets que possible ainsi que sur la résolution de bogues coriaces. J'ai également commencé à m'impliquer dans l'équipe du noyau (« kernel » en anglais), donc, mis à part le travail de fusionnement et de synchronisation avec Debian, je me concentre sur la création de correctifs pour l'équipe du noyau.

Que fais-tu du reste de ton temps libre ?

Je lis. Je suis un passionné de lecture, je lis beaucoup, en particulier les livres de science-fiction et tout ce qui touche à l'informatique. Je suis également un skater. Alors si je ne suis pas à la maison, en train de lire, on peut me trouver dans le parc, sautant avec mon skate comme un jeune timbré.





## Des étoiles plein les yeux

Chers amis, j'utilise Ubuntu depuis la 6.04 et j'en apprécie l'utilisation. Autrefois, je haïssais le temps que je devais passer sous Windows, mais, avec la 9.04, j'en arrive à la conclusion que le même genre de logiciel incontrôlable commence à entraver Ubuntu. Par exemple, mes lecteurs CD/DVD fonctionnaient dans la 8.10. J'ai effectué la mise à niveau vers la 9.04 en juin 2009. L'ordinateur démarre dans la minute, mais j'ai perdu mes lecteurs CD et DVD. Vous étiez déjà au courant du problème en mars.

Je pense que le problème c'est qu'avec chaque nouvelle version, vous, les développeurs, avez des étoiles plein les yeux et ne corrigez pas les problèmes que ces versions peuvent avoir. Ralentissez les sorties, peut-être une par an ou une tous les deux ans. Profitez de ce temps pour créer un système sans faille. Effectuez plus de tests afin que tout fonctionne ou soit corrigé très rapidement. Je ne peux recommander la 9.04 à ma mère ! Elle fondrait en larmes quand les choses n'iraient plus. Avant, cela fonc-

tionnait, mais plus maintenant.

S'il vous plaît, continuez à nous fournir des mises à jour qui corrigent les problèmes. Après, vous pourrez sortir une nouvelle version où tout fonctionnera et qui, en outre, nous apportera beaucoup de nouveaux trucs bien sympathiques !

Merci de m'avoir laissé vider mon sac. J'espère que les choses peuvent commencer à prendre la bonne voie.

**James Stermole**

## Les interfaces graphiques avec Python

Tout d'abord, je voudrais vous féliciter pour vos super articles sur Python, mais j'ai une question. Il existe de nombreux endroits où l'on peut trouver des informations qui expliquent comment programmer en Python mais il n'y en a aucun où il y a des renseignements concernant la programmation en Python avec une interface graphique (« GUI » en anglais). Allez-vous en parler dans vos articles ?

hhlp

## LETTRE DU MOIS

L'auteur de la lettre du mois reçoit deux aimants en métal Ubuntu !



Lors de récentes vacances en France, je fus surpris de voir une souris et un clavier d'ordinateur sur le rebord d'une fenêtre, avec l'écran derrière celle-ci. Un panneau indiquait que l'utilisation était gratuite le matin et affichait également un petit menu des rafraîchissements disponibles. C'est inhabituel dans la plupart des lieux, mais dans une petite ville tranquille en France, cela semblait complètement irréal.

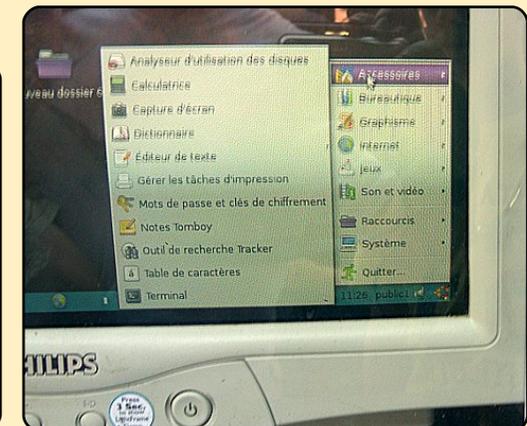
Le bureau était en français (rien d'étonnant à cela), mais je fut surpris de voir que ce PC tournait sous Ubuntu. Le navigateur Web par défaut était Firefox et toutes les applications usuelles étaient disponibles. Manifestement, les personnes offrant cet accès au public sentaient que le prix, la sécurité et le support de langue d'Ubuntu le rendaient préférable aux autres systèmes d'exploitation commerciaux !

Ma compréhension du français n'est pas

très bonne, aussi ce que je pouvais faire sur le PC était limité. Cependant, lors d'autres passages en ville, je voyais plusieurs autres personnes utiliser l'ordinateur et il est évident qu'on en tirait bon parti. Offrir un tel service a tout de même quelques inconvénients : en passant une fois devant l'ordinateur, je vis une sélection de sites pour adultes à l'écran. La fermeture de toutes les fenêtres du navigateur laissait alors le PC prêt pour le prochain utilisateur.

Peut-être que cette offre au public de l'utilisation gratuite d'un PC et d'un accès Internet est courante mais cela m'a vraiment surpris, plus particulièrement parce que la machine tournait sous Ubuntu.

**Chris Taylor**



Greg répond : « Je prévois de faire de la programmation GUI dans les parties 5 ou 6. Pour l'instant, le plan est d'utiliser Boa Constructor, qui se sert de wxPython comme créateur GUI, même s'il y a des bogues dans la version Linux. Je montrerai aussi comment travailler en évitant ceux-ci. Il est disponible dans Synaptic. Il y a un tutoriel dans l'aide si vous désirez une mise en jambes avant que les articles ne sortent. »

## L'entraîneur de baseball

Je lisais la rubrique Q&R quand j'ai vu la réponse que vous avez donnée à la question de l'entraîneur de baseball. Par hasard, j'ai trouvé une application qui conviendrait incroyablement bien aux besoins de l'entraîneur. Faites-lui essayer LongoMatch (voir ci-dessous) <http://www.getdeb.net/app/LongoMatch>. Il se trouve sur GetDeb et devrait apparemment fonctionner sous Jaunty.

### Alistair Munro



## VirtualBox - Compiz

Dans la rubrique Q&R d'un précédent numéro, j'ai trouvé une réponse qui pourrait être complétée : celle à la question sur VirtualBox qui apparaissait transparent. La solution proposée est de désactiver complètement Compiz. Même si cette solution fonctionne, il y en a une autre comprenant un palliatif moins restrictif :

- Lancez CompizConfig
- Sélectionnez l'extension « Règles de fenêtres » dans l'onglet « Gestionnaire de fenêtres »
- Dans la règle « No ARGB », ajoutez la ligne : title=Sun VirtualBox.

Cela n'arrêtera la transparence que pour VirtualBox mais laissera tourner tous les autres paramètres Compiz. J'ai trouvé cela sur le forum français d'Ubuntu (ubuntu.fr) quand j'ai rencontré le même problème.

### LJ

## Réseau domestique

Le FCM n°28 aborde le réseau avec LAMP et la connexion de PC sous Ubuntu via SSHFS. Je voudrais savoir comment monter un réseau domestique en utilisant Ubuntu. Les

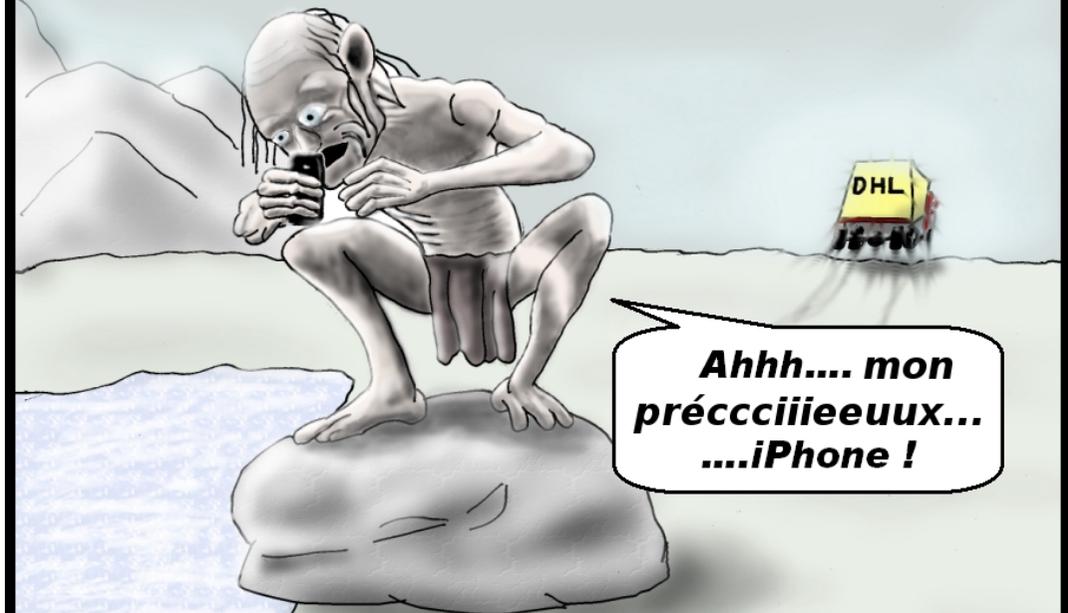
constructeurs de matériel sortent désormais des produits avec des capacités de réseau sans-fil. Je voudrais bien voir une série de tutos sur comment obtenir un serveur qui héberge les données dans une maison afin que les utilisateurs puissent y accéder depuis n'importe où dans la maison, voire le monde, en utilisant des dispositifs tels que portables ou téléphones mobiles.

### Danish Lala

Ed : *Un gourou du réseau souhaiterait-il aider Danish (et bien d'autres) au sujet des réseaux domestiques ? Alors envoyez votre ébauche d'article (en anglais) à : [articles@fullcirclemagazine.org](mailto:articles@fullcirclemagazine.org)*

**Après des années et des années d'attente,  
Gollum finit par recevoir son nouveau  
« précieux »**

Aug-09 [costantinos.bourboulas@oracle.com](mailto:costantinos.bourboulas@oracle.com)



**Les temps modernes**



## DES NOUVELLES DES JEUX

**Quake live sur Linux !** - Enfin, Quake live est maintenant sorti pour Linux. Allez sur [www.quakelive.com](http://www.quakelive.com), pour commencer à jouer.

**Warsow 0.5 est sorti !** - La dernière version apporte de nouveaux modes, cartes, textures et armes.



Le meilleur jeu pour Linux de 2009 est enfin sorti ! Quake live est un FPS en ligne, entièrement basé sur Quake 3. Id Software souhaitait remettre au goût du jour de 2009 l'un des plus populaires FPS en ligne, en améliorant ses graphismes et en y ajoutant les fonctionnalités modernes des jeux actuels. La particularité de

Quake live se trouve dans le fait que l'on peut y jouer dans son navigateur Web. Vous avez seulement besoin d'un compte et de télécharger un greffon pour commencer à jouer. Le mieux, c'est qu'on peut le télécharger et y jouer gratuitement.

Si vous avez déjà joué à un jeu Quake par le passé, je n'ai rien de nouveau à vous dire. C'est le même bon jeu de tir rapide qu'il a toujours été. Comme tous les FPS, le but est de parcourir la carte et de tuer un maximum de personnes tout en essayant de ne pas se faire tuer. Néanmoins, Quake reste tout de même unique grâce à son fabuleux panel d'armes, ses cartes futuristes et son excellente communauté. Quake live n'est pas différent. Le jeu comprend 25 cartes, dont la plupart sont basées sur les cartes de Quake 3. Ces cartes ont une apparence irréaliste qui crée une ambiance de science-fiction, ainsi qu'une excellente mise en page qui convient aux cinq différents modes de jeux : duel, combat à mort, combat à mort en équipe, capture de drapeau et match à mort par équipes dans les arènes. Vous devez déjà connaître tout ceci.



Tous les jeux Quake étaient connus pour leurs excellentes gammes d'armements. Toutes les armes standards sont là, mais avec, en plus, quelques-unes qui sont redoutables. Le fusil plasma et le lance-roquettes restent les préférées des fans et sont encore très efficaces.

À part porter un ancien jeu en 2009, id Software l'a mis à jour et y a apporté beaucoup de nouveautés. Au cours des quelques dernières années - grâce à la Xbox 360 - les statistiques et les défis ont amené une vague de compétition entre les joueurs. Id Software a vu cette hausse de popularité et l'a finalement portée sur Quake. Les défis sont basés sur l'obtention d'un nombre précis de tués, le gain d'un certain nombre de matchs ou l'accomplissement de certaines missions. Vos résultats sont sauves sur votre profil et peuvent être

vus par la communauté. Les statistiques du jeu montrent le total des jeux que vous avez joués, le nombre de tués et le nombre de fois où vous êtes mort, vos armes favorites, votre pourcentage de réussite avec certaines armes, etc. Il y a beaucoup de renseignements sur vous, que l'on peut comparer avec d'autres joueurs. Ces deux nouveautés vous incitent vraiment à jouer de plus en plus, et vous procurent un grand sentiment de satisfaction. La liste d'amis est lentement venue compléter les jeux multi-joueurs sur PC, et Quake live a suivi le mouvement. Vous pouvez ajouter des amis du travail et de l'école aussi bien que des amis rencontrés pendant le jeu. La liste vous permet de discuter et de créer des combats avec vos amis. L'une des nouveautés majeures et vraiment nécessaire est l'ajout à Quake de la prise en charge des

clans ! Dans Quake, il a toujours fallu devenir membre d'un clan et faire des matchs et des tournois entre clans. Vous pouvez maintenant organiser des clans et leur permettre de créer des combats et d'organiser des tournois. C'est une nouveauté bienvenue pour le noyau dur des fans de Quake.

Quake a toujours été un jeu difficile à cause de sa nature rapide et du haut niveau d'aptitude de la plupart des joueurs. C'est aussi un jeu grand-public grâce à la facilité et la rapidité avec lesquels on peut le télécharger ou rejoindre des combats. De plus id Software a ajouté de nouvelles fonctionnalités pour aider les débutants et les joueurs peu expérimentés. Au début, les joueurs doivent se confronter au tutoriel qui teste leur niveau d'aptitude. C'est une excellente façon d'apprendre les ficelles, mais c'est aussi un élément vital dans la mise en relation des joueurs. Dans les anciens jeux Quake, vous avez rejoint une partie et avez probablement affronté des concurrents extrêmement coriaces. Cependant, cette fois-ci, c'est le jeu même qui jugera votre niveau d'aptitude et suggérera des parties de votre niveau. D'après mon expérience, ce procédé fonctionne très bien. J'étais dans une partie où j'ai pu tuer à

fois, mais où les concurrents étaient aussi suffisamment bons pour que je ne m'ennuie point. L'accessibilité de ce jeu est vraiment intéressante autant pour les fans que pour les nouveaux, car ainsi il permet d'affronter des compétiteurs de son propre niveau.

Les graphismes sont généralement bons, mais sont maintenant dépassés de plus de dix ans. Cependant, id Software cherchait à rester, visuellement parlant, le plus proche possible de Quake 3 et il ne faut donc pas trop se plaindre. Cela dit, une mise à jour graphique serait appréciée. Ce jeu s'adapte très bien. Vous pouvez le faire tourner sur de très vieilles machines, et vous pouvez paramétrer les graphismes à l'extrême. Les bruitages du jeu sont également formidables. Entendre les explosions, le sifflement des roquettes autour de vous, et le souffle palpitant du fusil à plasma est exaltant !

Jusqu'à présent, je n'ai abordé que les aspects positifs de ce jeu, et, faites-moi confiance, il est génial. Cependant, chaque jeu a ses problèmes. Quake live en a aussi, à cause de bogues dérangeants et de pépins. De temps en temps, le jeu perd en fluidité et les textures se

déchirent légèrement, mais la majeure partie des problèmes provient du son. Le son peut s'avérer de mauvaise qualité : grésillant, désynchronisé et parfois absent. Toutefois, Quake live est encore en bêta et des bogues sont donc attendus.

Dans l'ensemble, Quake live est un excellent jeu. Grâce à son test de niveau des joueurs, qui permet de trouver en quelques secondes un adversaire approprié, ses défis à relever, et son système de statistiques, Quake live est le jeu le plus facile d'accès et le plus agréable à jouer de la série des Quake. Grâce à sa communauté active, il y a toujours un joueur à votre niveau que vous pourrez affronter. Ma seule inquiétude vis-à-vis de cette accessibilité apparente est que Quake live semble jongler entre deux publics : il essaie de concilier à la fois les joueurs découvrant Quake et les jeux de tir, et les joueurs acharnés de la série. Ceux-ci vont sans doute retourner jouer sur Quake 3 Arena (qui reste toujours le jeu le plus joué de la série) dans le but de trouver des adversaires du plus haut niveau. En conclusion, il semblerait que Quake live soit fait pour les joueurs débutants voulant goûter aux joies de Quake, mais à un niveau moins élevé



que le noyau dur des fans.

**Score:** 9/10

### Points Forts :

Matchmaking  
Très bonne communauté  
Les statistiques et les défis  
C'est gratuit !

### Points faibles :

Des bogues graphiques et de son  
Des graphismes qui datent  
Peut ne pas attirer les vrais fans



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





# Q&R

Écrit par Tommy Alsemgeest

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

**Q** Je suis intéressé par la mise en place d'un projet open source. Mais je ne sais pas comment faire. SVP, aidez-moi !

**R** Ça dépend de ce que vous savez faire, de ce que vous aimez faire, et des projets open source que vous préférez. Si vous aimez Ubuntu et que vous êtes programmeur, vous pouvez essayer de parcourir launchpad à la recherche de bogues à corriger. Ou, si vous êtes à l'aise à l'écrit, vous pouvez travailler sur la documentation ou sur le wiki d'Ubuntu. Si vous êtes artiste, vous pouvez aider aux graphismes d'Ubuntu. Le launchpad est toujours un bon endroit pour commencer, car il y a de très nombreuses façons d'aider à partir d'un seul et unique lieu.

**Q** Installer Skype sur Ubuntu n'est pas un problème, mais le faire marcher en est un. Le problème se trouve au niveau du son. Quels fichiers peuvent manquer ? Cela fonctionne pour

moi avec la Ubuntu 8.04, mais pas avec la version 9.04.

**R** Ce n'est sans doute pas un problème de fichiers manquants, mais tout simplement un problème de configuration. Cela dit, malheureusement, il peut y avoir beaucoup de causes. Cependant, vous pourriez chercher dans la section « dépannage » du wiki Ubuntu : <https://help.ubuntu.com/community/Skype>. De nombreuses personnes sont, paraît-il, capables de résoudre le problème que vous décrivez en remplaçant pulseaudio par esound. Vous trouverez des instructions précises pour ce faire sur la page du wiki.

**Q** J'ai récemment installé Ubuntu 9.04 Desktop. J'ai besoin de me connecter à distance à un serveur MS SBS 2003 derrière un routeur Cisco 850. J'ai installé vpnc et la connexion semble s'établir correctement, mais, après l'authentification, je vois :

**VPNC démarré en tâche de**

**fond (pid: 17270)...**

Cependant, tsclient échoue, car, d'après le message d'erreur, il ne peut pas se connecter à l'ordinateur. Je sélectionne le protocole RDP. Pourtant, le RDC fonctionnait bien en passant par le client VPN Cisco vers le serveur MS SBS 2003. En outre, le serveur SBS écoute sur les ports 3389 et 1723. Je vous remercie d'avance pour toute aide que vous pourriez m'apporter.

**R** Je suis désolé, mais je n'ai absolument aucune expérience avec MS SBS 2003 ; je n'arrive pas non plus à trouver des renseignements sur ce problème. Voici un lien que j'ai découvert, écrit pour Ubuntu 8.04, mais qui devrait encore fonctionner pour la version 9.04 :

<http://blogs.technet.com/girish/archive/2008/05/30/ubuntu-8-04-on-sbs-2003-network.aspx>

**Q** En référence à l'article à propos de Squid dans le FCM n° 28, j'ai un PC de bureau et un ordinateur portable connectés l'un

à l'autre par un modem-routeur ADSL Netgear DG834G (qui fait également office de serveur DHCP). Le modem fournit un accès internet aux deux machines. Avec une telle configuration, est-il possible d'exploiter un serveur proxy Squid ? Si oui, comment faire ?

**R** Oui c'est possible, vous pourriez le faire de plusieurs façons. Mais, bien sûr, cela veut dire qu'une de vos machines devra rester allumée 24h sur 24 (ou au moins lorsqu'une d'entre elles veut accéder à Internet). Vous pouvez soit installer le serveur Squid sur une de vos machines, soit l'installer sur une machine virtuelle (vous pouvez trouver un bon tutoriel en anglais ici :

<http://www.ubuntugeek.com/create-and-manage-virtual-machines-using-virtualbox.html>).

Assurez-vous que le serveur ait accès à Internet, puis configurez toutes vos véritables machines pour qu'elles utilisent le proxy Squid plutôt que le DHCP du routeur.





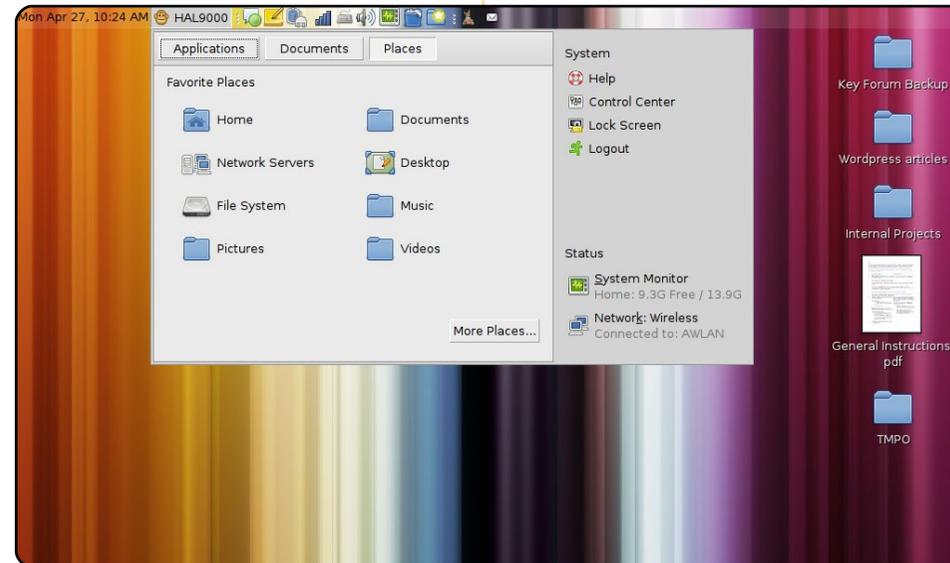
# MON BUREAU

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](mailto:misc@fullcirclemagazine.org) et ajoutez-y un bref paragraphe de description en anglais.



Voici mon bureau. Cela m'a pris presque une année pour migrer de Windows à Ubuntu. J'ai appris à personnaliser Ubuntu grâce à la formidable communauté présente sur les forums. Un élément que Windows ne possèdera jamais à mon avis. Au début, j'ai pensé que le manque de jeux commerciaux était le principal problème avec Ubuntu. Linux a moins de jeux, mais ils sont plus jouables et je les préfère à ceux de Windows. Vous vous souvenez du premier jeu vidéo ? Les jeux d'aujourd'hui manquent de simplicité. J'ai commencé avec un ordinateur Sinclair et après 20 ans d'utilisation d'ordinateurs, je constate une dégradation conséquente de la qualité, de l'originalité et de la jouabilité. À quoi je joue le plus ? Open TTD (j'aime son option multi-joueurs) et Enemy Territory, entre autres. Le Full Circle est super ; je l'ai découvert il y a deux mois. Ma configuration : AMD Athlon LE1640, 2 Go de RAM, Radeon X800GTO, Ubuntu 8.10, Compiz avec le dock AWN.

Ales



Ubuntu 8.04 sur mon netbook Dell Mini 9. Avec ce netbook bas de gamme, à petit écran, j'ai dû pas mal peaufiner pour gagner en productivité et le délester de choses dont je n'ai pas besoin.

- Compiz arrêté (en fait, complètement désinstallé).
- J'utilise Gnome Do et ainsi je n'ai pas besoin du menu « Applications ».
- Sur un écran de 600 pixels, je ne peux pas me permettre d'avoir deux tableaux de bord. J'en ai un seul, celui du haut.
- J'utilise « window-picker-applet 0.1 » de Netbook Remix. C'est une meilleure façon de transformer les listes de fenêtres en icônes. Une alternative à ceci pourrait être Alltray, si seulement il pouvait envoyer automatiquement les fenêtres dans la barre d'icônes.
- J'utilise le menu SLAB. Cela m'a pris pas mal de temps pour le faire afficher la tête d'un singe appelé HAL9000...

Sean P. Gunn





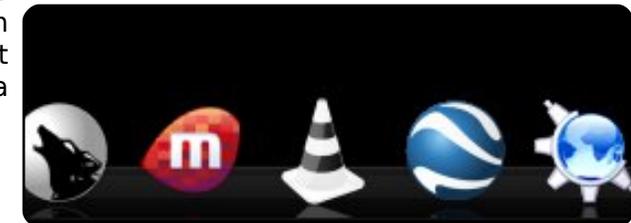
C'est mon bureau ! J'utilise UbuntuStudio 8.04. Mon bureau est assez simple : j'utilise un thème appelé « Slickness Black and Overglossed », avec des icônes « Black 'N' White », le tout téléchargé sur [gnome-look.org](http://gnome-look.org). Tout ceci tourne sur un Intel 2.66 GHz avec 512 Mo de RAM. Ce PC est en fait mon propre studio, fait maison. Salutations d'Argentine.

**Juan C. Barrientos**



J'utilise Ubuntu 9.04 sur ma machine IBM T41. Elle a un processeur Intel Pentium M (1.6 GHz) avec 749 Mo de RAM. J'ai installé les icônes noires et blanches ainsi que Compiz Fusion. J'ai tendance à être un fan de thèmes sombres, plus particulièrement les thèmes sombres avec une finition brillante. J'utilise aussi le dock AWN qui permet de naviguer plus facilement entre mes applications. J'ai commencé à utiliser Ubuntu il y a un peu plus d'un an et, si j'avais su que Linux était si bien, il m'aurait évité bien des maux de tête ! À peine une semaine avant que je n'écrive ceci, j'étais chez moi en train de reconfigurer toute l'installation XP sur l'ordinateur de bureau d'un ami ; c'était à l'agonie. Je suis vraiment reconnaissant du fait qu'Ubuntu existe et des améliorations que ce système apporte à ma façon de faire de l'informatique. C'est sécurisé, c'est simple et ça fonctionne !

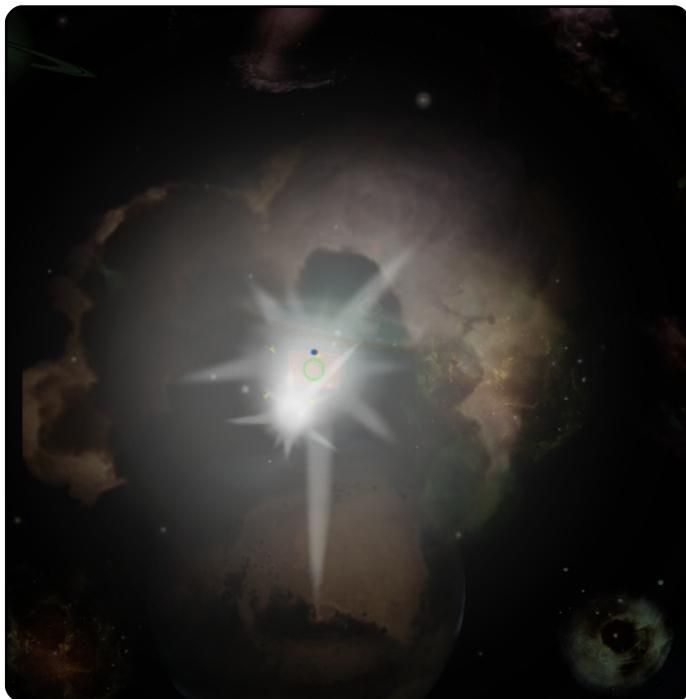
**Andrew Alliance**



## Adanaxis

<http://www.mushware.com/x11/>

Vous pensiez que les jeux en 3d étaient géniaux ? Eh bien, vous devriez essayer le FPS 4D de Mushware. C'est bien ça : en quatre dimensions. Si vous avez déjà entendu parler du cube tesseract, il se peut que vous compreniez de quoi je parle. Dans le cas contraire, vous



devriez juste télécharger le jeu et commencer à jouer. C'est un jeu de tir dans l'espace, mais pas du genre auquel votre grand-père a joué : il a une quatrième dimension, que vous pouvez atteindre uniquement en utilisant le bouton droit de la souris. Cette dimension invisible rend le système de jeu frustrant au départ mais il peut au final s'avérer très amusant.

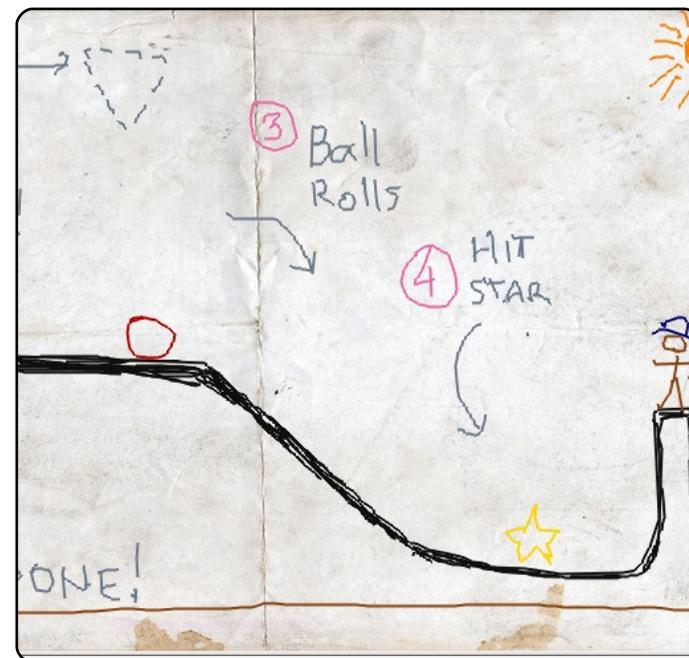
La démo est téléchargeable à l'adresse suivante :

<http://url.fullcirclemagazine.org/910f5a>. Vous pouvez aussi acheter la version complète pour 15\$.

## Numpty Physics

<http://numptyphysics.garage.maemo.org/>

L'un des meilleurs jeux de physique disponible de type « bac à sable » est Numpty Physics. Il est basé sur le même moteur que le populaire (et commercial) Crayon Physics. Le but du jeu est de guider une boule de sa position de départ jusqu'à la ligne d'arrivée.



Pour ce faire, vous pouvez dessiner des surfaces, des cordes, des blocs, et ainsi de suite. Cela semble facile, mais ça ne l'est pas : tout est affecté par la pesanteur et la pesanteur peut être méchamment agaçante. Pourtant, ce n'est que du plaisir.

Pour installer Numpty Physics, utilisez le paquet Ubuntu présent sur la page d'accueil.

## Phun

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

Si vous aimez Numpty Physics, mais n'aimez pas son gameplay, donnez une chance à Phun, son concurrent. Phun est un autre jeu de physique 2D de type « bac à sable » (le gameplay de Numpty en moins), créé par Emil Ernerfeldt.

Contrairement à Numpty, il n'est pas basé sur le moteur Crayon Physics ; il a été construit sur un moteur initialement créé par Ernerfeldt alors qu'il était à l'université. En raison de son moteur physique complexe, Phun est l'un des jeux de type « bac à sable » les plus amusants.

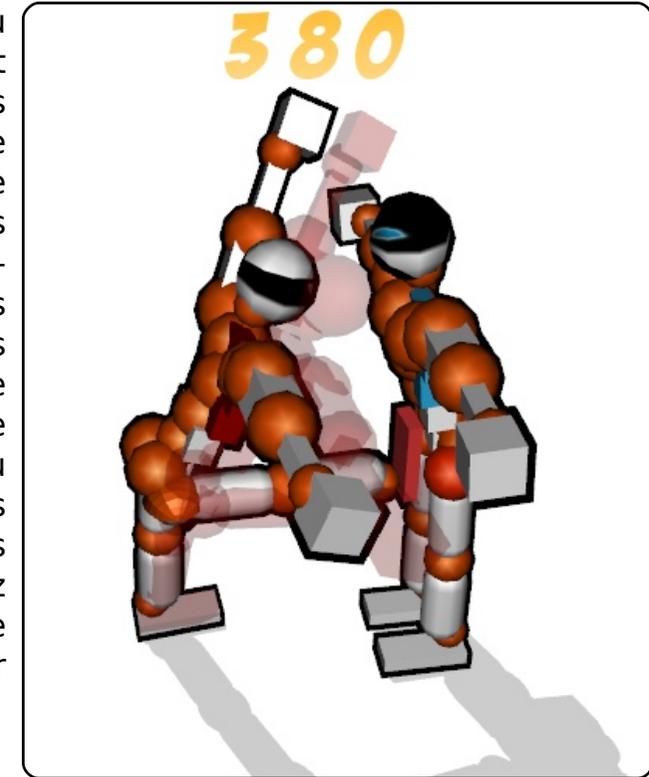


Pour installer Phun, vous devez récupérer le fichier binaire .tgz sur le site Web de Phun. Vous trouverez une liste des problèmes d'installation fréquents à l'adresse : <http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=705996>.

## Toribash

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

Toribash est un jeu classique de combat un contre un - vous gérez chaque partie du corps de votre combattant. Vous devez déplacer chaque pièce du corps avec soin, en vous assurant que votre personnage ne tombe pas au cours du mouvement. Une fois que vous avez fait vos choix, vous pouvez faire une avance image par image pour voir le carnage.



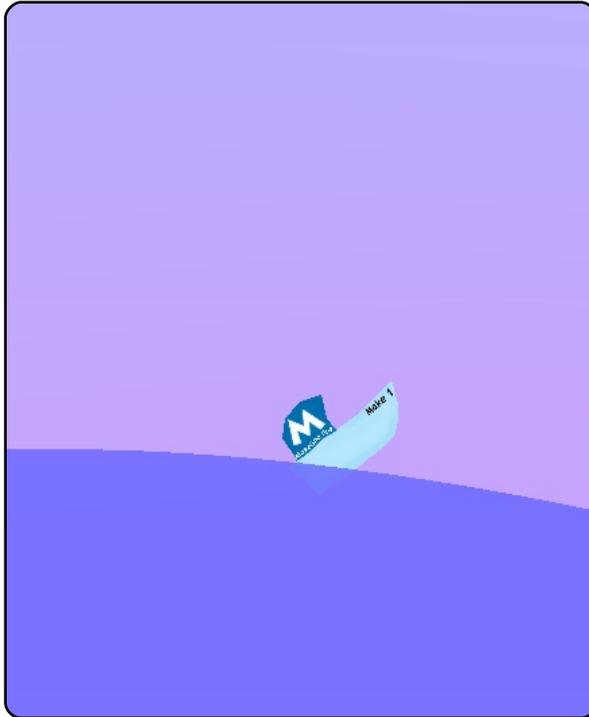
Pour installer Toribash, utilisez le paquet Ubuntu à la page Linux de Toribash : <http://url.fullcirclemagazine.org/5e898e>.

## Bloboats

<http://bloboats.blobtrox.net/about.php>

Bloboats est un jeu de physique plus ancien et moins complexe. Il est très semblable à Jelly Car (un jeu iPhone populaire). Son principe de défilement horizontal semble assez simple : il suffit de piloter un bateau pour en sauver un autre. Toutefois, votre embarcation est incroyablement difficile à manœuvrer : vous avez le contrôle complet de sa poussée vers la droite et vers la gauche. En conséquence, il est déjà assez difficile de maintenir le bateau à flot et plus difficile encore de le faire avancer. Ajoutez-y des monstres marins et des marées montantes et Bloboats devient alors un vrai défi dont on peut devenir vite accro.

Pour installer Bloboats, utilisez le package « **bloboats** » des dépôts « universe ».



Le **podcast Ubuntu UK** est présenté par les membres de la communauté Ubuntu Linux du Royaume-Uni.

Le but est de fournir des informations d'actualité sur et pour les utilisateurs Ubuntu Linux du monde entier. Nous couvrons tous les aspects d'Ubuntu Linux et du Logiciel Libre et espérons plaire à chacun : de l'utilisateur le plus récent au codeur le plus âgé, de la ligne de commande à la dernière interface graphique.

Puisque l'émission est produite par la communauté Ubuntu UK, le podcast est géré par le Code de Conduite Ubuntu et est donc approprié à tous les âges.

<http://podcast.ubuntu-uk.org/>



ubuntu uk podcast

Download

Disponible aux formats  
MP3/OGG dans Miro, iTunes ou  
à écouter depuis le site.



# COMMENT CONTRIBUER

## Pensez bien à rédiger tous vos messages en anglais ...

Nous sommes toujours à la recherche d'articles pour le 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](mailto:articles@fullcirclemagazine.org)

Vous voulez proposer des **actualités**, envoyez-les nous à : [news@fullcirclemagazine.org](mailto:news@fullcirclemagazine.org)

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

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

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

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

Si vous avez des questions, visitez notre **forum** : [www.fullcirclemagazine.org](http://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) ainsi que des questions et suggestions que vous pourriez avoir.

Contactez-nous via : [articles@fullcirclemagazine.org](mailto:articles@fullcirclemagazine.org)

## Équipe du Full Circle



**Éditeur** - Ronnie Tucker  
[ronnie@fullcirclemagazine.org](mailto:ronnie@fullcirclemagazine.org)

**Webmaster** - Rob Kerfia  
[admin@fullcirclemagazine.org](mailto:admin@fullcirclemagazine.org)

**Dir. Comm** - Robert Clipsham  
[mrmonday@fullcirclemagazine.org](mailto:mrmonday@fullcirclemagazine.org)

## Intégrateurs et relecteurs

Mike Kennedy

David Haas

Gord Campbell

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

**Date limite pour le N°30 :  
dimanche 11 octobre 2009**

**Date de parution du N°30 :  
vendredi 30 octobre 2009.**

