Full Circle

LE MAGAZINE INDÉPENDANT DE LA COMMUNAUTÉ UBUNTU LINUX

Numéro 221 - Septembre 2025

CACHYOS

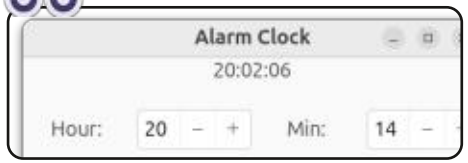
SOUS L'OEIL DU CRITIQUE

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

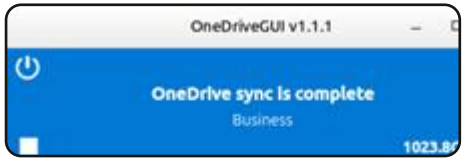
Full Circle

LE MAGAZINE INDÉPENDANT DE LA COMMUNAUTÉ UBUNTU LINUX

Tutoriels



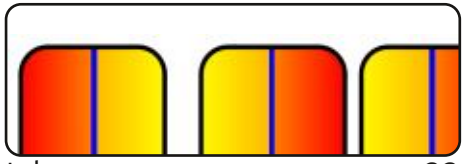
Programmation GTK en C p. 24



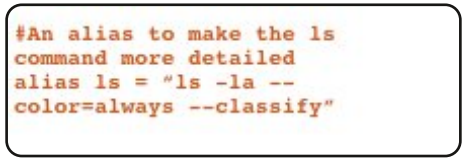
Passer à Linux p. 27

LaTeX p. 30

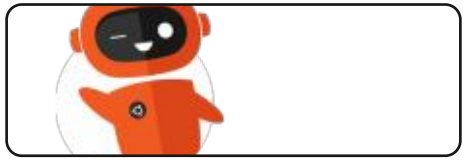
...p. XX


Inkscape p. 33

Graphismes



Command & Conquer p. 22


Dispositifs Ubuntu p. xx

Mon opinion p. 43

Q. ET R. p. 55

...p. XX

Actus Linux p. 04

Le coin Bodhi p. XX

Le dandinement du pingouin p.37

Critique p. 46

Courriers p. XX

Critique p. 51

Jeux Ubuntu p. 58

...p. XX

SOME RIGHTS RESERVED

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

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

ÉDITORIAL

Bienvenue dans ce nouveau numéro du Full Circle

Une fois de plus, nous vous proposons plus de GTK, LaTeX, Passer à Linux et Inkscape. Nous approchons de la fin de Passer à Linux, mais j'ai encore deux séries à vous proposer. Bien sûr, cela ne signifie pas que je déborde d'articles. Loin de là. Alors, n'hésitez pas à nous envoyer vos commentaires.

Comme toujours, nous avons un test d'Adam. Ce mois-ci, c'est CachyOS. Il semble faire sensation dans le milieu de Linux. Ça vaut le coup d'essayer ? Le mois prochain, nous recommencerons le cycle des tests avec la version 25.10. Par ailleurs, nous avons un article d'opinion plutôt cinglant d'Erik concernant les nouveaux utilisateurs. Tellement cinglant que nous avons dû censurer certains de ses propos parfois imagés.

N'oubliez pas : le Full Circle Weekly News est disponible sur Spotify et YouTube. Plus vous lui accordez de votes positifs et de critiques sur ces plateformes, plus nous gagnons en visibilité. De plus, nous avons une table des matières qui répertorie tous les articles de chaque numéro du FCM. Un grand merci à Paul Romano qui la maintient : https://goo.gl/tpOKqm. Si vous cherchez de l'aide, des conseils ou simplement une petite discussion, n'oubliez pas que nous avons un groupe Telegram : https://t.me/joinchat/24ec1oMFO1ZjZDc0. Au plaisir de vous y voir ! Venez nous dire bonjour.

Bonne continuation !

Ronnie

ronnie@fullcirclemagazine.org

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

Ce magazine a été créé avec :

SCRIBUS

gimp

LibreOffice
The Document Foundation

creative commons

Trouvez Full Circle sur :

~~facebook.com/fullcirclemagazine~~

twitter.com/#!/fullcirclemag

https://mastodon.social/@fullcirclemagazine

Nouvelles hebdomadaires :

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

https://open.spotify.com/show/6JhPBfSm6cLEhGSbYsGarP

NOUVEAU

https://www.youtube.com/playlist?list=PLnv0U8wOzXu487gi5I2Isf-rQjEyKPAiF

NOUVEAU

Le noyau Linux fête ses 34 ans

25/08/2025

Le 25 août 1991, après cinq mois de développement, Linus Torvalds, un étudiant de 21 ans, annonçait sur le groupe de discussion comp.os.minix avoir créé un prototype fonctionnel du nouveau système d'exploitation Linux, marquant ainsi l'achèvement des portages bash 1.08 et gcc 1.40. La première version publique du noyau Linux fut présentée le 17 septembre. Le noyau 0.0.1 pesait 62 Ko sous forme compressée et contenait environ 10 000 lignes de code source. Le noyau Linux moderne contient environ 41 millions de lignes de code.

Linus avait initialement prévu d'appeler le noyau Freax, une combinaison des mots « free », « freak » et X (Unix). Mais le noyau fut baptisé « Linux » par Ari Lemmke, qui, à la demande de Linus, le plaça sur le serveur FTP de l'université, nommant le répertoire contenant l'archive non pas « freax », comme l'avait demandé Torvalds, mais « linux ». Il est intéressant de noter que l'entrepreneur William Della Croce parvint à déposer la marque Linux et souhaitait percevoir des redevances au fil du temps, mais changea d'avis et transféra tous les droits de la marque à Linus. La mascotte officielle du noyau Linux, le pingouin Tux, fut choisie à l'issue d'un concours organisé en 1996. Le nom Tux signifie Torvalds UniX.

http://www.cs.cmu.edu/~awb/linux.history.html

Ubuntu utilise sudo-rs par défaut

26/08/2025

Dans les builds expérimentaux quotidiens d'Ubuntu qui reflètent le développement de la version d'automne d'Ubuntu 25.10, le projet sudo-rs, écrit en Rust, est utilisé par défaut à la place de l'utilitaire sudo. La décision d'utiliser sudo-rs dans Ubuntu a été prise en mai, mais jusqu'à récemment, il était difficile de savoir si les développeurs auraient le temps d'implémenter les fonctionnalités manquantes dans sudo-rs avant le gel d'Ubuntu 25.10.

Pour intégrer sudo-rs dans Ubuntu 25.10, les exigences suivantes ont été remplies : compatibilité avec les systèmes dotés d'anciennes versions du noyau Linux (< 5.9), prise en charge du mécanisme de protection NOEXEC et des profils AppArmor, correction des problèmes de stabilité, révision du paquet et ajout au dépôt principal. L'utilisation d'utilitaires écrits en Rust réduira le risque d'erreurs lors de l'utilisation de la mémoire, comme l'accès à une zone mémoire après sa libération et le dépassement des limites du tampon. Sauf problème imprévu, les utilitaires en Rust seront utilisés par défaut dans la branche Ubuntu 26.04 LTS.

https://discourse.ubuntu.com/t/sudo-rs-is-now-default-for-questing-quokka/66497

QEMU 10.1.0

27/08/2025

La version 10.1.0 de QEMU est disponible. En tant qu'émulateur, QEMU permet d'exécuter un programme compilé pour une plateforme matérielle sur un système doté d'une architecture totalement différente, par exemple une application ARM sur un PC compatible x86. En mode virtualisation, QEMU offre des performances d'exécution de code proches de celles du système réel grâce à l'exécution directe des instructions sur le proces-

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

seur et à l'utilisation de l'hyperviseur Xen, du module KVM sous Linux ou du module NVMM sous NetBSD.

Le projet a été initialement créé par Fabrice Bellard pour permettre l'exécution de binaires Linux x86 sur des architectures non-x86. Au fil des ans, la prise en charge complète de l'émulation a été ajoutée pour 14 architectures matérielles, avec plus de 400 périphériques émulés. Plus de 2 700 modifications, réalisées par 226 développeurs, ont été apportées à la version 11.0.

https://lists.nongnu.org/archive/html/qemu-devel/2025-08/msg03762.html

Cozystack 0.35

27/08/2025

La plateforme PaaS gratuite Cozystack 0.35, basée sur Kubernetes, est désormais disponible. Le projet vise à fournir une plateforme clé en main aux hébergeurs et un framework pour la création de clouds privés et publics. La plateforme s'installe directement sur les serveurs et couvre tous les aspects de la préparation de l'infrastructure pour la fourniture de services gérés. Cozystack permet de lancer et de fournir des clusters, des bases de données et des machines virtuelles Kubernetes. Le code de la plateforme est disponible sur GitHub et distribué sous licence Apache 2.0.

La plateforme inclut une implémentation libre de l'infrastructure réseau (fabric) basée sur Kube-OVN et utilise Cilium pour le réseau de services et MetalLB pour l'annonce des services vers l'extérieur. Le stockage est implémenté sur LINSTOR, ce qui suggère l'utilisation de ZFS comme couche de base pour le stockage et de DRBD pour la réplication. Une pile de surveillance préconfigurée basée sur VictoriaMetrics et Grafana est également disponible. Pour lancer des machines virtuelles, la technologie KubeVirt est utilisée. Elle permet de lancer des machines virtuelles classiques directement dans des conteneurs Kubernetes et intègre déjà toutes les intégrations nécessaires avec l'API Cluster pour lancer des clusters Kubernetes gérés au sein d'un cluster Kubernetes matériel.

https://github.com/cozystack/cozystack/releases/tag/v0.35.0

RPM 6.0 bêta 2

28/08/2025

Red Hat a publié la deuxième version bêta du gestionnaire de paquets RPM 6.0, qui sera utilisé dans la version d'automne de la distribution Fedora Linux 43. Le projet est utilisé dans des distributions telles que RHEL, Fedora, SUSE, openSUSE, OpenMandriva, Mageia, PCLinuxOS, etc. Le code RPM est distribué sous les licences GPLv2 et LGPLv2. La version 5 de RPM est ignorée afin d'éviter tout chevauchement avec le projet RPM5, qui n'est pas lié à Red Hat RPM et a été développé par des développeurs indépendants.

https://lists.rpm.org/pipermail/rpm-announce/2025-August/000120.html

Agama 17

28/08/2025

Les développeurs du projet openSUSE ont présenté l'installeur Agama 17, développé pour remplacer l'interface d'installation classique de SUSE et openSUSE. Il se distingue par la séparation de l'interface utilisateur et des composants YaST internes. Le code des composants de l'installeur est distribué sous licence GPLv2 et est écrit en Ruby, Rust et JavaScript/TypeScript.

Pour tester le nouvel installeur, des versions Live ont été créées pour les architectures x86_64, ppc64le, s390x et ARM64. Ces versions incluent la version bêta d'openSUSE Leap 16, les versions constamment mises à jour d'openSUSE Tumbleweed et d'openSUSE Slowroll, ainsi que l'édition MicroOS basée sur des conteneurs et openSUSE Leap Micro 6.2. L'installeur sera fourni avec openSUSE Leap 16 et SUSE Linux Enterprise Server 16 (en version bêta).

https://agama-project.github.io/blog/2025/08/27/agama-17

MODICIA 6.12.41

29/08/2025

La distribution MODICIA 6.12.41 est disponible. Basée sur Debian, elle propose une sélection d'applications pour les musiciens, les designers et les vidéastes. L'environnement utilisateur est basé sur l'environnement de bureau Cinnamon. Le projet gère un catalogue d'applications contenant environ 1 000 paquets. La taille de l'image ISO Live est de 4,7 Go (x86_64).

Développée depuis 1998, cette dis-

tribution se distingue par son mode processeur hautes performances par défaut (Turbo Boost) et la livraison d'une variante de noyau fonctionnant en temps réel. Wine permet d'exécuter des programmes multimédias compilés pour Windows. Zram (disque RAM compressé) permet de compresser les données stockées en RAM, et le paramètre du noyau vm.swappiness est réduit de 60 à 10 afin de limiter l'activité de la partition swap.

https://sourceforge.net/p/modicia-o-s/news/general/thread/625f1f4975/

FreedomBox

29/08/2025

De nouvelles versions de FreedomBox Trixie ont été publiées, traduites vers la base Debian 13. Le projet développe un système facilitant le déploiement de serveurs personnels. Ces serveurs protègent les données personnelles des utilisateurs et permettent de lancer rapidement des services courants sur votre équipement, utilisables à des fins personnelles. L'ensemble du code développé par le projet est disponible via les dépôts Debian. L'image d'installation est générée pour l'architecture x86_64 (la création de versions i386 a été abandonnée). Vous pouvez, si vous le souhaitez, créer votre propre image à l'aide de l'installeur Freedom-Maker et du configurateur freedombox-setup.

FreedomBox a été fondé par Eben Moglen, professeur de droit à l'Université Columbia et accompagnateur juridique de la Free Software Foundation. Le projet a été créé pour créer des serveurs personnels économiques et peu gourmands en énergie, permettant aux utilisateurs de stocker leurs données personnelles et de communiquer en toute sécurité sans recourir à des services centralisés externes.

https://discuss.freedombox.org/t/debian-13-trixie-disk-images-now-available/3871

GTK 4.20

29/08/2025

Après six mois de développement, la boîte à outils d'interface graphique utilisateur (GUI) multiplateforme GTK 4.20 est disponible. GTK 4 s'inscrit dans un processus de développement visant à fournir aux développeurs d'applications une API stable et supportée pendant plusieurs années, leur permettant d'utiliser leurs applications sans craindre de devoir les retravailler tous les six mois en raison des modifications d'API de la prochaine branche GTK.

https://gitlab.gnome.org/GNOME/gtk/-/tags/4.20.0

SpamAssassin 4.0.2

30/08/2025

Après un an et demi de développement, la plateforme de filtrage du spam SpamAssassin 4.0.2 est disponible. Blocage dans SpamAssassin : le message est d'abord vérifié à l'aide de diverses méthodes, telles que l'analyse contextuelle, les listes noires et blanches DNSBL, les classificateurs bayésiens entraînés, les signatures de spams connus, l'authentification de l'expéditeur par SPF et DKIM. Ces vérifications génèrent un coefficient de pondération qui ne doit pas dépasser un certain seuil, sous peine de blocage ou de marquage du message comme spam. Le paquet est utilisable sur les systèmes client et serveur. Les outils de mise à jour automatique des règles de filtrage sont pris en charge. Le code de SpamAssassin est écrit en Perl et distribué sous licence Apache 2.0.

https://lists.apache.org/thread/vdmwnh6f05fnj9ddz93t70f9gy00ys0b

Démission du PDG de la Fondation GNOME

30/08/2025

Steven Deobald a annoncé sa démission de son poste de directeur exécutif de la Fondation GNOME, qui supervise le développement de l'environnement de bureau GNOME. Steven a pris ses fonctions il y a quatre mois et, lors d'une récente réunion du conseil d'administration, il a été décidé qu'il n'était pas apte à occuper ce poste malgré des réalisations telles que la création d'une nouvelle plateforme de dons, l'élaboration des directives et la création de partenariats avec des projets connexes tels que postmarketOS.

https://blogs.gnome.org/steven/2025/08/29/so-short-and-thanks-for-all-the-flinch/

IceWM 3.9.0

31/08/2025

Le gestionnaire de fenêtres léger IceWM 3.9.0 est désormais disponible. Il offre un contrôle total via des

raccourcis clavier, la possibilité d'utiliser des bureaux virtuels, des barres des tâches et des menus d'application, ainsi que la possibilité de regrouper les fenêtres à l'aide d'onglets. Le gestionnaire de fenêtres se configure via un fichier de configuration simple et permet l'utilisation de thèmes. La combinaison de fenêtres sous forme d'onglets est également prise en charge. Des applets intégrés pour la surveillance du processeur, de la mémoire et du trafic réseau sont disponibles. Plusieurs interfaces graphiques tierces pour la personnalisation, les implémentations de bureau et les éditeurs de menus sont en cours de développement séparément. Le code est écrit en C++ et distribué sous licence GPLv2.

La nouvelle version prend désormais en charge les thèmes de curseur. En alternative aux curseurs XPM, la prise en charge des fichiers image de curseur au format Xcursor a été ajoutée. Pour les thèmes qui ne définissent pas d'image de curseur, le curseur du thème système Xcursor est utilisé. Pour charger les images de curseur, les fonctions gdk-pixbuf sont utilisées sans la bibliothèque libXpm. La bibliothèque libXcursor a été ajoutée aux dépendances. La dépendance à libXpm a été supprimée. L'option « -covered » a été ajoutée à l'utilitaire icesh pour filtrer les fenêtres masquées par d'autres fenêtres.

https://github.com/ice-wm/icewm/releases/tag/3.9.0

Linux From Scratch 12.4 et Beyond Linux From Scratch 12.4

02/09/2025

Les nouvelles versions 12.4 des guides Linux From Scratch (LFS) et Beyond Linux From Scratch (BLFS), ainsi que les éditions LFS et BLFS avec le gestionnaire système systemd, sont disponibles. Linux From Scratch fournit des instructions pour construire un système Linux de base à partir de zéro, en utilisant uniquement le code source des logiciels nécessaires. Beyond Linux From Scratch complète les instructions LFS avec des informations sur la construction et la configuration d'environ 1 000 logiciels, couvrant une variété d'applications, des SGBD et systèmes serveurs aux interfaces graphiques et lecteurs multimédias.

Linux From Scratch 12.4 met à jour 49 paquets, dont le noyau Linux 6.16.1, Systemd 257.8, Binutils 2.45, gcc 15.2, glibc 2.42, Bash 5.3, Coreutils 9.7, Meson 1.8.3, OpenSSL 3.5.2, Perl 5.42.0, Python 3.13.7 et Vim 9.1.1629. Des bugs dans les scripts de démarrage ont été corrigés et les explications du livre ont été modifiées.

Beyond Linux From Scratch 12.4 comprend plus de 1 300 mises à jour, dont KDE Plasma 6.4.4, KDE Gears 25.08, GNOME 48, Xfce 4.20.2, LXQt 2.2.1, IceWM 3.8.2, LibreOffice 25.8.1, FFmpeg 7.1.1, Inkscape 1.4.2, Thunderbird 140.2, Firefox 140.2.0, SeaMonkey 2.53.21, GIMP 3.0.4, Mesa 25.1.8, GTK 4.18.6, MariaDB 11.8.3, PostgreSQL 17.6, SQLite 3.50.4, Postfix 3.10.4, Exim 4.98.2, BIND 9.20.12, Apache httpd 2.4.65. Nouveaux paquets ajoutés : roman-numerals-py, Clone::PP et fast_float. Paquets supprimés : libgdata, uhttpmock et AbiWord.

https://lists.linuxfromscratch.org/sympa/arc/lfs-announce/2025-09/msg00000.html

Apache Cloudberry 2.0.0

02/09/2025

Apache Cloudberry 2.0.0 est la dernière version du SGBD distribué, poursuivant le développement du code source Open Source Greenplum, dont Broadcom a fermé le code source après son acquisition de VMware. Apache Cloudberry 2.0.0 marque la première version du projet après le transfert du code à la communauté Apache. Le projet est actuellement dans l'incubateur Apache et sera promu au rang de projet Apache principal une fois l'infrastructure et les mainteneurs prêts.

Le SGBD Cloudberry est une édition distribuée du SGBD PostgreSQL Open Source, optimisée pour l'exécution de requêtes analytiques sur de grands ensembles de données (Data Warehouse). L'architecture de traitement massivement parallèle (MPP) est utilisée pour le traitement parallèle des données, garantissant une évolutivité du stockage jusqu'à des pétaoctets grâce à la segmentation des données et à l'utilisation d'un cluster de serveurs pour leur stockage et leur traitement.

https://cloudberry.apache.org/blog/announce-apache-cloudberry-2.0.0

Sortie de miracle-wm 0.7

04/09/2025

Matthew Kosarek, développeur chez Canonical, a publié le gestionnaire de composition miracle-wm 0.7, qui utilise le protocole Wayland et les

composants de construction du gestionnaire de composition Mir. Miracle-wm prend en charge la disposition des fenêtres en mosaïque, similaire aux projets i3 et Sway. Waybar peut être utilisé comme panneau. Le code du projet est écrit en C++ et distribué sous licence GPLv3. Des versions prêtes à l'emploi sont disponibles au format Snap, ainsi que des paquets deb pour Ubuntu.

L'objectif de miracle-wm est de créer un serveur composite utilisant la gestion des fenêtres en mosaïque, mais plus fonctionnel et élégant que des produits comme Swayfx. De plus, le projet permet d'utiliser des techniques classiques pour travailler avec des fenêtres flottantes, comme le placement de fenêtres individuelles sur une grille en mosaïque ou l'épinglage de fenêtres à un emplacement précis du bureau. Les bureaux virtuels sont pris en charge et permettent de définir un mode de fenêtre par défaut pour chaque bureau (disposition en mosaïque ou fenêtres flottantes).

miracle-wm devrait être utile aux utilisateurs qui préfèrent une disposition en mosaïque, mais recherchent des effets visuels et une interface graphique plus dynamique avec des transitions et des couleurs fluides. La configuration est définie au format YAML. Pour installer miracle-wm, utilisez la commande « sudo snap install miracle-wm --classic ».

https://github.com/miracle-wm-org/miracle-wm/releases/tag/v0.7.0

GDM rétablit la prise en charge de X11 par défaut avant GNOME 49

04/09/2025

GNOME 49 RC est sorti. Il s'agit de la dernière version de test avant la sortie prévue le 17 septembre. Cette version de test annule une modification antérieure qui désactivait la compilation par défaut des composants de prise en charge de X11 dans GNOME Display Manager (GDM - gestionnaire d'affichage GNOME).

L'objectif initial de GNOME 49 était de désactiver la prise en charge de X11 dans GDM par défaut, tout en conservant la possibilité d'exécuter des environnements de bureau basés sur X11 et en conservant le code associé à X11 pour éventuellement rétablir la prise en charge de X11 dans les distributions. Le rétablissement de la prise en charge de X11 dans GDM s'explique par la difficulté de séparer l'exécution de sessions X11 modernes dans GDM de l'utilisation de X11 dans GDM lui-même, comme la prise en charge de XDMCP, des sessions X11 héritées et des sessions X11 non utilisateur.

https://discourse.gnome.org/t/gnome-49-rc-released/31234

Extension de la période de support d'openSUSE Leap et d'openSUSE Leap Micro à deux ans

04/09/2025

Les développeurs de la distribution openSUSE ont annoncé une extension de la période de mise à jour des nouvelles versions des distributions openSUSE Leap et openSUSE Leap Micro à deux ans. Cette nouvelle période de support sera appliquée à compter de la branche openSUSE Leap 16, prévue pour le 1er octobre 2025. Les versions intermédiaires de la branche openSUSE Leap 16, prises en charge parallèlement à la distribution commerciale SUSE Linux Enterprise 16, seront générées jusqu'à l'automne 2031. La version finale sera openSUSE Leap 16.6, et les mises à jour seront publiées jusqu'à l'automne 2033. Comme auparavant, les nouvelles versions de la distribution seront publiées une fois par an.

Depuis 2009, openSUSE bénéficie d'une période de support d'un an et demi : un an jusqu'à la prochaine version + six mois pour la mise à niveau vers une nouvelle version. Le développement de la première version de la nouvelle branche openSUSE Leap 16 ayant pris plus de temps que d'habitude, une exception a été faite pour la version openSUSE Leap 15.6, lancée en juin dernier, dont la période de support a été prolongée de quatre mois supplémentaires (la période totale de publication des mises à jour sera d'un an et dix mois). À compter d'openSUSE 16, le support sera assuré pendant deux cycles complets de préparation des nouvelles versions. Pour ceux qui estiment que deux ans de support ne suffisent pas, une boîte à outils est fournie pour la migration des installations vers les distributions SUSE Linux Enterprise et SUSE Linux Enterprise Micro.

https://news.opensuse.org/2025/09/03/leap-16-doubles-support/

Sortie de Linux Mint 22.2

04/09/2025

La version 22.2 de Linux Mint est disponible, poursuivant le développement de la branche sur la base du paquet Ubuntu 24.04 LTS. Entièrement compatible avec Ubuntu, cette distribution diffère sensiblement par son interface utilisateur et la sélection des applications utilisées par défaut. Les développeurs de Linux Mint proposent un environnement de bureau respectant les configurations classiques, plus familier aux utilisateurs qui n'acceptent pas les nouvelles méthodes de développement de l'interface GNOME 3. Des versions DVD basées sur MATE (3 Go), Cinnamon (3 Go) et Xfce (3 Go) sont disponibles en téléchargement. La branche Linux Mint 22 est classée comme une version à support à long terme (LTS), dont les mises à jour seront générées jusqu'en 2029.

https://blog.linuxmint.com/?p=4881

Microsoft publie le code source de l'interpréteur BASIC pour les processeurs M6502

04/09/2025

Microsoft a annoncé la publication du code source de l'interpréteur BASIC pour les microprocesseurs 8 bits MOS Technology 6502 développés en 1975. La version BASIC publiée était installée sur 8 Ko de ROM et prenait en charge les simulateurs Apple II, Commodore PET, Ohio Scientific, MOS KIM-1c et PDP-10. Le code, composé de 6 955 lignes en langage assembleur, est sous licence MIT. La dernière modification a été effectuée le 28 juillet 1978.

Le code BASIC du 6502 pourrait intéresser les passionnés d'informatique rétro utilisant des émulateurs et des implémentations basées sur FPGA.

https://opensource.microsoft.com/blog/2025/09/03/microsoft-open-source-historic-6502-basic/

Sortie de LKRG 1.0.0

05/09/2025

Le projet Openwall a publié le module noyau LKRG 1.0.0 (Linux Kernel Runtime Guard), conçu pour vérifier l'intégrité des structures du noyau et identifier les tentatives d'exploitation de ses vulnérabilités. L'attribution du numéro de version 1.0.0 marque l'arrivée du projet à maturité. Le code du projet est distribué sous licence GPLv2.

Ce module permet de se protéger contre les attaques exploitant des vulnérabilités connues du noyau Linux et de contrer les exploits sur des vulnérabilités encore inconnues, à condition de ne pas recourir à des mesures spéciales pour contourner LKRG. Cette protection repose sur l'identification des modifications non autorisées du noyau en cours d'exécution (vérification de l'intégrité) et le suivi des modifications des autorisations des processus utilisateur (détermination de l'utilisation d'exploits).

Le contrôle d'intégrité est effectué en comparant les hachages calculés pour les zones mémoire les plus importantes et les structures de données du noyau, telles que l'IDT (table des descripteurs d'interruptions), le MSR, les tables d'appels système, toutes les procédures et fonctions, les gestionnaires d'interruptions, les listes de modules chargés, le contenu de la section « .text » des modules et les attributs de processus.

Il prend en charge les architectures x86-64, AArch64 (ARM64), ARM32 et x86. LKRG 1.0.0 a été testé avec des noyaux de différentes distributions, allant du noyau RHEL/CentOS 7 3.10 au noyau 6.17-rc4 du dépôt Fedora 44. Des paquets sont disponibles pour Arch, Gentoo, Guix, NixOS, Rocky, Whonix, Yocto et OpenBMC. Les paquets créés pour Rocky Linux sont utilisables dans RHEL 8/9 et ses dérivés tels qu'AlmaLinux 8/9, ainsi que les paquets Whonix dans Debian et Ubuntu.

https://www.openwall.com/lists/announce/2025/09/02/1

GIMP 3.1.4

05/09/2025

L'éditeur graphique GIMP 3.1.4 est désormais disponible. Il s'agit de la deuxième version de la branche expérimentale 3.1, qui constitue les fonctionnalités de la future branche stable de GIMP 3.2. Cette branche prend en charge les calques de liens (Couche de liens) et les calques vectoriels (Couche

vectorielle), ainsi que des fonctionnalités liées à la prise en charge du modèle colorimétrique CMJN et à la gestion des couleurs. Des versions prêtes à l'emploi sont disponibles pour Linux (AppImage et Flatpak pour les architectures x86 et ARM64), macOS et Windows.

https://www.gimp.org/news/2025/09/01/gimp-3-1-4-released/

Nouvelles versions 13.1 et 12.12 de Debian

06/09/2025

La première mise à jour corrective de Debian 13 a été générée. Elle inclut les mises à jour de paquets publiées au cours du mois suivant la sortie de la nouvelle branche et corrige des bogues dans l'installeur. Cette version inclut 72 mises à jour corrigeant des problèmes de stabilité et 16 mises à jour corrigeant des vulnérabilités.

Les modifications incluent : la mise à jour vers les dernières versions stables de certains paquets, tels que dpdk, galera, git, glib, gnome-online-accounts, gnome-shell, gssdp, libadwaita-1, librepo, mariadb, mozjs128, network-manager-openvpn, pcre2, postfix, postgresql, ptyxis, qemu, samba et systemd. Le gestionnaire de paquets guix, qui n'était pas pris en charge et présentait des problèmes de sécurité, a été supprimé de la distribution.

Parallèlement, une nouvelle version de la branche stable précédente, Debian 12.12, est disponible. Elle inclut 135 mises à jour corrigeant des problèmes de stabilité et 83 mises à jour corrigeant des vulnérabilités. Les paquets suivants ont été mis à jour vers les dernières versions stables : apache2, clamav, dpdk, galera, libsoup3, llvm-toolchain, mariadb, openssl, postgresql, rar, rustc-web, systemd, usb.ids, wireless-regdb. Le paquet guix a également été supprimé.

https://www.debian.org/News/2025/20250906

Première version alpha de la distribution KDE Linux

06/09/2025

Le projet KDE a publié la première version alpha de sa propre distribution KDE Linux. Cette distribution se positionne comme une implémentation de référence pour le bureau et les applications KDE, parfaitement intégrée aux technologies KDE et développée directement par ses développeurs. Des images système (5 Go) sont disponibles pour l'installation afin de créer des clés USB bootables fonctionnant en mode Live.

La distribution est basée sur Arch Linux, mais est conçue comme une image indivisible, sans division en paquets distincts, montée en lecture seule et avec mise à jour atomique. Les composants, outre l'environnement système de base, sont compilés à partir du code source via kde-builder ou fournis sous forme de paquets Flatpak. La distribution prend en charge les compilations répétables, permettant à chacun de vérifier le processus de compilation. Toutes les données utilisateur (/home) et les données système modifiables sont stockées dans des partitions chiffrées. Le chargeur de démarrage, systemd-boot, ne prend en charge le démarrage qu'en mode EFI.

Les limitations de la version alpha incluent la prise en charge des systèmes UEFI uniquement, l'impossibilité de démarrer en mode UEFI Secure Boot, l'impossibilité de charger de nouveaux modules du noyau en cours d'exécution, une interface inachevée pour la mise à jour du système et des applications au format Flatpak, et l'absence de prise en charge des anciens GPU NVIDIA (seuls les GPU basés sur la microarchitecture Turing (GTX 16xx) et les versions ultérieures sont pris en charge, car les restrictions de licence ne permettent pas l'inclusion de modules propriétaires prenant en charge les anciens GPU dans l'image). Seule une session graphique basée sur Wayland est disponible.

https://discuss.kde.org/t/kde-linux-alpha-has-been-released/39476

Uutils 0.2.0 publié

07/09/2025

La version 0.2.0 du projet uutils coreutils (Coreutils en Rust) a été publiée. Ce projet développe un analogue du paquet GNU Coreutils écrit en langage Rust. coreutils inclut plus d'une centaine d'utilitaires, dont sort, cat, chmod, chown, chroot, cp, date, dd, echo, hostname, id, ln et ls. L'objectif du projet est de créer une implémentation alternative multiplateforme de Coreutils, compatible avec Windows, Redox et Fuchsia.

Rust Coreutils est utilisé dans les distributions AerynOS (Serpent OS) et Apertis, et sera activé par défaut dans la version d'automne d'Ubuntu 25.10. Contrairement à GNU Coreutils, l'implémentation Rust est distribuée sous une

licence MIT permissive, au lieu de la licence copyleft GPL. De plus, la même équipe de développeurs développe des versions en Rust des ensembles d'utilitaires util-linux, diffutils, findutils et procps, ainsi que des programmes sed et login.

https://github.com/uutils/coreutils/releases/tag/0.2.0

Sortie d'Armbian 25.8 et DietPi 9.16

07/09/2025

Armbian 25.8 est disponible. Il offre un environnement système compact pour ordinateurs monocartes équipés de processeurs ARM, RISC-V et x86. Il prend en charge différents modèles de Raspberry Pi, Odroid, Orange Pi, Banana Pi, Helios64, pine64, Nanopi et Cubieboard basés sur les processeurs Allwinner, Amlogic, Actionsemi, Freescale/NXP, Marvell Armada, Rockchip, Radxa et Samsung Exynos.

Le projet prend en charge plus de 30 variantes de noyaux Linux pour différentes plateformes ARM et ARM64. Un SDK est fourni pour simplifier la création de vos propres images système, paquets et éditions de distribution. Lors de la connexion via SSH, une option permet d'utiliser l'authentification à deux facteurs. Le paquet inclut un émulateur Box64 permettant d'exécuter des programmes compilés pour les processeurs basés sur l'architecture x86. Des paquets prêts à l'emploi sont proposés pour l'exécution d'environnements utilisateur basés sur KDE, GNOME, Budgie, Cinnamon, i3wm, Mate, Xfce et Xmonad.

De plus, DietPi 9.16, une distribution pour PC monocartes basés sur les architectures ARM et RISC-V, tels que Raspberry Pi, Orange Pi, NanoPi, BananaPi, BeagleBone Black, Rock64, Rock Pi, Quartz64, Pine64, Asus Tinker, Odroid et VisionFive 2, est également disponible. Basée sur Debian, cette distribution est disponible en versions pour plus de 50 cartes mères. DietPi permet également de créer des environnements compacts pour machines virtuelles et PC classiques basés sur l'architecture x86_64. Les versions pour ces cartes mères sont compactes (en moyenne 130 Mo) par rapport à Raspberry Pi OS et Armbian. Les outils de développement et de maintenance de la distribution sont distribués sous licence GPLv2.

Le projet est optimisé pour une consommation minimale de ressources et développe plusieurs utilitaires : une interface d'installation des applications DietPi-Software, un configurateur DietPi-Config, un système de sauvegarde DietPi-Backup, un mécanisme de gestion des journaux temporaires DietPi-Ramlog (rsyslog est également pris en charge), une interface de définition des priorités d'exécution des processus DietPi-Services et un système de mise à jour DietPi-Update. Ces utilitaires offrent une interface utilisateur en console avec des menus et des boîtes de dialogue basés sur Whiptail. Un mode d'installation entièrement automatisé est pris en charge, permettant l'installation sur les cartes mères sans intervention de l'utilisateur.

https://blog.armbian.com/v25-8-1-is-here/

Environnement de bureau Budgie 10.9.3

07/09/2025

Plus d'un an après la dernière mise à jour, l'environnement de bureau Budgie 10.9.3 est disponible. Cet environnement utilisateur se compose de composants livrés séparément : l'implémentation du bureau Budgie, le jeu d'icônes Budgie Desktop View, l'interface de configuration système Budgie Control Center (un fork du Centre de contrôle GNOME) et l'économiseur d'écran Budgie Screensaver (un fork de gnome-screensaver). Le code du projet est distribué sous licence GPLv2.

Les développeurs prévoyaient une version majeure, Budgie 10.10, au premier trimestre 2025. Cette version prévoyait d'abandonner complètement la prise en charge de X11 et de ne conserver que la possibilité de travailler dans des environnements basés sur le protocole Wayland. Cependant, cette branche n'est pas encore prête à être publiée, l'un des critères mentionnés étant l'égalité des fonctionnalités des applets avec l'ancien environnement basé sur X11. Après la sortie de Budgie 10.10, la série 10.x passera en mode maintenance et toutes les ressources seront consacrées au développement de la branche Budgie 11, notamment pour la séparation des fonctionnalités bureautiques de la couche de visualisation et de sortie d'informations.

La mise à jour Budgie 10.9.3 se distingue par sa synchronisation avec les modifications de la prochaine version de GNOME 49, prévue pour le 17 septembre. Pour gérer les paramètres, Budgie utilise le composant gnome-settings-daemon, modifié dans GNOME 49, ce qui a rompu la rétrocompatibilité. Le code de gestion du rétroéclairage de l'écran a été transféré du plugin Power vers GNOME Shell, et le code de

prise en charge des touches multimédias pour le réglage de la luminosité a été transféré du plugin MediaKeys. De plus, le plugin pour tablettes graphiques Wacom a été supprimé de gnome-settings-daemon, dont les fonctionnalités sont désormais intégrées au gestionnaire composite Mutter.

Pour garantir le bon fonctionnement après la suppression de fonctionnalités, les développeurs de Budgie ont créé un dérivé de gnome-settings-daemon afin de préserver l'ancien état des composants MediaKeys, Power et Wacom. À l'exception de ces composants, fournis sous forme de plugins distincts (bsd-media-keys, bsd-power et bsd-wacom), et du retour des fichiers du bureau pour leur exécution automatique, le reste du code de gnome-settings-daemon est entièrement synchronisé avec le code de base de GNOME. Les modifications apportées à Budgie incluent l'adaptation à la nouvelle API de la bibliothèque libxfce4windowing, des modifications du traitement de la touche « overlay-key » (par défaut « Super ») dans le gestionnaire composite Mutter et la suppression des classes compactes dans Vala 0.56.18.

https://github.com/BuddiesOfBudgie/budgie-desktop/releases/tag/v10.9.3

Moteur de polices FreeType 2.14

07/09/2025

FreeType 2 est un moteur de polices logiciel compact, performant, hautement personnalisable et portable, capable de produire des images de haute qualité (glyphes) pour la plupart des formats de polices vectorielles et bitmap.

Notez que FreeType 2 est un service de polices et ne fournit pas d'API pour exécuter des fonctionnalités de haut niveau, comme la mise en page de texte ou le traitement graphique (par exemple, le rendu de texte coloré, le « hollowing », etc.). Cependant, il simplifie grandement ces tâches grâce à une interface simple, conviviale et uniforme pour accéder au contenu des fichiers de polices.

FreeType 2 est publié sous deux licences Open Source : notre propre licence FreeType de type BSD et la GPL. Il peut donc être utilisé par tout type de projet, qu'il soit propriétaire ou non.

https://www.mail-archive.com/freetype-announce@nongnu.org/msg00141.html

Test alpha de FreeBSD 15

08/09/2025

La première version alpha de FreeBSD 15.0 est prête. Des versions d'installation sont disponibles pour les architectures amd64, powerpc64le, aarch64 et riscv64. La sortie est prévue pour le 2 décembre. La mise à niveau vers la branche 15.0-ALPHA1 à partir des versions précédentes, via l'utilitaire freesd-update, n'est pas encore implémentée.

À partir de la branche FreeBSD 15, la période de support des branches majeures après la première version (15.0) est réduite de 5 à 4 ans, et de nouvelles branches majeures seront créées tous les deux ans. Les versions intermédiaires (15.1, 15.2, 15.3) seront développées selon un cycle de développement fixe impliquant la publication de nouvelles versions dans une branche environ tous les 6 mois, et non plus une fois par an comme c'était le cas jusqu'à présent.

L'annonce officielle de la version alpha de FreeBSD 15 fait référence aux notes de publication avec une liste de modifications incorrecte. Il s'agit des modifications de la branche 14x par rapport à la version 14.0, c'est-à-dire d'anciennes données transférées des notes précédemment publiées vers les versions 14.1, 14.2 et 14.3.

https://lists.freebsd.org/archives/freebsd-stable/2025-September/003112.html

Sortie de SysVinit 3.15

08/09/2025

Sortie du système d'initialisation classique SysVinit 3.15, largement utilisé dans les distributions Linux avant la sortie de systemd et upstart. Il est toujours utilisé dans des distributions comme Devuan, Slackware, Debian GNU/Hurd et antiX. Le code est écrit en C et distribué sous licence GPLv2.

La nouvelle version de SysVinit ne modifie que la page de manuel : « *Page de manuel corrigée pour la commande de niveau d'exécution. Ceci nettoie le formatage et les espaces.* » De plus, l'hébergement du projet a migré de GitHub vers CodeCodeBerg.

https://codeberg.org/thejessesmith/sysvinit/

Sortie d'I2P 2.10.0 et d'i2pd 2.58

08/09/2025

Le réseau anonyme I2P 2.10.0 et le client C++ i2pd 2.58.0 sont disponibles. I2P est un réseau distribué anonyme multicouche fonctionnant sur l'Internet classique et utilisant activement le chiffrement de bout en bout, garantissant anonymat et isolation. Ce réseau est construit en mode P2P et fonctionne grâce aux ressources (bande passante) fournies par les utilisateurs, ce qui permet de se passer de serveurs centralisés (les communications au sein du réseau reposent sur l'utilisation de tunnels unidirectionnels chiffrés entre le participant et ses pairs).

Le réseau I2P permet de créer anonymement des sites Web et des blogs, d'envoyer des messages instantanés et des e-mails, de partager des fichiers et de créer des réseaux P2P. Les clients I2P permettent de créer et d'utiliser des réseaux anonymes pour les connexions client-serveur et P2P. Le client I2P de base est écrit en Java et fonctionne sur une large gamme de plateformes telles que Windows, Linux, macOS, Solaris, etc. I2pd est une implémentation indépendante du client I2P en C++ et est distribué sous une licence BSD modifiée.

https://geti2p.net/en/blog/post/2025/09/08/2.10.0_release

AlmaLinux : activation par défaut du dépôt CRB

09/09/2025

Les développeurs d'AlmaLinux ont annoncé l'activation par défaut du dépôt CRB (CodeReady Builder) via une mise à jour d'AlmaLinux OS 10.0 du 09/09/2025. AlmaLinux OS Kitten 10 l'a activé par défaut depuis la mise à jour du 27/08/2025 (almalinux-kitten-repos-10.0-9.el10.0.1). Si vous ne souhaitez pas activer CRB, vous pouvez utiliser la commande « dnf config-manager --disable crb ».

Le dépôt CRB propose une sélection de paquets non proposés par défaut dans Red Hat Enterprise Linux, tels que des applications de développement, des bibliothèques supplémentaires et des liens, ainsi que des paquets contenant des données de débogage, de la documentation, des fichiers d'en-tête, des exemples statiques et de code (paquets « -devel », « example », « -doc » et « -static »). Le dépôt CRB inclut notamment des bibliothèques utilisées comme dépendances dans les paquets EPEL (Extra Packages for Enterprise Linux).

Comme le dépôt CRB n'était pas activé par défaut, l'installation de certains paquets depuis EPEL suivait le chemin diabolique des dépendances, pour lequel Red Hat est bien connu.

https://almalinux.org/blog/2025-09-08-enabling-crb-by-default-for-almalinux10/

Transfert de Red Hat à IBM

09/09/2025

Le back-office de Red Hat, composé de services généraux et administratifs, tels que les services juridiques, RH, financiers et comptables, sera transféré à IBM en 2026. Cette migration concernera les employés et les techniciens qui les soutiennent, mais la gestion des équipes transférées restera assurée par Red Hat. Red Hat intégrera également des ingénieurs et des employés responsables de la production, des ventes et du marketing, issus d'un nouveau groupe, Stratégie et Opérations.

Red Hat emploie actuellement environ 19 000 personnes, et le nombre de licenciements prévus par IBM pour consolider les fonctions du back-office et supprimer les postes redondants reste indéterminé. En janvier, IBM prévoyait des économies annuelles de 3,5 milliards de dollars, en partie grâce à des suppressions d'emplois. Jusqu'à présent, Red Hat fonctionnait comme une division distincte et indépendante depuis son acquisition par IBM en 2019.

https://www.theregister.com/2025/09/08/red_hatters_to_be_big/

Warzone 2100 4.6.0

09/09/2025

Les développeurs ont publié la version 4.6.0 du jeu de stratégie en temps réel Warzone 2100. Initialement développé par Pumpkin Studios, le jeu a été lancé sur le marché en 1999. En 2004, le code source a été publié sous licence GPLv2 et le développement du jeu a été poursuivi par la communauté. Le jeu prend en charge les modes solo contre des bots et multijoueur en réseau. Des paquets sont prêts pour Ubuntu, Windows et macOS.

https://wz2100.net/news/version-4-6-0/

PeerTube 7.3

09/09/2025

PeerTube 7.3, conçu pour créer des systèmes d'hébergement et de diffusion vidéo indépendants et décentralisés, une alternative aux services tels que YouTube, Dailymotion et Vimeo, est disponible. Le réseau de distribution de contenu créé avec PeerTube repose sur la connexion des navigateurs des visiteurs et l'utilisation de communications P2P. Le code du projet est distribué sous licence AGPLv3.

PeerTube vous permet d'exploiter votre propre serveur pour distribuer des vidéos et de le connecter au réseau fédéré général. Les visiteurs participent à la diffusion du contenu et peuvent s'abonner à des chaînes et recevoir des notifications de nouvelles vidéos, quel que soit le serveur utilisé. Le réseau fédéré de PeerTube est une communauté de petits serveurs d'hébergement vidéo interconnectés, chacun disposant de son propre administrateur et de ses propres règles.

https://joinpeertube.org/news/release-7.3

Term.Everything

10/09/2025

La première version bêta de l'utilitaire Term.Everything a été publiée. Elle permet d'afficher n'importe quelle application graphique dans la fenêtre de l'émulateur de terminal. Le programme permet notamment d'exécuter des applications graphiques dans le terminal lors de l'accès à un système distant via SSH. Le code du projet est distribué sous licence AGPL 3.0, écrit en langage TypeScript et exécuté via la plateforme Bun. Des builds prêts à l'emploi sont disponibles au format AppImage.

Term.Everything utilise le protocole Wayland, qui dirige le résultat non pas vers l'écran, mais vers la fenêtre du terminal. La bibliothèque ANSI est utilisée pour convertir les images en symboles Unicode appropriés avec des séquences ANSI simulant les graphiques dans le terminal, via la bibliothèque chafa. Les actions sur les touches et les mouvements de la souris dans le terminal sont transmises aux événements d'entrée Wayland.

Sur les terminaux prenant en charge l'extension de sortie d'images matricielles, comme Kitty, Ghostty, Konsole, Wezterm et iTerm2, on obtient un affichage de très bonne qualité, au point de pouvoir même jouer à DOOM.

https://github.com/mmulet/term.everything/releases/tag/0.5.0

Clear NDR 1.0

10/09/2025

Stamus Networks a publié une distribution spécialisée, Clear NDR 1.0 (anciennement SELKS), conçue pour déployer des systèmes de détection et de prévention des intrusions réseau, ainsi que pour organiser la réponse aux menaces identifiées et surveiller la sécurité du réseau. Les utilisateurs disposent d'une solution clé en main pour gérer la sécurité réseau, utilisable immédiatement après le téléchargement. La distribution prend en charge le mode Live et peut être lancée dans des environnements de virtualisation ou de conteneurs. Le projet est distribué sous licence GPLv3. La taille de l'image de démarrage est de 3,9 Go.

La distribution est basée sur Debian et utilise un système ouvert de détection des attaques Suricata. Les données provenant de différentes sources sont stockées dans le magasin OpenSearch. Pour suivre l'état actuel et les incidents identifiés, une interface Web, implémentée sur Kibana, est utilisée. La distribution inclut également le système de capture, de stockage et d'indexation des paquets réseau Arkime, une interface d'estimation des événements EveBox et un collecteur de données Fluentd.

https://www.stamus-networks.com/stamus-networks-announces-production-ready-clear-ndr-community-1.0

Dracut dans Ubuntu 25.10

10/09/2025

Avec la sortie d'Ubuntu 25.10, prévue pour le 9 octobre, il est prévu d'utiliser par défaut la boîte à outils Dracut à la place du paquet initramfs-tools (dont le développement a été interrompu ces dernières années et limité au support). Le développement de la version 25.10, mi-août, étant en phase de gel, ce qui ne permet pas l'ajout de nouvelles fonctionnalités, l'équipe responsable de cette version bénéficie d'une exception pour le passage à Dracut. Actuellement, le paquet intra-ramfs-tools a déjà été remplacé par dracut dans les méta-paquets.

La transition vers Dracut permet-

tra de résoudre des problèmes tels que : l'utilisation de systemd dans intrid, l'absence de prise en charge de NVMe over Fabric (NVM-oF), la surcharge de code sur le shell intrid et la complexité du suivi due à la séparation des tâches avec initrd et le système de fichiers racine.

https://bugs.launchpad.net/ubuntu/+source/dracut/+bug/2121920#yui_3_10_3_1_1757530364083_145

OpenFix de Selectel

11/09/2025

Selectel, qui développe la distribution Linux Selectel OS basée sur Debian, a présenté son initiative OpenFix. Elle permettra de récompenser financièrement les passionnés pour leur participation aux tâches de développement et de correction des erreurs dans les logiciels libres. Le code des projets finalisés sera publié sous licence permissive (MIT, Apache ou BSD), avec la protection des auteurs participants.

La rémunération concerne non seulement Debian, mais aussi Ubuntu : « *Les participants peuvent choisir, à leur discrétion, les problèmes détectés dans les systèmes de suivi des erreurs Debian et Ubuntu (Launchpad), puis accepter la possibilité de recevoir une récompense pour leur correction avec Selectel.* »

https://promo.selectel.ru/openfix

Apache se dote d'un nouveau logo

11/09/2025

L'organisation à but non lucratif Apache Software Foundation, qui offre une plateforme neutre et indépendante pour le développement d'environ 400 produits ouverts, a présenté un nouveau logo, modifié le design du site Web apache.org et annoncé la transition vers l'utilisation de la marque ASF au lieu du nom complet « Apache Software Foundation ». Sur le nouveau logo, une feuille de chêne remplace la plume, symbole des projets Apache depuis 1997.

Le nom de l'entité juridique Apache Software Foundation n'a pas changé et est toujours utilisé lorsque la loi l'exige, par exemple dans les documents officiels, en bas de page du site et dans les mentions de droits d'auteur. Dans les autres cas, notamment la documentation et les références, l'acronyme ASF sera désormais utilisé pour l'identité visuelle. Les projets du fonds dont le nom contient le mot Apache (par exemple, Apache HTTP Server) conserveront leurs noms existants.

https://news.apache.org/foundation/entry/introducing-the-asfs-new-logo

Samba 4.23.0

12/09/2025

Après six mois de développement, Samba 4.23.0 est disponible. Cette version poursuit le développement de la branche Samba 4 avec l'implémentation complète du contrôleur de domaine et du service Active Directory. Elle est compatible avec Windows 2008 et prend en charge toutes les versions de clients Windows prises en charge, y compris Windows 11. Samba 4 est un produit serveur multifonctions, qui inclut également l'implémentation du serveur de fichiers, du service d'impression et du serveur d'identification (winbind).

https://lists.samba.org/archive/samba-announce/2025/000702.html

Q4OS 6.1

13/09/2025

La distribution Q4OS 6.1, basée sur la base de données batch Debian, est livrée avec les bureaux KDE Plasma et Trinity (poursuite du développement de la base de code KDE 3.5.x). Les deux environnements utilisateur peuvent coexister simultanément sur le même système, et l'utilisateur peut basculer de l'un à l'autre. Cette distribution se positionne comme peu gourmande en ressources matérielles et offre un bureau classique. La taille de l'image de chargement est de 2 Go avec KDE Plasma et de 1,7 Go avec Trinity (x86_64). La compilation est prévue pour l'architecture ARM64.

La distribution inclut plusieurs applications développées par nos soins, notamment « Desktop Profiler » pour une installation rapide des thèmes et l'enregistrement des profils avec les sections d'état du bureau, « setup utility » (Utilitaire de paramétrage) pour l'installation d'applications tierces, « Software Center » (Centre des logiciels) pour l'installation de programmes supplémentaires, « Welcome Screen » (Écran d'accueil) pour simplifier la configuration initiale, « Lookswitcher » pour changer rapidement d'apparence, et des scripts pour l'installation d'environnements al-

ternatifs LXQt et Xf. Une application est fournie pour installer la distribution dans un répertoire Windows distinct, ce qui permet de l'utiliser en parallèle avec Windows sans avoir à sélectionner une partition de disque distincte.

https://q4os.org/blog.html#news250912

Libadwaita 1.8

13/09/2025

Le projet GNOME a publié la version 1.8 de la bibliothèque Libadwaita, qui comprend un ensemble de composants pour la conception de l'interface utilisateur, conforme aux recommandations des directives GNOME HIG (Human Interface Guidelines). La bibliothèque inclut des widgets et des objets prêts à l'emploi pour la création d'applications conformes au style GNOME. L'interface s'adapte aux écrans de toutes tailles. Le code de la bibliothèque est écrit en C et distribué sous licence LGPL 2.1+.

La bibliothèque inclut des widgets classiques couvrant divers éléments d'interface tels que des listes, des panneaux, des blocs d'édition, des boutons, des onglets, des formulaires de recherche, des boîtes de dialogue, etc. Les widgets proposés permettent de créer des interfaces universelles fonctionnant de manière fluide sur les principaux écrans de PC et d'ordinateurs portables, ainsi que sur les petits écrans tactiles de smartphones. L'interface de l'application s'adapte dynamiquement à la taille de l'écran et aux périphériques d'entrée disponibles. La bibliothèque inclut également un ensemble de styles Adwaita qui harmonisent l'apparence avec les recommandations GNOME, sans nécessiter d'adaptation manuelle.

https://nyaa.place/blog/libadwaita-1-8/

Envie de vous lancer dans le monde du libre et open source ? Saisissez votre chance !

15/09/2025

Nick Wellnhofer a annoncé sa démission de son poste de mainteneur de libxml2. Nick participait à libxml2 depuis 2016 et a été ajouté à la liste des mainteneurs en 2022. Depuis, il est resté pratiquement le seul développeur actif. Suite à son départ, le projet s'est retrouvé sans mainteneur.

La bibliothèque libxml2 est utilisée dans les systèmes d'exploitation et les produits d'Apple, Google et Microsoft. Parmi les paquets Open Source qui incluent libxml2 comme dépendance, on trouve GNOME, Xfce, Mate, Cinnamon, Budgie, LibreOffice, Epiphany, libvirt, BIND, VirtualBox, lldb, Flatpak, Evolution, clang-tools, xsltproc, PostgreSQL, Apache httpd, Zypper et Scribus.

Avant d'annoncer son départ, Nick a publié libxml2 2.15.0 et promis de corriger les régressions d'ici la fin de l'année. La nouvelle version désactive par défaut les liaisons vers Python et Schematron. La lecture des données compressées dans l'analyseur n'est désormais possible qu'avec l'option XML_PARSE_UNZIP. Le code de gestion de la sérialisation HTML et de l'encodage des caractères a été rapproché de la spécification HTML5. La génération de la documentation de l'API a été transférée vers Doxygen.

https://discourse.gnome.org/t/stepping-down-as-libxml2-maintainer/31398

Jonathan Riddell quitte KDE

15/09/2025

Jonathan Riddell a annoncé sa démission de l'équipe de développement de KDE. Jonathan est impliqué dans KDE depuis 2000. Il est également connu pour avoir créé la distri-

bution KDE Neon et avoir dirigé le projet Kubuntu. Cette décision a été prise suite à des désaccords concernant le partage des bénéfices, les droits des employés et la structure de gestion chez Tech Paladin, une entreprise fondée par d'anciens employés de Blue Systems après sa fermeture. Jonathan a indiqué avoir perdu des amis, des collègues, son emploi, sa carrière et sa famille en essayant d'agir pour la communauté, et qu'il allait désormais s'essayer au nomadisme numérique.

https://jriddell.org/2025/09/14/adios-chicos-25-years-of-kde/

AMD abandonne AMDVLK

16/09/2025

Les ingénieurs d'AMD ont annoncé l'arrêt du développement du projet AMDVLK, qui développait un pilote Open Source pour l'API graphique Vulkan, basé sur la bibliothèque d'abstraction de la plateforme AMD. Initialement créé par AMD pour sa suite de pilotes propriétaire AMDGPU-PRO, AMDVLK a ensuite été converti en projet Open Source.

Parallèlement, la communauté développe depuis 2016 le pilote RADV, initialement Open Source, intégré à la distribution principale Mesa. L'arrêt d'AMDVLK est dû à la nouvelle stratégie d'unification des pilotes Vulkan d'AMD, qui vise à développer une base de code unique et performante et à fournir un support officiel complet pour le pilote RADV.

David Airlie, responsable de la maintenance du sous-système DRM (Direct Rendering Manager) du noyau Linux et cofondateur du pilote RADV, a salué la décision d'AMD et a exprimé l'espoir que l'entreprise fournira des ressources d'ingénierie supplémentaires pour le projet RADV et partagera des informations sur les détails techniques.

https://airlied.blogspot.com/2025/09/radv-takes-over-from-amdvlk.html

Sortie de fheroes2 1.1.11

16/09/2025

Le projet fheroes2, dont le développement est très actif, vient de sortir une nouvelle version. Elle recrée intégralement le moteur de jeu Heroes of Might and Magic II. Le code du projet est écrit en C++ et est sous licence GPLv2. Pour exécuter le jeu, vous avez besoin des fichiers de ressources, disponibles dans la version originale de Heroes of Might and Magic II. Le projet inclut un script permettant de télécharger et d'extraire automatiquement les ressources de la version de démonstration, ce qui suffit pour profiter pleinement des fonctionnalités. La liste complète des nouvelles fonctionnalités est disponible via le lien ci-dessous.

https://github.com/ihhub/fheroes2/releases/tag/1.1.11

Java SE 25 LTS et OpenJDK 25

17/09/2025

Après six mois de développement, Oracle a publié Java SE 25 (Java Platform, Standard Edition 25), qui utilise le projet Open Source OpenJDK comme implémentation de référence. À l'exception de la suppression de certaines fonctionnalités obsolètes, Java SE 25 conserve sa rétrocompatibilité avec les versions précédentes de la plateforme Java ; la plupart des projets Java précédemment écrits fonctionneront sans changement avec la nouvelle version. Des versions prêtes à installer de Java SE 25 (JDK, JRE et Server JRE) sont disponibles pour Linux (x86_64, AArch64), Windows (x86_64) et macOS (x86_64, AArch64).

Java SE 25 est une version à support étendu, avec des mises à jour disponibles jusqu'en 2033 (disponibles en général jusqu'en septembre 2030). Java SE 17 et 21 continueront également d'être pris en charge en tant que branches LTS (Long Term Support), avec des mises à jour jusqu'en 2029 et 2031 respectivement (généralement disponibles jusqu'en 2026 et 2028). Le support étendu des branches LTS de Java SE 8 et 11 se poursuivra jusqu'en 2030 et 2032.

https://mail.openjdk.org/pipermail/jdk-dev/2025-September/010483.html

GNOME 49, « Brescia »

17/09/2025

Le projet GNOME est ravi de dévoiler GNOME 49, une étape importante qui reflète six mois d'efforts collectifs de notre communauté dynamique. Un grand merci à tous ceux qui ont contribué à la conception de cette version.

Nous avons baptisé cette version « Brescia », d'après la magnifique ville italienne qui a accueilli le GUADEC cette

année. Découvrons les nouveautés et améliorations de cette édition.

Showtime devient le lecteur vidéo

Dans GNOME 49, Showtime remplace Totem, l'application de lecture vidéo par défaut de GNOME, offrant une expérience visuelle élégante et moderne, basée sur GTK 4 et Libadwaita, au lieu de la base GTK 3 vieillissante de Totem.

Le nouveau lecteur vidéo privilégie une expérience de visionnage sans distraction : sa fenêtre sans fioritures masque les commandes pendant la lecture et les fait réapparaître en fondu uniquement lorsque cela est nécessaire. Il prend en charge des fonctionnalités essentielles telles que le réglage de la vitesse de lecture, la multiplicité des pistes audio et de sous-titres, la rotation des vidéos et la capture d'écran : toutes les fonctionnalités essentielles attendues par les utilisateurs.

Nouvelle visionneuse de documents

Papers remplace Evince, la visionneuse de documents par défaut. Initialement basé sur le code d'Evince, Papers offre une interface modernisée, développée avec GTK 4 et Libadwaita, au lieu de l'ancienne base GTK 3 d'Evince.

Papers offre des performances améliorées et une interface utilisateur actualisée, avec notamment une fonctionnalité d'annotation PDF simplifiée. Il prend en charge la visualisation, la recherche, l'annotation et l'organisation de formats tels que PDF, DjVu, TIFF et les archives de bandes dessinées (CBR, CBZ, CBT, CB7), avec des fonctionnalités supplémentaires comme l'intégration de la signature numérique.

Calendrier

L'interface de Calendar a bénéficié d'améliorations significatives en matière d'accessibilité pour les personnes en situation de handicap. Ces améliorations ont atteint un niveau tel que nous pouvons annoncer en toute confiance que Calendar est désormais accessible aux personnes utilisant exclusivement la navigation au clavier, ainsi qu'à celles qui utilisent des technologies d'assistance.

Le calendrier bénéficie de nombreuses améliorations dans GNOME 49. Le changement le plus visible est la réorganisation de l'interface, désormais plus flexible, qui permet à la fenêtre de s'adapter à différentes tailles. Il est également possible de masquer manuellement la barre latérale, ce qui est idéal pour les petits écrans ou les fenêtres en mosaïque.

https://release.gnome.org/49/

StartWine-Launcher

17/09/2025

StartWine-Launcher, version 411, une application conçue pour exécuter des programmes et des jeux Windows sur des systèmes Linux, a été publiée. L'objectif principal du développement de StartWine-Launcher était de simplifier la création de préfixes Wine (ensembles de bibliothèques et de dépendances Windows nécessaires à l'exécution des applications Windows sous Linux) pour les débutants. StartWine-Launcher est écrit en Python et sous licence GPLv3. Son interface est basée sur la bibliothèque GTK.

https://github.com/RusNor/StartWine-Launcher

Systemd 258

17/09/2025

Après neuf mois de développement, le gestionnaire système systemd 258 est sorti. Parmi les principales modifications, on compte la suppression de la prise en charge des cgroups v1 et des composants de gestion système de type System V, des nouveaux utilitaires systemd-factory-reset et systemd-pty-forward, le concept de zones d'accueil et la prise en charge du démarrage à partir d'une image disque obtenue via HTTP.

https://lists.freedesktop.org/archives/systemd-devel/2025-September/051670.html

Le créateur de Blender quitte la direction de la Fondation Blender

18/09/2025

Ton Roosendaal, créateur du système de modélisation 3D Blender, a annoncé lors de la conférence Blender qu'il quittait la direction de la Fondation Blender, poste qu'il occupait depuis trente (!) ans. Suite à son départ, M. Roosendaal siégera au nouveau conseil de surveillance de la Fondation Blender. Son départ est motivé par la volonté de transmettre la direction à une jeune équipe talentueuse capable de développer le projet au cours de la prochaine décennie (Ton a fêté ses 65 ans cette année).

À compter du 1er janvier 2026, les responsabilités de président du conseil d'administration et de PDG seront transférées à l'actuel directeur opéra-

tionnel, Francesco Siddi. Engagé au sein de la Fondation Blender depuis 2012, il a occupé de nombreux postes, notamment ceux d'animateur, de développeur Web, de développeur de pipelines, de producteur, de manager, de directeur de Blender Studio et de directeur des opérations. Par ailleurs, la nomination de Sergey Sharybin au poste de directeur du développement, de Dalai Felinto au poste de directrice du développement produit et de Fiona Cohen au poste de directrice des opérations a été annoncée.

https://www.blender.org/press/blender-foundation-announces-new-board-and-executive-director/

GNUnet 0.25

18/09/2025

GNUnet 0.25, un framework pour la création de réseaux P2P sécurisés et décentralisés, est disponible. Les réseaux créés avec GNUnet ne présentent aucun point de défaillance unique et garantissent la confidentialité des utilisateurs, notamment en empêchant les administrateurs d'accéder aux nœuds du réseau à des fins abusives.

GNUnet prend en charge les réseaux P2P via TCP, UDP, HTTP/HTTPS, Bluetooth et WLAN, et peut fonctionner en mode F2F (Friend-to-Friend). La traversée NAT est prise en charge, notamment via UPnP et ICMP. Une table de hachage distribuée (DHT) permet d'adresser les emplacements de données. Des outils pour le déploiement de réseaux maillés sont fournis. ReclaimID, un service décentralisé d'échange d'attributs d'identification utilisant GNS (GNU Name System) et le chiffrement basé sur les attributs, permet d'accorder et de révoquer sélectivement les droits d'accès.

Le système se caractérise par une faible consommation de ressources et utilise une architecture multiprocessus pour garantir l'isolation entre les composants. Des outils de journalisation et de collecte de statistiques sont fournis. Pour le développement d'applications utilisateur, GNUnet propose une API C de base et des liaisons pour d'autres langages de programmation.

https://www.gnunet.org/en/news/2025-09-0.25.0.html

Vivaldi 7.6

18/09/2025

Vivaldi 7.6, un navigateur propriétaire développé avec le moteur Chromium par d'anciens développeurs d'Opera Presto, est disponible. Le projet distribue les modifications apportées au code source de Chromium sous licence Open Source. L'interface du navigateur est écrite en JavaScript à l'aide de la bibliothèque React, de Node.js, de Browserify et de divers modules NPM prêts à l'emploi. L'implémentation de l'interface est disponible en code source, mais sous licence propriétaire.

Le projet vise à créer un navigateur personnalisable et fonctionnel qui préserve la confidentialité des utilisateurs. Parmi les fonctionnalités clés, on trouve un bloqueur de publicités et de suivi, des gestionnaires de notes, d'historique et de favoris, un mode de navigation privée, une synchronisation chiffrée de bout en bout, le regroupement d'onglets, une barre latérale, un configurateur hautement personnalisable, un mode d'affichage horizontal par onglets et, en mode test, un client de messagerie, un lecteur RSS et un calendrier intégrés.

https://translate.google.com/website?sl=auto&tl=en&hl=en-US&client=webapp&u=https://vivaldi.com/ru/blog/desktop/desktop-releases/vivaldi-on-desktop-7-6/

Version bêta d'Ubuntu 25.10

19/09/2025

L'équipe de publication d'Ubuntu est heureuse d'annoncer la sortie de la version bêta d'Ubuntu 25.10 Desktop, Server, WSL et Cloud.

Ubuntu 25.10, nom de code Questing Quokka, perpétue la fière tradition d'Ubuntu : intégrer les technologies Open Source les plus récentes et les plus performantes dans une distribution Linux de haute qualité et facile à utiliser. L'équipe a travaillé d'arrache-pied tout au long de ce cycle, introduisant de nouvelles fonctionnalités et corrigeant des bugs.

Cette version bêta inclut des images des produits Ubuntu Desktop, Server, WSL et Cloud, mais aussi des versions Edubuntu, Kubuntu, Lubuntu, Ubuntu Budgie, Ubuntu Cinnamon, Ubuntu Kylin, Ubuntu Studio, Ubuntu Unity et Xubuntu.

Les images bêta sont réputées pour être relativement exemptes de bugs majeurs lors de la création d'images ou de l'installation, tout en constituant un aperçu très récent et représentatif des fonctionnalités prévues pour la version 25.10 finale prévue le 9 octobre 2025.

https://lists.ubuntu.com/archives/ubuntu-announce/2025-September/000316.html

Sortie bêta de KDE Plasma 6.5

20/09/2025

KDE Plasma 6.5 entre en phase de test bêta, le code source étant bloqué et ne permettant aucune modification fonctionnelle (seuls les correctifs sont acceptés). La sortie de KDE Plasma 6.5 est prévue pour le 21 octobre.

https://kde.org/announcements/plasma/6/6.4.90/

Projet Multikernel

20/09/2025

Une série de correctifs développés par le projet Multikernel (récemment passé en Open Source et désormais développé conjointement avec la communauté) ont été soumis à discussion par les développeurs du noyau Linux. Multikernel permet l'exécution de plusieurs instances indépendantes du noyau Linux sur un seul ordinateur physique. Ces instances ont un accès direct aux ressources matérielles et peuvent être utilisées pour exécuter plusieurs environnements système isolés. Le projet a été créé par Multikernel Technologies, une société fondée et dirigée par Cong Wang, responsable du sous-système de contrôle du trafic du noyau Linux.

Multikernel est présenté comme une nouvelle architecture d'isolation, comblant le fossé entre la virtualisation par hyperviseur et l'isolation de conteneurs à noyau partagé. Contrairement à la virtualisation, Multikernel ne nécessite pas d'hyperviseur, simplifie la création d'environnements isolés pour l'exécution d'applications individuelles et offre des performances élevées sans la charge de la virtualisation. Contrairement aux conteneurs, Multikernel offre un niveau d'isolation élevé et permet à chaque environnement isolé d'utiliser un noyau distinct.

Les performances du multinoyau sont estimées proches de celles d'une exécution sur du matériel dédié. Ce résultat a été obtenu en éliminant les surcharges inhérentes à la virtualisation, telles que les gestionnaires de sortie de VM, la traduction IOMMU et l'intervention de l'hyperviseur dans les opérations avec privilèges. L'allocation dynamique des ressources aux environnements d'exécution est prise en charge, garantissant des performances prévisibles.

https://news.ycombinator.com/item?id=45302721

Smartphone FLX1s

21/09/2025

Le projet Furi Labs a annoncé le lancement de la production du smartphone FLX1s, fourni avec la distribution FuriOS. Cette distribution est basée sur Debian 13 et est équipée d'un shell utilisateur Phosh. L'appareil est disponible en précommande au prix de 550 $.

Pour garantir la confidentialité, l'appareil est équipé de trois commutateurs permettant de désactiver la caméra, le microphone, le GPS et le module de bande de base au niveau du circuit. Le micrologiciel n'envoie pas de données télémétriques et n'accède pas à des serveurs externes : toutes les données restent sur l'appareil de l'utilisateur et ne sont pas synchronisées avec le cloud. Pour passer des appels, une pile oFono2MM et l'application GNOME Calls sont utilisées.

Le système principal intègre un noyau Linux développé par Mediatek pour la plateforme Android, ainsi que des pilotes pour Android. L'environnement Linux est organisé autour de composants système issus du projet Halium et de la couche libhybris, qui permet d'utiliser des pilotes Android fonctionnant dans l'espace utilisateur.

Pour installer des applications, l'applcation GNOME Software et son propre catalogue OpenStore sont utilisés. Ce dernier propose une sélection de programmes Linux, ainsi que des applications pour Android et Ubuntu. L'appareil prend en charge le multi-boot et permet d'exécuter simultanément plusieurs systèmes d'exploitation grâce à la virtualisation basée sur l'hyperviseur KVM. Ubuntu Touch est un exemple de système alternatif pris en charge pour l'installation. Le projet est disponible sur GitHub sous licence libre.

https://news.ycombinator.com/item?id=45312326

Editions Spéciales Python :

NS Python 1

NS Python 2

NS Python 3

NS Python 4

NS Python 5

NS Python 6

NS Python 7

NS Python 8

NS Python 9

NS Python 10

NS Python 11

NS Python 12

Écrit par Erik

Nous avons abordé plusieurs points dans nos articles de C&C jusqu'à présent. Cependant, il y en a un avec lequel j'ai parfois du mal, principalement parce que je ne l'utilise pas souvent. Pour rappel, parlons de grep. En tant que débutant sous Ubuntu, ce ne sera pas une priorité pour vous, mais vous l'utiliserez si vous travaillez un jour dans un environnement Linux. Même si vous ne l'utilisez jamais, c'est une fonction assez complexe à maîtriser. Pour un œil non averti, cela semblera magique.

Commençons par la syntaxe, autrement dit, son utilisation. La voici :

```
grep <motif> fichier ;
grep <motif> nom_fichier ;
commande | grep <motif>
```

Ce n'est donc pas difficile à comprendre, et la page de manuel le précise : *« grep recherche des MOTIFS dans chaque FICHIER. Les MOTIFS sont un ou plusieurs motifs séparés par des sauts de ligne, et grep affiche chaque ligne correspondant au motif. En règle générale, les MOTIFS doivent être entre guillemets lorsque grep est utilisé dans une commande shell. »*

Commençons simplement : recherchons un « mot » (motif) dans un fichier.

Voici ma requête :

```
grep distro /home/edd/
dotfile.txt
```

En détail, recherchez l'emplacement du motif « distro » dans le fichier ; nous pouvons le voir en action :

Prenons maintenant la sortie d'un fichier et envoyons-la dans grep pour la filtrer.

Voici ma requête :

```
inxi -G | grep resolution
```

En détail, lancez inxi, filtrez par « graphics » (-G), puis envoyez-la vers grep pour isoler mon motif, à savoir « resolution ».

Super, je suis sûr que nous sommes tous sur la même longueur d'onde jusqu'ici. Voici les bases pour trouver votre motif. Beaucoup de gens diront « mot » lorsqu'ils vous montreront comment utiliser grep, mais vous pouvez saisir « reso » au lieu de « résolution » ; ce n'est pas forcément un « mot ».

Conseil pratique n° 1 : Vous pouvez utiliser l'option « insensible à la casse » (-i) si vous souhaitez, par exemple, utiliser VGA ou vga. Je l'utilise mécaniquement ; j'ai dû refaire ces captures d'écran, car elles avaient l'option -i par défaut. (Ce n'est pas vraiment important, mais je préfère ne pas embrouiller les débutants.)

La méthode la plus efficace pour trouver des informations est la recherche récursive.

Voici ma requête :

```
grep -r "lists.ubuntu.com" /
home/edd/Documents/FCM25/
Weekly\ news/
```

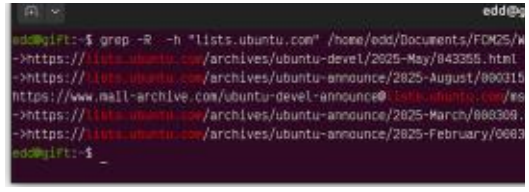
En résumé, recherchez mon motif dans un répertoire (nombre de fois où j'ai cité lists.ubuntu.com comme source). On peut également utiliser -R ici.

Notre résultat est donc légèrement différent. J'ai le chemin d'accès complet du fichier, suivi d'un :-> (qui n'est pas un smiley dans ce cas) et des occurrences où il a été trouvé.

Remarque : je ne peux pas simplement faire ceci :
grep "lists.ubuntu.com" /home/edd/Documents/FCM25/Weekly\ news/ - car la cible de ma recherche est un dossier, pas un fichier.

Nous pouvons nettoyer notre sortie avec l'option -h, en supprimant le chemin.

Vous voyez ce que j'ai fait ? Je vous invite à le faire sur vos propres fichiers, pour vous faire une idée.



Le plus simple est d'utiliser des fichiers texte, même si cela fonctionne avec les fichiers de configuration, etc., mais je préfère commencer avec des fichiers que vous pouvez modifier librement.

Bien que nous recherchions généralement uniquement des motifs, vous pouvez rechercher explicitement des mots. Cela peut être utile lorsque plusieurs parties correspondent à votre motif, mais que vous recherchez quelque chose de spécifique. J'ai un fichier contenant rgb et rgba. Si je recherchais le motif rgb, toutes les instances rgba seraient également renvoyées.

Voici ma requête :

```
grep -w "rgb" /home/edd/dotfile.txt
```

En résumé, je souhaite que seul le « mot » rgb soit renvoyé de mon fichier cible.

```
edd@gift:~$ grep -w "rgb" /home/edd/dotfile.txt

menu-border-color='rgb(63,62,64)'
menu-foreground-color='rgb(211,218,227)'
menu-item-active-fg-color='rgb(255,255,255)'
menu-item-hover-fg-color='rgb(255,255,255)'
menu-separator-color='rgb(63,62,64)'
active-window-hint-color='rgb(211,70,21)'
edd@gift:~$
```

Par rapport à la sortie normale :

Revenons au thème de cet article : que se passerait-il si je voulais savoir combien de fois mon motif est détecté dans chaque fichier parcouru ?

Voici ma requête :

```
grep -R -c "lists.ubuntu.com" /home/edd/Documents/FCM25/Weekly\news/
```

En détail, trouvez mon motif, puis indiquez-moi combien de fois il apparaît dans chaque fichier.

Notez que nous avons un chemin complet comme précédemment, mais pas l'emplacement de notre motif.

Et si nous avions plusieurs documents et que nous souhaitions savoir précisément où le motif apparaît ?

Voici ma requête :

```
grep -R -n "lists.ubuntu.com" /home/edd/Documents/FCM25/Weekly\news/
```

Soit, recherchez mon motif de manière récursive et indiquez-moi le numéro de ligne où vous avez trouvé la correspondance.

Boum !

Je vais m'arrêter là pour ce numéro, car il commence à être un peu chargé en images (je ne veux pas que Ronnie me vire pour l'instant), mais nous en reparlerons dans le prochain numéro.

Pour ceux d'entre vous qui ont vu la vidéo YouTube expliquant comment déterminer qui a écrit quoi dans la constitution, oui, c'est inspiré de cela. Un homme a utilisé une expression que d'autres n'ont pas utilisée, donc en la cherchant, j'ai en quelque sorte identifié ses contributions. Bien que nous ne puissions pas l'affirmer avec certitude, il est certain qu'il a rédigé certains documents.

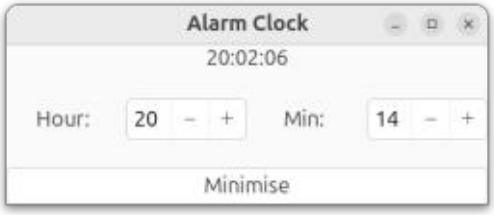
Pour toute correction, car nous sommes tous humains, écrivez à : misc@fullcirclemagazine.org

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

Programmation GTK4 en C - P. 2

Le premier article a montré comment installer GTK4 et les bibliothèques associées, et un programme pour créer une fenêtre contenant des widgets de boutons et d'étiquettes a été développé. Cet article explique comment créer une application de réveil avec une interface utilisateur graphique (GUI).

Une capture d'écran de l'application de réveil GTK4, développée sous Ubuntu 24.04, est présentée ci-dessous.



Cette application utilise un widget d'étiquette pour afficher l'heure, des boutons rotatifs pour régler l'heure de l'alarme (heures et minutes) et un bouton de réduction. Un conteneur de grille permet également de positionner les widgets.

Coder le réveil

Le code source complet de ce projet est téléchargeable via le lien Web ci-après :

https://github.com/crispinprojects/fullcircle

Ouvrez et visualisez le fichier main.c pour suivre les explications ci-dessous.

Deux variables entières statiques, m_alarm_hour et m_alarm_min, sont déclarées. Elles servent à stocker les valeurs d'heure et de minutes d'une alarme spécifique. Le réveil émet des bips sonores lorsque l'heure souhaitée est atteinte. Dans ce contexte, le mot-clé static signifie que les variables ne sont pas disponibles en dehors du fichier source (main.c dans ce cas) et qu'elles conservent leur valeur entre plusieurs appels de fonction.

Un ensemble de pointeurs GtkWidget est créé dans la fonction activate() pour les widgets à utiliser dans l'application. Ceux-ci incluent la fenêtre, le conteneur de grille, l'étiquette horaire, le bouton de réduction et deux boutons rotatifs pour régler les valeurs de l'heure et des minutes de l'alarme.

Une fenêtre est créée à l'aide de la fonction gtk_application_window_new(), avec le titre « Réveil » et la taille par défaut à 400 x 150. Le conteneur de disposition de grille est ensuite créé, organisant ses widgets enfants en lignes et en colonnes. La fonction gtk_grid_set_column_homogeneous() permet de définir la même largeur pour toutes les colonnes de la grille. Une étiquette, intitulée label_time, est créée pour afficher l'heure actuelle. Deux étiquettes d'espacement factices, label_spacer1 et label_spacer2, facilitent l'alignement de la grille.

Deux objets GtkAdjustment, appelés adjustment_alarm_hour et adjustment_alarm_min, sont créés. Ces ajustements sont utilisés par les widgets GtkSpinButton pour définir les limites inférieure et supérieure des incréments. La documentation en ligne de l'API GTK4 indique que le constructeur gtk_adjustment_new() pour la création d'un nouvel objet GtkAdjustment prend en compte les paramètres suivants : valeur initiale, valeur minimale, valeur maximale, incrément de pas, incrément de page et taille de page.

Les widgets GtkSpinButton, appelés spin_button_alarm_hour et spin_button_alarm_min, permettent à l'utilisateur de saisir ou de modifier les valeurs numériques des heures et des minutes sur une période de 24 heures (par exemple, les heures peuvent être modifiées de 0 à 23 et les minutes de 0 à 59).

Grâce à g_signal_connect(), le bouton rotatif spin_button_alarm_hour est connecté à la fonction de rappel callbk_spin_alarm_hour() du programme, en utilisant son état « valeur modifiée ». De même, le bouton rotatif spin_button_alarm_min est connecté à une fonction callbk_spin_alarm_min(), appelée de même lorsque sa valeur numérique est modifiée. Dans ces fonctions, la valeur du bouton rotatif est définie sur un entier via gtk_spin_button_get_value_as_int(), ce qui permet de définir les variables m_alarm_hour et m_alarm_min.

Minuterie

La fonction GLib g_timeout_add_seconds() permet de créer une minuterie. Elle permet d'appeler une fonction de manière répétée jusqu'à ce qu'elle renvoie FAUX. Les arguments sont l'intervalle (c'est-à-dire le temps entre les appels, en secondes), la fonction à appeler et les données à lui trans-

mettre.

```
g_timeout_add_seconds(1,
label_update, label_time);
```

Dans cette application, le premier paramètre est défini sur une seconde, le deuxième sur la fonction « label_update() » et le troisième sur label_time. La fonction label_update() doit correspondre à la signature de GSourceFunc, ce qui signifie qu'elle doit être une fonction membre statique, avoir un type de retour gboolean et un paramètre de gpointer. Dans cet exemple, elle renvoie toujours TRUE et les données du gpointer correspondent à l'étiquette de temps. Le gpointer (pointeur générique), abordé dans l'article précédent, est non typé et nécessite un cast. Ici, il est converti en pointeur GtkLabel via (GtkLabel*) afin que le widget label_time puisse être mis à jour avec l'heure. Pour plus d'informations, consultez les informations sur l'API GLib timeout_add_seconds() dans les liens externes ci-dessous.

La fonction « label_update() » utilise GDateTime. Celle-ci combine une date et une heure en une seule structure et fournit de nombreuses méthodes pour manipuler ces dates et heures. La fonction g_date_time_new_now_local() permet de récupérer l'heure et les minutes du fuseau horaire local. Ensuite, g_date_time_format() formate la valeur de l'heure, puis gtk_label_set_text() définit le texte de l'étiquette d'heure.

Si l'heure est égale à m_alarm_hour et les minutes à m_alarm_min, un fichier WAV d'alarme audio appelé alarm.wav est joué via la commande système.

Réduire

Le widget bouton appelé button_minimise se connecte à une fonction de rappel appelée callbk_button_minimise() en utilisant l'état cliqué du bouton. De nouveau, g_signal_connect() relie le bouton à la fonction de rappel appelée callbk_button_minimise() en utilisant l'état cliqué du bouton. Notez que la fenêtre est passée en paramètre gpointer. Cela permet d'utiliser gtk_window_minimize() pour minimiser le réveil lorsque le bouton est cliqué afin qu'il soit hors de vue pendant qu'il tourne jusqu'à ce que l'heure de l'alarme soit atteinte.

Conteneur de grille

La fonction gtk_grid_attach() permet de positionner les widgets enfants sur la grille. L'API GTK4 indique qu'elle prend en compte les paramètres suivants : le pointeur de grille, le pointeur du widget enfant, la colonne, la ligne, la largeur et la hauteur. La position du widget enfant est déterminée par les valeurs de la colonne et de la ligne. Le nombre de cellules de la grille occupées par le widget enfant est déterminé par la largeur et la hauteur. Par exemple, le widget button_minimise est positionné sur la première colonne et la cinquième ligne. Sa largeur est de quatre cellules et sa hauteur d'une. La fonction gtk_window_set_child() permet de définir la grille comme widget enfant de la fenêtre, puis gtk_window_present() permet d'afficher la fenêtre.

Make

Le fichier Makefile permettant de compiler l'application est inclus dans le téléchargement. Comme indiqué dans le premier article, exécutez la commande « make » dans le répertoire du projet pour compiler l'application réveil. Un exécutable appelé « alarmclock » est généré.

Fichier Desktop

Un fichier Desktop pour le réveil peut être créé avec l'ID d'application « org.gtk.alarmclock ». Créez un répertoire « Software » dans le répertoire personnel, puis un sous-répertoire « alarm-clock ». Placez-y l'exécutable du réveil et le fichier audio alarm.wav. Enregistrez ensuite un fichier « org.gtk.alarmclock.desktop » dans le répertoire local caché « .local/share/applications » avec le contenu ci-dessous. Remplacez « votre-nom-d'utilisateur » par votre nom d'utilisateur.

```
Desktop Entry]
Version=0.1.0
Type=Application
Name=Alarm Clock
Comment=Alarms
Exec=/home/your-user-name/
Software/alarmclock/
alarmclock
Path=/home/your-user-name/
Software/alarmclock
Icon="time.svg"
```

Le réveil apparaîtra dans la liste des applications et pourra être épinglé au tableau de bord.

Cet article présente un aperçu du code source, téléchargeable pour une étude plus approfondie.

Liens externes

Galerie de widgets GTK4
https://docs.gtk.org/gtk4/visual_index.html

Documentation de l'API GTK4
https://docs.gtk.org/gtk4/index.html

Documentation de l'API GLib
https://docs.gtk.org/glib/index.html

GLib timeout_add_seconds
https://docs.gtk.org/glib/func.timeout_add_seconds.html

Alan est retraité et passionné de Linux. Il a travaillé dans l'éducation et l'industrie et a utilisé de nombreux langages de programmation, dont C, C++, Delphi et Java. Ses projets Linux sont disponibles sur sa page Github : https://github.com/crispin-projects.

Dans la partie 7 de cette série, nous avons étudié l'exécution de programmes Windows sous Linux avec Wine ou Play on Linux. L'exemple principal était l'installation de ma copie d'Office 2010, classée Platinium dans la base de données Wine AppDB. Dans cette même base de données, Office 2016 est classé Gold et donc parfaitement utilisable. Cependant, Office 365, la version actuelle de la suite bureautique de Microsoft, est répertorié comme « Garbage » (déchet), ce qui signifie qu'elle ne peut pas être installée et exécutée sous Linux. Mais qu'en est-il des applications Web ? Par exemple, peut-on exécuter Word 365 en tant qu'application Web dans un navigateur Linux ? Découvrons-le...

L'un des principaux problèmes que je rencontre avec Microsoft 365 est qu'il ne me permet pas d'ouvrir, de modifier et d'enregistrer les fichiers stockés dans mon dossier préféré sur mon disque dur local. Autrement dit, il n'offre pas les options habituelles « Fichier-Ouvrir » et « Fichier-Enregistrer ». Au contraire, il insiste pour que les fichiers soient accessibles depuis Microsoft OneDrive. Il est possible de téléverser un fichier depuis un disque local, de le modifier dans Word 365, puis de le télécharger sur le stockage local, mais cette procédure est très fastidieuse.

L'utilisation de OneDrive sous Linux est d'autant plus compliquée que Microsoft, dans sa grande sagesse, ne propose pas de client Linux pour OneDrive. Néanmoins, la communauté des développeurs Linux est venue à la rescousse avec non pas une, mais deux applications connexes qui simplifient l'utilisation de OneDrive sous Linux, ou du moins la rendent plus simple.

Le client OneDrive pour Linux est décrit par son développeur comme un client Microsoft OneDrive gratuit prenant en charge OneDrive Personnel, OneDrive Entreprise, OneDrive pour Office 365 et les bibliothèques SharePoint. Il est compatible avec les principales distributions Linux et offre des fonctionnalités de synchronisation unidirectionnelle et bidirectionnelle. L'application associée, OneDriveGUI, fournit, comme son nom l'indique, une interface utilisateur graphique pour le client OneDrive.

La bonne nouvelle est que Linux Mint inclut le client OneDrive pour Linux dans ses dépôts, ce qui permet de l'installer directement dans le Gestionnaire de logiciels. Cependant, vérifiez la version disponible pour vous assurer qu'elle est prise en charge par la version actuelle de OneDriveGUI. Si la version du client OneDrive pour Linux disponible via le Gestionnaire de logiciels est trop ancienne, il sera nécessaire d'installer manuellement le client actuel. Les instructions pour cela sont disponibles sur le site Web d'abraunegg sur GitHub : https://github.com/abraunegg/onedrive/blob/master/docs/ubuntu-package-install.md.

Idéalement, l'option la plus simple serait d'utiliser le Gestionnaire de logiciels. Recherchez simplement OneDrive et installez le paquet. Vérifiez que OneDrive est correctement installé en ouvrant un terminal et en saisissant onedrive --version. Actuellement, cette commande renvoie OneDrive v2.5.5-1+np1+1.1.

Pour exécuter OneDrive manuellement et autoriser l'accès au serveur OneDrive de Microsoft, saisissez « onedrive » dans la fenêtre du Terminal. La réponse est illustrée dans l'image de la page 27. Notez attentivement les ins-

```
toaster@i7-Inspiron-7547:~$ onedrive
D-Bus message bus daemon is available; GUI notifications are now enabled

WARNING: Your cURL/libcurl version (8.5.0) has known HTTP/2 bugs that impact the
 use of this client.
        Please report this to your distribution, requesting an update to a newe
r cURL version, or consider upgrading it yourself for optimal stability.
        Downgrading all client operations to use HTTP/1.1 to ensure maximum ope
rational stability.
        Please read https://github.com/abraunegg/onedrive/blob/master/docs/usag
e.md#compatibility-with-curl for more information.

Using IPv4 and IPv6 (if configured) for all network operations
Attempting to contact Microsoft OneDrive Login Service
Successfully reached Microsoft OneDrive Login Service
Configuring Global Azure AD Endpoints
Authorise this application by visiting:

https://login.microsoftonline.com/common/oauth2/v2.0/authorize?client_id=d50ca74
0-c83f-4d1b-b616-12c519384f0c&scope=Files.ReadWrite%20Files.ReadWrite.All%20Site
s.ReadWrite.All%20offline_access&response_type=code&prompt=login&redirect_uri=ht
tps://login.microsoftonline.com/common/oauth2/nativeclient

Enter the response uri from your browser:
```

tructions finales : (a) une URL à saisir dans un navigateur Web et (b) « Entrez l'URI de réponse depuis votre navigateur ».

Bien que les instructions soient correctes, certains utilisateurs (moi !) peuvent trouver leur mise en œuvre confuse. L'URL en surbrillance ouvre la page Web du service de connexion à OneDrive de Microsoft. Il est alors évident qu'il est nécessaire de se connecter et de saisir les identifiants de connexion (nom d'utilisateur et mot de passe). Cependant, une fois cette étape effectuée, le résultat apparaît à première vue comme une page blanche. En réalité, l'URL a changé dans la barre d'adresse. Ce n'est pas évident. Il est toutefois important de noter qu'il s'agit de l'« URI de réponse » à copier-coller de la barre d'adresse du navigateur vers la fenêtre du terminal*. Une fois l'URL collée acceptée, la fenêtre du terminal indique que l'application a été autorisée.

* Notez bien comment copier-coller l'URI de réponse, car nous devrons répéter la procédure pour configurer l'interface graphique OneDrive.

Plutôt que d'exécuter OneDrive manuellement depuis le terminal, nous utiliserons OneDriveGUI pour fournir une interface utilisateur graphique au client. Nous pouvons télécharger OneDriveGUI sous forme d'AppImage, un type de fichier spécial qui regroupe l'application et ses dépendances dans un seul fichier exécutable. À l'heure actuelle, la version actuelle est OneDriveGUI-1.1.1-x86_64.AppImage.

Une fois ce fichier obtenu et stocké dans le dossier Téléchargements, nous pouvons faire un clic droit dessus, accéder à Propriétés et définir l'autorisation d'exécution (Propriétés > Autorisations > Exécuter) en cochant la case « Autoriser l'exécution du fichier en tant que programme ». Un simple double-clic sur le fichier AppImage lance OneDriveGUI.

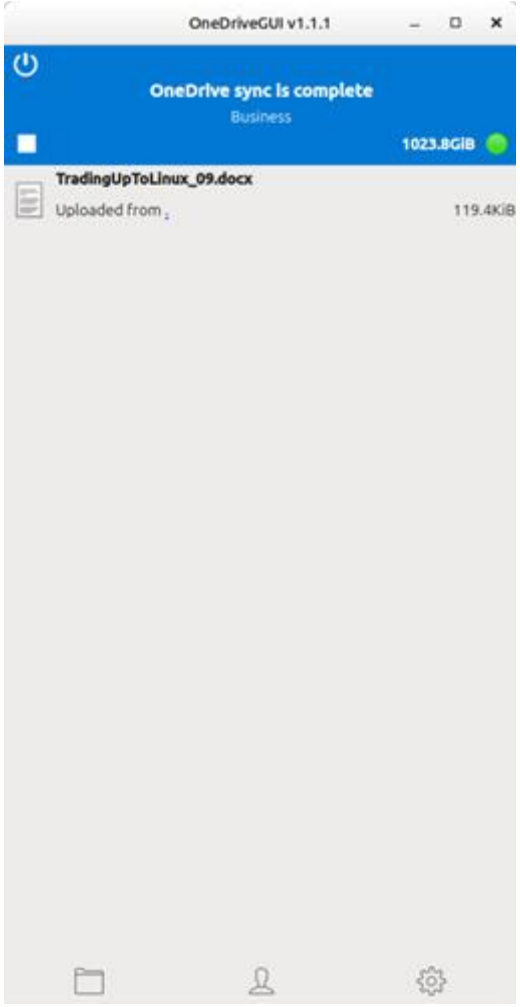
Lors du premier lancement de OneDriveGUI, une boîte de dialogue indique que l'utilisation du service de connexion OneDrive de Microsoft est à nouveau requise pour accéder au serveur OneDrive. Le processus de connexion, d'obtention et d'utilisation de l'URI de réponse est exactement le même que celui décrit ci-dessus – avec la page « vierge » et l'URI de réponse requise dans la barre d'adresse !

Vous pouvez maintenant lancer manuellement le processus de synchronisation initiale en cliquant sur le triangle blanc dans l'en-tête de la fenêtre. Un assistant de démarrage vérifie la version installée du client OneDrive pour Linux, puis propose d'ajouter un profil OneDrive. Cochez la case « Créer un nouveau profil OneDrive ». Dans la boîte de dialogue suivante (figure ci-contre), indiquez le nom du nouveau profil (par exemple, OneDriveMint) et recherchez le dossier à utiliser pour la synchronisation des fichiers entre le disque dur local (par exemple, /media/DataDisk/OneDriveFiles) et le serveur OneDrive de Microsoft. Cliquez ensuite sur « Créer un nouveau profil ».

Une modification supplémentaire de la configuration peut être utile. Cliquez sur l'icône représentant une personne au centre du bord inférieur de la fenêtre OneDriveGUI (figure page suivante) pour ouvrir la fenêtre OneDriveGUI – Profils. Dans l'onglet « Options de synchronisation », cochez la case « Ignorer la conservation des données ». Cela empêche l'application de créer des sauvegardes des fichiers synchronisés entre le disque dur local et le serveur OneDrive. Il s'agit d'un paramètre facultatif et je préfère conserver un dossier « propre » de fichiers synchronisés sans aucune sauvegarde supplémentaire.

Normalement, au démarrage de

OneDriveGUI, l'application analyse les deux dossiers et synchronise automatiquement les fichiers qu'ils contiennent. Par défaut, ce processus est bidirectionnel : les fichiers nouveaux et modifiés sont copiés entre les dossiers, et les fichiers supprimés d'un dossier sont supprimés de l'autre. Ce comportement est personnalisable grâce à de nombreuses options disponibles dans le profil. Si OneDriveGUI reste actif, l'application continue de surveiller la paire de dossiers et copie ou supprime les fichiers selon le profil défini.



Microsoft 365 ne facilite pas l'utilisation des fichiers locaux dans des applications telles que Word, Excel et PowerPoint, et est encore moins adapté aux utilisateurs de Linux. La disponibilité du client OneDrive pour Linux et de OneDriveGUI contribue grandement à optimiser l'utilisation des applications Web de la suite bureautique de Microsoft et, par conséquent, à la rendre plus utile aux utilisateurs de Linux.

Pour finir

OneDrive Client for Linux (Open Source)
Version 2.5.5
abraunegg, Melbourne, Australia
https://github.com/abraunegg/onedrive

OneDriveGUI
Version 1.1.1
Boris Pozdena
https://github.com/bpozdena/OneDriveGUI

Alan est retraité et passionné de Linux. Il a travaillé dans l'éducation et l'industrie et a utilisé de nombreux langages de programmation, dont C, C++, Delphi et Java. Ses projets Linux sont disponibles sur sa page Github : https://github.com/crispin-projects.

Comme je l'ai mentionné à la fin de ma chronique dans le FCM n° 220, lors de mes recherches pour trouver un paquet Linux pour un journal personnel, j'ai découvert un ajout récent très intéressant à ctan.org. Il s'agit du paquet jwjournal, qui propose de bons outils pour personnaliser un journal quotidien, un journal intime ou tout autre nom pour ce type de document.

Je n'ai jamais tenu de journal intime de manière régulière ou systématique. Je le faisais occasionnellement pour m'aider à identifier des schémas dans ma vie, généralement lorsqu'un changement important se profilait. Il y a eu une période de plusieurs mois où j'écrivais deux ou trois pages pendant mes trajets en train. L'année dernière, j'écrivais une phrase ou deux en fin de journée, assis dans mon lit. Cependant, cela s'est limité à cela. Lors de récentes vacances, j'ai décidé d'utiliser un journal électronique pour noter mes expériences quotidiennes. Je n'ai pas complètement réussi à suivre la discipline d'un journal quotidien. Plusieurs fois, j'ai écrit deux jours d'événements en une seule soirée. J'ai réalisé à quel point la journée précédente avait été effacée ou écrasée par les événements de la journée en cours. Prendre l'habitude d'écrire un journal quotidien pourrait être une bonne idée.

Je ne suis pas convaincu qu'utiliser un clavier soit une meilleure façon d'écrire un document personnel qu'un stylo sur du papier. J'ai appris à écrire avec un gros crayon, puis à écrire en cursive avec un stylo qu'il fallait tremper dans l'encre tous les deux ou trois mots. Maintenant, pour écrire à la main, j'utilise un stylo-plume. Je n'utilise un stylo-bille qu'en cas de nécessité. Je suppose que mon expérience avec les instruments d'écriture influence mon choix actuel, tout comme la vôtre influence le vôtre. L'idée de rester assis au lit à la fin de la journée devant un ordinateur portable et de taper mes pensées du jour ne me plaît guère. Ceci dit, certaines fonctionnalités du paquet jwjournal pourraient me faire changer d'avis.

La documentation du paquet jwjournal est excellente. Elle contient un exemple de code et un PDF de trois pages qui correspond au code (ce qui n'est pas toujours le cas dans la documentation des paquets). Les commentaires dans le code d'exemple sont utiles. Des captures d'écran de différentes parties du PDF illustrent l'effet des parties pertinentes du code. Les dernières pages de la documentation présentent quelques options de personnalisation. L'auteur affirme également que le code est compilé plus rapidement si certaines polices sont installées. Ces cinq polices sont destinées aux documents chinois, japonais et coréens, ce que je n'utilise pas habituellement. Je ne peux pas vérifier cette affirmation, car les polices listées sont déjà installées par défaut dans TexLive.

J'ai utilisé jwjournal lors d'un récent séjour touristique de trois semaines en Chine. Je pense écrire plus vite avec un stylo qu'avec un clavier. Je sais que je fais moins de fautes d'orthographe. L'avantage, c'est que les modifications au clavier sur ordinateur sont bien plus faciles. J'apprécie aussi la possibilité d'insérer un élément graphique (croquis, photo, etc.) au milieu du texte. Bien sûr, l'ordinateur facilite le changement de police, notamment le gras et l'italique, ce qui est difficile, voire impossible, avec un stylo ordinaire.

Jwjournal inclut des outils pour ajouter de la couleur derrière le texte. Il surligne automatiquement chaque jour de la semaine avec une couleur différente. Il permet d'insérer du texte dans des cadres aux bordures colorées. Les documents peuvent être rédigés dans une dizaine de langues : anglais, français, allemand, chinois, coréen, japonais, espagnol, etc. L'ordre des éléments dans la date et les noms des jours de la semaine sont modifiés pour correspondre à la langue du document spécifiée dans le préambule. Les dates peuvent être saisies de différentes manières. Celle que vous souhaitez utiliser est spécifiée en option dans l'instruction de classe du document.

Pour commencer une entrée, saisissez simplement la date comme premier élément sur une nouvelle ligne. Vous pouvez ajouter du texte à cette ligne. Chaque jour, j'ai écrit une description sommaire du temps (chaud et humide) et le nom de la ville. Les éléments de cette ligne peuvent être alignés à droite grâce à la barre verticale | devant le texte. Vous pouvez les visualiser dans l'exemple fourni en fin d'article.

Les images peuvent être incluses à

l'aide de trois paires de caractères : || centre l'image, ((place l'image à gauche,)) place l'image à droite. La largeur de l'image peut être contrôlée par un nombre entre chevrons, par exemple <0,50>. J'ai expérimenté cette option. Cependant, il semble que les images présentent un inconvénient dans jwjournal. Je ne pouvais pas utiliser les fonctionnalités d'inclusion d'images avec des images stockées dans des répertoires autres que celui de mon journal.

C'est un inconvénient, car j'enregistre généralement mes photos dans un répertoire identifié par l'heure et le lieu de prise de vue. Je n'inclus pas les fichiers texte dans le même répertoire que les photos. Pour utiliser les commandes graphiques de jwjournal afin d'inclure des photos, j'avais besoin d'une deuxième copie de chaque photo avec le fichier texte du journal. Si je devais rédiger un document nécessitant un grand nombre de photos, je devrais soit modifier la façon dont je stocke certaines d'entre elles, soit en créer des doublons : une copie à l'emplacement habituel et une autre avec le texte du journal. Dans les deux cas, je devrais stocker le texte du journal avec les photos.

Pour utiliser les images de mon carnet de voyage et conserver les images dans un répertoire et le texte du journal dans un autre, j'ai utilisé le code suivant (en haut à droite).

Sur le plan positif, jwjournal simplifie grandement l'ajout d'une légende à une image. Pouvoir ajouter une légende centrée sous une image centrée est une fonctionnalité intéressante que j'utiliserai lors de mon prochain travail avec jwjournal.

Je souhaite notamment explorer le texte flottant autour d'une image. Je sais que c'est possible avec LaTeX, mais je dois apprendre à le faire. Pour mon journal simple, je choisirai la valeur par défaut : aucun texte flottant. Cela signifie que le texte s'arrête au-dessus de l'image et reprend en dessous.

Chaque ligne commençant par une date (au format approprié) commence une nouvelle entrée de journal. L'utilisateur peut saisir le format de date approprié. Lundi est en jaune, mardi en vert, mercredi en bleu, etc., pour le reste de la semaine. Tout ce qui est saisi après la barre verticale de la première ligne est aligné à droite.

J'aime utiliser la norme ISO pour les dates : année, mois, jour. C'est ce que j'ai spécifié dans les options de la classe de document. Cependant, le format d'affichage dépend de la langue choisie. Si je sélectionne une langue utilisant la saisie année-mois-jour, les noms des jours de la semaine sont traduits dans cette langue. La date affichée doit correspondre à la date saisie.

```
\begin{figure}
    \centering
\includegraphics[width=0.4\linewidth]{../../photos/
china2025/20250724-01}
\end{figure}
```

De temps en temps, j'aime inclure des mots ou des phrases dans une autre langue. Quand j'ai inclus le paquet babel, une erreur a été générée indiquant un conflit entre le paquet jwjournal et le paquet babel. Pour l'instant, je vais me limiter à enregistrer mes observations dans une seule langue dans chaque fichier journal. Ce n'est pas une grande perte, mais j'aimerais bien changer.

Jwjournal possède de nombreuses fonctionnalités que je n'ai pas explorées. Comme je l'ai dit, je l'ai simplement utilisé pour consigner mes pensées et mes expériences à la fin de chaque journée de mon court voyage. Une bonne documentation et un bon exemple sont disponibles en téléchargeant le paquet depuis ctan. Je pense que ce paquet serait utile dans de nombreuses situations où il est nécessaire d'enregistrer des événements séquentiels. Le journal quotidien de mon voyage touristique en est un exemple. Il serait utile pour des exercices d'entraînement, des notes de recherche, d'étude, etc. Il dispose d'une fonctionnalité « sous-journal » permettant de créer des fichiers distincts pour différents éléments et de les inclure dans le journal principal.

Je recommande le paquet jwjournal à tous ceux qui rêvent d'un journal LaTeX/TeX. Si en l'utilisant, vous trouvez des solutions pour contourner les limitations mentionnées dans cet article, merci de rédiger votre propre article ou de me faire part de vos suggestions. Je les inclurai dans un prochain article.

La page suivante, en haut à gauche, contient le code initial pour démarrer un journal avec jwjournal, ainsi que quelques exemples de saisies.

```
\documentclass[11pt, paperstyle=light yellow, color entry, year-month-day,  title in
boldface, title in sffamily, use style = classical]{jwjournal}

% "paperstyle = ..." adjusts the paper color, options include:
lightyellow'yellow'parchment'green'lightgray'gray'nord'dark

% "color entry" adds more color to the title of each entry

% "scroll" turns on the scroll mode and can generate a single-page pdf similar to a
long
screenshot

\UseLanguage{English} % Not needed if document is in English

\usepackage{graphicx} % Not needed with jwjournal, needed for figure environment

\begin{document}

2025/07/19 Warm (26) and Sunny | Agincourt

This morning I continued with packing for my trip to China. I will leave on Tuesday
July 22.

2025/07/20 Warmer (28) and humid | Agincourt

Today I got some advice about my trip.

2025/7/22 Warm (25) | Toronto to Beijing

Plane left Toronto about 5:30pm after boarding delayed because of late arrival of
plane from Beijing.
```

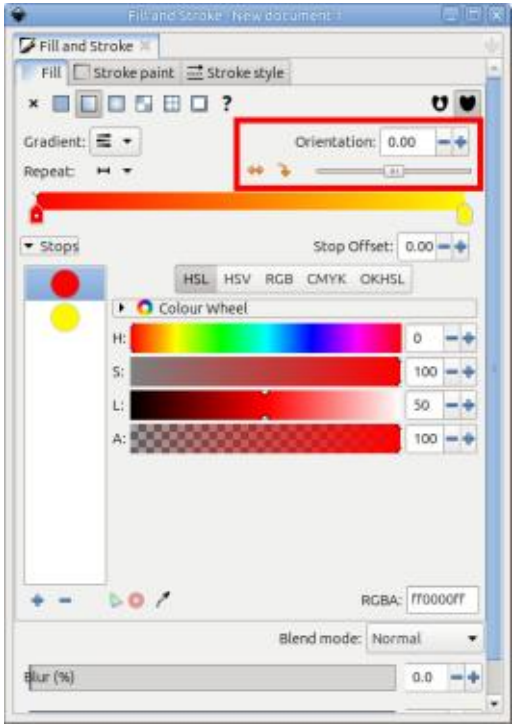
Inkscape - Partie 161

Ce mois-ci, je vais commencer par examiner quelques améliorations mineures, mais utiles, apportées à l'éditeur de dégradés par Inkscape 1.4. La première chose à faire est donc de créer un objet avec un dégradé :

J'ai appliqué un dégradé uniquement au remplissage, mais les nouvelles fonctionnalités sont également disponibles pour les contours avec un dégradé. Dans ce cas, le dégradé va du rouge au jaune et de gauche à droite. En SVG, c'est la direction par défaut, avec 0 ° vers la droite de l'objet, et les angles augmentent dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de là. N'oubliez pas, ce sera important.

En pratique, comme vous pouvez le constater, il y a également une fine section bleue au milieu du dégradé. Je l'ai incluse simplement pour que les changements d'orientation soient plus clairs dans les captures d'écran suivantes, mais pour simplifier, je vais l'ignorer et continuer comme s'il s'agissait d'un simple dégradé rouge-jaune.

En ouvrant la boîte de dialogue « Fond et contour », on retrouve globalement la même disposition que dans les versions précédentes d'Inkscape, mais avec de nouvelles commandes en haut à droite (encadrées en rouge).



La première nouvelle commande est une entrée numérique permettant d'ajuster la rotation du dégradé. La régler à 45 °, par exemple, produit exactement le résultat escompté.

N'oubliez pas que la ligne bleue traverse le milieu du dégradé, perpendiculairement à sa direction. Notre angle de 45 ° s'étend donc du coin supérieur gauche au coin inférieur droit. Vous pouvez bien sûr définir l'angle de votre choix dans ce champ, mais malheureusement, aucun préréglage n'est disponible lors d'un clic droit. Une fonctionnalité utile d'Inkscape est la présentation de préréglages pertinents associés à de nombreux autres champs de saisie, mais cette fonctionnalité semble de plus en plus délaissée à chaque ajout d'un champ. Il serait utile que ce champ propose une liste de préréglages par angles de 15 ° sur la plage disponible, mais pour l'instant, vous devrez simplement les saisir vous-même.

Ce champ ne permet pas non plus de saisir des équations simples, contrairement à de nombreuses autres entrées d'Inkscape. L'absence de préréglages serait pardonnable s'il était possible de saisir « 15*5 » et de laisser le programme calculer le résultat, mais ce n'est pas possible ici.

Pour modifier la valeur par incréments de 1 °, utilisez les boutons + et –. Pour des incréments plus ou moins importants, vous devrez taper. Vous pouvez également sélectionner le champ et faire tourner la molette de la souris pour obtenir le même effet, mais, là encore, uniquement par incréments de 1 °. Il aurait été utile de passer à des incréments de 10 ° en maintenant la touche Maj enfoncée, ou de 0,1 ° avec la touche Ctrl, mais ces niveaux de contrôle grossier ou précis ne sont pas implémentés.

Pour une approche plus interactive, un nouveau curseur est également disponible sous la saisie numérique. Si vous n'avez pas besoin d'un angle précis, mais souhaitez simplement l'ajuster jusqu'à obtenir un rendu

correct sur le canevas, cet outil peut s'avérer plus judicieux. Comme c'est le cas avec les curseurs, la résolution exacte de chaque étape varie selon la largeur de la boîte de dialogue. Cependant, même avec une boîte de dialogue extrêmement large, et donc un curseur plus long, la résolution semble toujours plafonner par paliers de 1 °. Encore une fois, pour un contrôle plus précis, vous devrez ajuster la valeur dans la zone de saisie, mais c'est pardonnable, car un curseur n'est pas vraiment le contrôle adapté à des exigences aussi strictes.

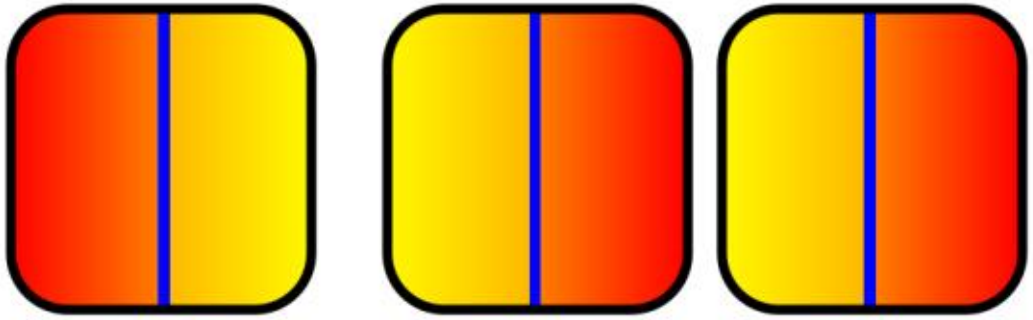
À gauche du curseur, un nouveau bouton permet de faire pivoter le dégradé dans le sens des aiguilles d'une montre par paliers de 90 °. En clair, il fait pivoter le dégradé existant de 90 ° supplémentaires à chaque clic ; ainsi, si vous commencez avec un angle de 30 °, il passera à 120 °. Notez que le contrôle de rotation couvre une plage de +/-180°. Un clic supplémentaire sur le bouton ne fera donc pas passer à 210 °, mais à -150 °. De là, un autre clic permet de passer à -60 °, avant qu'un quatrième clic ne ramène à la valeur initiale de 30 °.

Faire glisser le curseur vers l'une des extrémités permet d'initialiser rapidement le dégradé à une valeur de base, de sorte que le bouton parcoure les quatre points cardinaux.

Ce bouton est un raccourci potentiellement pratique, mais présente une lacune flagrante : il ne tourne que dans le sens horaire. Il serait encore plus utile qu'un clic tout en maintenant la touche Maj enfoncée provoque une rotation dans le sens antihoraire, notamment lorsque vous dépassez la rotation prévue ou que vous souhaitez ajuster la valeur de -90 °.

Ce bouton peut notamment servir à inverser l'orientation d'un dégradé de 180 ° ; dans le cas de ma forme d'exemple, il passe du rouge-jaune au jaune-rouge. Cependant, juste à côté du bouton de rotation se trouve un bouton déjà présent dans les versions précédentes, qui inverse le sens du dégradé. Il est évidemment plus judicieux d'utiliser ce bouton en un seul clic plutôt que deux clics, n'est-ce pas ?

Dans la grande majorité des cas, l'un ou l'autre bouton fera l'affaire. Cependant, leur fonctionnement diffère techniquement, ce qui peut affecter votre conception si vous partagez des dégradés entre plusieurs objets. Pour illustrer cela, j'ai pris mon carré d'origine et en ai créé deux copies. J'ai ensuite inversé le dégradé sur le premier et l'ai fait pivoter deux fois sur le second. Comme vous pouvez vous y attendre, les deux copies sont identiques.

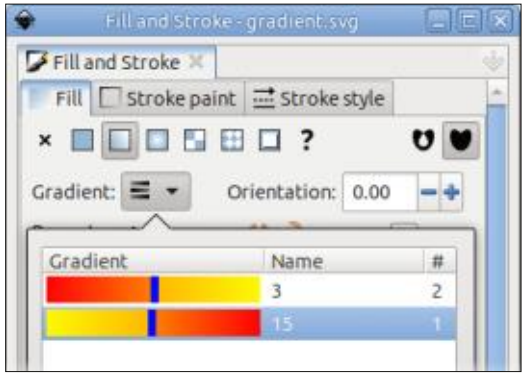


Les différences apparaissent lorsque vous examinez les paramètres de dégradé dans la boîte de dialogue Fond et contour (ci-dessous).

À gauche, on peut voir que le bouton « Inverser » a eu exactement cet effet : il a complètement inversé l'ordre des dégradés. Le dégradé, qui allait auparavant du rouge au jaune, va maintenant du jaune au rouge, mais avec une rotation de 0 °. La version « Rotation », à droite, conserve le même ordre de dégradé que l'objet d'origine, mais avec une rotation de 180 °.

Dans les Préférences d'Inkscape (Édition > Préférences), dans le panneau Outils > Outil Dégradé, se trouve l'option « Interdire le partage des définitions de dégradé ». Si cette option est cochée, vous ne risquez pas d'être affecté par la différence entre ces deux approches. En pratique, cette option force Inkscape à dupliquer automatiquement votre dégradé lorsque des modifications affectent plusieurs objets. Une modification de la rotation du dégradé est acceptable, car elle est défi-

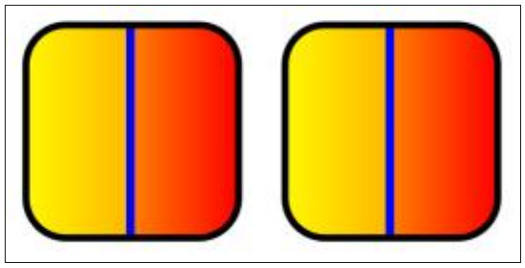
nie au moment de l'utilisation du dégradé, ce qui permet à deux objets différents de partager une même définition de dégradé, mais de l'afficher avec des orientations différentes. Cependant, l'utilisation du bouton « Inverser » modifie la définition du dégradé en raison de la modification de l'ordre des points. Inkscape crée une autre copie du dégradé, visible en ouvrant la fenêtre contextuelle « Dégradé » de la boîte de dialogue Fond et contour.

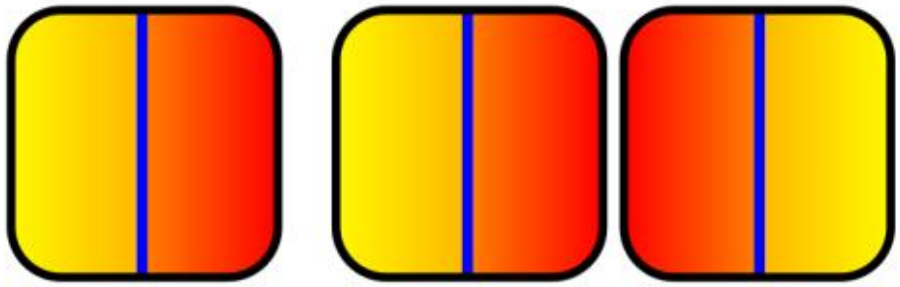


Remarque : nos trois objets possèdent désormais deux dégradés. Le premier est partagé par deux objets (comme l'indique le numéro dans la colonne « # ») : l'original et la copie avec le dégradé pivoté. Le second a été créé dès que le bouton « Inverser » a été cliqué et n'est utilisé que par un seul objet.

Les problèmes surviennent lorsque vous souhaitez partager des dégradés. Imaginez que vous souhaitiez changer le jaune en vert sur l'ensemble de votre dessin, par exemple en raison d'un changement de charte graphique ou de marque. Comme je l'ai expliqué précédemment, les échantillons ne peuvent pas être utilisés comme points de dégradé ; il est donc impossible de définir votre dégradé à partir d'échantillons nommés, modifiables en un seul endroit. Vous devez alors rechercher et modifier la couleur de chaque dégradé séparément.

Désactiver cette option dans la boîte de dialogue Préférences empêche Inkscape de créer des dégradés supplémentaires à la demande, mais cela entraîne des problèmes. Cette fois, dès que vous inversez le dégradé sur la première copie, celui de l'original change également de direction, ce qui produit deux dégradés jaune-rouge, sans aucune trace du rouge-jaune d'origine. Nous avons demandé à Inkscape de partager la définition du dégradé, donc une modification de l'ordre des points de dégradé (due au bouton « Inverser ») a affecté nos deux objets.



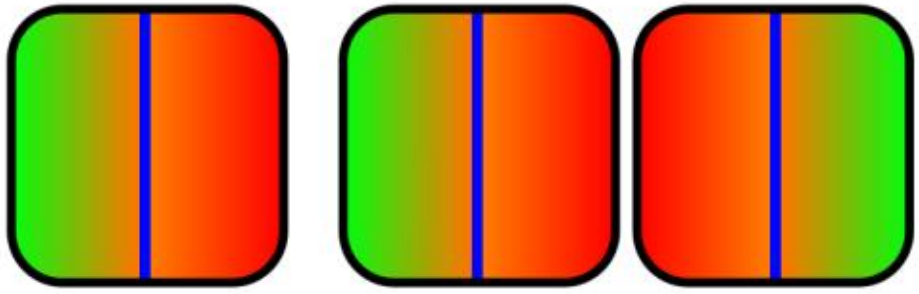


Cependant, utiliser deux fois le bouton de rotation n'affecte pas l'original. Créons une autre copie et repassons-la en rouge-jaune grâce à la technique ci-dessus.

Il n'y a désormais qu'un seul dégradé utilisé pour trois objets, même si, visuellement, ils s'étendent dans deux directions différentes. La modification d'un dégradé affecte désormais tous les objets utilisant ce dégradé, comme pour le passage du jaune au vert suggéré précédemment (ci-dessous).

L'ensemble de notre document a été mis à jour pour correspondre à la nouvelle identité visuelle (bien que peu élégante), sans avoir à modifier une multitude de dégradés sur de nombreux objets.

Notez cependant que la désactivation de cette préférence peut facilement modifier par inadvertance le dégradé d'un autre objet. Par exemple, si vous utilisez involontairement le bouton « Inverser », vous constaterez peut-être qu'un objet actuellement hors écran et hors de vue voit également son dégradé inversé. C'est pourquoi, à moins que vous ne souhaitiez absolument partager des dégradés et que vous en compreniez les implications, je recommande à la plupart des utilisateurs de laisser ce paramètre coché et d'accepter que vous ayez peut-



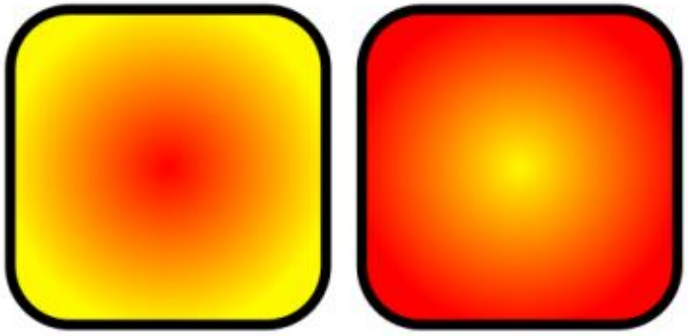
être un peu plus de travail si vous souhaitez réellement modifier une seule couleur de dégradé sur plusieurs objets.

Si vous souhaitez simplement inverser un dégradé, il est préférable d'utiliser le bouton « Rotation » deux fois plutôt que le bouton « Inverser ». Cela ne créera pas de dégradé supplémentaire, quel que soit l'état de ce paramètre, et vous obtiendrez le même résultat visuel.

Le bouton « Inverser » est-il donc totalement inutile ? Absolument pas ! Tout ce que j'ai expliqué ci-dessus ne s'applique qu'aux dégradés linéaires. Avec les dégradés radiaux, la section « Orientation » de la boîte de dialogue « Fond et contour » est entièrement désactivée. Ainsi, si vous souhaitez inverser votre dégradé (rouge au centre et jaune sur les bords) vers le style opposé, vous n'avez d'autre choix que d'utiliser le bouton « Inverser », même si cela implique la création d'un second dégradé.

La désactivation de la section « Orientation » pour les dégradés radiaux est en soi un peu étrange. Bien qu'inutile lorsque le dégradé est complètement circulaire, si vous étendez l'un des deux bras, votre dégradé devient elliptique. L'angle de l'ellipse peut être modifié en faisant glisser la poignée d'extrémité de l'un des bras ; il est donc regrettable que les commandes d'orientation ne fonctionnent pas dans ce cas.

L'ajout de ces nouvelles commandes est un autre exemple où une modification mineure, apparemment insignifiante, de l'interface utilisateur peut semer la pagaille lorsqu'on commence à analyser le fonctionnement de son fichier SVG. Je pense que les nouvelles commandes d'orientation sont un ajout positif (malgré l'absence de raccourcis, de calcul et de prise en charge des dégradés radiaux), mais il est utile de connaître les détails sous-jacents si vos besoins dépassent le cadre d'une utilisation « normale ».



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

The Daily Waddle

shells.com

Linux sur votre iPad

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

GET IT ON macOS | Get it on Windows 10 | Download for Linux | Download on the App Store | GET IT ON Google Play

LE COIN BODHI

Écrit par Moss Bliss

DE RETOUR LE MOIS PROCHAIN.

Moss utilise Linux depuis 2002, et est coanimateur de mintCast depuis octobre 2018, de Distrohoppers Digest de 2019 à 2024, et animateur de Full Circle Weekly News depuis avril 2021. Il est à la retraite mais travaille comme enseignant suppléant, et vit dans l'est du Tennessee.

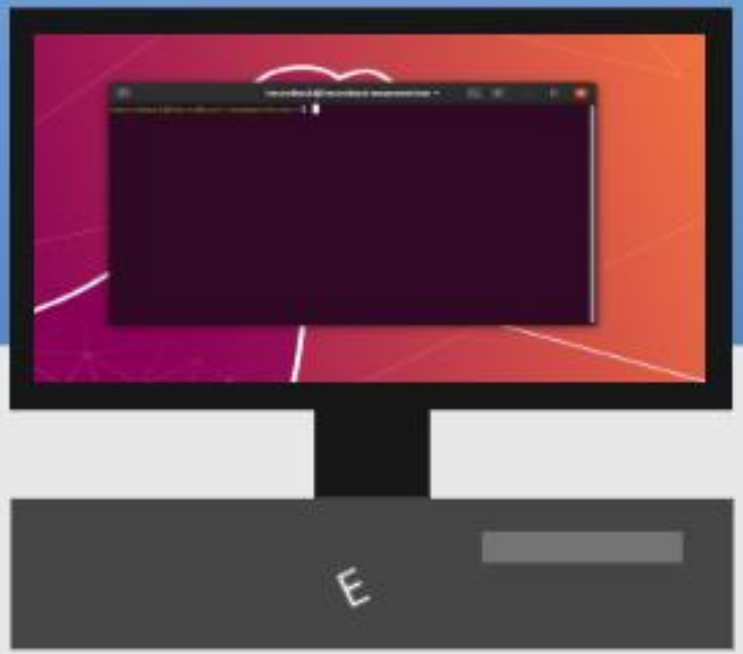
DISPOSITIFS UBPORTS

Écrit par l'équipe UBports

DE RETOUR LE MOIS PROCHAIN.

The Daily Waddle

*UP,*UP,*UP,*UP,*UP,*UP,*UP,
*UP,*UP,*UP,*UP,*UP,*UP,*UP,
AH VOICI LS !



Your trusted source for fast learning

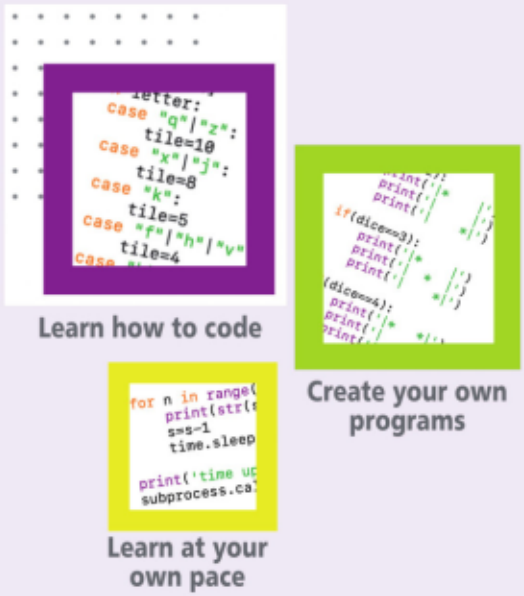
in easy steps

NEW – online courses from In Easy Steps

Subscribe at iescourses.com before the end of October and get 40% discount!

Enter discount code **CIRC40** at the checkout.

Python for Beginners



A NEW online course from In Easy Steps

Check out the first of our new series of online courses: Python for Beginners

- Learn how to code.
- Create your own programs.
- Become a Python expert.

This course will help you take your first steps with Python.

- You will learn how to use loops, inputs, variables, lists, and classes.
- Discover how to build simple applications including slideshows, clocks, painting programs, and a variety of games.
- Learn at your own pace, guided by tutorial videos, written guides and help sheets.
- Quizzes, downloads, and additional challenges will test and enhance your learning.

Special price for Full Circle readers of £30 (normal price £50)

Visit iescourses.com and enter discount code CIRC40 at the checkout to get your discount!

(Discount valid until 30 October 2025)

Get started NOW!

MON OPINION

Écrit par Erik

Je viens de regarder une vidéo YouTube dans laquelle un streamer Twitch aux cheveux longs commentait (il a dit « logiciel pirate », je ne sais pas s'il s'agit du nom de la chaîne ou du pseudonyme) qui semblait s'être prononcé sur la pétition pour la préservation du jeu vidéo qui circulait dans l'UE et sur les commentaires qu'il a reçus. Bien que ses propos concernaient tous ce sujet, ils présentaient des similitudes frappantes avec certains de nos forums et groupes Linux. Le FCM étant un magazine dédié à l'accueil des débutants, j'ai pensé que cela pourrait être approprié.

Avertissement : j'utiliserai ici le terme « Code de conduite » (CdC). Bien qu'il ait de nombreuses connotations négatives, car il est instrumentalisé pour mêler politique ou opinions politiques à des sujets qui ne devraient pas l'être, il faut le considérer comme les anciennes « règles de forum » que l'on trouvait autrefois sur les forums, quand je l'utilisais.

Actuellement, il existe quelques options faciles d'accès (et de moins en moins nombreuses !) permettant aux utilisateurs d'obtenir de l'aide sur les problèmes liés à Linux, notamment en langue locale. On se pose souvent des questions de débutant, du genre : « *Je débute avec Linux, quelle est la meilleure distribution ?* » ou « *Quelle est la meilleure application pour faire x ou y ?* ». Je pense que chacun, moi y compris, doit apprendre à poser de meilleures questions, mais nous sommes aussi le produit de nos influences culturelles. (Par exemple, en écoutant la radio ou les conversations, le mot local pour « chanson » est remplacé par le mot anglais « song » dans presque tous les entretiens et discussions de groupe, et personne ne sourcille.) Les gens ont aussi du mal à poser des questions parce qu'ils sont paresseux ; ils ne veulent pas écrire un paragraphe, juste une phrase courte.

Admettez que si quelqu'un vous annonçait que son réfrigérateur est en panne et vous demandait comment le réparer, on serait tous d'accord pour dire qu'il faut plus d'informations. Soyons francs, un réfrigérateur est un appareil assez simple, mais dire qu'il est en panne ne sert à rien. Si c'est frustrant pour quelqu'un qui essaie d'aider, un commentaire du genre « *Déménage en Alaska, tu n'en auras pas besoin* » n'arrange rien.

Après ce genre de questions de débutant, viennent les commentaires futés du genre « *Lisez ce foutu ma-nuel* », ou les commentaires vraiment inutiles, voire carrément méchants. Là, je me demande : pourquoi vous mêlez-vous de ça ? C'est là que la vidéo YouTube m'a interpellé. Les gens pensent que leur avis compte (et on y reviendra). Ils ne prennent pas la peine de lire les commentaires précédents et veulent juste exprimer leur opinion. Pour ceux qui veulent vraiment aider, il faut maintenant se frayer un chemin à travers les marais pour savoir si votre commentaire a été appliqué ou non. L'autre problème, c'est que répéter sans cesse la même chose abrutit les sens.

J'aime bien taper le mot « n00b » (novice), car il attire le regard. Certains pourraient penser que je parle avec condescendance à un nouvel utilisateur, mais ce n'est pas le cas. Je rigole un peu quand on me traite de « n00b » quelque part, car être un « n00b » me donne quelques libertés. Pour moi, ce ne sont que des mots sur un écran qui ne transmettent aucune émotion ; toute émotion que vous trouvez dans le mot « n00b », vous la mettez là. On pourrait dire la même chose du mot « newbie » (débutant).

J'ai travaillé pour un équipementier et j'ai dû m'inscrire sur de nombreux forums de fabricants pour résoudre des problèmes de compatibilité entre marques, par exemple. J'étais ravi d'être le n00b si j'avais besoin d'aide. Cependant, ces forums sont beaucoup plus professionnels, contrairement aux forums populaires comme Facebook. Ils ont un code de conduite à respecter, modéré par un professionnel du domaine (ou, si l'entreprise en est propriétaire, par un employé), contrairement aux réseaux sociaux. Les codes de conduite sont tous liés au forum et au sujet, et n'ont rien à voir avec la politique.

Bien que je ne sois pas un fervent défenseur de l'IA, elle pourrait être utile pour orienter les utilisateurs vers des ressources en fonction du contenu de leurs questions. Inutile de répondre sans cesse à la même question : « *J'ai oublié mon mot de passe sur Ubuntu, comment le réinitialiser ?* », car l'IA peut les orienter immédiatement vers une base de connaissances (KB),

évitant ainsi des réponses inutiles et toxiques comme : *« KYS, utilise Arch »*. Je parle d'IA ici, car la recherche dans les bases de connaissances n'est pas aussi simple qu'on pourrait le croire. On peut utiliser une expression erronée ou formuler une requête erronée et ne pas obtenir de réponse, même si elle existe bel et bien. Je parle d'expérience : j'ai travaillé pour une entreprise britannique et, lorsque leur base de connaissances ne me convenait pas, je demandais à un membre de mon groupe, et quelqu'un cherchait avec un autre terme, trouvait ce que je cherchais et me disait : *« Vous n'avez pas cherché assez attentivement »,* quoi que cela veuille dire. L'anglais n'étant pas ma langue maternelle, je n'aurais jamais trouvé, car je ne connaissais pas ce terme de recherche spécifique. Je comprends donc parfaitement que les débutants ne trouvent pas ce qu'ils cherchent.

Pour revenir à l'autre point, certaines personnes veulent juste apporter leur contribution, pensant que leur opinion compte ou que cela changera quelque chose. Dire à un utilisateur de Cinnamon de passer à KDE n'est pas utile. Oui, vous pouvez trouver KDE plus simple, mais pas lui ; c'est aussi votre opinion. Cela doit résoudre le problème de connexion du téléphone de l'utilisateur à son ordinateur. Cependant, dans l'ensemble, nous devons être ouverts et accueillants envers les nouveaux utilisateurs de Linux. Nous devons aussi éliminer les questions courantes que l'on voit tous les jours et éviter les utilisateurs de type Dunning-Kruger, qui ont installé un bureau obscur ressemblant à un i3, qui se croient supérieurs aux nouveaux utilisateurs en difficulté et qui laissent des commentaires désagréables.

En tant que mainteneur de logiciels libres, je comprends la frustration quand des gens qui ne font pas de dons se contentent d'« exiger » des choses, et je comprends aussi que certains utilisent Linux parce qu'ils n'ont pas les moyens d'acheter des logiciels. Mais… Je ne parle pas de ceux-là, mais du novice Linux lambda qui pose une question sur un site ouvert à tous, comme Facebook, car c'est tout ce qu'il connaît. Je ne parle pas des réseaux sociaux en général, car je trouve que ce sont surtout les boîtes vides qui font le plus de bruit.

Aux novices, je tiens à dire : consacrez autant d'attention à la question que vous posez, en indiquant ce que vous avez lu et essayé avant de la poser, que l'effort requis pour expliquer la réponse. Une recherche rapide sur le forum ne nuit jamais à personne avant de poser votre question. Ne négligez jamais les personnes et leurs réponses vraiment liées à leur expérience, comme si c'était de l'IA. La colle peut maintenir le fromage sur la pizza, mais la diarrhée qui suit n'est pas agréable.

J'ai mentionné l'IA comme une solution possible, mais je veux dire qu'il pourrait aussi y avoir des solutions manuelles, obligeant l'utilisateur à lire les règles et les questions fréquentes avant d'être autorisé à poster. Il faudrait, lorsqu'un utilisateur pose une question, l'analyser de manière à recevoir non seulement les réponses directes, mais aussi les réponses connexes. Peut-être faudrait-il modifier le logiciel du forum ou de la base de connaissances pour étendre la recherche au terme voisin le plus proche ? Tout ce que je sais, c'est que si nous voulons que Linux soit accepté, nous devons tenir les novices à l'écart des trolls, et peut-être embaucher plus de modérateurs pour faire le ménage et supprimer les réponses « absurdes » aux messages.

Si vous pensez que je m'en prenais à Facebook, peut-être, mais il faut admettre qu'il y a encore des « imbé-ciles » qui postent des conneries du genre : « 1 like = 1 prière » ou qui envoient à tout le monde, Bill Gates partagera sa fortune, juste pour dire…

Écrire pour le Full Circle Magazine

Lignes directrices

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

Les règles

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

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

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

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

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

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

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

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

Traductions

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

Auteurs francophones

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

Écrire pour le FCM français

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

CRITIQUES

Jeux/Applications

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

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

Matériel

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

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

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

CachyOS a récemment fait parler de lui dans l'actualité technologique, générant de nombreux avis positifs et suscitant un vif intérêt auprès des utilisateurs. Il est actuellement en tête du classement des pages vues sur DistroWatch, ce qui indique que les utilisateurs recherchent des informations à son sujet.

Il est temps pour Full Circle de se pencher sur le sujet et de comprendre ce qui se trame !

Contexte

Je tiens à préciser que je n'ai pas trouvé d'explication officielle sur l'origine du nom « cachy », mais je sais qu'il s'agit d'un terme familier signifiant « cool, accrocheur, tendance ou à la mode » et qu'il dérive probablement du français « cachet », signifiant « marque ou qualité, comme une distinction, une individualité ou une authenticité. Un grand prestige ou un attrait certain. » « OS » est, bien sûr, l'abréviation de « Operating System » (système d'exploitation).

CachyOS a été lancé en 2022 par Peter Jung, originaire d'Allemagne, et le site Web du projet répertorie 12 personnes qui composent l'équipe de développement de CachyOS.

Basé sur Arch Linux, CachyOS utilise le modèle de publication continue d'Arch. Cela signifie qu'il n'y a pas de calendrier de publication régulier, mais simplement un installeur avec des mises à jour environ mensuelles pour ajouter les dernières modifications. Vous installez CachyOS une fois et recevez ensuite des mises à jour régulières et permanentes, incluant des correctifs, ainsi que de nouvelles versions et fonctionnalités des applications. Arch est réputé pour fournir systématiquement les dernières versions d'applications à la pointe de la technologie. Ce modèle diffère de la plupart des autres distributions Linux, comme Ubuntu, où chaque version est accompagnée de correctifs et de mises à jour. Cependant, hormis les navigateurs Web mis à jour, vous conservez généralement les mêmes versions d'application au sein d'une même version.

Le modèle de publication continue présente l'avantage de ne jamais avoir à installer de nouvelle version et de toujours disposer des dernières versions des applications. En revanche, cela implique que les nouvelles applications et fonctionnalités ne sont pas nécessairement testées aussi complètement, et que le matériel plus ancien peut perdre son support avec la sortie de nouveaux noyaux.

Le site officiel présente les objectifs du projet : *« CachyOS est conçu pour offrir une vitesse et une stabilité fulgurantes, garantissant une expérience informatique fluide et agréable à chaque utilisation. Que vous soyez un utilisateur Linux expérimenté ou un débutant, CachyOS est le choix idéal pour ceux qui recherchent un système d'exploitation puissant, personnalisable et ultra-rapide. »*

CachyOS est bien plus qu'un simple Arch rebaptisé ; il bénéficie de nombreuses modifications et optimisations, réparties en quatre domaines principaux :

Paquets optimisés : CachyOS compile les paquets avec les jeux d'instructions x86-64-v3, x86-64-v4 et Zen4, ainsi qu'avec Linear Tape-Open (LTO) pour de meilleures performances. Les paquets principaux bénéficient également de l'optimisation guidée par profil (Profile-Guided Optimization - PGO)

ou de l'outil d'optimisation binaire et de mise en page (Binary Optimization and Layout Tool - BOLT).

Choix de bureaux : Le bureau par défaut pour les sessions Live est KDE Plasma 6, mais de nombreux autres choix sont disponibles à l'installation pour les environnements de bureau, les compositeurs Wayland ou les gestionnaires de fenêtres X11. Parmi ceux-ci, on trouve KDE Plasma, GNOME, XFCE, i3, Wayfire, Niri, Openbox, Cinnamon, COSMIC, UKUI, LXDE, LXQt, MATE, Budgie, Qtile, Hyprland, bspwm et Sway. Il existe également un choix de gestionnaires de démarrage (systemd-boot, rEFInd, GRUB et Limine), avec systemd-boot par défaut, et un choix de systèmes de fichiers (XFS, BTRFS, ext4, ZFS, F2FS (Flash-Friendly File System) et BcacheFS), avec BTRFS par défaut.

Installation

Deux installeurs sont disponibles : une version graphique conviviale basée sur Calamares et une option en ligne de commande.

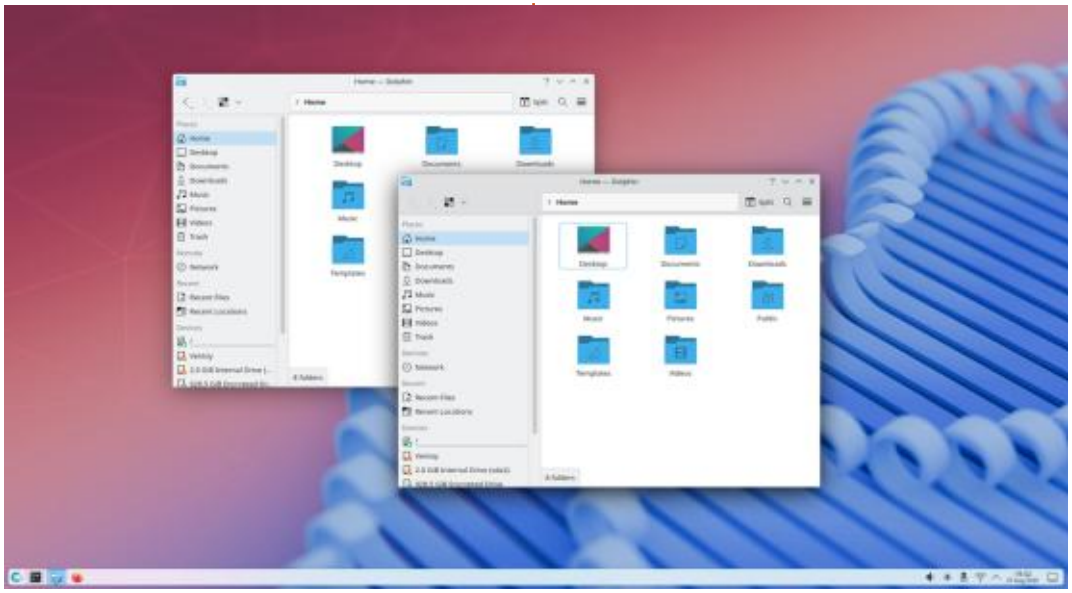
Prise en charge robuste du noyau : CachyOS utilise un ordonnanceur BORE (Burst-Oriented Response Enhancer). Ce dernier est conçu pour améliorer la réactivité des tâches nécessitant une saisie rapide de l'utilisateur, notamment en cas de forte charge du processeur, comme avec les jeux. BORE améliore les ordonnanceurs Linux existants en priorisant les tâches en fonction de leur « burstiness » (éclatement), ce qui contribue à réduire la latence en multitâche. CachyOS propose de nombreuses options d'ordonnanceur, notamment EEVDF, sched-ext, ECHO et RT. Tous les noyaux Linux utilisés sont compilés avec des instructions x86-64-v3, x86-64-v4, Zen4 et LTO optimisées, afin d'être adaptés au mieux pour chaque processeur et matériel.

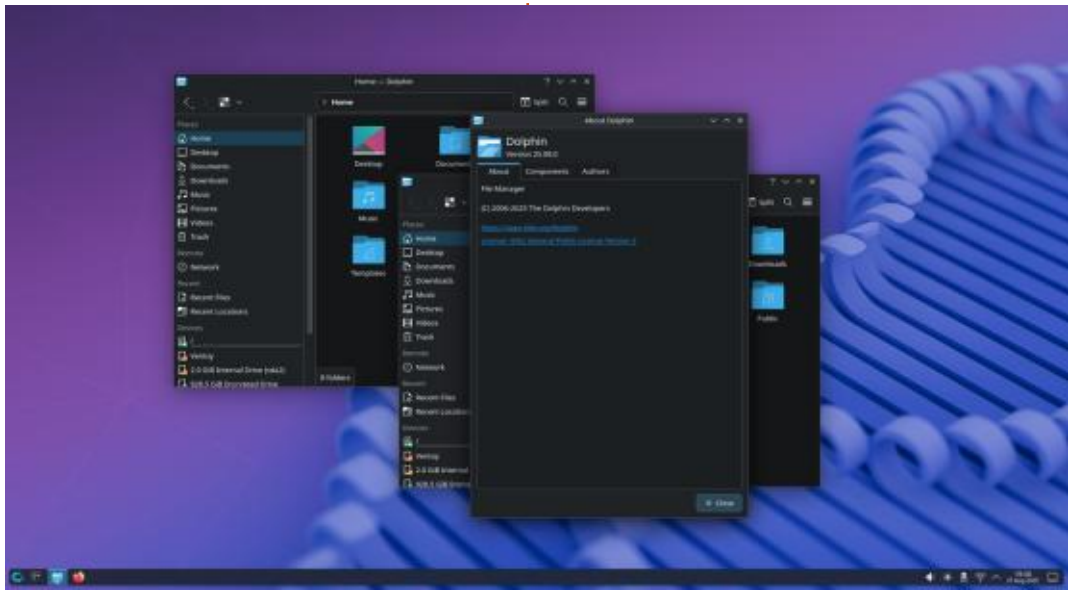
Globalement, les optimisations et les choix sont nombreux. La plupart des améliorations de CachyOS visent à en faire une meilleure plateforme de jeu, même si le système fonctionne tout aussi bien pour une utilisation ordinaire. Pour les jeux, un bouton « Installer les paquets de jeu » est disponible dans l'écran d'accueil de CachyOS. Ce bouton installera Steam, Lutris et le lanceur d'Heroic Games. Ces plateformes exécuteront de nombreux jeux et, selon votre matériel, le réglage du noyau permettra une exécution rapide.

Obtenir CachyOS

CachyOS est disponible en deux versions : une pour ordinateur de bureau et une autre pour consoles de jeu portables. J'ai téléchargé la mise à jour d'août, CachyOS 2025.08.25 Desktop Edition, en BitTorrent depuis la source officielle, via Transmission. J'ai effectué une vérification de la somme SHA-256 en ligne de commande pour garantir un téléchargement fiable.

Le fichier ISO s'est avéré relativement léger pour le temps présent. Avec 2,98 Go, il représente moins de la moitié de la taille d'Ubuntu 25.04, qui





pèse 6,28 Go. Plusieurs bonnes raisons expliquent cela, notamment le nombre d'applications et d'options de personnalisation incluses, décrites ci-dessous.

Concernant l'installation, le site Web prévient : *« Il est déconseillé d'installer CachyOS sur une machine virtuelle. Les machines virtuelles peuvent présenter des problèmes de configuration, voire être complètement défectueuses. Il est recommandé d'installer CachyOS directement sur le matériel. »*

Le fichier ISO prend également en charge une session KDE Plasma Live, ce qui vous permet de l'essayer sans l'installer sur votre disque dur.

Installation

J'ai déposé le fichier ISO sur une clé USB contenant Ventoy 1.1.05 et l'ai démarré en Live pour le tester. Comme Arch Linux, CachyOS est officiellement pris en charge par Ventoy et a démarré sans problème.

Configuration requise

La configuration minimale requise est :

3 Go de RAM
30 Go d'espace de stockage (disque dur/SSD)
Une connexion internet stable

Les spécifications recommandées sont :

8 Go de RAM
50 Go d'espace de stockage (SSD/NVMe)
Processeur compatible x86-64-v3
Débit internet de 50 Mbit/s ou plus
GPU NVIDIA (900+ - par exemple : GTX 950), AMD + GCN 1.0 (par exemple : AMD R7 240) ou Intel (carte graphique HD intégrée ou supérieure, série Arc)

Cachy n'est donc pas conçu pour du matériel ancien ou de configuration limitée.

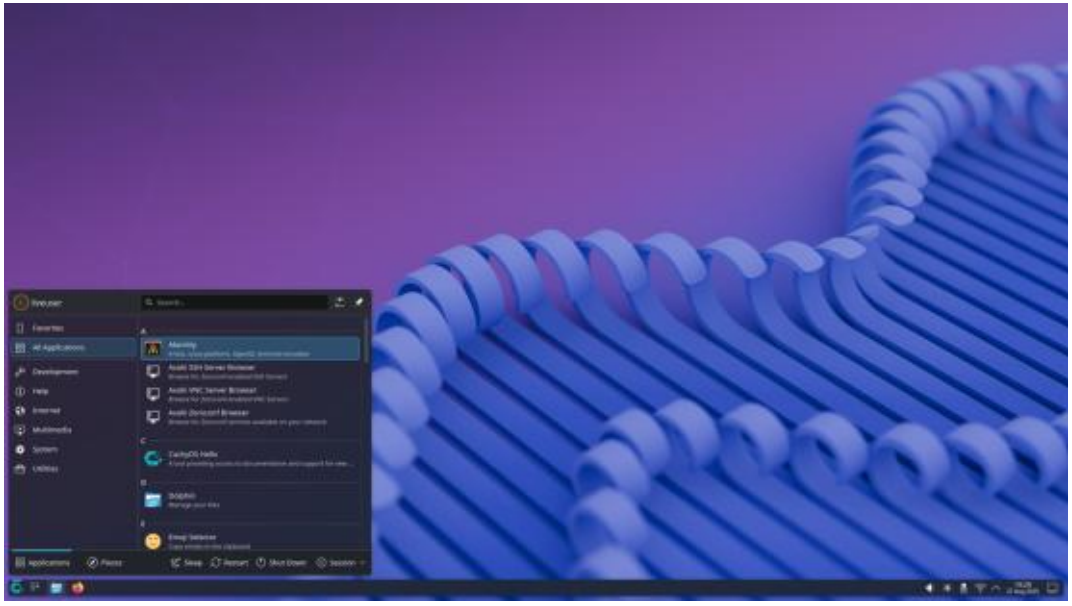
Essai de CachyOS

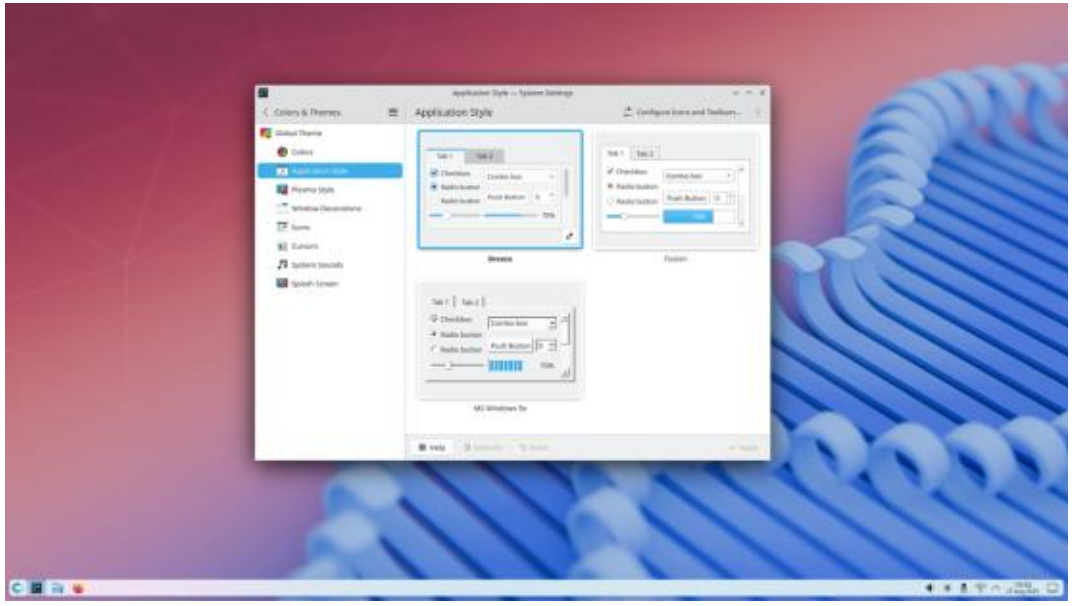
Le démarrage de CachyOS en session Live permet d'accéder au dernier bureau KDE Plasma 6.44. Les autres bureaux et gestionnaires de fenêtres listés ne peuvent être sélectionnés que lors d'une installation complète.

Il s'agit d'un bureau Plasma standard, avec quelques ajouts spécifiques à CachyOS, comme l'écran d'accueil CachyOS Hello pour vous aider à démarrer. La session Live offre une expérience un peu réduite et omet certains outils comme l'installeur graphique de paquets et le gestionnaire de noyau de CachyOS.

Nouveautés

La version d'août 2025, CachyOS 2025.08.25, apporte de nombreuses nouveautés par rapport à la précédente version de juillet. Parmi les points





forts, citons l'introduction du noyau Linux LTS linux-cachyos-lts pour pallier aux problèmes de stabilité ; l'ISO utilise désormais le noyau LTS au lieu du dernier noyau stable ; et cette mise à jour ajoute le gestionnaire de fenêtres Niri comme option de bureau. La combinaison du chargeur de démarrage GRUB avec BTRFS comme système de fichiers active désormais automatiquement les instantanés de démarrage. La mise en veille S0ix est désormais prise en charge sur le matériel NVIDIA. Cachy-Update, un fork d'arch-update, est désormais disponible dans le dépôt CachyOS. Un indicateur dans la barre d'état système informe les utilisateurs des mises à jour disponibles, provenant à la fois du dépôt officiel Cachy et du dépôt utilisateur Arch. Plusieurs améliorations ont également été apportées au chargeur de démarrage Limine et au bouton Lancer l'installeur, ainsi que de nombreux correctifs et correctionss.

CachyOS dispose désormais d'un nouveau site Web de paquets, packages.cachyos.org, qui est similaire au Launchpad d'Ubuntu et donne un aperçu de chaque paquet disponible dans les dépôts.

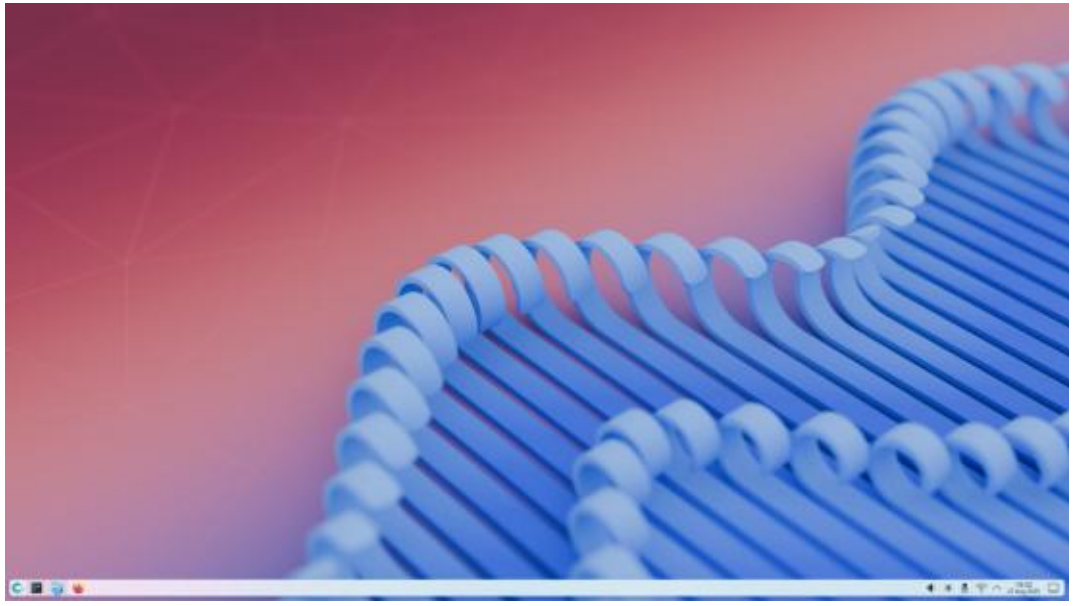
Paramètres

Le bureau KDE Plasma est réputé pour ses nombreuses options de personnalisation. Par exemple, Kubuntu, qui utilise également le bureau KDE Plasma, propose une multitude d'options utilisateur, tandis que CachyOS offre moins de choix, ce qui permet d'économiser de l'espace sur le téléchargement ISO.

Les options de personnalisation installées dans CachyOS incluent trois thèmes globaux (Breeze, Breeze Dark et Breeze Twilight), deux jeux d'icônes (Breeze, Breeze Dark), trois styles Plasma (Breeze, Breeze Dark et Breeze Light), deux réglages rapides (Breeze, Breeze Dark), deux options d'écran de démarrage (Breeze et Aucun), deux ambiances sonores système (Ocean et FreeDesktop), un fond d'écran (Coast de Krystian Zajdel, avec modes clair et sombre automatiques), deux décorations de fenêtre (Breeze et Plastik), trois styles d'application (Breeze, Fusion et MS Windows 9x) et quatre styles de curseur (Breeze Light, Breeze Dark, Capitaine et Capitaine White).

Comme toujours, les options de personnalisation du bureau KDE Plasma sont toutes regroupées dans un seul et même emplacement, et chacune permet de télécharger bien plus d'options que celles proposées par défaut.

Le noyau Linux inclus est en version 6.12.43 et le système d'initialisation est Systemd 257.8. Dans ce cas, l'utilisateur n'a pas le choix : Arch utilise systemd, tout comme CachyOS. Les détracteurs de Systemd devraient choisir une autre distribution.



Applications

Voici quelques applications incluses avec CachyOS KDE 2025.08.25 :

- Alacritty 0.15.1 émulateur de terminal
- Dolphin 25.08.0 gestionnaire de fichiers
- Firefox 142.0 navigateur Web
- Gparted 1.7.0 gestionnaire de partitions
- Kate 25.08.0 éditeur de texte
- KCalc 25.08.0 calculatrice
- KDE Partition Manager gestionnaire de partitions
- Konsole 25.08.0 émulateur de terminal
- KWrite 25.08.0 éditeur de texte
- Systemd 257.8 système d'initialisation
- Vim 9.1.1623 éditeur de texte

Le premier point remarquable concernant la suite d'applications fournie est sa simplicité, ce qui n'est pas forcément un inconvénient. Cette approche offre une réduction de la taille du fichier ISO à télécharger, permettant ainsi aux utilisateurs d'ajouter uniquement ce dont ils ont besoin sans avoir

à supprimer une grande partie du superflu. Cela signifie également que CachyOS n'est pas encore prêt à fonctionner immédiatement, que ce soit pour les jeux ou une utilisation bureautique classique. L'installation et la configuration de certaines applications sont nécessaires.

Deuxième point important : malgré la courte liste d'applications incluses, on constate une certaine duplication. Il y a trois éditeurs de texte, deux émulateurs de terminal et deux gestionnaires de partitions ; un nettoyage peut donc être nécessaire après l'installation.

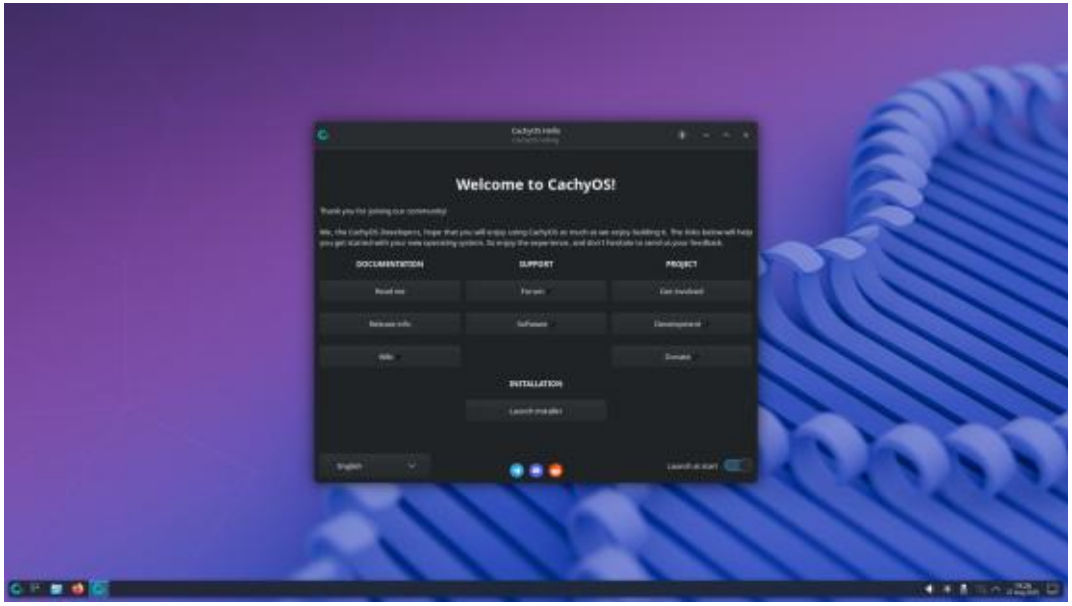
N'importe lequel des 22 981 paquets du dépôt Cachy peut être installé ou supprimé soit via le gestionnaire de paquets pacman en ligne de commande, soit via l'installeur graphique de paquets CachyOS.

Conclusion

On comprend aisément pourquoi CachyOS suscite autant d'intérêt dans le monde de Linux, car il offre de nombreux avantages. Il combine le meilleur du modèle de distribution continue d'Arch Linux avec des optimisations utiles, ainsi qu'une multitude de choix en termes de bureaux, de gestionnaires de fenêtres, de systèmes de fichiers et de démarrage (sauf pour les systèmes d'initialisation).

Même si Cachy s'adresse aussi bien aux utilisateurs Linux expérimentés qu'aux novices, je pense que la plupart des débutants auront besoin d'un peu d'aide pour l'installation en raison de la multitude de choix proposés. Il ne s'agit pas d'Ubuntu, où l'installation est très simple en raison du peu de choix. Cependant, une fois installé, je pense que la plupart des débutants se débrouilleront bien avec CachyOS.

L'un des avantages des distributions Linux continues est leur capacité à évoluer au fil du temps. Jusqu'à présent, CachyOS s'est principalement développé grâce à l'ajout de nouvelles options de bureaux et de gestionnaires de fenêtres. Nous verrons quand la situation se stabilisera et suivrons son évolution, notamment si sa popularité continue de croître.



Lien externe

Site officiel :
https://cachyos.org/

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

Starc a.k.a Story Architect

Site Web : https://starc.app

Telegram: @starcapp

Prix : Gratuit pour un usage personnel, 150 $ à vie

Présentation : « *Réinventer le logiciel de scénarisation. Devenez l'un des premiers utilisateurs à bénéficier d'un accès exclusif à toutes les fonctionnalités et d'une créativité illimitée.* »

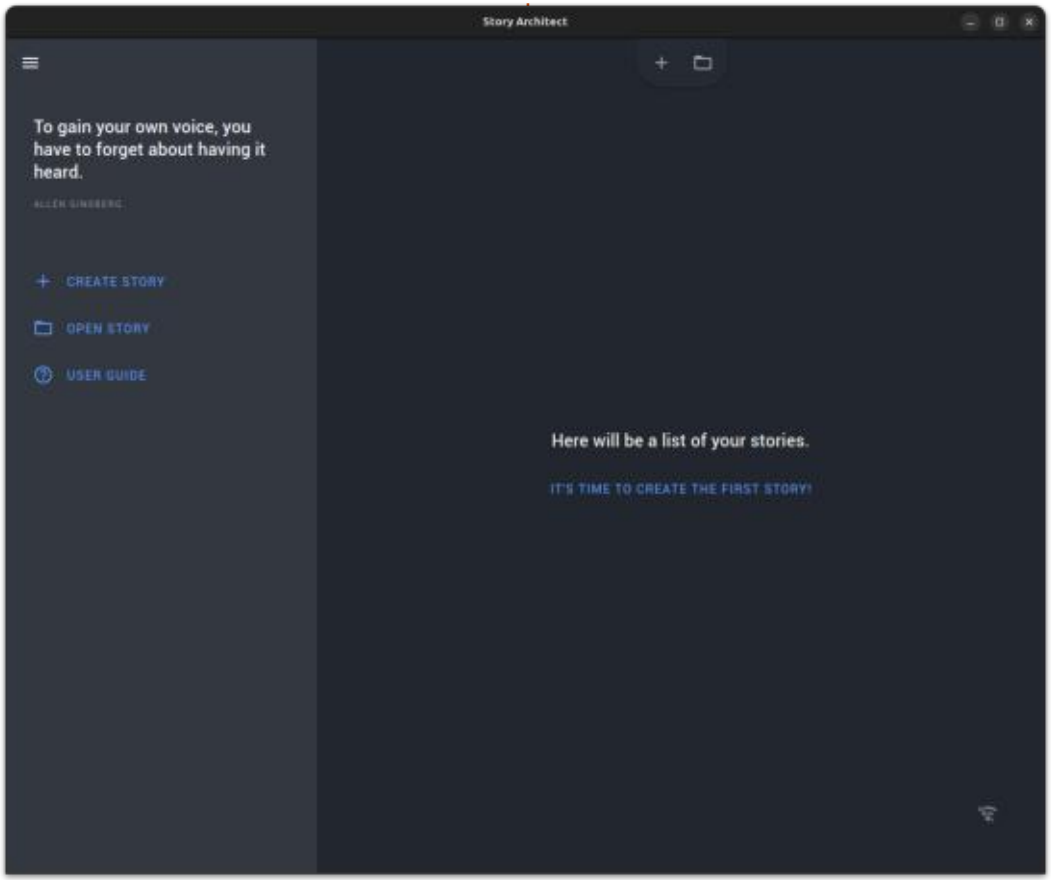
Qu'est-ce que c'est ? Nous avons déjà parlé de Starc, mais au cas où vous l'auriez manqué, Starc est une aide à l'écriture. Elle fournit des outils pour simplifier votre travail d'écrivain. Comme vous pouvez le constater par sa description, l'application est principalement destinée à l'écriture de scénarios et remplace KIT Scenartist. Cependant, elle offre d'autres options et vous n'avez besoin d'aucune connaissance en scénarisation pour l'utiliser.

Installation

Starc est fourni au format AppImage, sous la forme d'un fichier « starc-setup.AppImage » de 71 Mo. Lorsque vous exécutez l'application, elle tente immédiatement de se connecter. Mauvais signe, et elle continue de le faire jusqu'à ce que vous la bloquiez complètement. Bien que ce type de comportement soit considéré comme normal sous Windows et macOS, il est mal vu sous Linux, où la confidentialité est primordiale et où les programmes ne font pas ce qu'ils veulent. L'application peut être gérée avec le lanceur AppImage.

Fonctionnement

Lorsque vous lancez Starc, vous découvrez une interface agréablement simple, directement axée sur l'utilisation. Le menu principal se résume à un seul cadre. Il ne s'affiche pas en blanc pur (louanges au pape !), sachant que la plupart des rédacteurs exercent leur art au petit matin. Ceci dit, différents thèmes sont disponibles si vous le souhaitez, et vous pouvez même créer le vôtre. Le menu est simple et propose trois options : créer une histoire, ouvrir une histoire et consulter le guide d'utilisation. Cela correspond à la direction choisie par les développeurs : « *Starc est développé avec une forte implication et un soutien des auteurs ; nous ne gaspillerons donc pas les performances de l'application avec des fonctionnalités inutiles.* »



Si la direction est claire, la façon de modifier les éléments importants, comme la police, l'est moins. Seules deux options sont proposées : pour le module de base, Courier et Roboto, deux polices intéressantes pour les développeurs, mais pas pour les rédacteurs, et deux autres dans d'autres modules, dont Arial et New Times Roman.

Après avoir demandé dans le groupe Telegram comment modifier les polices disgracieuses de l'application, on m'a redirigé vers une page Web, car la procédure n'est pas évidente.

starc.app.blog, [19/05/2025 11:27]
Bonjour, de quelles polices parlez-vous ?

EriktheUnready, [19/05/2025 11:37]
Y aura-t-il bientôt une option pour les modifier ? Je parle d'avoir des polices lisibles ou adaptées aux personnes dyslexiques ? Je souhaite rédiger un autre article sur Starc pour le magazine, mais seulement lorsqu'il y aura des changements majeurs.

starc.app.blog, [19/05/2025 11:38]
Voulez-vous parler de la police d'interface ? Ou de la police du texte de votre article ?

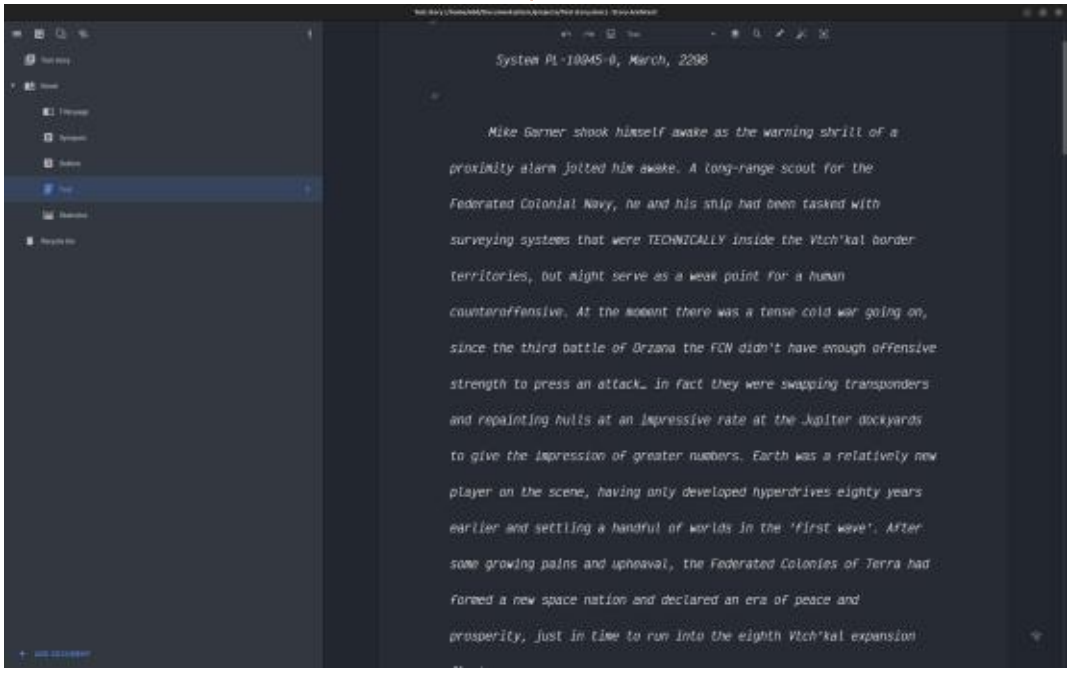
EriktheUnready, [19/05/2025 13:32]
La police que vous utilisez dans l'éditeur de texte Starc, ou ai-je raté quelque chose ?

starc.app.blog, [19/05/2025 14:08]
Vous pouvez créer votre propre modèle et utiliser les polices de votre choix. Voici un bref tutoriel : https://starc.app/help/custom-templates

L'application est donc accessible aux personnes en situation de handicap et aux personnes dyslexiques, qui peuvent ainsi utiliser des polices de grande taille et lisibles. Cela peut sembler anodin aujourd'hui, mais on vieillira tous un jour… La plupart des écrivains que je connais préfèrent des polices claires, sans g, ou a et ou autres signes qui s'entremêlent, car elles fatiguent les yeux, surtout avec une application comme Starc où l'utilisateur passe la journée à fixer l'écran. Je pense que les polices sont négligées par de nombreux développeurs, même lorsqu'ils sont eux-mêmes très pointilleux sur les polices qu'ils utilisent. Je ne sais pas si c'est une bonne ou une mauvaise chose de ne pas pouvoir changer de police à la volée, car pour écrire, il faut un environnement sans distractions ; il faut donc s'organiser en conséquence.

L'application s'adresse à tous les types d'écrivains, scénaristes, romanciers, auteurs de pièces de théâtre, et même aux rédacteurs occasionnels. Elle n'est pas totalement exempte de distractions, mais elle s'en rapproche beaucoup grâce à sa conception minimaliste.

Une autre fonctionnalité intéressante pour les écrivains est la possibilité de diviser l'écran en deux avec la touche F2. Cela permet de suivre les éléments précédents et de maintenir la continuité, et de modifier les deux parties si nécessaire pour équilibrer votre histoire. Cela vous évite les recherches incessantes et est même utile si vous divisez vos chapitres.



L'application est sauvegardée automatiquement ; ainsi, en cas de plantage ou de panne de batterie, votre progression est sauvegardée.

Pour la plupart des écrivains occasionnels, la version de base est suffisante. Cependant, les fonctionnalités dans le nuage pour les écrivains professionnels s'enrichissent de mois en mois. Je ne parlerai pas ici de l'application mobile Starc, car elle n'a aucun lien avec Ubuntu, mais je tiens à préciser que l'interopérabilité est essentielle et que vous pouvez modifier facilement sur d'autres plateformes via le cloud. Leurs options cloud permettent même de co-écrire avec un autre auteur, sur une autre plateforme, ce que je trouve génial !

Parlons maintenant du sujet tabou : l'IA Starc. Je reconnais que l'IA peut être d'une aide précieuse pour l'écriture et dans le recherche d'idées géniales, mais je n'ai aucune confiance dans les technophiles pour ne pas voler votre histoire ou votre idée. (Nous avons tous comme ça s'est bien passé pour les artistes numériques.) Du coup, l'intégrer à votre application est une

vraie folie. Si j'avais besoin d'une invite, j'ouvrirais ChatGPT dans mon navigateur et j'effacerais simplement mes cookies à chaque fois que je veux l'utiliser (sinon, il faudrait s'identifier), ne récupérant que le strict minimum de ce collecteur d'informations. Heureusement pour nous, ce n'est pas intégré à la version gratuite, ce qui est un plus. N'ayant pas de revenus pour le moment, je n'ai pas pu tester la version payante. Si l'un de nos lecteurs souhaite nous faire part de son avis, ce serait formidable.

Je tiens à préciser que l'application est encore en version antérieure à la 1.0 et qu'il y a encore des bugs, mais compte tenu des améliorations apportées par les développeurs, elle est vraiment géniale.

(bug actuel : si vous quittez sans enregistrer, un fichier anonyme est toujours enregistré)

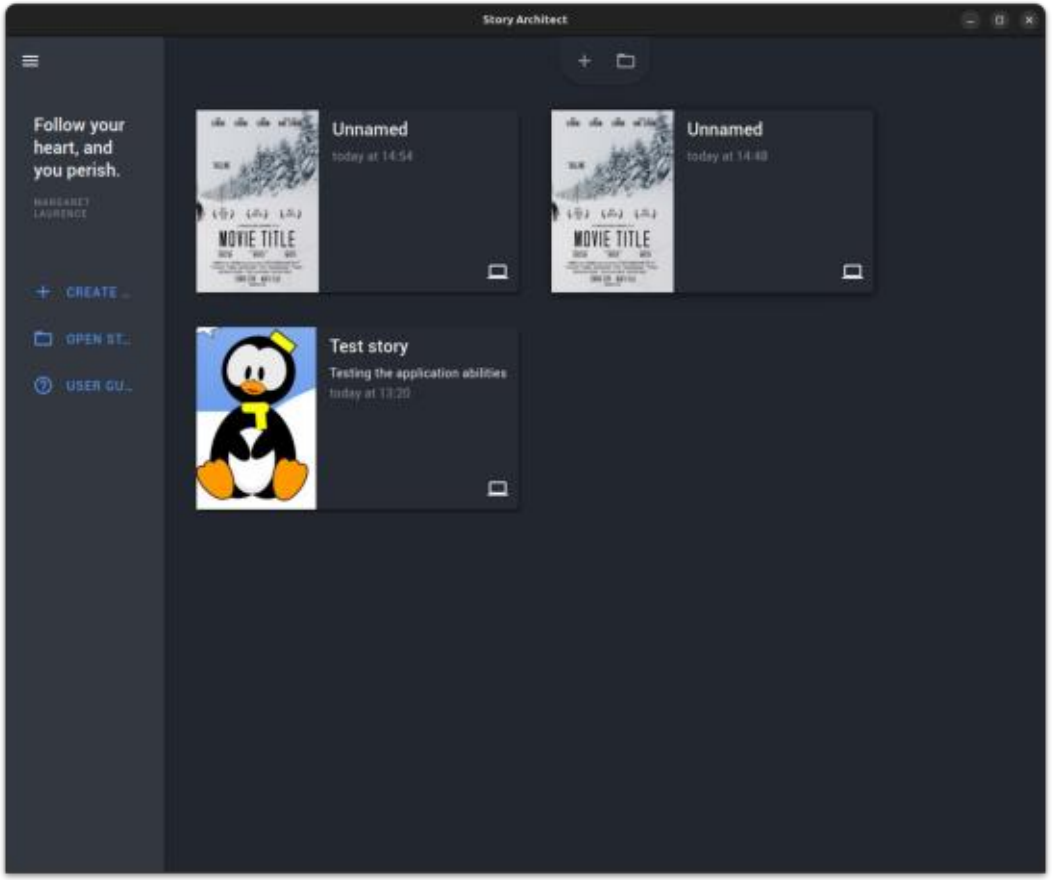
Pour moi, ce sont les petits détails qui distinguent cette application des autres applications d'écriture sous Linux. Par exemple, elle corrige automatiquement mes doubles majuscules, passant de « LInux » à Linux, lorsque je maintiens la touche Maj enfoncée un peu trop longtemps, un peu comme le fait LibreOffice Writer ; et j'apprécie cela, car cela m'évite de corriger des erreurs évidentes. Une fois que cette application sera dotée de la saisie prédictive, elle devrait surpasser toutes les autres applications d'écriture sous Linux.

Cela dit, il y a aussi quelques désagréments, par exemple, une fois que vous avez sélectionné une catégorie, disons l'écriture de roman, et que vous souhaitez rapidement ajouter des notes dans la section notes, en cliquant sur « créer » ou sur le plus en haut, vous n'avez désormais accès qu'à la section « roman »... et les sections notes, pièces de théâtre et scénarisation ne sont désormais plus disponibles.

Pour accéder aux autres, il faut ensuite emprunter la voie panoramique : « Non configuré » et créer. Dans la fenêtre suivante, en bas, vous trouverez « + Ajouter un document ».

Pour moi, le numérique est la voie à suivre et je suis toujours à la recherche d'une application qui me convienne. Après avoir récemment perdu toutes mes histoires depuis 1984 lors d'un déménagement (si quelqu'un qui lit ceci reçoit un jour un carton qui ne lui appartient pas, remplie de carnets rouges, faites-le moi savoir !), je peux sauvegarder mes données sur carte SD, dans le cloud, sur disque dur et sur DVD-ROM, si elles sont au format numérique. Je vais donc suivre Starc de près pendant son développement et les suivre sur Telegram, car c'est une application prometteuse.

Pour l'instant, elle est encore un peu bancale, du moins c'est l'impression que j'ai, mais je constate des améliorations constantes, et ce n'est pas un problème !



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

COURRIERS

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

Rejoignez-nous sur :

https://mastodon.social/@fullcirclemagazine

twitter.com/#!/fullcirclemag

linkedin.com/company/full-circle-magazine

ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270

LE FCM A BESOIN DE VOUS !

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

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

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

Q. ET R.

Compilées par EriktheUnready

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

Bienvenue dans cette nouvelle édition de Questions-Réponses ! Dans cette section, nous nous efforcerons de répondre à vos questions sur Ubuntu. N'oubliez pas d'indiquer la version de votre système d'exploitation et de votre matériel. Je m'efforcerai de supprimer toute information personnelle vous identifiant, mais il est préférable d'éviter les numéros de série, les UUID ou les adresses IP. Si votre question n'apparaît pas immédiatement, c'est simplement parce qu'il y a beaucoup de demandes en attente, et je les traite par ordre d'arrivée.

Vous savez, pour quelque chose qui est censé être « juste », la loi ne l'est pas. J'étudiais le cas d'un homme clairement vu en train de voler un produit de l'entreprise, en ouvrant une porte latérale et en le passant à ses complices. La valeur du produit perdu dépassait largement son salaire annuel. Il a évidemment été licencié et a porté l'affaire en arbitrage, arguant que ce n'était pas lui. Il y a des caméras à l'intérieur et à l'extérieur, et n'importe qui peut clairement identifier la personne. Il a gagné son procès, car l'entreprise n'avait pas d'affiche indiquant que la porte était surveillée. C'est un petit vol comparé aux EA de l'industrie du jeu vidéo (ceux qui vous vendent des jeux avec l'obsolescence intégrée). Une initiative *circule actuellement dans l'UE : « Stop kill games »* (arrêtez de tuer les jeux vidéo) et si vous êtes dans l'UE, j'espère que vous la soutenez (j'aimerais dire soutien, mais d'ici à ce que cela paraisse dans le magazine, ce sera terminé, dans quatre mois), car ce serait un coup dur pour les milliardaires du *« vous ne possédez rien et vous êtes heureux »* de ce monde. Cela pourrait aussi sensibiliser les gens aux logiciels « gratuits » et aux autres fournisseurs indiens qui mettent à jour vos logiciels avec des logiciels de pacotille pour vous forcer à acheter la dernière version. Vous savez, ne pouvons-nous pas tous imposer des conditions générales à l'argent que ces gens acceptent ? Pour égaliser les chances, en quelque sorte ? D'abord, je pense que ce serait juste. Mes conditions générales sont liées aux vôtres. Si vous les modifiez ou me vendez un produit qui n'en est pas vraiment un, mais une licence, alors mon argent n'est plus de l'argent, mais seulement une licence, et vous devrez le restituer. Est-ce juste ?

Q : Je souhaite installer la dernière version 7.1.06 de Virtualbox sur Ubuntu 24.04. Je suis ce tutoriel : https://www.baeldung.com/linux/install-virtualbox-extension-pack

« Ensuite, nous ajoutons et installons le pack d'extension depuis l'interface graphique de VirtualBox. Pour ce faire, nous ouvrons l'interface graphique de VirtualBox et cliquons sur « Préférences » : » <supprimé>, mais il semble que ce ne soit pas dans la version 7.1.06, car il n'y a pas de préférences.

R : J'ai consulté le lien et il indique clairement la version 6.1.4. À ma connaissance, dans la version 7, il faut faire un clic droit sur la barre d'outils (la toute première entrée avant votre première VM) pour accéder aux propriétés. Il n'y a pas d'entrée de menu pour cela.

Q : Mon vieux PC Dell Optiplex 3050 n'est pas neuf, loin de là ; il fonctionne parfaitement sous LXLE depuis environ cinq ans. C'était rapide, avec des logiciels préinstallés et faciles à configurer. Zaz, mon passe-temps préféré, était également fourni. Le seul point faible pour moi était Parole. La principale raison pour laquelle je suis passé à Lubuntu était qu'AppGrid ne fonctionnait plus et que Librewolf m'indiquait qu'ublock ne pouvait pas être « vérifié » et était désactivé. Lubuntu n'a même pas de boutique et propose des choix de logiciels étranges. C'était LXDE avant, non ? Puis-je l'intégrer à LXLE ?

R : Votre question est bien plus complexe que vous ne le pensez. Bien qu'il soit possible d'ajouter le bureau et les logiciels LXDE pour correspondre à LXLE, il faut garder à l'esprit que les outils sous-jacents diffèrent également. On pourrait remplacer SDDM par LightDM, etc. *si vous avez le temps et la patience. Il faut aussi garder à l'esprit que personne ne met à jour LXDE ni ne corrige de bugs ou de vulnérabilités. La dernière fois que j'ai vérifié, AppGrid était également mort, mais je suis sûr que vous pouvez installer une autre boutique d'applications. La raison de la mise à lécart de Librewolf est que les clés ont changé et qu'il faut supprimer les anciennes, puis les réinstaller. Quant à Zaz, il devrait* fonctionner sous Lubuntu. Je comprends que vous appréciez et préfériez LXDE, mais

si vous rencontrez des problèmes, aucun développeur ne vous viendra en aide.

Q : J'utilise la dernière version de Virtualbox sous Ubuntu 24.04, mais lorsque la fenêtre n'est pas en plein écran, elle « retombe » en bas de l'écran. Ensuite, il semble y avoir un phénomène étrange : si je tape pendant un « flash », les touches ne sont pas reconnues. Si je passe en plein écran, le phénomène disparaît. Sur un autre bureau virtuel, je vois les icônes de Virtualbox et le point à côté « clignoter », ce qui affecte tout le reste. Que puis-je faire ? J'ai essayé VboxSVGA et VMSVGA, mais cela ne change rien.

R : Si lors de votre connexion au système hôte vous changez pour X11 au lieu de Wayland, tout devrait bien se passer. À ma connaissance, Wayland ne peut pas encore mémoriser les positions de l'écran (voir le blog de LeoCAD) sans de nombreuses manipulations ; il semble donc qu'Oracle n'ait pas encore résolu ce problème.

Q : J'ai deux ordinateurs portables de la même marque, mais l'un a Ctrl, Fn, Win, Alt et l'autre Ctrl, Fn, Alt. Mon ordinateur de bureau utilise Ctrl, Win, Alt avec la touche Fn à droite. Y a-t-il un moyen de les mettre sur la même page ? Évidemment, mon ordinateur de bureau est équipé de Windows, mais j'utilise Ubuntu WSL Je préfère travailler sous Linux, mais je ne suis pas un utilisateur expérimenté.

R : À ma connaissance, il n'y a aucun moyen de remapper la touche Fn, car elle est câblée. Ceci dit, vous pouvez modifier les autres touches pour obtenir l'effet souhaité. Je suppose que c'est Gnome, car vous n'avez pas précisé le bureau que vous utilisiez. Allez dans Réglages -> Clavier -> Options de disposition supplémentaires -> Comportement Alt et Win, ou -> Changer de disposition en bas.

Q : J'ai récemment installé deb-get, mais je ne l'utilise pas encore. J'ai fait la mise à jour et j'étais prêt à installer Skype, lorsqu'on a annoncé sa fin dans trois mois. J'envisageais aussi d'utiliser Firefox plutôt que la version Snap, mais je pense que cette dernière est plus sûre car elle est en bac à sable. Comme j'habite hors agglomération, je connecte mon ordinateur portable à mon téléphone pour accéder à Internet. Je préfère donc éviter de gaspiller de la bande passante, car cela représente de l'argent. Puis-je voir les offres sans connexion Internet ?

R : Dans votre terminal, si vous saisissez deb-get et appuyez deux fois sur la touche Tab, une liste de sous-commandes s'affichera, dont list. Si vous n'êtes pas à l'aise avec le terminal, vous pouvez accéder à : /etc/deb-get/01-main.d et vous devriez voir le fichier de configuration de chaque application disponible, par nom.

Q : Ubuntu abandonnant X11, pourrai-je continuer à exécuter mes applications X11 ? J'en utilise pas mal et je commence à m'inquiéter. J'envisage de migrer vers Linux Mint, mais ne risque-t-il pas de déborder ?

R : Je pense que oui, mais je dirais qu'il faudra attendre. Vous pouvez toujours conserver Ubuntu 24.04 un peu plus longtemps, car c'est une version LTS, et voir comment le vent tourne. Quant à Linux Mint, c'est une excellente distribution, impossible de se tromper, mais n'oubliez pas qu'elle sort toujours un peu après Ubuntu LTS.

Q : J'ai récemment installé Minder sur Ubuntu 24.04 édition Gnome. Il s'agit d'une application Elementary OS. J'ai configuré l'application en mode sombre dans les paramètres, mais rien n'a changé. J'ai ensuite agrandi la police, mais là encore rien n'a changé. J'ai lu que les applications Elementary sont écrites en Vala. Est-ce incompatible avec Ubuntu ?

R : J'ai installé Minder et je l'ai testé. Il semble que les modifications apportées ne s'appliquent pas aux documents ouverts, mais uniquement aux nouveaux documents. Ouvrez un nouveau document et vos modifications devraient s'appliquer. Je ne comprends pas pourquoi ! Vous pouvez peut-être envoyer un ticket aux développeurs de Minder.

Q : VirtualBox ne fonctionne pas en mode root VMX. Veuillez désactiver l'extension du noyau KVM, recompiler votre noyau et redémarrer (VERR_VMX_IN_VMX_ROOT_MODE). Code de résultat : NS_ERROR_FAILURE (0x80004005). Cela s'est produit après une mise à jour que je n'ai pas vérifiée. J'ai juste exécuté la commande sudo apt update && sudo apt upgrade -y. Je sais maintenant qu'il a répondu « oui » à une erreur, mais c'est trop tard ! <supprimé> Ubuntu 24.04 et version de Virtualbox : 7.0.18. J'ai mis à jour Virtualbox, mais rien n'a fonctionné et Ubuntu est à jour.

R : Il vous est demandé de désactiver l'extension du noyau KVM, alors faisons-le.

Commençons par vérifier si c'est bien le cas. Ouvrez un terminal et saisissez :

```
lsmod | grep kvm
```

Le résultat renverra _intel ou _amd si installé. Soyez attentif. Exécutez maintenant : sudo modprobe -r kvm_intel ou sudo modprobe -r kvm_amd, selon la commande précédente. Ouvrez VirtualBox et, si cela fonctionne, nous pouvons le rendre permanent :

```
sudo nano /etc/modprobe.d/
blacklist-kvm.conf
```

Ajoutez les lignes suivantes :

```
blacklist kvm

blacklist kvm_intel # ou
kvm_amd
```

Enregistrez et quittez.

Mettez à jour le système de fichiers initial en RAM :

```
sudo update-initramfs -u
```

Redémarrez maintenant.

Référence :
https://superuser.com/questions/1845776/virtualbox-cant-operate-in-vmx-mode

Q : Comment puis-je rendre Ubuntu sans interface graphique ? Ubuntu 24.04, s'il vous plaît.

R : Je ne suis pas sûr de ce que vous voulez. Sans interface graphique signifie sans écran connecté, cela n'a rien à voir avec une interface graphique ou une interface en ligne de commande. Si vous souhaitez simplement une machine en ligne de commande avec SSH, je vous suggère d'utiliser Ubuntu Server.
https://ubuntu.com/download/server.
Si cela concerne Minecraft (je suppose, car je reçois souvent ce message de la part des utilisateurs de Minecraft), consultez :
https://idroot.us/install-minecraft-server-ubuntu-24-04/

Q : Salut ! Y a-t-il un moyen de savoir si Steam utilise bien ma carte graphique Nvidia ou mon IGP Intel ? J'ai vu des chuggies et ça m'a fait réfléchir. Je préfèrerais ne pas installer plus de logiciels, pour essayer de rester simple.

R : Bien sûr, lancez d'abord Steam et assurez-vous qu'il est en cours d'exécution. Ensuite, ouvrez un terminal et saisissez :

```
nvidia-smi
```

Regardez en bas de la liste, dans « processes », si Steam est dans la liste, c'est qu'il utilise votre carte graphique Nvidia.

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

Caves of Qud

Site Web :
https://www.cavesofqud.com/

Prix : 26 $ US GOG/Itch/Steam

Présentation : *« Caves of Qud est un RPG de science-fiction et un rogue-like épique. Il se déroule dans un futur lointain, profondément simulé, richement cultivé et peuplé de plantes intelligentes. Venez vivre dans un monde exotique et explorez un monde de civilisations millénaires. »*

Caves of Qud (CoQ) est enfin sorti dans sa version finale, après une longue phase alpha.

Je tiens à préciser que ce jeu ne m'a absolument pas intrigué. (Regardez la couverture pour en avoir une idée.) J'ai une relation amour/haine avec les rogue-likes. Quand on doit faire la même chose encore et encore… vous vous ennuyez déjà rien qu'en lisant ça. Quand il sera tout neuf et flambant neuf, bien sûr, je l'explorerai. Je ne veux pas voir comment j'ai pu faire cinquante pas de plus cette fois-ci par rapport à la dernière fois. C'est donc avec un merci poli que j'ai accepté le jeu en cadeau. Y jouer, eh bien, je n'avais pas prévu d'y jouer, à moins de m'ennuyer terriblement. C'est seulement grâce aux insistances constantes de mon ami que j'ai pu charger le jeu. Que je suis content de l'avoir fait !

Il s'agit d'un de ces rogue-likes « traditionnels », au format RPG, au tour par tour, en vue de dessus, avec des graphismes de profil. Au lieu d'utiliser des caractères ASCII, on a cherché à intégrer des graphismes plus modernes. (Maintenant, je peux ignorer ce genre de graphismes, je sens juste qu'il y avait une opportunité, on est en 2025 !) Soyons francs, la première chose avec laquelle on interagit dans un jeu vidéo, ce sont les graphismes. Bien qu'ils puissent paraître primitifs après l'an 2000, ils ont leur charme, même s'ils souffrent du même problème que beaucoup de jeux, celui de l'échelle. Chaque sprite est un bloc, disons quatre pixels de 8x8. (Je n'ai pas vérifié la taille exacte des pixels, mais chaque sprite représente un personnage.) Malgré cela, le rendu est superbe sur le Steam Deck de mon ami. En revanche, la police est vraiment nulle ! (Je joins une capture d'écran.)

Mes premières impressions ont été que ce jeu déborde de potentiel. Mon imagination s'est déchaînée ! Mais revenons au jeu… Vous pouvez créer un personnage, qu'il soit humain ou mutant. Vous pouvez « créer » votre classe, plutôt que de la choisir. Il y a plus de soixante-dix ! (70) mutations parmi lesquelles choisir. Cela permet des parcours très différents à chaque partie, car la carte est semi-statique. J'ai aussi eu la frustration la plus totale les cinq premières fois que j'y ai joué !

Une fois votre personnage créé, vous êtes expulsé du nid avec le message « Volez » ! Puisqu'il s'agit d'un bac à sable, vous pouvez faire ce que vous voulez, entreprendre des quêtes et construire votre histoire. Vous pouvez être ami avec n'importe qui, mais pas avec tout le monde. Il y a des ruines à explorer, des créatures à combattre (ou avec lesquelles partager votre eau !), des savoirs à collecter et des trésors à découvrir. Autrement dit, tout l'effort du jeu a été consacré à la création du monde.

Quand j'ai dit que la carte était semi-statique, je voulais dire que le monde extérieur reste le même, mais le terrain et les rencontres sont aléatoires. (Chaque bloc du monde extérieur est constitué d'écrans de 3 x 3, si je me

souviens bien.) C'est également vrai pour les histoires que vous découvrirez, car elles façonneront votre jeu. C'est l'élément important, le ciment, en quelque sorte. Bien qu'aléatoire, il y a de la méthode derrière cette folie. La première fois que j'ai lancé le jeu, j'étais… et je le suis toujours, perplexe devant les commandes. Il y a beaucoup de touches à utiliser ici ! Vous avez littéralement deux pages de touches ! https://wiki.cavesofqud.com/wi-ki/Controls

Je pense avoir plus de chances de maîtriser Vim que Caves of Qud, mais mon ami, qui joue depuis le début, fera une partie en deux ou trois soirées.

En route pour l'exploration de donjons !

CoQ raconte l'histoire d'un monde post-apocalyptique. Les Dévoreurs l'ont dévasté au point de le rendre méconnaissable, au point que l'eau est la seule monnaie qui vaille un verre. (Ce n'est pas une faute d'orthographe.) Oui, ils étaient merveilleux et terribles à la fois. Quand ils ont dit « un gâteau à étages » dans le résumé, ils ne plaisantaient pas : l'histoire est complexe, le monde est complexe, les donjons sont complexes, et j'en passe ! Au début, l'histoire est absurde : on tombe sur une statue qui parle d'un sultan qui a fait x ou y. On peut ne pas y prêter attention, car elle est décousue, mais elle devient importante, nous permettant de nous immerger dans le monde de Qud. Je suppose que c'est ce que j'aime le plus dans ce jeu, suffisamment pour oublier les commandes étranges. (Elles fonctionnent bien sur un clavier pleine taille 102, d'ailleurs.) Si vous choisissez de commencer par la quête principale, vous partirez en voyage, adapté à toute personne atteinte de TDAH, vous liant d'amitié avec des crocodiles parlants et achetant des livres à des singes albinos. Si vous avez une imagination débordante, je ne saurais trop vous recommander ce jeu. Du potentiel, du potentiel partout. Se faire des amis est plus difficile qu'il y paraît, car les chèvres peuvent ne pas aimer les Kobolds et ne seront pas vos amis si vous êtes ami avec les Kobolds. Un peu comme le lycée, partout. Je vous suggère de rester dans les bonnes grâces des libellules, tant que votre personnage est faible... Ce système de faction peut conduire à des rencontres hilarantes et des options de dialogue. Vous aurez des énigmes à résoudre et des peintures murales à admirer, le tout étant présenté d'une manière unique. Arrêtez-vous et sentez les fleurs, lisez les panneaux et découvrez ce que tout cela signifie.

Si vous choisissez la voie des sang-purs, vous pourrez utiliser la technologie, des pistolets laser, très puissants mais fonctionnant sur piles. Si vous choisissez les Sang-de-Bourbe, vous pourrez vous faire pousser des bras supplémentaires et frapper les autres avec tous vos armes avant même qu'ils n'aient leur tour, par exemple. Oui, ça devient étrange, mais pas autant que la musique. J'ai peur de classer la bande-son comme de la musique. C'est une cacophonie inquiétante qui vous met à cran (https://www.youtube.com/watch?v=AL9wHhEoRcg) et qui souligne l'étrangeté de Qud. C'est ce que j'imagine entendre quand j'irai dans une forêt tropicale prendre de l'Ayahuasca… hahahaha

Ces petites attentions rendent aussi le jeu plus immersif. Si vous marchez dans l'eau, vous laisserez une trace humide, et si vous marchez dans de l'eau douce, vous la contaminerez. Comme tout est recouvert d'eau salée, tout métal rouillera comme un dingue, sauf si c'est Roberto, de Futurama, qui veut vous poignarder ! (Attention aux robots !)

Si vous débutez dans ce genre de jeu, les commandes peuvent être frustrantes, tout comme le caractère aléatoire de l'histoire. Le jeu est basé sur l'apprentissage, et vous devez maîtriser les mécanismes pour survivre et prospérer. Préparez-vous à échouer, souvent… et même si vous rejouez le même personnage, l'aventure sera com-

plètement différente, avec une touche de familiarité grâce à une carte du monde statique. Ceci dit, l'histoire est captivante, alors construisez vos châteaux dans votre esprit. Même si elle n'est pas aussi approfondie que Dwarf Fortress, elle est tout aussi amusante !

Imaginez noter ce jeu dans un magazine de jeux vidéo du début des années 2000. Ça aurait pu être quelque chose comme ça : graphismes - ils pourraient être meilleurs, musique - et puis c'est quoi ce bordel ?… gameplay : 8/10… hahaha.

Franchement, 500 dollars, c'est un peu cher. Vu qu'il ne se vendra pas à des millions d'exemplaires, vu sa niche (et sa couverture qui n'attire pas l'attention), il pourrait être en vente plus tôt qu'on ne le pense. Honnêtement, s'il avait de meilleurs graphismes (je ne parle pas des sprites, de la police moche, des couleurs horribles, etc., même si les sprites pourraient être meilleurs aussi) et que j'avais les moyens, je débourserais cette fortune.

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

MÉCÈNES

Dons mensuels

Alex Crabtree
Alex Popescu
Andy Garay
Bill Berninghausen
Bob C
Brian Bogdan
Carl Andersen
CBinMV
Darren
Dennis Mack
Devin McPherson
Doug Bruce
Duncan Bell
Elizabeth K. Joseph
Eric Meddleton
Francis Gernet
Gary Campbell
George Smith
Henry D Mills
Hugo Sutherland
Jack
Jack Hamm
Jason D. Moss
Joao Cantinho Lopes
John Andrews
John Malon
John Prigge
Jonathan Pienaar
Joseph Gulizia
j s
JT
Katrina
Kevin O'Brien
Lee Allen
Lee Layland
Leo Paesen
Linda P
Mark Shuttleworth
Moss Bliss
Norman Phillips
Oscar Rivera
Paul Anderson
Paul Readovin
Rino Ragucci
Rob Fitzgerald
Robin Woodburn
Roy Milner
Scott Mack
Sony Varghese
Taylor Conroy
Tom Bell
Tony
Tony Hughes
Vincent Jobard
Volker Bradley
William von Hagen

Dons

2025 :
Louis W Adams Jr
Borso Zsolt
Brian Kelly
Frits van Leeuwen
Randy Brinson
Frank Dinger
Robert JERÔME
Yvo Geens

Le site actuel a été créé grâce à Arun (de notre canal Telegram) qui s'est occupé de reconstruire complètement le site, à partir de zéro, sur son temps libre.

La page Patrons aide à payer les coûts du domaine et de l'hébergement. Cet argent nous aide aussi pour la nouvelle liste des adresses mail.

Parce que plusieurs personnes ont demandé une option PayPal (pour un don ponctuel), j'ai ajouté un bouton sur le côté droit du site Web. De très sincères remerciements à tous ceux qui ont utilisé Patreon et le bouton PayPal. Leurs dons m'aident ÉNORMÉMENT.

https://www.patreon.com/fullcirclemagazine

https://paypal.me/ronnietucker

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

COMMENT CONTRIBUER

FULL CIRCLE A BESOIN DE VOUS !

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

articles@fullcirclemagazine.org

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

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

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

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

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

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

FCM n° 222

Date limite :
Dimanche 5 octobre 2025.
Date de parution :
Vendredi 31 octobre 2025.

Équipe Full Circle

Rédacteur en chef - Ronnie Tucker
ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmaster :
admin@fullcirclemagazine.org

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

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

Pour la traduction française :
https://www.fullcirclemag.fr

Pour nous envoyer vos articles en français pour l'édition française :
webmaster@fullcirclemag.fr

Obtenir le Full Circle Magazine :

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

Pour les Actus hebdomadaires du Full Circle :

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

de retour sur Spotify:
https://open.spotify.com/show/6JhPBfSm6cLEhGSbYsGarP

et maintenant sur YouTube:
https://www.youtube.com/playlist?list=PLnv0U8wOzXu487gi5I2Isf-rQjEyKPAif

Obtenir le Full Circle en français :

https://www.fullcirclemag.fr

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