



SUSE LINUX

MANUALE DELL'UTENTE

Edizione 2005

Copyright ©

Il presente prodotto è proprietà intellettuale della Novell Inc.

È lecito copiare questo manuale interamente o parzialmente, a condizione che, su ogni copia, venga riportata anche la presente nota riguardante i diritti d'autore.

Nonostante tutte le informazioni contenute in questo manuale siano state raccolte con estrema accuratezza, non è tuttavia possibile escludere del tutto la presenza di indicazioni non corrette. La SUSE LINUX GmbH, gli autori e i traduttori non si assumono alcuna responsabilità giuridica e non rispondono di eventuali errori ovvero delle rispettive conseguenze. Molte delle denominazioni dei componenti di software ed hardware adottati in questo materiale sono anche marchi depositati e vengono riportate senza che ne sia garantito il libero usufrutto. La SUSE LINUX GmbH si orienta fondamentalmente alla dicitura usata dai produttori.

La riproduzione di nomi di prodotti o nomi commerciali etc. (anche privi di contrassegno specifico) nel presente manuale non significa che sussista la facoltà di usufruire liberamente di tali denominazioni (ai sensi della legislazione vigente in materia di marchi di fabbrica e di protezione dei marchi di fabbrica).

Vi preghiamo di rivolgere eventuali comunicazioni e commenti all'indirizzo sottostante: documentation@suse.de.

autori: Jörg Bartsch, Gernot Hillier, Marcel Hilzinger, Johannes Meixner, Matthias Nagorny, Siegfried Olschner, Marcus Schäfer, Jens Daniel Schmidt, Arvin Schnell, Christian Schusztter, Adrian Schröter, Rebecca Walter

traduttori: Barbara Improta Mann, Gaetano Lazzara

redazione: Jörg Arndt, Antje Faber, Karl Eichwalder, Berthold Gunreben, Roland Haidl, Jana Jaeger, Edith Parzefall, Antje Faber, Thomas Rölz, Thomas Schraitle

formato: Manuela Piotrowski, Thomas Schraitle

composizione: DocBook-XML, \LaTeX

Questo manuale è stato stampato su carta sbiancata senza cloro.

Benvenuti

Il *Manuale dell'utente* di SUSE LINUX è stato scritto per introdurre i principianti al sistema operativo Linux e alle sue applicazioni principali. Potrete imparare come scegliere, configurare e personalizzare l'ambiente grafico. Sebbene sia diretto ai principianti, il manuale contiene anche utili informazioni per gli utenti più esperti.

Il *Manuale dell'utente* SUSE LINUX è composto da sei parti principali, che coprono i seguenti aspetti del vostro sistema SUSE LINUX:

Introduzione a Linux Iniziare con Linux. Imparerete come gestire l'ambiente grafico e come eseguire alcune funzioni di base dell'amministrazione di sistema. Una lista dettagliata che paragona alcune applicazioni disponibili sotto Linux e sotto Windows, vi aiuterà ad individuare l'applicazione Linux corrispondente a quella che avete probabilmente usato sotto Windows. Per quanto riguarda l'ambiente grafico, potrete scegliere tra due alternative, —GNOME o KDE—e apprendere i punti di forza e di debolezza dei due ambienti. Infine imparerete dove trovare aiuto e ulteriori informazioni sul vostro sistema Linux.

Ufficio OpenOffice.org è un valido sostituto per qualsiasi suite abbiate potuto usare sotto Windows o Mac OS. Imparerete come usarlo e come convertire i vostri documenti da altri formati. Linux fornisce anche due suite complete per la gestione delle informazioni personali, Evolution e Kontact. Entrambe offrono posta elettronica, calendario, rubrica indirizzi e molte altre funzionalità.

Internet Linux offre due valide alternative per la navigazione web: Firefox e Konqueror. Imparerete come usarle e come beneficiare di molte caratteristiche aggiuntive che renderanno più sicura e piacevole la vostra navigazione sull'Internet. Un capitolo sullo strumento di cifratura di KDE KGpg vi

mostrerà come proteggere dagli sguardi indiscreti le vostre comunicazioni sull'Internet.

Multimedia Linux offre numerosi programmi per visualizzare filmati o ascoltare musica. Potete anche usare Linux per creare o modificare i vostri filmati o le vostre registrazioni. Se siete interessati all'elaborazione digitale delle immagini, provate GIMP, che non teme confronti con il programma di fotoritocco professionale Adobe Photoshop. Sono disponibili anche alcuni programmi per la scansione delle immagini e per la creazione di album fotografici.

Approfondimenti Analogamente alla shell del sistema operativo DOS, un sistema Linux offre un potentissimo ambiente shell che può essere usato per interagire direttamente con il sistema operativo. Imparerete i concetti principali che sono alla base di questa funzionalità e come usare efficacemente i più importanti comandi.

Appendice Le FAQ (Frequently Asked Questions) di SUSE LINUX contengono le più comuni domande e risposte su SUSE LINUX. Sentitevi liberi di contribuire e di mandarci i vostri suggerimenti.

Se siete alla ricerca di informazioni dettagliate sull'installazione di SUSE LINUX o sull'amministrazione di sistema, fate riferimento al *Manuale di amministrazione* di SUSE LINUX. Questo manuale si occupa dell'installazione e dell'amministrazione di sistema con YaST e fornisce molte nozioni tecniche sui servizi e sulle applicazioni della vostra macchina Linux.

Le novità nel manuale dell'utente

Questo manuale presenta le seguenti modifiche rispetto alla versione precedente (SUSE LINUX 9.2):

- Un nuovo capitolo sui concetti di base per facilitare i nuovi utenti. Vedete capitolo 1 a pagina 3.
- Se venite da Windows e non conoscete ancora SUSE LINUX, potete trovare un valido aiuto nella lista di comparazione delle applicazioni disponibili sui due sistemi. Vedete capitolo 2 a pagina 33.

- I capitoli su GNOME e KDE sono stati revisionati. Vedete capitolo 3 a pagina 51 e capitolo 4 a pagina 75.
- Il capitolo sul sistema di aiuto è stato riveduto. Contiene maggiori informazioni sulle pagine man e info, sulle guide, sui manuali e le altre risorse. Vedete capitolo 5 a pagina 109.
- I precedenti capitoli su KMail e KOrganizer sono stati trasferiti nel nuovo capitolo su Kontact. Vedete capitolo 8 a pagina 141.
- Il capitolo su Konqueror è stato integrato con informazioni sulla navigazione a schede e altri piccoli miglioramenti. vedete capitolo 10 a pagina 165.
- C'è un nuovo capitolo su Firefox. Vedete capitolo 11 a pagina 171.
- Il capitolo sulle macchine fotografiche digitali è stato ampliato e rivisto. Ora contiene maggiori informazioni su Digikam. See capitolo 16 a pagina 231.

Convenzioni tipografiche

In questo manuale, vengono impiegate le seguenti convenzioni tipografiche:

- `/etc/passwd`: Il nome di un file o di una directory.
- `<Segnaposto>`: Il `<segnaposto>` va sostituito con un valore.
- `PATH`: Una variabile ambientale con questo nome.
- `ls`: un comando.
- `user`: un utente.
- `(Alt)`: Un tasto da premere.
- 'Datei': Le opzioni di un menù o dei pulsanti.

Ringraziamenti

Desideriamo ringraziare tutti i programmatori che, in tutto il mondo, continuano instancabilmente a lavorare allo sviluppo di Linux: senza di loro, questa distribuzione non sarebbe stata possibile. Un grazie di cuore anche a Frank Zappa e a Pawar. Infine, un ringraziamento particolare anche a lui, Linus Torvalds!

Have a lot of fun!

Il vostro team SUSE.

Indice

I	Introduzione a Linux	1
1	Primo contatto	3
1.1	Entrare e uscire dal sistema	4
1.1.1	Introduzione a GDM	4
1.1.2	Introduzione a KDM	5
1.2	Gli utenti in Linux	7
1.3	I desktop	7
1.3.1	Terminologia del desktop	8
1.3.2	Configurare i componenti del desktop	10
1.3.3	Piccole applicazioni di servizio	14
1.3.4	Passare da un utente all'altro	15
1.4	Gestione file	16
1.4.1	Concetti di base sui filesystem Linux	16
1.4.2	Le molte facce del vostro file manager	17
1.4.3	Cercare i file	18
1.5	Applicazioni	18
1.6	Stampare	19
1.6.1	Gestire i lavori di stampa in GNOME	19
1.6.2	Gestire i lavori di stampa con KDE	20
1.7	Oprazioni amministrative di base	23

1.7.1	Installare nuove applicazioni	23
1.7.2	Ottenere e installare gli aggiornamenti software	24
1.8	Sicurezza	24
1.9	Reti e mobilità	25
1.9.1	Reti	25
1.9.2	Computer portatili	29
1.10	Usare la shell	31
2	Conoscere il software per Linux	33
2.1	Software per l'ufficio	34
2.2	Reti	37
2.3	Multimedia	40
2.4	Graphics	43
2.5	Gestione del sistema e dei file	45
2.6	Sviluppo software	48
3	Il desktop GNOME	51
3.1	Il desktop	52
3.1.1	Le icone	52
3.1.2	Il menu del desktop	53
3.1.3	Il pannello	53
3.2	Impostazioni	55
3.2.1	Tastiera	55
3.2.2	Configurazione del mouse	56
3.2.3	Menu e barre degli strumenti	57
3.2.4	Finestre	57
3.2.5	Sfondo	58
3.2.6	Tipi di carattere	58
3.2.7	Temi	58
3.2.8	Accesso facilitato	59
3.2.9	Combinazioni di tasti	60

3.2.10	Suono (messaggi di sistema)	60
3.2.11	Applicazioni predefinite	61
3.2.12	Sessioni	61
3.3	La gestione dei file con Nautilus	61
3.3.1	Navigare con Nautilus	62
3.3.2	Gestione file	62
3.3.3	Modificare i tipi MIME	63
3.3.4	Configurazione di Nautilus	64
3.4	I pratici programmi di servizio di GNOME	65
3.4.1	Prendere nota con Tomboy	65
3.4.2	Dizionario	66
3.4.3	La messaggistica istantanea con Gaim	66
3.4.4	Guardare i filmati con Totem	68
3.4.5	La gestione degli archivi con File Roller	68
3.5	Gli strumenti di GNOME per l'accesso facilitato	69
3.5.1	La tastiera a video di GNOME	69
3.5.2	Gnopernicus	71
3.5.3	Dasher	71
4	Il desktop di KDE	75
4.1	Gli elementi del desktop	76
4.1.1	I menu del desktop	76
4.1.2	Il menu principale	78
4.2	Impostazioni individuali	79
4.2.1	Usare il centro di controllo di KDE	79
4.2.2	Aspetto	80
4.2.3	Desktop	81
4.2.4	Internet e rete	81
4.2.5	Componenti di KDE	82
4.2.6	Periferiche	83
4.2.7	Controllo energia	83

4.2.8	Regionali e accesso facilitato	83
4.2.9	Sicurezza e Privacy	83
4.2.10	Suono e Multimedia	84
4.2.11	Amministrazione di sistema	84
4.3	Konqueror: il file manager	85
4.3.1	Anteprima dei file	85
4.3.2	Associazioni dei file	86
4.3.3	Il menu di Konqueror	87
4.3.4	La barra degli strumenti	89
4.3.5	La riga dell'indirizzo	89
4.3.6	La finestra principale	90
4.4	I più importanti programmi di servizio	90
4.4.1	Creare una galleria di immagini	90
4.4.2	Gestione delle password con KWallet	91
4.4.3	KGet, il download manager	94
4.4.4	Gli appunti di Klipper	95
4.4.5	Ark: per aprire, comprimere e creare archivi	96
4.4.6	KSnapshot: fotografare lo schermo	97
4.4.7	Visualizzare file PDF con KPDF	98
4.4.8	Strumenti di KDE per l'accesso facilitato	99
4.4.9	Kopete: per chattare con gli amici	102
4.4.10	Installare i caratteri con KFontins	106
5	Aiuto e documentazione	109
5.1	Uso del centro di documentazione di SUSE	110
5.1.1	Contenuti del centro di documentazione di SUSE	110
5.1.2	La funzione di ricerca	111
5.2	Pagine man	112
5.3	Pagine info	113
5.4	Il Linux Documentation Project	114
5.4.1	Gli HOWTOs	114

5.4.2	Frequently Asked Questions	115
5.5	Wikipedia: l'enciclopedia libera online	115
5.6	Guide e manuali	115
5.6.1	Manuali SUSE	115
5.6.2	Altri manuali	115
5.7	Usenet	116

II Ufficio 117

6 La suite di programmi per ufficio OpenOffice.org 119

6.1	Compatibilità con altre suite di programmi per ufficio	120
6.2	L'elaborazione dei testi Writer	121
6.2.1	Creare testi con il pilota automatico	121
6.2.2	Selezionare il testo	122
6.2.3	Navigare nei documenti di grande dimensione	123
6.2.4	Formattazione con gli stili	123
6.3	Introduzione a Calc	125
6.4	Introduzione a Impress	125
6.5	Introduzione a Base	125
6.6	Per saperne di più	126

7 Evolution: e-mail ed agenda in un programma 129

7.1	Importare e-mail da altri programmi	130
7.2	Evolution si presenta	130
7.2.1	Entrata	130
7.2.2	Contatti	131
7.2.3	Agenda	131
7.2.4	Cose da fare	132
7.3	E-mail	132
7.3.1	Configurare account	132
7.3.2	Creare messaggi	133

7.3.3	E-mail criptate e firme digitali	134
7.3.4	Cartelle	134
7.3.5	Filtri	135
7.4	Contatti	136
7.4.1	Aggiungere contatti	136
7.4.2	Creare lista	136
7.4.3	Aggiungere delle rubriche	137
7.5	Agenda	138
7.5.1	Inserire appuntamento	138
7.5.2	Pianificare un colloquio	139
7.5.3	Aggiungere un'agenda	139
7.6	Sincronizzazione dei dati con un palmare	139
7.7	Ulteriori informazioni	139
8	Kontakt: un programma per gestire le informazioni personali	141
8.1	Importare la posta elettronica da altri programmi	142
8.2	Panoramica su Kontakt	142
8.2.1	Posta elettronica	142
8.2.2	Contatti	144
8.2.3	Cose da fare	144
8.2.4	Calendario	144
8.2.5	Note	144
8.3	Posta	144
8.3.1	Configurare gli account	145
8.3.2	Creare un messaggio	146
8.3.3	Cifrare e firmare digitalmente i messaggi	147
8.3.4	Cartelle	147
8.3.5	Filtri	148
8.4	Contatti	149
8.4.1	Aggiungere contatti	149
8.4.2	Creare una lista di distribuzione	150

8.4.3	Aggiungere rubriche indirizzi	151
8.5	Calendario	151
8.5.1	Programmare un evento	151
8.5.2	Aggiungere calendari	153
8.6	Sincronizzare i dati con un palmare	153
8.7	Ulteriori informazioni	153
9	Sincronizzazione del vostro palmare con KPilot	155
9.1	I conduit di KPilot	156
9.2	Configurazione della connessione al palmare	157
9.2.1	Configurazione con KPilot	157
9.2.2	Configurazione del device /dev/pilot	158
9.3	La configurazione del conduit KAddressBook	158
9.4	Come si amministra l'agenda elettronica	159
9.5	Come si usa KPilot	160
9.5.1	Creare un backup dei dati del palmare	160
9.5.2	Come si installano i programmi sul palmare	161
9.5.3	Sincronizzare la rubrica indirizzi e l'agenda	161
III	Internet	163
10	Il browser web Konqueror	165
10.1	La navigazione a schede	166
10.2	Salvare pagine web e immagini	167
10.3	Ricerca per parole chiave	167
10.4	Segnalibri	168
10.5	Java e JavaScript	169
10.6	Per saperne di più	170

11 Firefox	171
11.1 Navigare sul web	172
11.1.1 Tabbed browsing	173
11.1.2 Uso della barra laterale	173
11.2 Trovare delle informazioni utili	173
11.2.1 Uso della barra search	173
11.2.2 Uso della barra find	174
11.3 Amministrare i bookmark	174
11.3.1 Utilizzare il bookmark manager	174
11.3.2 Esportare dei bookmark	175
11.4 Utilizzare il download manager	175
11.5 Personalizzare Firefox	176
11.5.1 Estensioni	176
11.5.2 Cambiare temi	176
11.5.3 Aggiungere parole chiavi intelligenti per ricerche on-line	178
11.6 Stampare da Firefox	179
11.7 Ulteriori informazioni	179
12 Il criptaggio con KGpg	181
12.1 L'amministrazione delle chiavi	182
12.2 Esportare la chiave pubblica	182
12.3 Importare le chiavi	184
12.3.1 Firmare le chiavi	184
12.3.2 Dare fiducia a una chiave	185
12.4 La finestra del key server	185
12.4.1 Importare una chiave dal key server	186
12.4.2 Esportare una chiave su un key server	186
12.5 Criptare dei file	187
12.5.1 Criptare e decriptare la memoria temporanea	187
12.5.2 Criptare e decriptare con il Drag&Drop	188
12.5.3 L'editor di KGpg	189
12.6 Storia del criptaggio	189

IV Multimedia 191

13 L'audio su Linux 193

- 13.1 I mixer 194
 - 13.1.1 KMix 194
 - 13.1.2 Il mixer applet di GNOME 194
 - 13.1.3 Alsamixer 195
 - 13.1.4 Aspetto delle applicazioni mixer 196
 - 13.1.5 Il mixer per il soundchip Envy24 198
- 13.2 Player multimediali 199
 - 13.2.1 amaroK 199
 - 13.2.2 XMMS 202
- 13.3 I CD: riproduzione ed estrazione delle tracce 204
 - 13.3.1 Il CD-player kscd 204
 - 13.3.2 Il CD-player applet di GNOME 204
 - 13.3.3 Compressione dei dati audio 205
- 13.4 Registrare sul disco rigido con Audacity 208
 - 13.4.1 Registrare ed importare file in formato WAV 209
 - 13.4.2 Editare dati audio 210
 - 13.4.3 Salvare ed esportare 211
- 13.5 Registrare direttamente un file WAV e riprodurlo 211

14 TV, Video, Radio e Webcam 213

- 14.1 La TV con motv 214
 - 14.1.1 Sorgente video e ricerca dell'emittente 214
 - 14.1.2 Il sonoro 215
 - 14.1.3 Schermo intero e rapporto tra i lati 215
 - 14.1.4 Il menu launcher 216
- 14.2 Il televideo con alevt 216
- 14.3 Webcam e motv 217
- 14.4 ntxtvepg - La guida elettronica ai programmi (EPG) 217

14.4.1	Importazione dei dati EPG	218
14.4.2	Ordinare i programmi	219
14.5	Guardare le trasmissioni digitali con xawtv4	219
14.6	La webcam con gqcam	222
14.6.1	Istruzioni per l'uso	222
14.6.2	Fotografare	223
14.6.3	Riga di comando	223
15	K3b: il programma di masterizzazione di KDE	225
15.1	Masterizzare un CD di dati	226
15.2	Creare un CD musicale	228
15.3	Duplicare un CD	229
15.4	Scrivere un'ISO-image	229
15.5	Per saperne di più	230
16	La fotografia digitale e Linux	231
16.1	Come si connette la macchina fotografica	232
16.2	Utilizzare il dispositivo	232
16.3	Installazione e preparazione	233
16.4	Uso di Konqueror	233
16.5	Uso di gtKam	234
16.6	Digikam	235
16.6.1	Configurare il vostro apparecchio	235
16.6.2	Scaricare delle immagini dal vostro apparecchio	235
16.6.3	Ottenere delle informazioni	237
16.6.4	Amministrare gli album	237
16.6.5	Amministrare tag	238
16.6.6	Utili strumenti di lavoro	239
16.7	Ulteriori informazioni	240

17 Kooka: il programma di scansione	243
17.1 L'anteprima	245
17.2 Lettura definitiva	246
17.3 I menu	248
17.4 La galleria	248
17.5 La funzione di riconoscimento del testo OCR	249
18 Il programma di manipolazione di immagini GIMP	251
18.1 Formati grafici	252
18.2 Avviare GIMP	252
18.2.1 Configurazione iniziale	252
18.2.2 Le finestre standard	253
18.3 Al lavoro con GIMP	255
18.3.1 Creare una nuova immagine	255
18.3.2 Aprire un'immagine esistente	256
18.3.3 La finestra dell'immagine	256
18.4 Salvare immagine	256
18.5 Stampare	258
18.6 Per saperne di più	259
V Approfondimenti	261
19 Lavorare con la shell	263
19.1 Introduzione alla bash.	264
19.1.1 Comandi	264
19.1.2 File e directory	265
19.1.3 Funzioni della bash	267
19.1.4 Scrivere un path	268
19.1.5 Wildcard	269
19.1.6 More or less.	270
19.1.7 Pipeline	270

19.1.8	Archiviazione e compressione dei dati	271
19.1.9	mtools	272
19.1.10	Mettere a posto	273
19.2	Utenti e diritti di accesso	273
19.2.1	Diritti nel filesystem	274
19.2.2	Modificare i diritti dei file	275
19.2.3	Il bit setuid	277
19.2.4	Il bit setgid	277
19.2.5	Il bit sticky	278
19.2.6	Access Control List	278
19.3	Sommario dei comandi Linux più importanti	279
19.3.1	Comandi dei file	280
19.3.2	Comandi di sistema	285
19.4	L'editor vi	288
A	SUSE LINUX FAQ	291

Parte I

Introduzione a Linux

Primo contatto

Questo capitolo vi guiderà nel vostro primo incontro con sistema Linux appena installato. Imparerete tutto sui diversi componenti del sistema e dopo questo corso accelerato, dovrete essere in grado di usare facilmente il vostro sistema SUSE LINUX.

1.1	Entrare e uscire dal sistema	4
1.2	Gli utenti in Linux	7
1.3	I desktop	7
1.4	Gestione file	16
1.5	Applicazioni	18
1.6	Stampare	19
1.7	Oprazioni amministrative di base	23
1.8	Sicurezza	24
1.9	Reti e mobilità	25
1.10	Usare la shell	31

Questo capitolo si concentra su un sistema già installato, non copre alcun aspetto dell'installazione o della configurazione dell'hardware. Queste procedure sono esaminate in dettaglio nel *Manuale di amministrazione* e nelle FAQ di SUSE LINUX alla fine di questo manuale.

1.1 Entrare e uscire dal sistema

Se il vostro computer non è connesso in rete e voi siete l'unica persona a utilizzarlo il sistema si avvierà automaticamente nell'ambiente grafico. Una volta avviato il computer, non c'è infatti nessun buon motivo per doversi autenticare. Questa caratteristica, chiamata *auto login* è disponibile solamente con il display manager KDM. In ogni caso, potete disabilitarla quando volete usando il modulo di gestione utenti di YaST descritto nel *Manuale di amministrazione*.

Se sul vostro computer è configurato più di un account utente, ciascun utente si deve autenticare. Dopo aver avviato il vostro sistema SUSE LINUX, vi verrà chiesto il vostro nome utente e la vostra password.

A seconda dell'ambiente desktop installato, il programma che gestisce la procedura di accesso al sistema (login) sarà GDM per GNOME o KDM per KDE. I due programmi hanno funzionalità in parte diverse, e per questo sono trattati separatamente. Vedete sezione 1.3 a pagina 7 per i dettagli sui diversi ambienti desktop o fate riferimento ai capitoli su GNOME e KDE: capitolo 3 a pagina 51 o capitolo 4 a pagina 75.

1.1.1 Introduzione a GDM

Una schermata di login con GDM consiste di due parti principali, i campi di inserimento per il nome utente e la password e un menu. Vedete la figura 1.1 a fronte.

Il menu contiene tre voci:

Lingua Scegliete la lingua da usare nella sessione di GNOME successiva. Potete cambiare la lingua per sempre o solo per durata della prossima sessione di lavoro.

Sessione Scegliete il desktop da usare nella prossima sessione (GNOME, KDE, etc.). Modificate questa impostazione solo se volete qualcosa di diverso rispetto a quanto preimpostato dal sistema. Le sessioni future saranno sempre dello stesso tipo di quella iniziale, a meno che non modichiate a mano questa impostazione. Se modificate questo campo, vi verrà chiesto se la

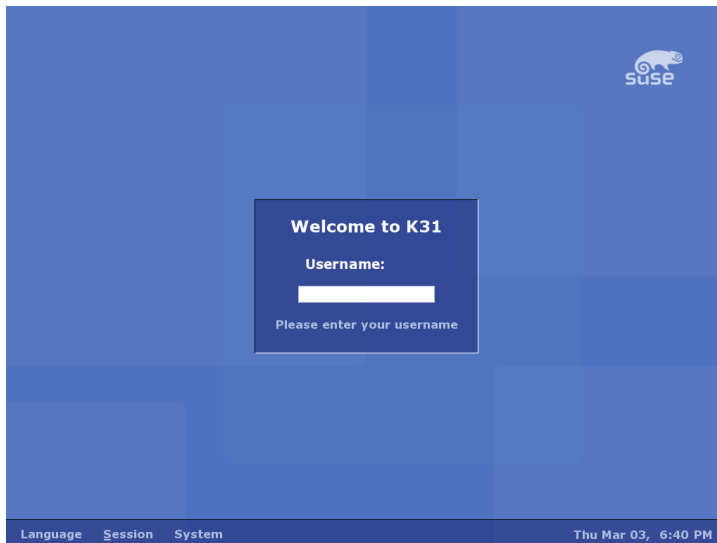


Figura 1.1: La schermata di login con GDM

modifica debba essere considerata valida solo per la prossima sessione o se debba essere applicata a tutte le sessioni future.

Azioni All'occorrenza, selezionate una delle azioni di sistema, come lo spegnimento (shutdown), il riavvio (reboot) o la configurazione di GDM.

Per terminare la sessione, scegliete 'Termina la sessione' dal menu 'Sistema'. A questo punto potete decidere se salvare lo stato della sessione, terminare la sessione lasciando il sistema acceso oppure riavviare o spegnere il sistema. Scegliete di salvare la sessione se desiderate trovare esattamente le stesse impostazioni la prossima volta che entrate nel sistema.

1.1.2 Introduzione a KDM

La schermata di avvio con KDM consiste di due elementi principali. Come mostrato nella figura 1.2 nella pagina successiva, ci sono i campi di inserimento per il nome utente e la password e un menu.

Il menu fornisce le seguenti opzioni:

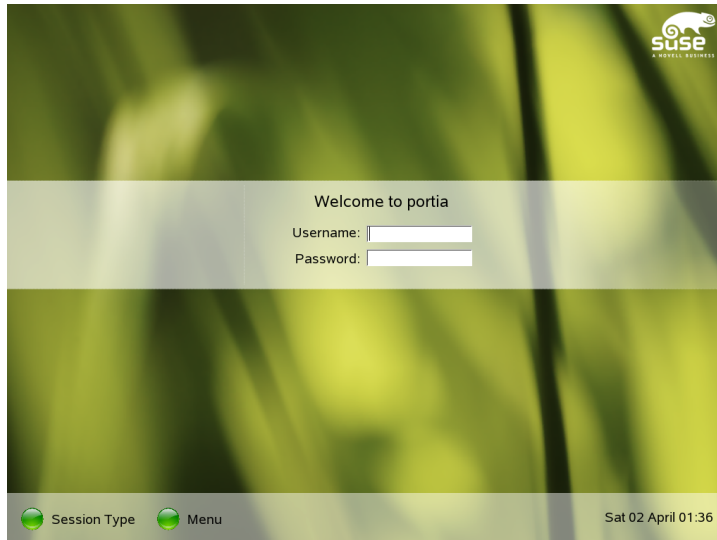


Figura 1.2: La schermata di login con KDM

Tipo di sessione Scegliete il tipo di sessione. Fate delle modifiche solo se volete usare un desktop diverso da quello predefinito (KDE). A meno che non modifichiate di nuovo manualmente il tipo di sessione, tutte le sessioni future saranno del tipo selezionato.

Menu ‘Accesso remoto’ vi permette di accedere a una macchina remota. ‘Shutdown’ vi consente di spegnere completamente il sistema o di riavviarlo.

Scegliete ‘Termina sessione’ dal menu principale. A questo punto potete decidere se terminare la sessione lasciando il sistema acceso oppure riavviare o spegnere il sistema. Se il vostro sistema fornisce le funzioni di gestione energetica, vi sarà proposto di “sospendere” il computer, in questo caso il computer non verrà spento completamente, e il prossimo riavvio sarà decisamente più rapido di una accensione tradizionale.

1.2 Gli utenti in Linux

Linux fa distinzione tra gli utenti “normali” e il “super utente”. Il super utente, chiamato `root`, si occupa di tutti gli aspetti amministrativi del sistema e ha accesso incondizionato a tutti i file e le parti del sistema. Gli utenti normali non hanno questi privilegi.

Tutti gli utenti, incluso il super utente hanno una propria directory home dove sono salvati tutti i dati privati come i documenti, i segnalibri e la posta elettronica. L'accesso in scrittura a queste directory è strettamente limitato all'utente proprietario. Alcune cartelle contenenti dati sensibili nella home dell'utente non sono accessibili neanche in lettura agli altri utenti (eccetto il super utente). Le directory di sistema che ospitano i file di configurazione o i file eseguibili sono accessibili solo al super utente. Per ulteriori informazioni sul concetto di utente in Linux e sui permessi d'accesso, fate riferimento a sezione 19.2 a pagina 273.

Sebbene questo concetto possa sembrare all'inizio molto scomodo, è fondamentale per raggiungere il livello di sicurezza tipico dei sistemi Linux. Un utente senza privilegi di `root` non ha la possibilità di danneggiare il sistema nel suo complesso. Qualsiasi danno è confinato all'area dati e all'account dell'utente. Qualsiasi operazione compiuta con i privilegi di `root` potrebbe potenzialmente rovinare l'intero sistema. Chiunque abbia intenzione di danneggiare un sistema Linux, deve in prima istanza, acquisire i privilegi di `root`. Questo è uno dei motivi per cui è molto difficile creare virus informatici per Linux, questi devono in primo luogo superare la barriera di `root`.

Così come offre differenti identità per l'amministratore e per lgi utenti normali, Linux supporta l'uso simultaneo di un computer da parte di numerosi utenti che lavorano via terminale o tramite connessioni di rete.

1.3 I desktop

SUSE LINUX offre un'ampia scelta di ambienti desktop. I più diffusi, GNOME e KDE, offrono funzionalità e caratteristiche analoghe a quelle del desktop usato in Microsoft Windows o Mac OS. In questa sezione introdurremo le caratteristiche principali per aiutarvi a familiarizzare velocemente con il vostro ambiente desktop.

1.3.1 Terminologia del desktop

La lista seguente descrive alcuni dei termini ricorrenti quando si parla di desktop. Alcuni di questi hanno però un significato diverso a seconda dell'ambiente a cui si riferiscono o hanno significato solo in alcuni di essi.

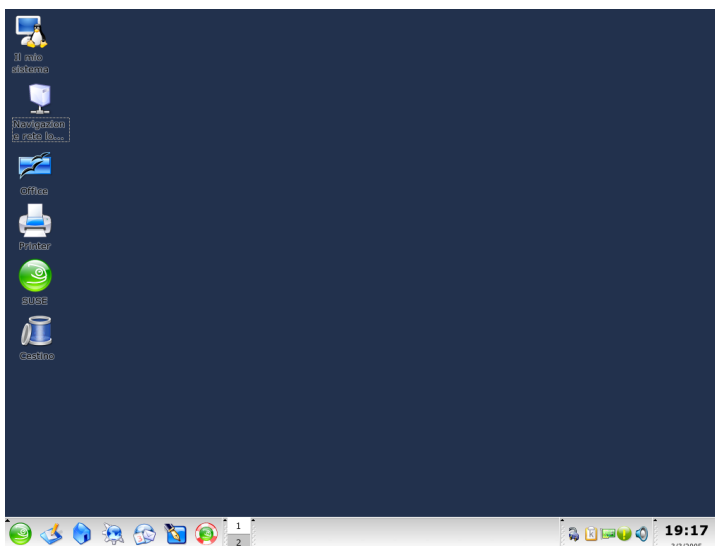


Figura 1.3: Un esempio di desktop

desktop Il desktop è il vostro ambiente di lavoro principale, occupa interamente lo schermo ma è ben più di un semplice sfondo. Per accedere rapidamente a un file o un'applicazione potete metterli sul desktop creando un collegamento.

pannello Il pannello è una barra, tipicamente nella parte superiore o in quella inferiore dello schermo, che contiene i menu, l'area di avvio rapido, il vassoio di sistema o area di notifica, alcune piccole applicazioni di servizio e, nella maggior parte dei casi, anche un barra delle applicazioni (chiamata lista delle finestre in GNOME). Il pannello è progettato per fornire tutte le informazioni essenziali sull'avvio delle applicazioni e per accedere velocemente ad alcune importanti funzioni o programmi. Sia GNOME che KDE vi

permettono di regolare l'orientamento del pannello (orizzontale o verticale) secondo le vostre preferenze. In ambiente KDE potreste notare anche l'uso del termine "Kicker" come sinonimo per pannello.

pulsante del menu Analogamente al pulsante "start" nel desktop MS Windows, i desktop Linux contengono un pulsante del menu situato all'estrema sinistra del pannello. Premendo questo pulsante si apre il menu principale, che contiene ordinati in categorie, i comandi per avviare le applicazioni principali o per accedere ad alcune importanti funzioni come "Trova" "Termina sessione" e "Blocca sessione".

barra delle applicazioni o lista delle finestre

La barra delle applicazioni (lista delle finestre in GNOME) è usata per passare da una finestra all'altra. In Linux, fornisce anche una panoramica di tutti i desktop virtuali disponibili e permette di passare da uno all'altro. La barra delle applicazioni fa parte del pannello.

avvio rapido L'avvio rapido fa parte del pannello. Contiene le icone per le principali funzioni o applicazioni permettendovi di avviarle rapidamente senza bisogno di andare a cercarle nel menu.

vassoio di sistema e area di notifica La parte destra del pannello contiene l'orologio, il controllo del volume e alcune altre applicazioni di servizio.

applet Una applet è una piccola applicazione che si integra nel pannello. Una applicazione vera e propria è un programma per computer completo, che viene eseguito nella propria finestra o, in alcuni casi, occupa l'intero schermo.

icone del desktop Le icone del desktop rappresentano file, directory, applicazioni, funzioni o dispositivi rimovibili come CD o DVD. L'icona del desktop più famosa è sicuramente il cestino, dove potete spostare i file che desiderate eliminare.

desktop virtuali o aree di lavoro Il concetto di desktop virtuale o area di lavoro (in GNOME) è una delle peculiarità di Linux. Immaginate di avere nel vostro ufficio più di una scrivania. Potete mettere oggetti su tutte le scrivanie ma ovviamente lavorate solo su una di esse alla volta. Potete dedicare ciascuna scrivania a compiti diversi o usarle semplicemente come spazio aggiuntivo. I desktop virtuali vi permettono di avere diverse finestre aperte in contemporanea ma di osservare simultaneamente solo una o alcune di esse. Potete spostare agevolmente le finestre da un desktop virtuale all'altro

come fareste con un foglio di carta spostandolo da una scrivania reale all'altra. Tutti gli ambienti desktop offrono un modo per controllare il numero di desktop virtuali e il loro uso. Un sistema per passare agevolmente da un desktop virtuale all'altro è disponibile sia nel pannello di KDE che in quello di GNOME.

terminali Viene chiamato terminale qualsiasi dispositivo che vi permette di inviare comandi al computer. Esistono terminali "reali" (fisici) che consistono in una tastiera, uno schermo e una forma di connessione con il computer e ci sono anche terminali emulati, che consistono in una finestra sullo schermo, nella quale potete inserire i comandi da impartire al sistema. Sono in qualche modo simili alla shell usata nel sistema operativo DOS.

sessioni Non appena siete entrati nel vostro desktop (log-in), viene avviata una sessione. La sessione termina quando uscite dal sistema (log-out). L'avvio della sessione determina l'esecuzione di alcuni programmi così come al termine della sessione altri programmi vengono mandati in esecuzione. Tutte queste impostazioni sono configurabili in maniera indipendente per ciascun utente del sistema.

1.3.2 Configurare i componenti del desktop

Quasi tutti i componenti del desktop possono essere configurati in maniera indipendente. Un clic con il tasto destro del mouse sull'elemento, apre il menu contestuale. Negli esempi seguenti, trovate la descrizione di alcuni casi.

Suggerimento

Controllare la configurazione del desktop

Sia GNOME che KDE dispongono di un centro di controllo che fornisce accesso centralizzato a tutte le opzioni chiave della configurazione del vostro desktop. Per i dettagli, fate riferimento a capitolo 3 a pagina 51 or capitolo 4 a pagina 75.

Suggerimento

Configurare i componenti di GNOME

Procedure 1.1: Aggiungere un'applicazione all'area di avvio rapido

1. Fate clic con il tasto destro del mouse su una zona vuota del pannello dove volete aggiungere l'applicazione.
2. Scegliete 'Aggiungi al pannello' dal menu che compare.
3. Selezionate 'Pulsante di avvio' dal menu 'Aggiungi al pannello'.
4. Selezionate l'applicazione dal menu 'Applicazioni' e uscite dalla configurazione.

Procedure 1.2: Cambiare lo sfondo del desktop

1. Fate clic sul desktop con il tasto destro del mouse.
2. Dal menu che compare, scegliete 'Imposta sfondo desktop'.
3. Si apre una finestra di dialogo che offre numerose opzioni riguardanti il desktop. Fate clic su 'Aggiungi' per usare l'immagine di sfondo da un file selezionato, oppure scegliete una delle immagini presenti nella lista. Usate 'Stile' per decidere come l'immagine dovrà essere disegnata per adattarsi alle dimensioni dello schermo. Usate 'Rimuovi' per rimuovere l'immagine dal desktop, e scegliete un colore se non desiderate alcuna immagine di sfondo.
4. Le vostre modifiche saranno applicate immediatamente, uscite dalla finestra con 'Chiudi'.

Procedure 1.3: Creare una nuova icona del desktop

1. Aggiungere un'applicazione o un'icona di servizio (chiamata "Launcher" in GNOME):
 - (a) Aprite il menu contestuale facendo clic con il tasto destro del mouse.
 - (b) Selezionate 'Nuova icona di avvio' per aprire la finestra di dialogo appropriata.
 - (c) Inserite 'Nome', 'Nome generico', un 'Commento' facoltativo, e il 'Comando' da eseguire. Decidete se l'applicazione deve essere eseguita in un terminale e controllate che 'Tipo' sia impostato sul valore corretto, che nel nostro caso è 'Applicazione'.
 - (d) Rendete effettive le impostazioni e uscite 'OK'.

2. Aggiungere una nuova cartella o un nuovo documento:
 - (a) Fate clic con il tasto destro del mouse per aprire il menu contestuale.
 - (b) Selezionate 'Nuova cartella' o 'Nuovo documento' per aggiungere il nuovo oggetto al desktop.
 - (c) Fate clic con il tasto destro del mouse sulla nuova icona del desktop e selezionate 'Proprietà'.
 - (d) Inserite il nome per il nuovo oggetto nella scheda 'Generale'. Scegliete un'icona tramite 'Icona' e per finire impostate i permessi usando 'Permessi'. Potete approfondire l'argomento dei permessi del filesystem in sezione 19.2 a pagina 273.
 - (e) Chiudete la finestra 'Proprietà' per rendere effettive le modifiche.

Configurare i componenti di KDE

Procedure 1.4: Aggiungere un'applicazione al pannello

1. Fate clic con il tasto destro del mouse su una zona vuota del pannello dove volete aggiungere l'applicazione.
2. Selezionate 'Aggiungi' → 'Pulsante applicazione' dal menu che compare.
3. Selezionate l'applicazione da una delle categorie del sotto-menu.

Procedure 1.5: Cambiare lo sfondo del desktop

1. Fate clic con il tasto destro del mouse sul desktop.
2. Scegliete 'Configura il desktop'. Si apre una finestra di dialogo che vi permette di impostare le opzioni del desktop 'Sfondo', 'Comportamento', 'Desktop multipli', 'Screen Saver', e 'Display'.
3. Scegliete 'Sfondo' e decidete se applicare le impostazioni a un desktop specificato o a tutti. Scegliete un'immagine di sfondo, disabilitate le immagini o impostate uno slide-show. In 'Opzioni' trovate numerose possibilità per il posizionamento dell'immagine, il colore di sfondo, e le sfumature degli sfondi colorati.
4. Rendete effettivi i cambiamenti e uscite con 'OK'.

Procedure 1.6: Creare una nuova icona del desktop

1. Aggiungere una nuova cartella:
 - (a) Fate clic con il tasto destro del mouse sul desktop per aprire il menu contestuale.
 - (b) Selezionate 'Crea nuovo' → 'Cartella'.
 - (c) Inserite il nome della cartella quando vi viene richiesto.
 - (d) Fate clic con il tasto destro del mouse sulla nuova icona e selezionate 'Proprietà' dal menu contestuale che compare.
 - (e) La finestra di dialogo 'Proprietà' consiste in quattro schede: 'Generale', 'Permessi', 'Informazioni aggiuntive', e 'Condivisione'. Impostate il nome e l'icona della cartella nella scheda 'Generale' e cambiate i permessi nella scheda 'Permessi'. Sotto 'Informazioni aggiuntive' trovate un elenco con il numero di oggetti e lo spazio occupato dalla cartella. La 'Condivisione' può essere utile per condividere i file contenuti nella cartella con altri utenti tramite NFS o Samba. Per maggiori informazioni su questi protocolli, fate riferimento al *Manuale di amministrazione*.
 - (f) Rendete effettivi i cambiamenti e uscite con 'OK'.

2. Aggiungere una nuova icona per un file:
 - (a) Fate clic con il tasto destro del mouse sul desktop per aprire il menu contestuale.
 - (b) Selezionate 'Crea nuovo' e quindi 'File'.
 - (c) Scegliete il tipo di file appropriato tra 'File HTML', 'Collegamento a un'applicazione', 'Collegamento a un'indirizzo (URL)', e 'File di testo'.
 - (d) Inserite il nome del nuovo file quando vi viene richiesto.
 - (e) Fate clic con il tasto destro del mouse sulla nuova icona e selezionate 'Proprietà' nel menu contestuale che compare.
 - (f) La finestra di dialogo 'Proprietà' comprende tre schede: 'Generale', 'Permessi', e 'Informazioni aggiuntive'. Impostate il nome e l'icona del file nella scheda 'Generale'. Modificate i permessi in 'Permessi'. 'Informazioni aggiuntive' elenca il numero di parole e caratteri e il formato del nuovo file.
 - (g) Rendete effettivi i cambiamenti e uscite con 'OK'.

3. Aggiungere un'icona di dispositivo:
 - (a) Fate clic con il tasto destro del mouse sul desktop per aprire il menu contestuale.
 - (b) selezionate 'Crea nuovo' → 'Dispositivo'.
 - (c) Scegliete il tipo di dispositivo appropriato nella finestra di dialogo 'Proprietà'.
 - (d) La finestra di dialogo 'Proprietà' comprende tre schede: 'Generale', 'Permessi', 'Dispositivo' e 'Informazioni aggiuntive'. Impostate il nome e l'icona del dispositivo nella scheda 'Generale'. Modificate i permessi in 'Permessi'. 'Dispositivo' è usato per impostare il percorso del dispositivo, per esempio `/media/dvd` per il vostro lettore DVD.
 - (e) Rendete effettivi i cambiamenti e uscite con 'OK'.

1.3.3 Piccole applicazioni di servizio

Sia GNOME che KDE sono dotati di numerose piccole applicazioni di servizio che possono essere aggiunte al pannello. Se volete aggiungere o rimuovere una di queste applicazioni, procedete come descritto in sezione 1.3.2 a pagina 10. Le più importanti di queste applicazioni, presenti in entrambi gli ambienti desktop sono SUSEWatcher e SUSE Hardware Tool.

SUSEWatcher SUSEWatcher è un programma che si installa nel vassoio di sistema del pannello e controlla la presenza di aggiornamenti e di nuovo hardware. Per riconoscere gli aggiornamenti, ha bisogno di una connessione all'Internet. SUSEWatcher segnala l'arrivo di nuovi aggiornamenti con dei simboli a colori nella barra di controllo.

Fate clic sulla sua icona nel pannello. Si apre una finestra che vi informa sullo stato dei vostri aggiornamenti e se ve ne siano dei nuovi. Potete lanciare questo tipo di verifica anche manualmente, cliccando su 'Verifica disponibilità di aggiornamenti'. Per avviare, invece, l'aggiornamento vero e proprio stesso, selezionate 'Avvia online update' ed inserite la root password. Si apre il modulo di YaST per il caricamento degli aggiornamenti.

SUSE Hardware Tool SUSE Hardware Tool mantiene un elenco dei componenti hardware del vostro computer. Fate clic sull'icona del pannello per aprire una finestra di dialogo con tre viste che comprendono le principali categorie hardware. Configurate il nuovo hardware selezionandolo e facendo clic

su 'Configura', che avvia il modulo di YaST corrispondente, a questo punto vi verrà richiesto di inserire la password di `root`. Facendo clic su 'Dettagli' vedrete tutte le informazioni presenti per l'hardware specificato. Non appena viene collegato e riconosciuto un nuovo hardware, compare una finestra pop-up che annuncia la presenza questo nuovo hardware.

1.3.4 Passare da un utente all'altro

Sia GDM che KDM permettono di passare da un account utente all'altro di uno stesso sistema. Potete rimanere sul sistema mentre l'altro utente lavora. La vostra sessione viene bloccata ma le applicazioni restano in esecuzione e la vostra sessione rimane attiva.

Cambiare utente in GNOME

Per aprire una sessione aggiuntiva per un altro utente, selezionate 'Nuovo Login' dal menu 'Applicazioni' di GNOME. Inserite il nome utente e la password dell'utente in GDM e si apre una nuova sessione GNOME. La vostra sessione viene automaticamente bloccata, potete tornare alla vostra sessione originale con **Ctrl-Alt-F7**.

Importante

Cambiare display

La vostra sessione originale è avviata su una console grafica che può essere raggiunta con **Ctrl-Alt-F7**. Le sessioni aggiuntive sono avviate sulle console con numero crescente, raggiungibili con **F8** e i numeri successivi.

Importante

Cambiare utente in KDE

Potete aprire una sessione aggiuntiva in KDE dal menu principale, selezionate 'Cambia utente' e decidete se la sessione debba essere bloccata mentre passate all'altro account utente. Compare quindi KDM, che richiede il nome utente e la password per il nuovo account. Inserite i dati richiesti e parte una nuova sessione KDE. Per tornare alla sessione originale, selezionate nuovamente 'Cambia utente' e selezionate la sessione alla quale desiderate ritornare.

Una altro sistema per avviare una nuova sessione consiste nel bloccare la sessione corrente con 'Blocca sessione', inserire quindi la vostra password e fare clic

su ‘Cambia utente’ invece di ‘Sblocca’, questo vi porta di nuovo alla schermata di KDM citata in precedenza. Inserite i dati richiesti e parte una nuova sessione KDE.

1.4 Gestione file

Un componente fondamentale del vostro desktop è sicuramente il programma di gestione file, che vi permette di creare, aprire e gestire facilmente tutti i file. Il sistema tradizionale di gestire i file sotto Linux contempla l’uso della riga di comando, sistema che richiede una buona conoscenza dei comandi necessari per elencare, muovere, copiare e cancellare file e directory. Un file manager, consente di eseguire le stesse operazioni tramite un’interfaccia grafica semplice e intuitiva. Per ulteriori approfondimenti sui file manager di GNOME e KDE vedete anche sezione 3.3 a pagina 61 e sezione 4.3 a pagina 85.

1.4.1 Concetti di base sui filesystem Linux

A differenza di quanto accade su Windows, Linux non utilizza le lettere per contraddistinguere i drive. In windows, fate normalmente riferimento al drive del dischetto tramite A:\, mentre il primo disco rigido viene raggiunto tramite C:\, e così via. In Linux, tutti i file e le directory sono situati in una struttura ad albero. La directory di livello più alto viene anche chiamata radice (“root”) del filesystem o semplicemente /. Tutte le altre directory sono accessibili a partire dalla “root”. Segue una breve escursione attraverso il filesystem di Linux, con una descrizione delle principali directory:

/home/<username> /home contiene i dati privati di ciascun utente che possiede un account sul vostro sistema. I file in queste cartelle possono essere modificati solamente dal rispettivo proprietario o dall’amministratore di sistema. Anche la directory contenente i vostri messaggi di posta elettronica si trova sotto la vostra directory home.

/media /media contiene solitamente tutti i tipi di drive, tranne i dischi rigidi permanentemente collegati al sistema. Sia il vostro lettore DVD che quello per i CD che l’eventuale macchina fotografica digitale (se usa la porta USB) sia la memoria Flash USB compariranno in questa directory quando sono connessi al sistema. Quando il dispositivo viene disconnesso (per esempio la macchina fotografica digitale), viene automaticamente rimossa anche la corrispondente directory sotto media.

/usr/share/doc Sotto `/usr/share/doc`, potete trovare tutta la documentazione disponibile sul vostro sistema Linux o i pacchetti installati. Nella sottodirectory `manual` troverete una copia digitale di questo manuale e del *Manuale di amministrazione* e le note di rilascio della versione di SUSE LINUX installata. La directory `packages` contiene la documentazione degli applicativi software installati.

/windows Se avete sia MS Windows che Linux installati sul sistema, troverete qui i dati della partizione MS Windows.

Per ulteriori approfondimenti sui concetti legati ai filesystem su Linux e un elenco dettagliato delle directory, fate riferimento alla sezione 19.1.2 a pagina 265.

1.4.2 Le molte facce del vostro file manager

Oltre all'organizzazione dei vostri dati e all'anteprima di quasi tutti i tipi di file, il vostro file manager può servire come "ricerca rapida" per i dati personali e per visualizzare informazioni sul sistema e i servizi di rete. Questi moduli fanno parte del vostro desktop.

Cartella home Usate l'icona del desktop 'Home' in GNOME o l'icona con una cassetta nel pannello di KDE per avviare il vostro file manager (Nautilus in GNOME, Konqueror in KDE) nella vostra home directory e mostrarne il contenuto. Questa opzione vi permette di visualizzare i vostri dati personali situati nella directory home.

Il vostro sistema Se volete conoscere quali dischi rigidi o rimovibili sono connessi al sistema, fate clic sull'icona del desktop 'Computer' (GNOME) o 'My Computer' (KDE). Il filemanager fornisce una panoramica di tutti i drive connessi al sistema, inclusi i dischi rigidi. Non appena fate clic su uno dei dischi, il file manager elenca i file e le directory contenute. In questo modo potete cercare qualsiasi file su qualsiasi dispositivo di memorizzazione connesso al vostro sistema. Sia le macchine fotografiche digitali sia le penne USB Flash, compaiono in questa lista.

La vostra rete Usate il menu 'Places' nel pannello di GNOME per accedere alle cartelle di rete. In KDE, fate clic sull'icona del desktop 'Navigazione rete locale' per visualizzare tutti i servizi disponibili sulla vostra rete. Usate questa icona anche per individuare tutte le condivisioni Windows o gli altri servizi, come i server FTP, attivi nella vostra rete.

1.4.3 Cercare i file

Se dovete cercare un determinato file in tutto il sistema, usate il programma grafico per la ricerca fornito dal vostro sistema desktop. In GNOME, selezionate 'Places' → 'Trova file' per avviare lo strumento di ricerca. La prima finestra di dialogo vi chiede di inserire il nome del file e la directory dalla quale cominciare la ricerca. Accettate il valore predefinito (`/home/<username>`) se siete certi che file sia nella vostra home o in una sua sottodirectory. Per cercare in tutto il sistema, inserire `/`. Potete perfezionare la ricerca inserendo altri parametri. Fate clic su 'Altre opzioni' e selezionate uno dei criteri presenti. Potete persino usare delle espressioni regolari o dei caratteri jolly. Non appena avete inserito tutti i dati, fate clic su 'Trova' per iniziare la ricerca. A seconda di quanto è ampio il campo di ricerca, l'intero processo potrebbe durare parecchio tempo.

KDE contiene l'applicazione KFind, che si può avviare dal menu principale con 'Find Files'. La finestra di ricerca è divisa in tre schede: 'Nome/Posizione', 'Contenuti', e 'Proprietà'. Inserite il nome del file da cercare nella scheda 'Nome/Posizione', eventualmente usando i caratteri jolly come il carattere asterisco o il punto di domanda. Inserite il percorso e decidete se includere le sottodirectory e se si deve distinguere tra lettere maiuscole e minuscole. La scheda 'Contenuti' è utile per cercare determinate espressioni all'interno dei file di testo o in altri tipi di file come quelli in formato OpenOffice.org o KWord. Se avete installato KRegExpEditor (pacchetto `kdeutils3-extra`) potete usare anche le espressioni regolari. Per limitare il campo di ricerca potete definire in 'Proprietà' ulteriori attributi come il proprietario del file, la data di modifica ecc.

Suggerimento

Ulteriori informazioni sui criteri di ricerca

Per maggiori informazioni sui criteri di ricerca e sull'uso delle espressioni regolari e dei caratteri jolly, fate riferimento alla sezione 19.1 a pagina 264.

Suggerimento

1.5 Applicazioni

SUSE LINUX viene distribuito con numerose applicazioni, c'è un programma Linux per quasi tutti i compiti. Abbastanza spesso, troverete perfino più di una applicazione adatta al vostro scopo. Il capitolo 2 a pagina 33 fornisce una lista

esauriente di applicazioni che possono sostituire le applicazioni esistenti sotto Windows. In questa lista potete trovare facilmente l'applicazione Linux analoga a quella che usavate sotto Windows.

Ci sono tre modi di avviare un programma sotto Linux. Il modo più facile e più importante è tramite il menu principale. Fate clic sull'icona all'estrema sinistra del pannello per aprire il menu principale. Selezionate la categoria appropriata per aprire il sottomenu contenente le applicazioni e le relative icone.

Alcune applicazioni non compaiono nel menu principale pur essendo state installate, per avviare una di queste, aprite il menu principale e selezionate 'Avvia applicazione' (GNOME) o 'Esegui comando' (KDE) e inserite il nome dell'applicazione usando solo le lettere minuscole (tranne che nei rari casi in cui il nome del comando contenga effettivamente lettere maiuscole). Potete anche aprire direttamente questa finestra con **(Alt)-(F2)**. Il terzo modo per avviare un'applicazione è aprendo una shell e inserendo il comando al prompt della shell, chiamato anche "riga di comando".

Suggerimento

Applicazioni mancanti

Se non riuscite ad avviare un'applicazione dal menu o dalla riga di comando, dovete probabilmente installarla dal vostro CD o DVD SUSE LINUX. Vedete sezione 1.7.1 a pagina 23 per i dettagli.

Suggerimento

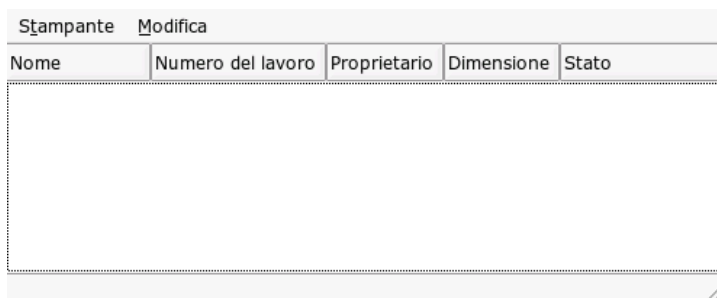
1.6 Stampare

Le stampanti possono essere collegate al vostro sistema localmente o attraverso la rete. Entrambi i tipi di configurazione sono possibili tramite YaST. Per una discussione approfondita sulla configurazione delle stampanti, fate riferimento al capitolo sulle stampanti nel *Manuale di amministrazione*. Non appena avete configurato la connessione potete cominciare a usare la stampante. Entrambi i desktop forniscono programmi per monitorare e modificare le code e i lavori di stampa sulla stampante selezionata.

1.6.1 Gestire i lavori di stampa in GNOME

Avviate Cups Manager dalla riga di comando con `gnome-cups-manager` oppure usando il menu principale. Si apre una finestra che elenca tutte le stampanti

collegate al sistema. Fate doppio clic sull'icona che rappresenta la stampante da monitorare per visualizzare la lista dei lavori di stampa corrispondenti. Vedete la figura 1.4 in questa pagina.



Stampante		Modifica		
Nome	Numero del lavoro	Proprietario	Dimensione	Stato

Figura 1.4: Gestire i lavori di stampa con GNOME Cups Manager

La barra dei menu della finestra dei lavori contiene due menu, 'Stampante' e 'Modifica'. Dal menu 'Stampante' potete mettere in pausa, stampare un test e modificare la risoluzione di stampa o altre proprietà (dimensione della pagina, orientamento ecc.). Il menu 'Lavori' vi permette di mettere in pausa, riprendere o rimuovere qualsiasi lavoro che non sia ancora in fase di stampa.

1.6.2 Gestire i lavori di stampa con KDE

Per controllare i lavori di stampa in KDE, dovete usare due applicazioni: per configurare e avviare i lavori di stampa potete usare KPrinter, mentre KJobViewer vi consente di controllarli singolarmente.

Avviate KPrinter con il comando `kprinter` dalla riga di comando. Si apre una piccola finestra in cui potete scegliere una stampante e modificare le 'Proprietà' del lavoro di stampa come l'orientamento, il numero di pagine per foglio e la stampa fronte-retro. Usate 'Espandi' per accedere a una serie di opzioni aggiuntive, come il numero di copie, come vedete in figura 1.5 a fronte.

La prima scheda, 'File', determina il file o i file da stampare. Potete trascinarli con il mouse da un'altra finestra o usare la finestra di selezione file per individuarli. 'Copie' determina quali pagine stampare (tutte le pagine, quella selezionata, o l'intervallo specificato) e il numero di copie. Usate 'Opzioni avanzate' per impostare ulteriori opzioni per il lavoro di stampa. Inserite, se necessario, le 'informazioni di fatturazione' oppure una etichetta da porre sulla prima pagina del lavoro

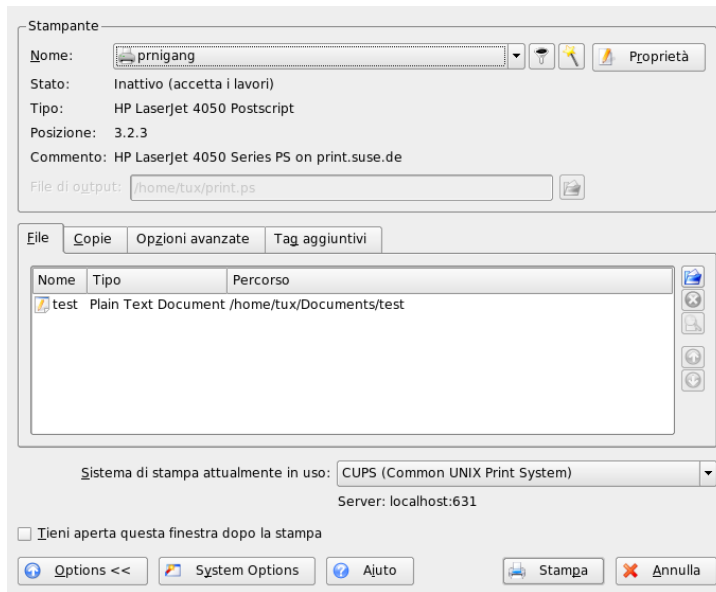


Figura 1.5: Impostare un lavoro di stampa con KPrinter

di stampa. Potete anche assegnare una priorità. La quarta scheda 'Tag aggiuntivi' serve raramente. Una volta impostato il lavoro di stampa, potete osservarne l'avanzamento usando KJobViewer.

Suggerimento

Stampare dalle applicazioni KDE

La finestra di KPrinter si apre ogni volta che avviate una stampa da un'applicazione KDE. La finestra è essenzialmente la stessa, tranne che manca la scheda 'File' che non è necessaria in quanto il nome del file è già stato determinato quando avete premuto 'Stampa' dal menu dell'applicazione.

Suggerimento

Avviate KJobViewer dal menu principale o dalla riga di comando con `kjobviewer`. Compare una finestra come quella nella figura 1.6 in questa pa-

gina, che elenca tutti i lavori di stampa accodati sul vostro sistema. Finché la stampante è inattiva, potete modificarli usando le voci del menu 'Lavori'.

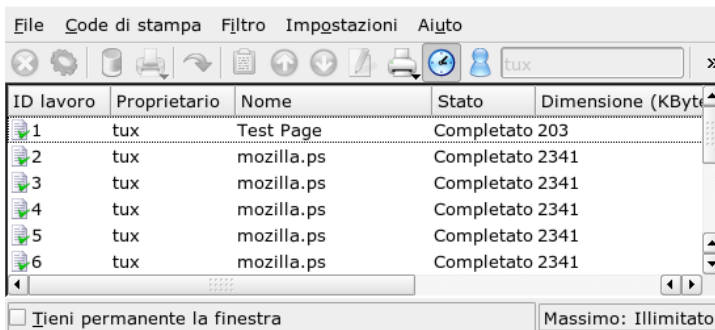


Figura 1.6: Gestire i lavori di stampa con KJobViewer

Se per esempio volete controllare di aver spedito il documento giusto alla stampante, potete arrestare il lavoro di stampa e riprenderlo dopo aver verificato che tutto sia corretto. Usate 'Rimuovi' per eliminare il lavoro di stampa dalla coda, potete anche spostare il lavoro di stampa su una stampante diversa, usando 'Sposta alla stampante'.

Con 'Ripristina', potete ripetere la stampa di un documento. Per usare questa funzione, aprite il menu dei filtri e selezionate 'Mostra lavori completati'. Scegliete il documento che desiderate stampare una seconda volta e fate clic su 'Ripristina'. Il 'Rapporto IPP sul lavoro' contiene i dati tecnici di una determinata stampa. Con le due opzioni 'Aumenta priorità' e 'Riduci priorità', potete far passare le vostre stampe avanti alle altre, se avete fretta, o stampare quando tutti hanno finito. Vi consigliamo l'ultima opzione quando avete un documento voluminoso da stampare che non vi serve subito.

Nel menu dei filtri, potete passare da una stampante all'altra, visualizzare le stampe già eseguite (o non ancora completate) o visualizzare solo le vostre stampe con 'Mostra solo i lavori dell'utente'. In questo caso, vi vengono mostrate le vostre stampe nell'area in alto a destra.

Con 'Impostazioni' → 'Configura KJobViewer' potete accedere alla finestra di dialogo di configurazione. Qui potete impostare il numero massimo di stampe da visualizzare. Digitate un numero nell'area bianca o usate le frecce a destra per impostare questo parametro. Per muovere le frecce, fateci clic sopra con il

tasto sinistro del mouse, tenete premuto il tasto e muovete il mouse. Per salvare i parametri, selezionate 'Ok'. Per chiudere la finestra senza salvarli, premete 'Annulla'.

Le icone al di sotto della barra dei menu corrispondono alle funzioni dei menu stessi. Se passate con il puntatore del mouse su una delle icone, compare una piccola spiegazione della relativa funzione.

La finestra principale è suddivisa in otto colonne. La prima contiene il codice di identificazione della stampa, assegnato dal sistema stesso. La seconda colonna vi mostra lo username dell'utente che ha richiesto la stampa, seguito dal nome del documento da stampare. La colonna dello stato vi mostra se una stampa si trova ancora nella coda o è stata già stampata. Seguono le dimensioni del documento in kilobyte e numero di pagine. La priorità è normalmente 50, ma può essere aumentata o diminuita a seconda delle esigenze. Possono seguire varie indicazioni di materia contabile, se previste dalla vostra azienda. Fate clic in questa finestra con il tasto destro del mouse e si apre, sotto al puntatore, il menu delle stampe, dal quale potete selezionare un'azione. Quando non vi sono più stampe da eseguire, il programma vi offre solo determinate funzioni. Nell'angolo in basso a sinistra, si trova, ad esempio, la casella 'Tieni permanente la finestra'. Selezionate questa casella e KJobViewerverrà aperto automaticamente ogni volta che avviate KDE. Per lanciare KJobViewer, potete anche premere l'icona della stampante nel pannello.

1.7 Operazioni amministrative di base

In SUSE LINUX, l'installazione e la configurazione del sistema è gestita con YaST. Nella sezione seguente, descriveremo alcune funzioni frequentemente usate con questo strumento. Fate riferimento al *Manuale di amministrazione* per una descrizione dettagliata sull'uso di YaST e per le informazioni di base sull'amministrazione di sistema.

1.7.1 Installare nuove applicazioni

Per installare nuove applicazioni avviate YaST dal menu principale e inserite la password di root quando vi viene richiesta. Controllate in 'Modifica fonte di installazione' se i valori sono corretti. Se state installando dai CD o DVD originali SUSE LINUX, il percorso di installazione dovrebbe cominciare con `cd : / /` o `dvd : / /`. Se state installando dalla rete, chiedete al vostro amministratore di sistema i

dati completi, selezionate ‘Aggiungi’ e inserite il tipo di fonte di rete e il percorso. Chiudete la finestra con ‘Finisci’.

Avviate il modulo YaST ‘Installa e Rimuovi Software’. Inserite il nome dell’applicazione desiderata nella barra ‘Cerca’ e premete il pulsante ‘Cerca’. Nella parte destra della finestra vengono elencati tutti i pacchetti che corrispondono al criterio inserito. Fate quindi clic su ‘Accetta’ e YaST risolverà automaticamente tutte le dipendenze e selezionerà gli eventuali pacchetti aggiuntivi necessari per l’applicazione. Al termine, YaST esegue alcuni script per aggiornare la configurazione del sistema, uscite quindi da YaST e troverete la vostra applicazione appena installata pronta per l’uso. Per una descrizione approfondita del modulo di installazione software di YaST fate riferimento al *Manuale di amministrazione*.

1.7.2 Ottenere e installare gli aggiornamenti software

Il metodo migliore per avere un sistema costantemente aggiornato è usare SUSEWatcher. Se configurato correttamente, SUSEWatcher vi informa non appena è disponibile un aggiornamento (vedete anche sezione 1.3.3 a pagina 14). Avviate YaST ‘Online Update’ e fornite la password di `root`. Selezionate una fonte di installazione appropriata e fate clic su ‘Prossimo’. Si apre una finestra di dialogo simile a quella in sezione 1.7.1 nella pagina precedente, contenente tutte le patch disponibili per l’aggiornamento. Le patch di SUSE possono far parte di una di queste tre categorie: *security* (patch di sicurezza, da installare obbligatoriamente per mantenere il sistema sicuro), *recommended* (miglioramenti per i pacchetti già installati, l’installazione è consigliata) e *other* (patch relative a pacchetti non installati sul vostro sistema). Le patch di sicurezza sono marcate in rosso e selezionate automaticamente, insieme alle patch raccomandate, marcate in blu. Per mantenere il sistema consistente, accettate questa proposta e fate clic su ‘Accetta’ per applicare gli aggiornamenti. Per ulteriori informazioni su YaST Online Update, fate riferimento al *Manuale di amministrazione*.

1.8 Sicurezza

Se state passando a un sistema Linux proveniendo da Windows, avete probabilmente avuto delle brutte esperienze con i virus e i worm che si diffondono tramite la posta elettronica. Passando a Linux, vi siete lasciati questi problemi dietro le spalle, in quanto questi programmi non possono danneggiare un sistema Linux così facilmente come fanno con Windows.

Come discusso in sezione 1.2 a pagina 7, in Linux ci sono due diversi tipi di utente, un super utente (`root`) e gli utenti normali. `root` ha accesso a tutte le risorse del sistema e può modificare tutti gli aspetti della configurazione. Passare dal vostro normale account utente a `root` per compiere le operazioni di amministrazione potrebbe sembrare noioso e addirittura inutile in quanto `root` può compiere anche le operazioni di un utente normale. Invece, tornare all'utente normale dopo aver terminato le operazioni di amministrazione è un aspetto fondamentale nella sicurezza del sistema, infatti qualsiasi errore compiuto come utente `root` può avere conseguenze disastrose sul sistema nel suo complesso e non solo nell'area dati dell'utente. Per conservare l'integrità e la sicurezza del sistema dovete mantenere una netta distinzione tra i due ruoli ("utente normale" e "super utente") e operare come `root` solo quando strettamente necessario.

Un altro aspetto fondamentale riguarda l'aggiornamento dei pacchetti software, mantenete aggiornato il sistema con gli aggiornamenti forniti da SUSE (vedete sezione 1.7.2 nella pagina precedente). Questi correggono possibili exploit contenuti nel codice dei programmi.

Protegete il sistema o la rete contro i "visitatori" esterni attivando un firewall. Durante l'installazione viene attivato un firewall preconfigurato che fornisce un livello di sicurezza ottimale alla vostra rete. Se dovete aggiungere il supporto a certi servizi e non mantenete il sistema voi stessi, chiedete al vostro amministratore di sistema di fare le modifiche necessarie alla configurazione del firewall. Altrimenti, leggete il capitolo sulla sicurezza nel *Manuale di amministrazione* e apprenderete come mettere in sicurezza la vostra rete con SuSEFirewall.

1.9 Reti e mobilità

GNOME e KDE offrono diverse applicazioni per lavorare in rete o usando un computer portatile. È molto più semplice fare clic su una piccola icona per attivare o disattivare una connessione piuttosto che avviare a mano uno o più script. Controllare lo stato delle batterie del vostro portatile osservando un'icona del pannello è meglio che leggere oscuri messaggi di sistema. La sezione seguente, vi offre una panoramica su alcune di queste piccole applicazioni di servizio. Tenete comunque presente che ne esistono molte altre.

1.9.1 Reti

Le connessioni di rete, anche quelle senza fili (wireless), possono essere agevolmente configurate e controllate da alcune piccole applicazioni che si integrano

nel pannello del desktop. KInternet può essere usata per configurare e controllare qualsiasi tipo di connessione di rete. Network Monitor in GNOME e Wireless Network Information KDE si occupano invece di monitorare le connessioni senza fili.

Importante







Configurazione di rete

La configurazione iniziale delle connessioni di rete viene fatta con YaST, lo strumento di configurazione di SUSE LINUX. Trovate maggiori informazioni su YaST nel *Manuale di amministrazione*.

Importante

KInternet—Connettersi all'Internet

Dopo aver configurato correttamente i vostri dispositivi di rete, controllate la connessione dial-up all'Internet con KInternet. KInternet viene caricato automaticamente da KDE all'avvio del programma e verifica se sia possibile stabilire un collegamento con l'Internet. Se è possibile, appare l'icona del programma, una spina elettrica, nella barra di controllo di KDE, in basso a destra. L'icona può indicare i seguenti stati:

-  Al momento non c'è alcuna connessione all'Internet.
-  La connessione o la disconnessione è in corso.
-  La connessione è stata stabilita.
-  La trasmissione di dati da o verso l'Internet è in corso.
-  C'è stato un errore. Se avete già configurato la connessione con YaST, potete scoprire di quale errore si tratti con 'Vedi protocollo'. Otterrete questo menu, cliccando con il tasto destro sull'icona di KInternet.
-  La connessione non è ancora attiva, ma verrà attivata in caso di necessità.

Fate clic con il tasto destro del mouse sull'icona di KInternet nel pannello per accedere al menu di configurazione. Per configurare la connessione, selezionate 'Impostazioni' → 'Configura con YaST'. YaST vi chiede la root password e avvia

il modulo di configurazione della rete. A seconda dei casi, aprite la finestra di configurazione del modem, dell'ISDN, della scheda di rete o DSL e selezionate il vostro gestore.

KInternet ha molto di più da offrirvi: attivate su YaST l'opzione 'Più canali', KInternet può aggiungere un altro canale ISDN ad una connessione preesistente: fate clic sul menu 'Add link'. In questo modo, si raddoppia la velocità di trasmissione (e il prezzo). Attivate questa opzione quando desiderate scaricare grandi volumi di dati. La riconoscerete dal segno rosso nell'angolo in alto a sinistra dell'icona del programma.

Se il vostro computer è dotato di più di una interfaccia di rete e le avete configurate tutte con YaST, potete usare l'opzione 'Interfaccia' di KInternet per passare da una all'altra. Dovete però aver selezionato in YaST 'Controllato dall'utente' in corrispondenza dell'interfaccia di rete corrispondente. Sempre tramite YaST potete impostare diversi provider e selezionarli dal menu 'Provider' di KInternet.

Se desiderate che la connessione venga stabilita automaticamente, selezionate il "Dial on Demand" (DoD), nel qual caso KInternet si collegherà da solo con il vostro Internet Service Provider (ISP) ogni volta che richiediate dati dall'Internet. La connessione viene automaticamente interrotta dopo un certo periodo di inattività. La presenza di una connessione Dial on Demand viene segnalata da una D blu nell'angolo in basso a destra dell'icona del programma.

Avvertimento

Attenzione alla bolletta

Connettersi e riconnettersi in continuazione costa. Prima di configurare una DoD, vi consigliamo pertanto di assicurarvi che abbiate un contratto di connessione a "flat rate" (forfait mensile).

Avvertimento

Se volete connettervi all'Internet usando una scheda wireless, configuratela con YaST come descritto nel *Manuale di amministrazione* e assicuratevi di attivare in YaST 'Controllato dall'utente'. Non appena avete configurato l'interfaccia, potrete usarla per controllare la vostra connessione wireless esattamente come avviene per le normali schede di rete.

Per accedere alle funzionalità WLAN di KInternet, fate clic con il tasto destro del mouse sull'icona per aprire il menu. Selezionate 'WLAN' aprite una finestra con due schede. Prima di tutto eseguite la scansione delle reti a cui potete connettervi selezionando la scheda 'Cerca le reti wireless', mostrata nella figura 1.7 nella pagina seguente.

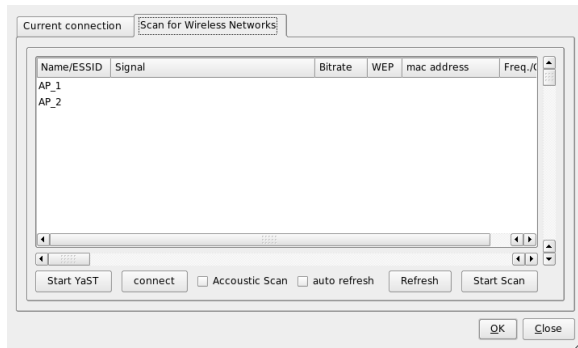


Figura 1.7: KInternet: ricerca delle reti wireless

Iniziate la scansione con 'Avvia ricerca'. Selezionate 'Aggiornamento automatico' per far sì che KInternet esegua una scansione continua della rete, potete inoltre attivare un segnale acustico ogni volta che viene rilevata una nuova connessione con 'Segnale acustico'. Ogni connessione individuata viene elencata nella finestra. Selezionatene una e fate clic su 'Connetti' per connettervi alla rete selezionata. Qualora fosse necessaria una configurazione approfondita, selezionate 'Avvia YaST' per avviare il modulo YaST per la configurazione delle interfacce wireless.

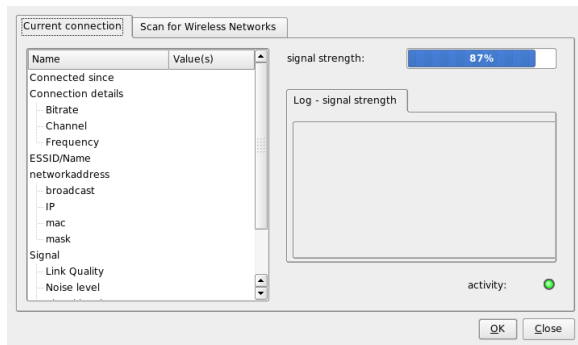


Figura 1.8: KInternet: stato del collegamento wireless

La scheda ‘Connessione corrente’ vi permette di monitorare lo stato della connessione corrente. La vista sulla sinistra mostra una serie di parametri di connessione riguardanti gli indirizzi di rete e ESSID, la qualità del segnale e il livello di rumore, la frequenza e la velocità del canale e i parametri di cifratura come il tipo e la lunghezza della chiave. Selezionate uno di questi parametri e controllatene la correttezza nella parte destra della finestra.

Monitorare le connessioni wireless

Aggiungete il monitor di rete al vostro pannello di GNOME per avere un feedback visuale sulla qualità del collegamento. Fate clic con il tasto destro del mouse sull’icona del pannello e selezionate ‘Preferenze’ per impostare il monitoraggio della scheda corretta nel caso aveste più di una scheda wireless collegata alla vostra macchina.

Aggiungete “Informazioni rete wireless” al vostro pannello KDE per monitorare lo stato della connessione wireless. Facendo clic sull’icona del pannello potete controllare tutti i dettagli della connessione, inclusi il nome della rete (ESSID), la qualità e la potenza del segnale, il livello del rumore, la velocità e il tipo di cifratura. Se disponete di più di una interfaccia wireless, potete passare da una all’altra usando il menu a comparsa in alto a destra. Se posizionate il puntatore del mouse sull’icona del pannello appare una finestrella con il nome del dispositivo, la qualità del collegamento e la velocità.

1.9.2 Computer portatili

Lavorare su un computer portatile richiede molta flessibilità nel configurare l’ambiente di sistema e la rete nel passaggio da un luogo all’altro. SUSE LINUX dispone di alcune piccole applicazioni che semplificano queste operazioni, per esempio il “Monitor della carica delle batterie” di GNOME, KPowersave, e il “Selettore profili”. Questi piccoli programmi vi assistono nella regolazione della gestione energetica e nella configurazione di sistema.

Suggerimento

Approfondimenti sui computer portatili

Per approfondire le conoscenze sull’uso dei computer portatili con SUSE LINUX, fate riferimento al *Manuale di amministrazione*. Troverete un’introduzione ai componenti software coinvolti e imparerete come configurare il vostro dispositivo mobile per ottenere la massima flessibilità.

Suggerimento

Gestione dell'energia

Per gestire efficacemente la carica delle batterie, è necessario che il sistema operativo regoli in maniera molto sofisticata l'uso delle risorse di sistema. L'hardware dei computer portatili è progettato per consentire una gestione molto flessibile dell'energia da parte della CPU e degli altri componenti. A seconda dell'ambiente desktop usato, la gestione energetica può essere regolata in SUSE LINUX usando il "Monitor della carica delle batterie" di GNOME o KDE KPowerSave.

Il "Monitor della carica delle batterie" vi permette di portare la vostra macchina in uno stato di ibernazione ("Sospendi computer") nel quale lo stato dell'intero sistema è salvato sul disco fisso prima dell'arresto. Una volta riattivato, lo stato viene recuperato. Configurate la gestione dell'energia tramite 'Impostazione dell'energia'. Viene avviato il modulo YaST di gestione dell'energia che vi permette di configurare centralmente la gestione energetica.

Usando KPowerSave, potete avviare il modulo YaST di gestione dell'energia e sospendere il computer sia su disco che in RAM (se correttamente configurato in YaST). Potete modificare la politica di gestione della frequenza della CPU, cioè lasciare che il sistema rallenti la CPU in caso di inattività o la acceleri quando il carico computazionale è elevato (impostazione 'Dynamic'), usare sempre una bassa frequenza per massimizzare la durata delle batterie (impostazione 'PowerSave') o usare sempre la massima potenza di calcolo (impostazione 'Performance'). Se modificate schema di gestione dell'energia con 'Imposta schema attivo', tutti i componenti del vostro sistema vengono coinvolti nello sforzo di risparmio energetico: la rotazione dei dischi rigidi, la frequenza dell CPU, la velocità della ventola ecc. Per avviare questo programma da GNOME, inserite `kpowersave` nel terminale 'Avvia applicazione'.

Gestione dei profili

Quando il vostro sistema è usato in diversi luoghi, deve adattarsi ai diversi ambienti operativi. Moltissimi servizi dipendono dall'ambiente e i programmi che ne fanno uso devono essere riconfigurati. Usate la gestione dei profili di configurazione del sistema (SCPM) per creare un profilo di configurazione adatto per ciascun ambiente operativo in cui la vostra macchina viene usata. Modificate il profilo attivo usando la "Gestione profili". Per modificare le impostazioni SCPM selezionate il modulo YaST di 'Gestione profili' e inserite la password di root. Avviate il selettore dei profili in KDE usando `profile_chooser` nella finestra 'Esegui comando'.

1.10 Usare la shell

La maggior parte dei compiti può essere gestita sotto Linux tramite l'interfaccia grafica. Alcuni compiti, per lo più relativi all'amministrazione di sistema, possono essere eseguiti più efficacemente usando la riga di comando tramite un terminale o shell. Per conoscere le basi di come funziona la shell Bash e alcuni principali comandi di amministrazione, fate riferimento al capitolo 19 a pagina 263.

Conoscere il software per Linux

Linux è distribuito con numerose applicazioni, che offrono spesso più di una soluzione per uno specifico problema. La difficoltà sta spesso nell'individuare un'applicazione adatta al problema da risolvere e che abbia una facilità d'uso simile a quella alla quale ci siamo abituati lavorando su altri sistemi operativi come Mac o Windows. Questo capitolo descrive le principali e più potenti applicazioni disponibili su Linux per facilitarvi il passaggio a questo nuovo ambiente.

2.1	Software per l'ufficio	34
2.2	Reti	37
2.3	Multimedia	40
2.4	Graphics	43
2.5	Gestione del sistema e dei file	45
2.6	Sviluppo software	48

Le prossime sezioni presentano alcune delle migliori alternative disponibili per Linux ai più diffusi programmi per Windows. Ogni sezione è dedicata a un particolare campo applicativo ed elenca le applicazioni equivalenti disponibili sui due sistemi. Queste applicazioni sono successivamente discusse in dettaglio e vengono indicati i riferimenti per ulteriori approfondimenti. Questi elenchi non possono essere completi in quanto lo sviluppo di software è un processo che si evolve di continuo e nuovi programmi nascono ogni minuto.

2.1 Software per l'ufficio

La sezione seguente, descrive le più diffuse applicazioni di office automation e gestione aziendale per Linux. Queste includono le suite di programmi per ufficio, i database, i programmi di contabilità e quelli per la gestione dei progetti.

Tabella 2.1: Software di office automation per Windows e Linux

Compiti	Applicazioni per Windows	Applicazioni per Linux
Suite per l'ufficio	MS Office, StarOffice, OpenOffice.org	OpenOffice.org, StarOffice
Editor di testi	MS Word, StarOffice/OpenOffice.org Writer, WordPerfect	OpenOffice.org/StarOffice Writer
Fogli di calcolo	MS Excel, StarOffice/OpenOffice.org Calc	OpenOffice.org/StarOffice Calc
Presentazioni	MS PowerPoint, StarOffice Presentation, OpenOffice.org Impress	OpenOffice.org Impress, StarOffice Presentation
Grafici	MS Excel, MicroCall Origin	OpenOffice.org Calc, Gnuplot
Database locali	MS Access, OpenOffice.org + MySQL	OpenOffice.org + MySQL, Rekall, knoda, PostgreSQL
Contabilità	MS Money, Quicken	GnuCash
Gestione progetti	MS Project	Planner, Taskjuggler

OpenOffice.org OpenOffice.org è la risposta Open Source a MS Office. Si tratta di una potente suite di programmi per l'ufficio che include un editor di testi (Write), un foglio di calcolo e gestore di database (Calc), un programma per le presentazioni (Impress), e un programma per il disegno vettoriale (Draw). Gli utenti abituati alle applicazioni della famiglia MS Office, troveranno un'interfaccia molto simile e praticamente le stesse funzionalità a cui sono abituati. Inoltre, dato che OpenOffice.org è capace di importare i dati dal formato di MS Office, la transizione da un'applicazione all'altra è decisamente semplice. Esiste anche una versione per Windows di OpenOffice.org, che permette agli utenti di Windows di usare una valida alternativa Open Source senza semettere di usare Windows. Per ulteriori informazioni su OpenOffice.org, visitate il sito web <http://www.openoffice.org/> e leggete capitolo 6 a pagina 119 per un'introduzione a OpenOffice.org e una breve guida a come migrare i vostri dati da una suite all'altra.

StarOffice StarOffice è la versione proprietaria di OpenOffice.org ed è distribuita da Sun Microsystems. È disponibile per diverse piattaforme, tra cui Windows e Solaris. Include alcune caratteristiche avanzate, non presenti nella versione libera (OpenOffice.org). Per ulteriori informazioni su StarOffice, visitate il sito web <http://www.sun.com/software/star/staroffice/>.

Gnuplot Gnuplot è un potente e portabile software per la generazione di grafici dalla riga di comando. È disponibile anche per MacOS e Windows. I grafici generati con GnuPlot possono essere esportati in diversi formati come PostScript, PDF, SVG, e altri, permettendovi di importare i grafici facilmente in altre applicazioni. Per ulteriori informazioni su Gnuplot, visitate il sito web <http://www.gnuplot.info/index.html>.

Rekall Rekall è uno strumento per gestire i database. I database supportati includono MySQL, PostgreSQL, XBase con XBSQL, IBM DB2, e ODBC. Usate Rekall per generare diversi tipi di report e moduli, per progettare le query o importare ed esportare i dati in vari formati. Per ulteriori informazioni su Rekall, visitate il sito web <http://www.thekompany.com/products/rekall/>.

knoda knoda è un front-end per diversi tipi di database. Supporta connessioni ai server database MySQL, PostgreSQL, SQLite e ODBC. knoda può essere utile per manipolare i dati nelle tabelle, progettare e archiviare query e

importare o esportare i dati in formato CSV. Per ulteriori informazioni su knoda, visitate il sito web <http://www.knoda.org/>.

PostgreSQL PostgreSQL è un RDBMS (Relational Data Base Management System) che supporta un sottoinsieme esteso del linguaggio SQL standard, incluse: transactions, foreign keys, subqueries, triggers, tipi e funzioni definiti dall'utente. Per ulteriori informazioni su PostgreSQL, visitate il sito web <http://www.postgresql.org/>.

GnuCash GnuCash è un software per controllare i flussi finanziari, è adatto sia all'uso personale che a quello professionale. Con GnuCash potete tenere traccia delle entrate e delle spese e gestite i conti correnti bancari e gli investimenti azionari. Per ulteriori informazioni su GnuCash, visitate il sito web <http://www.gnucash.org>.

Planner Planner è uno strumento di gestione progetti, nato con lo scopo di fornire funzionalità analoghe a quelle dei più comuni programmi di gestione progetti disponibili sotto Windows. Tra le tante caratteristiche, troviamo la generazione dei diagrammi di Gantt, diversi tipi di viste sui compiti e sulle risorse e molte altre interessanti possibilità. Per ulteriori informazioni su Planner, visitate il sito web <http://www.imendio.com/projects/planner/>.

Taskjuggler Taskjuggler è un semplice ma efficace software per la gestione dei progetti. Tenete sotto controllo i vostri progetti usando i diagrammi di Gantt o generando diversi tipi di report (disponibili in formato XML, HTML o CSV). Gli utenti che non si sentono a loro agio con la riga di comando possono usare l'interfaccia grafica di Taskjuggler. Per ulteriori informazioni su Taskjuggler, visitate il sito web <http://www.taskjuggler.org>.

VYM (View Your Mind) VYM è un software per dare forma alle vostre idee creando e manipolando delle "mappe mentali". La maggior parte delle manipolazioni non richiedono altro che un clic del mouse. Potete inserire ramificazioni, cancellarle o riordinarle molto facilmente. VYM offre anche un insieme di flag che vi permettono di contrassegnare certe parti della mappa (importante, time critical, etc.). Anche i collegamenti, le note o le immagini possono essere aggiunte alla mappa. Le mappe mentali generate con VYM usano un formato XML, che vi permette di esportarle facilmente in altri formati. Per ulteriori informazioni su VYM, visitate il sito web <http://www.insilmaril.de/vym>.

2.2 Reti

La sezione seguente, descrive le più comuni applicazioni per usare le reti con Linux. Conoscerete i più diffusi browser web, e i programmi per la posta elettronica e per le chat.

Tabella 2.2: Software per le reti su Windows e Linux

Compiti	Applicazioni per Windows	Applicazioni per Linux
Browser web	Internet Explorer, Firefox, Opera	Konqueror, Firefox, Opera
Posta elettronica/Agenda/Rubrica	MS Outlook, Lotus Notes	Evolution, Kontact
Messaggistica istantanea/IRC	MSN, AIM, Yahoo Messenger, XChat, Gaim	Kopete, Gaim, XChat
Conferenze (Video e Audio)	NetMeeting	GnomeMeeting
Voice over IP	X-Lite	kphone, Skype
Programmi per FTP	leechftp, wsftp	gftp, kbear

Konqueror Konqueror è un'applicazione poliedrica, creata dagli sviluppatori di KDE. Funziona come file manager e come visualizzatore di documenti, ma è anche un web browser completo e altamente personalizzabile. Supporta i moderni standard web, come per esempio CSS(2), Java, JavaScript, i plugin di Netscape (Flash e RealVideo), DOM e SSL. Inoltre dispone di utili strumenti come una barra di ricerca integrata e il supporto per la navigazione a schede. I segnalibri possono essere importati da diversi altri browser come Internet Explorer, Mozilla, e Opera. Per ulteriori informazioni su Konqueror, visitate il sito web <http://www.konqueror.org/> e leggete la nostra introduzione sull'uso di Konqueror in capitolo 10 a pagina 165.

Firefox Firefox è il membro più giovane della famiglia di browser Mozilla. Gira su diverse piattaforme, incluse Linux, MacOS, e Windows. Le sue caratteristiche principali comprendono un sistema di ricerca personalizzabile, il blocco delle finestre pop-up, la gestione dei feed RSS per le news, la navigazione a schede e alcune funzioni avanzate per la privacy e la sicurezza.

Firefox è molto flessibile e vi permette di personalizzare quasi tutto ciò che volete (ricerche, barre degli strumenti, aspetto, pulsanti ecc.). Dal sito di Firefox potete inoltre scaricare diversi strumenti aggiuntivi che si integrano nel vostro browser (vedete <https://addons.update.mozilla.org/?application=firefox>) Per ulteriori informazioni su Firefox, visitate il sito web <http://www.mozilla.org/products/firefox/> e leggete la nostra introduzione sull'uso di Firefox in capitolo 11 a pagina 171.

Opera Opera è un potente browser web con utili aggiunte come un programma per la posta elettronica (opzionale) e un modulo per le chat. Opera offre un sistema di gestione delle password, i feed RSS, ricerche integrate e personalizzabili, la navigazione a schede e il blocco delle finestre pop-up. Le funzioni principali sono facilmente accessibili dal pannello dell'applicazione. Dal momento che è disponibile anche per Windows, consente un passaggio indolore agli utenti che lo usavano sotto Windows. Per ulteriori informazioni su Opera, consultate il sito web <http://www.opera.com/>.

Evolution Evolution è il programma di gestione delle informazioni personali per il desktop GNOME, riunisce in un unico strumento la posta elettronica, l'agenda e la rubrica indirizzi. Evolution offre opzioni avanzate per il filtraggio della posta e per la ricerca, la sincronizzazione con i palmari Palm e vi consente di usare Evolution come client per Exchange o GroupWise per integrare al meglio ambienti eterogenei. Per ulteriori informazioni su Evolution, visitate il sito web <http://www.gnome.org/projects/evolution/> e leggete la nostra introduzione all'uso di Evolution in capitolo 7 a pagina 129.

Kontact Kontact è la suite di gestione delle informazioni personali di KDE. Include la gestione della posta elettronica, l'agenda, la rubrica indirizzi, la sincronizzazione con i palmari Palm e molte altre funzionalità, perfettamente integrate con le altre applicazioni KDE. Come Evolution, può essere usato come client per i server Exchange o GroupWise. Kontact unisce in un unico programma diverse applicazioni KDE che possono anche essere usate autonomamente (KMail, KAddressBook, KOrganizer, e KPilot). Per ulteriori informazioni su Kontact, visitate il sito web <http://www.kontakt.org/> e leggete la nostra introduzione all'uso di Kontact in capitolo 8 a pagina 141.

Kopete Kopete è uno strumento per la messaggistica, molto semplice e intuitivo. Supporta tutti i principali protocolli, come per esempio IRC, ICQ, AIM, GroupWise Messenger, Yahoo, MSN, Jabber, e molti altri. Per ulteriori informazioni su Kopete, visitate il sito web <http://kopete.kde.org/>.

org/ e leggete la nostra introduzione all'uso di Kopete in sezione 4.4.9 a pagina 102.

Gaim Gaim è un intelligente programma di messaggistica istantanea che supporta diversi protocolli come AIM e ICQ (Oscar protocol), MSN Messenger, Yahoo!, IRC, Jabber, SILC, e GroupWise Messenger. Vi permette di conversare simultaneamente usando diversi account e diversi canali su diverse reti. Gaim esiste anche in una versione Windows. Per ulteriori informazioni su Gaim, visitate il sito web <http://gaim.sourceforge.net/about.php>.

XChat XChat è un client IRC che funziona sulle principali piattaforme Linux, Unix e anche su Windows e MacOS X. Per ulteriori informazioni su XChat, visitate il sito web <http://www.xchat.org/>.

GnomeMeeting GnomeMeeting è l'equivalente Open Source di Microsoft NetMeeting. Supporta LDAP e ILS per la ricerca degli indirizzi e si integra con Evolution per condividere gli indirizzi lì archiviati. GnomeMeeting supporta anche le chiamate telefoniche via PC permettendovi di parlare con un vostro corrispondente dotato di un microfono e di una scheda audio senza richiedere hardware aggiuntivo. Per ulteriori informazioni su GnomeMeeting, visitate il sito web <http://www.gnomemeeting.org/>.

KPhone KPhone è un programma per effettuare chiamate VOIP (Voice over IP) attraverso la rete Internet. Per ulteriori informazioni, visitate il sito web <http://www.wirlab.net/kphone>.

gftp gftp è un client FTP che usa il toolkit grafico Gtk. Ha alcune delle seguenti caratteristiche: download simultanei, ripristino dei trasferimenti interrotti, gestione delle code dei trasferimenti, scaricamento di intere directory, supporto dei proxy FTP, caching delle directory remote, trasferimenti passivi e non passivi, supporto al drag e drop, e molte altre. Per ulteriori informazioni, visitate il sito web <http://gftp.seul.org>.

KBear KBear è un client FTP per KDE con la possibilità di connessione contemporanea a diversi host, tre modalità di visualizzazione diverse, supporto per molti protocolli (come ftp, sftp, etc.), un plugin per la gestione dei siti, supporto per i firewall, capacità di logging e molto altro ancora. Per ulteriori informazioni, visitate il sito web <http://kbear.sourceforge.net>.

2.3 Multimedia

La sezione seguente, fornisce una panoramica sulle principali applicazioni multimediali disponibili per Linux. Conoscerete i player multimediali e le soluzioni per l'editing dell'audio e del video.

Tabella 2.3: Software multimediale per Windows e Linux

Compiti	Applicazioni per Windows	Applicazioni per Linux
Player per CD audio	CD Player, Winamp, Windows Media Player	KsCD, Grip
Masterizzazione CD	Nero, Roxio Easy CD Creator	K3b
Estrazione di tracce CD-Audio	WMPPlayer	Grip, kaudiocreator
Player audio	Winamp, Windows Media Player	amaroK, XMMS
Player video	Winamp, Windows Media Player	Kaffeine, MPlayer, Xine, XMMS
Editor audio	SoundForge, Cooledit, Audacity	Audacity
Mixer	sndvol32	alsamixer, Kamix
Composizione musicale	Finale, SmartScore, Sibelius	Noteedit, LilyPond, Rosegarden
Editor video	Windows Movie Maker, Adobe Premiere, Media Studio Pro, MainActor	MainActor, Kino
Visualizzatori TV	AVerTV, PowerVCR 3.0, CinePlayer DVR	xawtv (analog), motv (analog), xawtv4, tvtime, kdetv, zapping

KsCD KsCD è un semplice riproduttore di CD per il desktop KDE. La sua interfaccia assomiglia a un vero lettore CD, a garanzia di una notevole facilità d'uso. KsCD supporta CDDb, se lo abilitate, potete ottenere le informazioni

sui brani e sull'album che state ascoltando, sia dall'Internet che dal vostro filesystem locale.

- Grip** Grip può essere usato sia come CD player sia per l'estrazione delle tracce audio e per la codifica in altri formati. Supporta la ricerca CDDb per le tracce e per gli album. L'estrazione può essere fatta sia ricorrendo a programmi esterni che alle funzionalità integrate di `cdparanoia`. Per ulteriori informazioni, visitate il sito web <http://www.nostatic.org/grip/>.
- K3b** K3b è un versatile e completo strumento per la masterizzazione di CD e DVD. Potete creare progetti di CD e DVD dati, audio, o video con un semplice trascinamento del mouse (drag and drop). Per ulteriori informazioni su K3b, visitate il sito web <http://www.k3b.org/> o fate riferimento a capitolo 15 a pagina 225.
- Kaffeine** Kaffeine è un versatile player multimediale che supporta numerosi formati, inclusi OggVorbis, WMV, MOV, e AVI. Potete importare diversi tipi di playlist, creare fotografie dello schermo, e salvare gli stream direttamente sul disco rigido. Per ulteriori informazioni su Kaffeine, visitate il sito web <http://kaffeine.sourceforge.net/>.
- AmaroK** Il media player amaroK gestisce diversi tipi di file audio e anche gli stream delle stazioni radio trasmesse sull'Internet. Il programma gestisce tutti i formati supportati dal server audio che agisce come back-end (aRts o GStreamer). Per ulteriori informazioni su AmaroK, visitate il sito web <http://amarok.kde.org/> o fate riferimento a sezione 13.2.1 a pagina 199.
- XMMS** XMMS è il programma di riferimento per la riproduzione di audio multimediale. Con XMMS potete ascoltare CD audio e file musicali in diversi formati tra cui Ogg Vorbis. Gli utenti di Winamp, si troveranno a loro agio con XMMS in quanto le interfacce utente dei due programmi sono molto simili. Per ulteriori informazioni su XMMS, visitate il sito web <http://www.xmms.org/> o fate riferimento a sezione 13.2.2 a pagina 202.
- Audacity** Audacity è un potente strumento libero per l'editing audio. Con questo programma potete registrare, modificare e riprodurre qualsiasi file WAV o Ogg Vorbis. Potete anche aggiungere effetti speciali a vostro piacimento e salvare di nuovo il risultato in formato WAV o Ogg Vorbis. Per ulteriori informazioni su Audacity, visitate il sito web <http://audacity.sourceforge.net/> o fate riferimento a sezione 13.4 a pagina 208.

Noteedit Noteedit è un potente editor di spartiti sotto Linux. Usatelo per creare spartiti ed esportarli o importarli in diversi formati, tra cui MIDI, MusicXML e LilyPond. Per ulteriori informazioni su Noteedit, visitate il sito web <http://developer.berlios.de/projects/noteedit/>

LilyPond LilyPond è un editor libero di spartiti musicali. Dato che il suo formato di input è basato sul testo, potete usare il vostro editor di testi preferito senza preoccuparvi dei problemi di formattazione come la spaziatura, le interruzioni di linea o le collisioni polifoniche. Tutti questi problemi sono automaticamente risolti da LilyPond. Il programma supporta anche molte notazioni speciali come le intavolature, gli accordi e altre ancora. L'output può essere salvato come PNG, TeX, PDF, PostScript, e MIDI. Per ulteriori informazioni su LilyPond visitate il sito web <http://lilypond.org/web/>.

Rosegarden Rosegarden è un ambiente libero per l'editing e la composizione musicale. Comprende un sequencer MIDI e un editor di note. Per maggiori informazioni su Rosegarden, visitate il sito web <http://rosegardenmusic.com/>.

MainActor MainActor è un software completo per l'editing video. Dato che esiste una versione per Windows, il passaggio dovrebbe essere assolutamente indolore. Per ulteriori informazioni su MainActor, visitate il sito web <http://www.mainactor.com/>.

xawtv e motv xawtv è un visualizzatore e registratore per la TV analogica. motv è essenzialmente la stessa cosa di xawtv, ma possiede un'interfaccia utente abbastanza diversa. Per ulteriori informazioni sul progetto xawtv, visitate il sito web <http://linux.bytesex.org/xawtv/>.

xawtv4 xawtv4 è il successore del programma xawtv. Supporta sia le trasmissioni analogiche che quelle digitali. Il pacchetto xawtv4 contiene una serie di altre utili applicazioni: pia4 (un player video a riga di comando per riprodurre gli stream registrati con xawtv4), mtt4 (un visualizzatore di televideo), alexplore (uno scanner integrato di canali DVB), dvbradio (un player per le radio digitali DVB, necessita di una scansione iniziale dei canali) e dvbrowse (un visualizzatore di EPG). Per ulteriori informazioni, fate riferimento a <http://linux.bytesex.org/xawtv/>.

tvtime tvtime è un semplice visualizzatore TV. Per ulteriori informazioni su tvtime, inclusa una guida approfondita all'uso, visitate il sito web <http://tvtime.sourceforge.net/>.

kdetv È un visualizzatore TV e registratore per le trasmissioni radiotelevisive analogiche, realizzato per il desktop KDE. Per ulteriori informazioni su kdetv, visitate il sito web <http://www.kdetv.org/>.

zapping È un visualizzatore TV e registratore per le trasmissioni radiotelevisive analogiche, realizzato per il desktop GNOME. Per ulteriori informazioni su Zapping, visitate il sito web <http://zapping.sourceforge.net/cgi-bin/view/Main/WebHome>.

2.4 Graphics

La sezione successiva, si occupa di alcune delle applicazioni disponibili sotto Linux per la grafica. I programmi disponibili spaziano da alcune semplici applicazioni di disegno fino a software completi per l'editing professionale delle immagini e a potenti programmi per il rendering e l'animazione tridimensionale.

Tabella 2.4: Software per la grafica in Windows e Linux

Compiti	Applicazioni per Windows	Applicazioni per Linux
Editing grafico di base	MS Paint	GIMP
Editing grafico professionale	Adobe Photoshop, Paint Shop Pro, Corel PhotoPaint, The GIMP	The GIMP
Grafica vettoriale	Adobe Illustrator, Corel-Draw, OpenOffice.org Draw, Freehand	OpenOffice.org Draw, Inkscape, Dia
Editing SVG	WebDraw, Freehand, Adobe Illustrator	Inkscape, Dia
Grafica tridimensionale	3D Studio MAX, Maya, POV-Ray, Blender	POV-Ray, Blender
Gestione delle macchine fotografiche digitali	Software fornito dal produttore dell'apparecchio	Digikam, gThumb
Scansione delle immagini	Vuescan	Vuescan, Kooka, The GIMP

Inkscape Inkscape è un editor libero di file SVG. Gli utenti di Adobe Illustrator, Corel Draw, e Visio troveranno caratteristiche molto simili e un'interfaccia utente dalle funzionalità del tutto analoghe. Altre caratteristiche utili comprendono l'esportazione in formato SVG, i layer, le trasformazioni, i gradienti, il raggruppamento degli oggetti ecc. Per ulteriori informazioni su Inkscape, visitate il sito web <http://www.inkscape.org/>.

Dia Dia è l'applicazione Linux nata per diventare l'equivalente di Visio. Supporta molti tipi di diagramma come quelli per le reti o i grafici UML. I formati di esportazione includono SVG, PNG, EPS, e molti altri. Potete anche usare delle librerie di simboli o diagrammi personalizzati usando un formato standard XML. Per ulteriori informazioni su Dia, visitate il sito web <http://www.gnome.org/projects/dia/>.

GIMP GIMP è l'alternativa Open Source a Photoshop. dato che le sue caratteristiche non temono confronti con quelle di Photoshop, è adatto a un uso professionale. Esiste anche una versione per Windows. Per ulteriori informazioni, visitate il sito web <http://www.gimp.org/> o fate riferimento a capitolo 18 a pagina 251.

POV-Ray Il tracer "Persistence of Vision Ray" crea immagini tridimensionali foto-realistiche usando una tecnica di rendering chiamata ray-tracing. Dato che esiste una versione di POV-Ray per Windows, non dovrebbe essere difficile per gli utenti di POV-Ray passare alla nuova piattaforma. Per ulteriori informazioni su POV-Ray, visitate il sito web <http://www.povray.org/>.

Blender Blender è un potente strumento per il rendering e l'animazione, disponibile per diverse piattaforme, incluse Windows, MacOS, e Linux. Per ulteriori informazioni su Blender, visitate il sito web <http://www.blender3d.com/>.

Digikam Digikam è un utile strumento per la gestione delle macchine fotografiche digitali, sviluppato per il desktop KDE. Con pochi clic potete importare e organizzare le vostre immagini digitali. Potete creare album fotografici e aggiungere contrassegni per non dover copiare le immagini in cartelle diverse, potete anche esportare le immagini sul vostro sito web. Per ulteriori informazioni su Digikam, visitate il sito web <http://www.digikam.org/>.

`//digikam.sourceforge.net/Digikam-SPIP/` o fate riferimento a capitolo 16 a pagina 231.

gThumb gThumb è un visualizzatore di immagini, un browser e un organizzatore per il desktop GNOME. Supporta l'importazione delle immagini dalla macchina fotografica tramite gphoto2, permette alcune trasformazioni e modifiche di base e e vi permette di organizzare le immagini in album basandovi sulle categorie che avete assegnato alle immagini tramite un sistema di contrassegni. Per ulteriori informazioni su gThumb, visitate il sito web `http://gthumb.sourceforge.net/`

Kooka Kooka è un programma di scansione e riconoscimento del testo (OCR) per il desktop KDE. Vi permette di impostare i parametri di scansione, di esportare in diversi formati e di catalogare le immagini scannerizzate. Il modulo OCR fornito da Kooka aggiunge alcune funzioni basilari di riconoscimento del testo. Per ulteriori informazioni su Kooka, visitate il sito web `http://www.kde.org/apps/kooka/` o fate riferimento a capitolo 17 a pagina 243.

gwenview Gwenview è un semplice visualizzatore di immagini per KDE. Fornisce una vista ad albero delle cartelle e un comodo sistema di navigazione del filesystem. Per ulteriori informazioni, visitate il sito web `http://gwenview.sourceforge.net/home/`.

2.5 Gestione del sistema e dei file

La sezione successiva, fornisce una panoramica sugli strumenti disponibili su Linux per la gestione del sistema e dei file. Conoscerete gli editor di testo e del codice sorgente, le soluzioni per il backup e gli strumenti per archiviare e comprimere i file e le directory.

Tabella 2.5: Software per la gestione del sistema e dei file in Windows e Linux

Compiti	Applicazioni per Windows	Applicazioni per Linux
Editor di testo	NotePad, WordPad, (X)Emacs	kate, gedit, (X)Emacs, vim

Generazione PDF	Acrobat Distiller	Scribus
Visualizzazione PDF	AcrobatReader	AcrobatReader, xpdf, kpdf
Riconoscimento del testo	Recognita, FineReader	GOOCR
Compressione file a riga di comando	zip, rar, arj, lha, ...	zip, tar, gzip, bzip2, ...
Partizionatori per i dischi rigidi	PowerQuest, Acronis, Partition Commander	YaST, GNU Parted
Backup	ntbackup, Veritas	dar, taper, dump

kate Kate è un componente di KDE. Ha la capacità di lavorare contemporaneamente su diversi file (locali e remoti), di organizzarli in progetti, il tutto con l'evidenziazione della sintassi per tantissimi linguaggi e la possibilità di eseguire script e macro interni ed esterni. È lo strumento ideale per il programmatore. Per ulteriori informazioni, visitate il sito web <http://kate.kde.org/>.

gedit GEdit è l'editor di testo ufficiale del desktop GNOME. Fornisce funzionalità comparabili a quelle di Kate. Per ulteriori informazioni, visitate il sito web <http://www.gnome.org/projects/gedit/>.

(X)Emacs GNU Emacs e XEmacs sono editor di testo versatili e professionali. XEmacs è basato su GNU Emacs. Citando il manuale di GNU Emacs, "Emacs è un editor in tempo reale, visuale, estendibile, personalizzabile e auto-documentante." Entrambi i programmi offrono le stesse funzionalità con alcune piccole differenze. Sono gli editor preferiti dagli sviluppatori esperti e sono altamente estendibili tramite il linguaggio Emacs Lisp. Il programma supporta diverse lingue, tra cui il Russo, il Greco, il Giapponese, il Coreano e naturalmente l'Italiano. Per ulteriori informazioni, visitate il sito web <http://www.xemacs.org/> e <http://www.gnu.org/software/emacs/emacs.html>.

vim Vim (Vi iMproved) è un programma del tutto simile all'editor di testi vi. Potreste aver bisogno di un po' di tempo per abituarvi, in quanto vim distingue tra command mode e insert mode. Le caratteristiche di base sono le stesse degli altri editor di testo, in più vim offre un potente sistema per la

registrazione delle macro, l'evidenziazione della sintassi, la conversione e l'identificazione del formato dei file, buffer multipli e molto altro. Per ulteriori informazioni, visitate il sito web <http://www.vim.org/> o consultate il nostro *Manuale di amministrazione*.

GOOCR GOOCR è uno strumento OCR (optical character recognition). Converte il testo presente nelle immagini scannerizzate in un file di testo modificabile. È anche un componente del programma di scansione Kooka. Per ulteriori informazioni, visitate il sito web <http://jocr.sourceforge.net/> e leggete capitolo 17 a pagina 243.

gzip, tar, bzip2 Questo gruppo di programmi serve per la compressione (per ridurre l'occupazione di spazio sui dischi) o per "impacchettare" insieme diversi file o directory. Generalmente, questi programmi si differenziano per gli algoritmi usati in fase di compressione, Linux può anche gestire i formati usati da Windows. Potete trovare ulteriori informazioni su `gzip` e `tar` in sezione Amministrazione dei file a pagina 280. `bzip2` è leggermente più efficiente ma, a seconda dell'algoritmo di compressione usato, potrebbe risultare più lento rispetto a `gzip`.

GNU Parted GNU Parted è un programma a riga di comando per creare, eliminare, controllare e copiare partizioni e filesystem sui dischi rigidi. Se dovete far spazio a un nuovo sistema operativo, potete usare `parted` per riorganizzare lo spazio sul disco o copiare partizioni su dischi diversi. Per ulteriori informazioni su `parted`, visitate il sito web <http://www.gnu.org/software/parted/>.

dar Dar è un acronimo per "disk archive" e consiste in una soluzione per il backup, indipendente dall'hardware. Dar usa degli indici (diversamente da `tar`) rendendo possibile l'estrazione anche di singoli file senza bisogno di leggere l'intero archivio. È anche possibile creare backup incrementali e utilizzare una comoda interfaccia grafica per KDE (vedete il sito web <http://kdar.sourceforge.net/>). Per ulteriori informazioni su `dar`, visitate il sito web <http://dar.linux.free.fr/>.

taper Taper è un programma di backup e ripristino dei dati dotato di un'interfaccia utente per l'archiviazione e il ripristino dei file da una unità a nastro. È anche possibile archiviare i file su un file archivio e archiviare le sotto-directory in modo ricorsivo. Per ulteriori informazioni, visitate il sito web <http://taper.sourceforge.net/>

dump Il pacchetto dump contiene sia dump che restore. Dump esamina i file nel filesystem, determina quali hanno bisogno di essere archiviati e copia questi file su un disco, su un nastro o su altri dispositivi di backup. Il comando restore compie l'operazione inversa e può essere usato anche per un backup completo del filesystem. Per ulteriori informazioni, visitate il sito web <http://dump.sourceforge.net/>.

2.6 Sviluppo software

Questa sezione fornisce un'introduzione agli ambienti integrati di sviluppo (IDE) ai toolkit e i sistemi per il controllo delle versioni utilizzati nello sviluppo professionale di software sotto Linux.

Tabella 2.6: Sviluppo software per Windows e Linux

Compiti	Applicazioni per Windows	Applicazioni per Linux
Ambienti di sviluppo integrati (IDE)	Borland C++, Delphi, VisualStudio, .NET	KDevelop, Eclipse, Mono
Toolkits	MFC, Qt, GTK	Qt, GTK
Sistemi per il controllo delle versioni	Clearcase, Perforce, SourceSafe	CVS, Subversion

KDevelop KDevelop vi consente di scrivere programmi in diversi linguaggi (C/C++, Python, Perl, etc.). Include un browser della documentazione, un editor del codice sorgente con l'evidenziazione della sintassi, una GUI per il compilatore e molte altre utili caratteristiche. Per ulteriori informazioni, visitate il sito web <http://www.kdevelop.org>.

Eclipse La piattaforma Eclipse è progettata per costruire ambienti di sviluppo integrato che possono essere estesi tramite plugin. La versione base contiene un ambiente di sviluppo completo per Java. Per ulteriori informazioni, visitate il sito web <http://www.eclipse.org>.

Qt Qt è una libreria per sviluppare applicazioni con interfaccia grafica, è la libreria utilizzata per lo sviluppo di KDE. Vi permette di creare rapidamente

programmi professionali. La libreria Qt è disponibile per diverse piattaforme, incluse Windows e Macintosh. È quindi possibile scrivere programmi che possono essere portati agevolmente su altre piattaforme. Per maggiori informazioni, visitate il sito web <http://www.trolltech.com>.

GTK GTK è un toolkit multiplatforma per creare interfacce grafiche. È usato per tutte le applicazioni GNOME, per GIMP e diverse altre. GTK è stato ideato per supportare una serie di linguaggi oltre al C++. In origine è stato scritto per GIMP, da qui il nome “GIMP Toolkit.” Per ulteriori informazioni, visitate il sito web <http://www.gtk.org>.

CVS CVS (the Concurrent Versions System), è uno dei principali sistemi di controllo delle versioni per il mondo Open Source. È un front-end per il sistema RCS (Revision Control System) incluso in tutte le distribuzioni Linux. Potete approfondire la conoscenza di CVS nel nostro *Manuale di amministrazione*. Per ulteriori informazioni visitate l’home page di CVS su <http://www.cvshome.org/>.

Subversion Subversion assolve gli stessi compiti di CVS con alcuni importanti miglioramenti, come lo spostamento, il cambiamento del nome o la possibilità di aggiungere meta-informazioni ai file e alle directory. Potete approfondire la conoscenza di Subversion nel nostro *Manuale di amministrazione* o visitare la home page su <http://subversion.tigris.org/>.

Mono Il progetto Mono è un’iniziativa di sviluppo aperta che sta costruendo una versione Unix della piattaforma di sviluppo .NET. Il suo obiettivo è mettere in grado gli sviluppatori Unix di creare e distribuire applicazioni multiplatforma in tecnologia .NET. Il progetto implementa diverse tecnologie che sono state sottoposte all’ente di standardizzazione ECMA.

Il desktop GNOME

Questo capitolo fornisce un'introduzione all'ambiente grafico desktop GNOME (GNU Network Object Model Environment). Faremo una breve panoramica sugli elementi e le funzionalità più importanti del vostro desktop, e una descrizione dettagliata del file manager Nautilus. Alla fine, prenderemo in esame alcune utili e intelligenti applicazioni che vi faranno sentire a vostro agio in questo nuovo ambiente desktop.

3.1	Il desktop	52
3.2	Impostazioni	55
3.3	La gestione dei file con Nautilus	61
3.4	I pratici programmi di servizio di GNOME	65
3.5	Gli strumenti di GNOME per l'accesso facilitato	69

L'ambiente GNOME è molto intuitivo, però gli utenti che provengono da Windows, potrebbero doversi abituare ad alcune peculiarità. Gli utenti provenienti da Macintosh potrebbero invece sentirsi a proprio agio in quanto GNOME ha cercato di mantenere uno stile abbastanza simile a quello dei Mac.

Due aspetti sono particolarmente importanti:

doppio clic Come il desktop dei Mac, il desktop GNOME è interamente governato dal doppio clic. Per esempio, per innescare un evento facendo clic su un'icona del desktop, dovete fare un doppio clic. Per aprire le sottodirectory nel file manager, fate doppio clic sull'icona della directory superiore.

effetto immediato Tutte le finestre di configurazione delle applicazioni GNOME o che fanno parte della configurazione del desktop, seguono il principio dell'"effetto immediato". Dopo aver inserito le vostre preferenze, basta che facciate clic su 'Chiudi' per salvare e rendere efficaci le modifiche. In questo tipo di finestra di dialogo non troverete le classiche voci 'Applica', 'Ok' e 'Annulla'.

3.1 Il desktop

Gli elementi più importanti del desktop di GNOME sono le icone, il pannello sul margine inferiore dello schermo ed il menu. Il vostro principale strumento di lavoro è il mouse. GNOME dispone comunque di tecnologie dedicate ai disabili per consentire un accesso facilitato, come per esempio il Braille, sintesi vocale e tastiera a video. Per i dettagli su queste tecnologie, fate riferimento a sezione 3.5 a pagina 69.

3.1.1 Le icone

Il desktop predefinito di GNOME possiede almeno le icone seguenti per fornirvi le funzionalità di navigazione basilari:

Cestino Potete trascinare su questa icona qualsiasi cosa vogliate cancellare. Finché non svuoterete il cestino, questi oggetti non verranno eliminati in maniera definitiva e potranno quindi essere recuperati.

Home L'icona 'Home' fornisce un accesso diretto ai vostri dati personali.

Computer L'icona del desktop 'Computer' vi permette di accedere rapidamente a qualsiasi dispositivo collegato al vostro computer. Compresi i dischi rigidi, le macchine fotografiche digitali e le penne USB.

Fate clic con il tasto destro del mouse su una delle icone: si apre un menu che vi permette diverse operazioni, come copiare, tagliare o cambiare il nome di un file. Fate clic su 'Proprietà' e si aprirà una finestra di configurazione. In questa finestra di dialogo, potete cambiare l'etichetta di un'icona o l'icona stessa ('Usa icona personalizzata'). Potete attribuire all'icona dei 'Diritti d'accesso' o impedire la lettura o l'esecuzione al proprietario, al gruppo o a tutti. Su 'Appunti', potete aggiungere un commento. Nel menu del cestino della spazzatura, trovate anche la funzione 'Svuota cestino', con la quale potete cancellare l'intero contenuto di questa directory.

Per eliminare un'icona dal desktop, gettatela semplicemente nel cestino! Fate attenzione, però, quando cestinate un'icona: se l'icona corrisponde ad un file o ad una directory, questi verranno completamente cancellati. Se, invece, l'icona è solo un "collegamento", a un file o a una directory, verrà cancellato solo il collegamento.

Per creare un collegamento a una directory o un file sul desktop, aprite la directory o il file su Nautilus. Fate clic quindi con il tasto destro del mouse sull'oggetto a cui riferire il collegamento e selezionate 'Crea collegamento'. Verrà creata un'icona: trascinatela dalla finestra di Nautilus al desktop con il mouse.

3.1.2 Il menu del desktop

Fate clic con il tasto destro del mouse su un punto libero del desktop: si apre un menu con differenti opzioni. Per creare una nuova cartella sul desktop, selezionate 'Crea cartella'. Per creare un'icona con la quale avviare un programma, andate su 'Nuova icona di avvio'. Inserite il nome ed il comando di avvio del programma e scegliete un'icona. Alcune voci di questo menu vi permettono di allineare o riordinare le icone presenti sul desktop. Potete anche modificare lo sfondo del desktop o riportarlo ai valori preimpostati. Se avete bisogno di un ambiente a riga di comando usate 'Apri terminale'.

3.1.3 Il pannello

Al primo avvio, il desktop GNOME si avvia con due pannelli, collocati in alto e in basso sullo schermo. Il pannello superiore contiene tre menu ('Applicazioni',

‘Indirizzi’ e ‘Desktop’), un’area di avvio rapido con le icone per avviare le principali applicazioni, un vassoio di sistema con alcune icone e l’area di notifica con l’orologio e il controllo del volume.

Il pannello contiene le icone delle finestre di tutte le applicazioni già avviate. Fate clic sul nome della finestra nella barra della finestra: il programma ad esso corrispondente viene riportato in primo piano, se era coperto dalla finestra di un’altra applicazione. Se il programma era già in primo piano, la finestra viene rimpicciolita. Per riportarla alle dimensioni precedenti, fate clic di nuovo.

Se le finestre cominciano a diventare troppe, aprite semplicemente un altro desktop virtuale. Questa funzione vi permette di gestire le vostre applicazioni su "scrivanie" differenti. Per esempio, mettete l’editor in un desktop, alcune shell in un’altro e il vostro client di posta in un terzo desktop. Potete spostare una finestra da un desktop all’altro semplicemente trascinandola con il mouse su desktop di destinazione.

Fate clic con tasto destro del mouse su un punto vuoto del pannello e si apre il menu con le consuete informazioni sui pannelli e su GNOME. Da questo menu, selezionate ‘Proprietà’ e apparirà una finestra di dialogo di configurazione. In questa finestra, potete cambiare la posizione e lo sfondo del pannello. Tramite il menu, potete creare altri pannelli in cui potete inserire altri starter, altri strumenti ecc. ecc. Dal menu del pannello, ad esempio, selezionate ‘Aggiungi al pannello’. Per eliminare tutti gli elementi dal pannello, fate clic sui vari simboli con il tasto destro del mouse e selezionate ‘Elimina’.

Il menu applicazioni

Il menu ‘Applicazioni’ fornisce un elenco gerarchico e facilmente accessibili delle applicazioni installate sul vostro sistema. La maggior parte di esse è raggruppata in piccoli sotto-menu ciascuno dedicato a una categoria di programmi come ‘Sistema’, ‘Ufficio’, e ‘Internet’. Per avviare un’applicazione basta fare clic su ‘Applicazioni’ per aprire il menu, selezionare la categoria adatta, aprire il sotto-menu e fare clic sul nome dell’applicazione.

Le applicazioni che non si trovano nel menu possono sempre essere avviate con ‘Avvia applicazione’ (**Alt-F2**), a patto che ne conosciate il relativo comando. Se, per esempio, volete curiosare tra le vostre fotografie digitali e non riuscite a trovare gThumb nel menu, inserite `gthumb` nel campo di immissione di ‘Avvia applicazione’.

Il menu indirizzi

Il menu 'Indirizzi' fornisce un rapido accesso agli indirizzi e ai percorsi di file e cartelle comunemente usati. Da questo menu è possibile avviare anche una ricerca file. Per maggiori informazioni sulla gestione dei file in cartelle remote o locali, fate riferimento a sezione 3.3.2 a pagina 62.

Il menu desktop

Il menu 'Desktop' contiene i controlli di base per gestire il vostro desktop. Qui trovate i comandi 'Blocca schermo' e 'Esci' così come una semplice funzione per fare una fotografia allo schermo. Quest'ultima funzione è anche accessibile semplicemente premendo il tasto `(Print Screen)` (noto anche come `(Stamp)`).

Applet

Le applet sono piccole applicazioni che si integrano nel pannello sotto forma di icone. Diversamente dalle "vere" applicazioni, non possiedono una propria finestra. Alcune di queste sono aggiunte automaticamente all'avvio del sistema, ma ce ne sono molte altre che possono essere aggiunte in un secondo tempo.

Aggiungere una applet è molto semplice: è sufficiente fare clic con il tasto destro del mouse sul pannello e aprire la finestra di dialogo 'Aggiungi al pannello', mostrata nella figura 3.1 nella pagina successiva, scorrete quindi l'elenco per individuare l'applet da aggiungere e scegliete 'Aggiungi'. La nuova applet viene aggiunta permanentemente al pannello.

3.2 Impostazioni

Il desktop di GNOME può essere configurato a vostro piacimento. Fate clic su 'Desktop' → 'Preferences'. Nelle prossime sezioni discuteremo i principali moduli del centro di controllo di GNOME. Le varie opzioni di ciascun modulo vengono spiegate anche nell'aiuto in linea, disponibile nel menu 'Aiuto'. Ogni modifica eseguita in questo modulo di configurazione diventa subito effettiva per tutto il sistema.

3.2.1 Tastiera

Il modulo 'Tastiera' vi permette di impostare, ad esempio, la frequenza di ripetizione ed i suoni associati alla tastiera. Il modulo presenta due schede: 'Tastiera' e

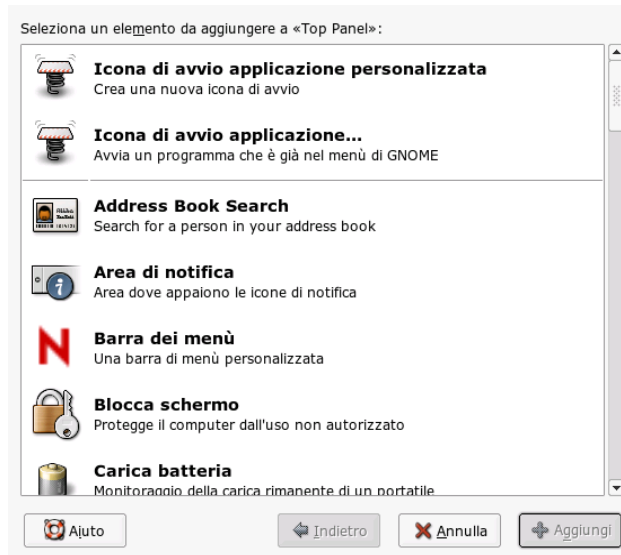


Figura 3.1: Aggiungere un'icona al pannello

'Audio'. La scheda 'Audio' serve alla configurazione dei suoni di avvertimento che il sistema produce quando, ad esempio, premete un tasto sbagliato. Per ottenere un suono di avvertimento dalla tastiera, attivate il pulsante corrispondente. Per chiudere la finestra di configurazione della 'Tastiera', fate clic su 'Chiudi' o fate clic sul pulsante 'Accessibilità'. Su quest'ultima opzione ci soffermeremo nella sezione 3.2.8 a pagina 59.

3.2.2 Configurazione del mouse

La finestra di configurazione del mouse è suddivisa in tre schede: 'Tasti', 'Cursore' e 'Movimento'. Nella scheda 'Tasti', impostate l'"Orientamento del mouse'. Per i mancini, vi è l'opzione 'Mouse condotto da sinistra' che, tra le altre cose, inverte le funzioni dei tasti. Con la leva di regolazione, poi, impostate l'intervallo di tempo (in secondi) che deve trascorrere tra due clic in modo che venga ancora riconosciuto dal sistema come un doppio clic.

Sulla scheda 'Cursore', modificate l'aspetto e le dimensioni del cursore. Avete la scelta tra quattro tipi di impostazioni, che si attivano, però, solo al prossimo

login. Con ‘Trova puntatore’, programmate il tasto (Ctrl) in modo che possiate usarlo per trovare il puntatore del mouse sullo schermo. Su ‘Movimento’, regolate l’ ‘Accelerazione’ e la ‘Sensibilità’ del mouse, sarebbe a dire la velocità con la quale il puntatore reagisce ai vostri movimenti.

3.2.3 Menu e barre degli strumenti

Le impostazioni di questo modulo valgono per i menu e le barre degli strumenti di tutti i programmi compatibili con GNOME. Da questa finestra di dialogo, potete gestire centralmente tutte le barre degli strumenti di GNOME. Impostate, ad esempio, se i pulsanti delle barre debbano contenere ‘Solo testo’, ‘Solo icone’, ‘Testo accanto a icone’ o ‘Testo sotto icone’. ‘Solo testo’ è l’opzione preimpostata, perché è quella che occupa meno spazio. Con le icone, però, si comprendono più facilmente le funzioni che vi offre il programma.

Per staccare la barra degli strumenti dagli altri elementi della finestra del programma e muoversi quindi più liberamente all’interno della finestra o sul desktop, attivate la casella ‘La barra degli strumenti può essere staccata e spostata’. Questa opzione fa apparire un’area trascinabile a sinistra della barra: fateci clic e trascinate la barra in un qualsiasi punto del desktop.

Tutte le opzioni di tutti i menu possono contenere sia un testo che un’icona. Attivate la casella ‘Aggiungi icone ai menu’ e controllate le vostre impostazioni sulla barra dei menu di prova.

3.2.4 Finestre

Questo modulo regola il comportamento delle finestre dei programmi, ovvero il tipo di reazione delle finestre al contatto con il puntatore del mouse o al doppio clic sulla barra, oppure il tipo di tasto da tenere premuto per spostare una finestra.

Se avete aperto più di una finestra sul desktop, si attiva normalmente solo quella sulla quale fate clic. Per modificare questo comportamento, attivate la casellina ‘Attiva finestra al contatto con il mouse’. Con l’opzione ‘Attiva finestra dopo un determinato intervallo di tempo’ e l’apposita leva di regolazione, le finestre si attivano automaticamente quando il mouse ci sia rimasto per un determinato periodo di tempo.

Per risparmiare spazio, potete anche impostare le finestre in modo che si arrotondino nella loro barra superiore con un doppio clic. È un comportamento preimpostato, ma potete scegliere anche la funzione opposta, ovvero che il doppio clic serva a portare la finestra alla grandezza dello schermo.

Con il pulsante a scelta singola, scegliete il tasto da tenere premuto per spostare le finestre da un punto all'altro del desktop. Vi vengono proposti (Ctrl), (Alt) ed il tasto (Windows).

3.2.5 Sfondo

Scegliete qui lo sfondo del desktop. Le modifiche di questo dialogo vengono applicate a tutti i desktop virtuali. Con 'Nessuna immagine', scegliete di non adottare uno sfondo grafico. Selezionate comunque lo stile dello sfondo nel menu a cascata: motivo orizzontale, verticale o senza motivo. Passate poi ad impostare il 'Colore'.

Per usare un file grafico come sfondo del desktop, fate clic sul file con il tasto sinistro del mouse e trascinatelo sulla riga 'Selezionate un'immagine'. Altrimenti, fate clic sulla riga 'Selezionate un'immagine' e scegliete una delle grafiche che vi vengono mostrate.

La voce 'Opzioni immagine' serve ad adattare l'immagine selezionata alla risoluzione dello schermo, con le funzioni 'Tappezzare', 'Centrare', 'Scalare' e 'Stendere'.

3.2.6 Tipi di carattere

In questo modulo, impostate il carattere tipografico delle scritte del vostro Desktop ed altri effetti per migliorarne la qualità grafica. In alto, troverete i quattro pulsanti per la regolazione del 'Carattere delle applicazioni', del 'Carattere del desktop', del 'Carattere dei titoli delle finestre' e del 'Carattere del terminale'. Ad ogni pulsante corrisponde una finestra di dialogo di configurazione del tipo, dello stile e delle dimensioni del carattere. I parametri di 'Rappresentazione del carattere' e delle altre due opzioni di 'Dettagli' sono preimpostati su valori ottimali.

3.2.7 Temi

Scegliete il tema degli elementi grafici del desktop e di tutti gli altri programmi di GNOME. La finestra di dialogo vi offre una serie di temi preinstallati. GNOME assume automaticamente lo stile che selezionate nella finestra principale. Il pulsante 'Dettagli...' apre un'altra finestra di dialogo che vi permette di scegliere uno stile separato per il contenuto delle finestre, le cornici ed i simboli. Alla fine,

chiudete la finestra con ‘Chiudi’: nella finestra principale, compare ora un nuovo ‘Tema personalizzato’. Cliccando sul pulsante ‘Salva tema’, il nuovo tema può essere salvato anche con un nome. L’Internet ed altre risorse vi offrono anche altri temi per la decorazione di GNOME. Li troverete in formato `.tar.gz` e li potrete installare con il pulsante ‘Installa tema...’.

3.2.8 Accesso facilitato

Le impostazioni di questo modulo servono a semplificare l’uso della tastiera per gli utenti con disabilità motorie. Il modulo si suddivide nelle tre schede ‘Generale’, ‘Filtro’ e ‘Tasti del mouse’. Per configurare i parametri di base ed il filtro, dovete attivare la casella ‘Attivare le funzionalità di accesso facilitato della tastiera’ che troverete al di sopra delle schede.

Funzioni Le funzioni che rendono la tastiera accessibile agli utenti disabili possono essere disattivate dopo un certo periodo, che si regola (in secondi) con l’apposita leva. Potete anche configurare il sistema in modo che emetta un suono di avvertimento quando le funzioni di accessibilità vengono attivate o disattivate.

Usare tasti ad attivazione ritardata Alcune combinazioni di tasti richiedono che uno dei tasti resti premuto (vd. **(Alt)**, **(Ctrl)** o **(Shift)**), mentre si compone il resto della combinazione. Con i tasti “adesivi”, basta premere questi tasti una sola volta ed il sistema li considera premuti a lungo. Se desiderate che il sistema emetta un suono di avvertimento quando premete **(Ctrl)** o **(Alt)**, attivate la casella ‘Emettere segnale acustico alla pressione di un tasto modificatore’. Selezionate, invece, la casella ‘Disabilita se due tasti vengono premuti contemporaneamente’, e i tasti non “aderiscono”, quando vengono veramente premuti contemporaneamente. In questo caso, infatti, il sistema pensa che la combinazione di tasti sia quella dei tasti che avete premuto voi.

Ripetizione dei tasti Attivate la casella ‘Abilita la ripetizione dei tasti’ e regolate il ‘Ritardo’ e la ‘Velocità’, per impostare dopo quanto tempo e con quale velocità (in caratteri al secondo) si attiva la ripetizione automatica di un carattere quando tenete premuto un determinato tasto.

Per verificare le vostre impostazioni, usate l’area di verifica nella parte inferiore della finestra di dialogo. Vi consigliamo di scegliere dei parametri che corrispondano alle vostre abitudini di battitura.

Attivare ritardo Per limitare i danni di un tasto sbagliato, potete impostare un ritardo di battitura, in modo che sia necessario tenere premuto il tasto per un paio di secondi prima che il sistema vi reagisca. In questa finestra di dialogo, potete anche attribuire segnali acustici ai tasti, segnali di conferma della battitura di un tasto o segnali di errore.

Ignora battitura Con questa opzione, determinate un intervallo di tempo che debba passare prima che la pressione di un tasto sia ritenuta valida. Eventualmente, impostate anche un segnale acustico per il caso che l'immissione di un carattere venga rifiutata dal sistema.

Blocco maiuscole Se necessario, impostate un segnale acustico che vi avverta che avete premuto il blocco maiuscole.

Mouse Con questa opzione, potete condurre il mouse con i tasti freccia della tastierina numerica. Con la leva di regolazione, impostate la velocità massima del puntatore, il tempo di raggiungimento della velocità massima e l'intervallo di tempo tra la battitura di un tasto ed un movimento del cursore.

3.2.9 Combinazioni di tasti

Questo modulo gestisce le combinazioni di tasti. Qui potete impostare le combinazioni di tasti sia per la composizione di testi, che per le operazioni con gli elementi del desktop.

Nella finestra principale, compare una lista delle combinazioni già esistenti. Per modificare o disattivare una combinazione, fate clic sulla riga corrispondente. Il programma vi chiede di inserire una nuova scorciatoia ("shortucut") o di eliminarne una con il pulsante (Elimina). Le vostre modifiche vengono attivate subito. Se, invece, preferite conservare la combinazione in questione, fate clic un'altra volta sulla sua riga ed uscite dal dialogo con 'Chiudi'.

3.2.10 Suono (messaggi di sistema)

Questo modulo serve ad attribuire un segnale acustico a determinati eventi o messaggi di sistema. Esso si suddivide in due schede ('Generale' e 'Segnali acustici'). Per attribuire un segnale che vi avverta di determinati eventi, fate clic sulla linguetta 'Generale' ed attivate entrambe le caselle.

Nella seconda scheda, determinate gli eventi ed i messaggi di sistema che debbano essere segnalati acusticamente. La lista presenta tutti i programmi già provvisti di segnali acustici. Per provare un segnale, fate clic su un 'Evento' della lista e su 'Prova'. Per modificare il segnale, fate clic su 'Evento' e su 'Seleziona'. Nella finestra di dialogo successiva, scegliete un file, uscite dalla finestra con 'OK' e chiudete la configurazione dell'audio.

3.2.11 Applicazioni predefinite

Per migliorare l'interoperabilità del vostro desktop GNOME, potete configurare il browser web, il client di posta elettronica e il programma terminale predefiniti. Questi verranno avviati ogni volta che un'applicazione GNOME avrà la necessità di accedere a una di queste funzionalità. Selezionate il nome dell'applicazione e personalizzate il comando secondo le vostre esigenze. Se, per esempio, impostate il browser predefinito su 'Firefox', questo programma verrà avviato quando farete clic su un collegamento in un messaggio di posta elettronica. Tenete comunque presente che queste impostazioni riguardano solo le applicazioni GNOME.

3.2.12 Sessioni

La finestra di dialogo 'Sessioni' vi permette di controllare il comportamento del vostro desktop a partire dal momento del login. Nella scheda 'Opzioni sessione', determinate se volete vedere la schermata con il logo di GNOME (splash screen) all'avvio. Se 'Chiedi conferma all'uscita' è selezionata, compare una finestra di richiesta conferma quando uscite dal sistema. Selezionate 'Salva automaticamente la sessione' se desiderate trovare esattamente le stesse impostazioni al successivo utilizzo di GNOME. Con 'Esegui programmi all'avvio', scegliete i programmi che dovranno essere automaticamente eseguiti ad ogni avvio (per esempio alcune applet o un terminale). La scheda 'Sessione corrente' mostra tutti i programmi che sono correntemente eseguiti all'avvio, qui potete modificarne l'ordine di esecuzione o rimuoverli completamente.

3.3 La gestione dei file con Nautilus

Nautilus è il file manager e visualizzatore file di GNOME. In questo paragrafo, vi presenteremo le funzioni fondamentali di Nautilus e la sua configurazione. Per maggiori dettagli, vi preghiamo di consultare le pagine di manuale di Nautilus.

3.3.1 Navigare con Nautilus

La figura 3.2 in questa pagina mostra la finestra standard di Nautilus. La modalità di visualizzazione predefinita per il contenuto di una cartella prevede un'icona e il nome del file per ciascun file presente. Se configurato in tal senso, Nautilus mostra anche un'anteprima del contenuto del file, come descritto in sezione 3.3.4 a pagina 64. Se fate doppio clic sull'icona di una cartella viene aperta una nuova finestra che mostra in contenuto della cartella selezionata.

Se preferite una navigazione dei file simile a quella dei browser, potete passare all'interfaccia browser di Nautilus: fate clic con il tasto destro del mouse sulla cartella da esaminare e scegliete 'Browse folder', si aprirà una nuova finestra di Nautilus con le solite funzionalità ma il comportamento e l'aspetto di un browser. Potete ora usare i pulsanti 'Indietro', 'Avanti', e 'Su' come fareste in un browser web. Le funzionalità e le opzioni di configurazione descritte sotto (sezione 3.3.2 in questa pagina e sezione 3.3.4 a pagina 64) si applicano anche a questo tipo di interfaccia.



Figura 3.2: La finestra standard di Nautilus

3.3.2 Gestione file

Nautilus supporta il trascinamento col mouse ("drag and drop"). Qualsiasi file del desktop può essere semplicemente trascinato in una finestra di Nautilus ed

essere spostato nella sua destinazione definitiva. Per spostare i file tra due directory, selezionate 'File' → 'Apri indirizzo', inserite il percorso della directory di destinazione e quindi trascinate nella cartella i file da spostare. I file e le cartelle possono essere spostati da una finestra di Nautilus al desktop e vice versa.

Se volete creare diverse copie di un file, usate 'Modifica' → 'Duplica'. Per semplici operazioni di copia-incolla e taglio, usate il menu 'Modifica' o il menu contestuale accessibile con un clic del tasto destro del mouse. Sempre dal menu contestuale, usate 'Rinomina' per cambiare il nome del file.

Nautilus supporta la navigazione dei file attraverso la rete. Per connettervi a un server remoto (FTP, SSH, HTTP, Samba, etc.) fate clic su 'File' → 'Connetti al server'. Vi verrà chiesto il tipo di server e alcune informazioni aggiuntive come il nome della cartella a cui accedere, il numero della porta e in nome utente da usare. Quando lasciate la finestra con 'Connetti', la cartella remota viene mostrata sotto forma di icona sul desktop e una voce compare nel menu 'Indirizzi'. In futuro potrete usare direttamente la voce del menu 'Indirizzi' e tutte le informazioni necessarie saranno spedite automaticamente al server remoto. Per chiudere queste connessioni, fate clic con il tasto destro del mouse sull'icona del desktop e scegliete 'Smonta volume'.

Nautilus fornisce delle funzioni di base per la masterizzazione dei CD. Se avete creato una cartella che volete copiare su un CD, fate clic su 'Indirizzi' → 'CD Creator' e trascinate la cartella con i dati nella finestra 'CD/DVD Creator'. Selezionate 'File' → 'Scrivi sul disco' per copiare i dati sul CD o il DVD.

3.3.3 Modificare i tipi MIME

I tipi MIME determinano quali applicazioni sono adatte ad aprire certi tipi di file. Il tipo di file e il tipo MIME sono strettamente correlati: un file HTML è di tipo `html` e viene registrato come tipo MIME `text/html`. Nautilus ha il supporto integrato per i tipi MIME più comuni e propone l'applicazione corretta quando fate clic sul file per aprirlo. In questo caso proporrebbe un browser web.

Se volete, potete comunque cambiare le impostazioni del tipo MIME, per esempio se non siete soddisfatti delle scelte di Nautilus. Cambiare l'applicazione predefinita associata a un certo tipo MIME è molto semplice. Vedete la figura 3.3 nella pagina successiva.

Procedura 3.1: Modificare il tipo MIME

1. Nella finestra di Nautilus, fate clic con il tasto destro del mouse sul file che ha il tipo MIME che volete modificare.

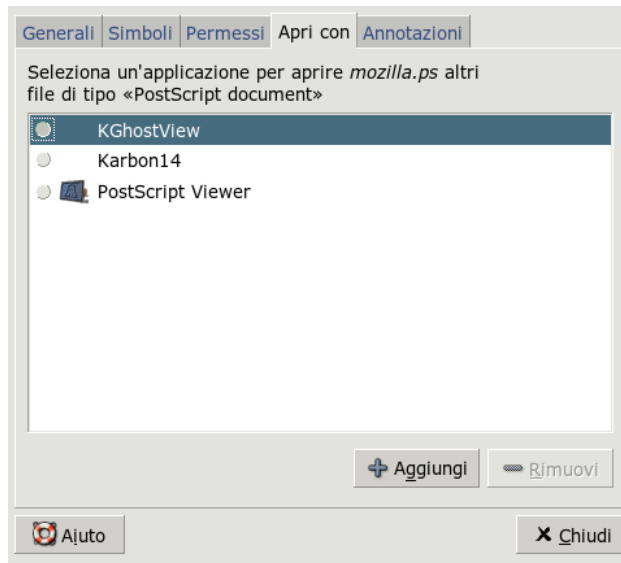


Figura 3.3: Modificare il tipo MIME

2. Selezionate 'Proprietà' dal menu che compare.
3. Scegliete la scheda 'Apri con' dalla finestra di dialogo 'Proprietà'.
4. Fate clic su 'Aggiungi' e 'Browse' per cercare un'applicazione adatta.
5. Chiudete la finestra con 'Chiudi'.

Se il tipo MIME non è stato impostato correttamente la procedura è la stessa descritta sopra. Le modifiche sono applicate globalmente, cioè ogni file di questo tipo sarà aperto in futuro con l'applicazione selezionata.

3.3.4 Configurazione di Nautilus

Nautilus adotta una serie di impostazioni (come il tipo di carattere) dalla configurazione del desktop. Per personalizzare queste impostazioni, aprete una finestra di Nautilus e fate clic su 'Modifica' → 'Impostazioni'. La finestra di di-

Dialogo di configurazione di Nautilus vi offre quattro opzioni: 'Visualizzazione', 'Comportamento', 'Nomi dei simboli' e 'Anteprima'.

Su 'Visualizzazione', sostituite il valore di 'Default' con la visualizzazione a 'Icone' oppure a 'Lista'. In entrambi i casi, impostate anche l'ordine in cui debbano venire rappresentati gli oggetti di una finestra.

Su 'Comportamento', scegliete tra clic semplice o doppio ed impostate la reazione del programma nei confronti dei file eseguibili (se avviarli quando ci fate clic o mostrarne solo il testo). Un'altra opzione vi offre di impostare il cestino della spazzatura in modo tale che, quando lo vuotate, vi venga sempre chiesta una conferma prima che vengano cancellati tutti gli oggetti che contiene. Altrimenti, impostate la funzione 'Cancellazione senza passare per il cestino': con questa funzione, i dati vengono cancellati al primo comando.

L'opzione 'Nomi dei simboli' contiene tre pulsanti che permettono di impostare il tipo e l'ordine delle informazioni dei simboli. Il dialogo 'Anteprima', invece, serve ad attivare le anteprime per determinati tipi di file.

3.4 I pratici programmi di servizio di GNOME

GNOME vi offre una grande varietà di pratiche applet e applicazioni, progettate per interagire tra loro e con il desktop GNOME. In questa sezione ne vengono descritte alcune. Imparerete a creare brevi note sul desktop, a usare il dizionario GNOME, a chattare con Gaim e a divertirvi con alcune applicazioni multimediali.

3.4.1 Prendere nota con Tomboy

Tomboy è una piccola applet che si integra nel pannello e permette di creare delle note sul desktop GNOME. Fate clic con il tasto sinistro del mouse sull'icona del pannello per aprire il menu di Tomboy, selezionate poi 'Crea nuova nota'. Inserite il testo della nota. Le note possono essere collegate tra loro facendo clic su 'Collega'. Questi collegamenti rimangono anche se rinominate o spostate le note. Potete cercare nelle note tramite la funzione 'Cerca nota' nel menu di Tomboy. Potete anche trascinare nelle note gli indirizzi di posta elettronica o gli indirizzi web.

3.4.2 Dizionario

Il Dizionario (comando `gnome-dictionary`) è un'applet che contiene l'ortografia ed il significato delle parole. Per attivare il dizionario di GNOME, bisogna essere collegati all'Internet, dal momento che attinge ad una banca dati online.

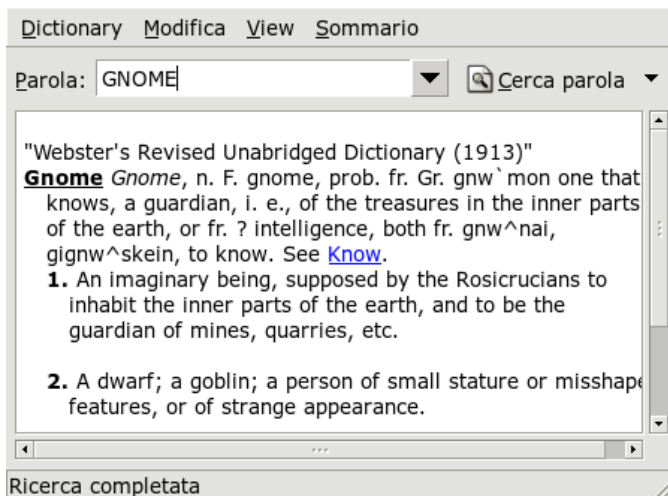


Figura 3.4: Il dizionario di GNOME

Inserite la parola che cercate nella riga 'Parola'. Nel menu del 'Dizionario', scegliete poi tra 'Cerca parola' e 'Ortografia'. La vostra richiesta viene inviata al server inglese `dict.org`. Per usare un altro server, aprite il menu 'Modifica' e fate clic 'Impostazioni' (vedete la figura 3.4 in questa pagina). `dict.org` vi offre diverse banche dati, specialmente in ambito informatico. Alla voce 'Procedimento di ricerca', impostate se il programma debba cercare la parola intera, una parte della parola o solo il prefisso o il suffisso. Troverete un manuale di istruzioni in linea alla voce 'Aiuto' e 'Contenuto'. L'opzione 'Informazioni' contiene invece il nome dell'autore ed il numero di versione del programma.

3.4.3 La messaggistica istantanea con Gaim

Gaim (comando `gaim`) è un potente client di messaggistica istantanea. Supporta diversi protocolli, come AIM, ICQ, GroupWise, IRC, Jabber, MSN, e altri. Tra le

sue caratteristiche di rilievo troviamo la possibilità di connettersi contemporaneamente a diverse reti e usando diversi account, la sostituzione automatica del testo e il controllo ortografico. Gaim ha anche i “buddy pounces” (noti come “buddy alerts” in AOL Messenger), cioè può avvisarvi quando uno dei vostri “buddy” entra o esce da un canale al quale siete collegati. Gaim può avvertirvi spedendo un messaggio, suonando una musica o eseguendo un comando.

Al primo avvio, fate clic su ‘Aggiungi’ nella finestra di dialog ‘Account’ per creare una lista dei vostri account sulle diverse reti di messaggistica. Selezionate poi il protocollo, il nome e lo pseudonimo. Selezionate ‘Ricorda password’ e ‘Auto login’ per far sì Gaim esegua automaticamente il login all’avvio. Per tenere sotto controllo i vostri messaggi di posta elettronica mentre usate Gaim, selezionate ‘Notifica nuovi messaggi’. Per associare un’icona per il vostro account, aprite la finestra di selezione file e sceglietene una. Tramite ‘Ulteriori informazioni’, potete impostare ulteriori opzioni come il server o la configurazione del proxy. Dopo aver configurato il vostro account, uscite dalla finestra con ‘Salva’.



Figura 3.5: Gaim

Non appena avete finito di configurare il vostro account, questo compare nella finestra di login. Per utilizzarlo, selezionate l'account dal menu 'Account' inserite la vostra password fate clic su 'Sign on', iniziate la chat.

3.4.4 Guardare i filmati con Totem

Totem è un player multimediale basato su Xine per il desktop GNOME. Supporta la riproduzione di DVD, VCD, e audio CD. Iniziate la riproduzione di un VCD o DVD con 'Filmato' → 'Riproduci VCD' o 'Movie' → 'Riproduci DVD'. Totem offre il supporto per il menu dei DVD sotto la voce 'Vai'. I flussi (stream) dei filmati possono anche essere prelevati dalla rete, basta inserire l'URL in 'Filmato' → 'Apri posizione'. Potete fare delle fotografie allo schermo con 'Modifica' → 'Cattura schermata'.

3.4.5 La gestione degli archivi con File Roller

Il File Roller di GNOME è il programma di gestione degli archivi di file dei tipi: .tar, .tar.gz, .tgz, .tar.bz, .tar.bz2, .tar.Z, .zip, .lha, .rar, .lzh, .ear, .jar e .war. Su File Roller, potete usare altri programmi per visualizzare il contenuto degli archivi, senza dover estrarlo. Il File Roller supporta anche il trascinamento (Drag & Drop), cioè è possibile copiare e spostare gli archivi dal desktop o dal file manager (Nautilus) sul File Roller semplicemente cliccando sulle loro icone e trascinandole nella finestra del programma.

Per creare un nuovo archivio, fate clic su 'File' → 'Nuovo'. Si apre una finestra di dialogo: a sinistra, indicate la directory (senza estensione) nella quale desiderate creare il nuovo archivio. Per impostare il tipo di archivio, aprite il menu a tendina che troverete al di sopra della riga del nome dell'archivio. Chiudete il dialogo con 'OK' e tornate al File Roller. Riempite ora l'archivio utilizzando il metodo Drag & Drop o cliccando su 'Modifica' → 'Aggiungi file'. Quest'ultima opzione vi porta a una finestra nella quale selezionare i file o le directory da salvare nell'archivio (per selezionarne più di uno, tenete premuto il tasto **(Ctrl)**). Se necessario, potete impostare anche alcune opzioni avanzate che semplificheranno la compilazione degli archivi:

Aggiungi solo se nuovo Se l'archivio contiene già un file con lo stesso nome di quello che desiderate inserirvi, il nuovo file verrà aggiunto solo se risulta più recente del primo.

Includi sottodirectory Attivate questa opzione se desiderate includere le sottodirectory nella compressione di un'intera directory.

Escludi copie di sicurezza (*~) Snellite i vostri archivi, evitando che vengano riempiti di copie di sicurezza.

Escludi file nascosti (.*) I file nascosti non contengono quasi mai dei dati che vi interessano. Questa opzione è preimpostata e serve a contenere il volume degli archivi.

Escludi file Questa funzione vi permette di escludere dei file selezionati dal processo di impacchettamento di intere directory. Al posto del nome dei file, potete anche inserire un criterio di selezione di un determinato tipo di file.

Ignora maiuscole/minuscole Se attivate questa funzione, il File Roller ignora il modo in cui sono scritti i nomi o i suffissi dei file, come JPEG o jpeg.

Alla fine della configurazione, chiudete la finestra di dialogo. Ora, potete lavorare con il vostro nuovo archivio: per decomprimerlo, caricatelo sul File Roller, fate clic su 'Modifica' → 'Estrai su...' e specificate la directory di destinazione.

3.5 Gli strumenti di GNOME per l'accesso facilitato

GNOME offre diversi strumenti per facilitare gli utenti disabili. Queste applicazioni comprendono una tastiera a video (GOK), un potente screen-reader (Gnopernicus) con supporto per l'ingrandimento dello schermo, la sintesi vocale e per il braille e un sistema di inserimento testi (Dasher). Attivate il supporto per l'accesso facilitato selezionando 'Desktop' → 'Preferenze' dal centro di controllo di GNOME.

3.5.1 La tastiera a video di GNOME

La tastiera a video di Gnome (GOK) fornisce una tastiera virtuale sul video per gli utenti che non possono usare una tastiera o un mouse standard per controllare il loro computer. Usando l'hardware appropriato, potete usare un joystick o un altro dispositivo di puntamento come periferica di input.

Composizione	Finestra	Mouse
Avvio applicazioni	Attivare	GOK
Menù	Barre degli strumenti	Cattura interfaccia

Figura 3.6: GOK in azione

L'esempio seguente su come usare un editor di testi con GOK dovrebbe chiarirne il funzionamento.

Procedure 3.2: Modificare un file di testo con GOK

1. Fate clic su 'Launcher' nel menu principale. Vedete figura 3.6 in questa pagina
2. Selezionate 'Editor di testi' per avviare l'editor di testi di GNOME e fate clic su 'Indietro' per ritornare al menu principale.
3. fate clic sul pulsante 'Componi' per avviare la tastiera a video e cominciate a inserire del testo. Se avete la necessità di usare delle funzioni di editing avanzate come la selezione o il copia-incolla, premete il pulsante 'Moifica'. Per tornare alla finestra della tastiera, premete 'Indietro'.
4. Per salvare il testo che avete scritto, fate clic su 'Indietro' per tornare alla finestra principale e selezionate quindi 'Menu' per aprire una finestra che contiene i pulsanti per aprire qualsiasi menu dell'editor di testi.
5. Selezionate 'File' → 'Salva come' per aprire la finestra di dialogo dei file dell'editor di testi.
6. Scegliete 'Componi' per inserire il nome del file tramite la tastiera a video e fate clic su 'Invio' quando avete terminato.
7. Per uscire dall'editor di testi, tornate al menu principale e selezionate 'Menu' → 'File' → 'Esci'.

Per configurare il comportamento di GOK, fate clic su 'GOK' → 'Preferenze' nella finestra principale e regolate le impostazioni per 'Aspetto', 'Azioni', 'Feedback', 'Metodi di accesso' e 'Previsione'.

Per ulteriori informazioni su GOK, consultate il sito web <http://www.gok.ca/>, dove potete trovare anche un completo manuale online per questo utile strumento.

3.5.2 Gnopernicus

Gnopernicus è una raccolta di utili strumenti per la lettura dello schermo, per gli utenti non vedenti o con disabilità visive. Gnopernicus fornisce le seguenti funzionalità:

Sintesi vocale Un software di sintesi vocale può essere usato per generare delle parole a partire da azioni eseguite sullo schermo. Se il vostro computer è dotato di una scheda audio, potete configurare Gnopernicus per commentare qualsiasi cosa compaia sullo schermo.

Braille e Braille Monitor Se avete collegato un dispositivo Braille al vostro computer, Gnopernicus può tradurre direttamente lo schermo per questo dispositivo. Se avete attivato anche 'Braille Monitor' potete ottenere una visualizzazione sullo schermo di quanto trasmesso al dispositivo Braille. Questa opzione è particolarmente utile a scopo dimostrativo.

Lente d'ingrandimento Questo modulo assiste gli utenti con difficoltà visive ingrandendo lo schermo secondo un fattore di zoom personalizzabile.

Una volta che Gnopernicus è stato avviato, il suo menu principale appare in alto a sinistra sullo schermo, come mostrato in figura 3.7 nella pagina seguente. Decidete quali funzioni devono essere attivate all'avvio, aprendo la finestra di dialogo 'Modalità di avvio'. Ogni modulo attivo può essere configurato nella finestra di dialogo 'Preferenze'.

Potete trovare maggiori informazioni sul progetto Gnopernicus sul sito web <http://www.baum.ro/gnopernicus.html>.

3.5.3 Dasher

Dasher è una piccola applicazione per creare testi senza bisogno di usare la tastiera. Potete usarla con qualsiasi dispositivo senza tastiera (palmare o computer indossabili) o con un normale computer controllato con un joystick, un touch-pad, un head-mouse o un eyetracker al posto di mouse e tastiera.

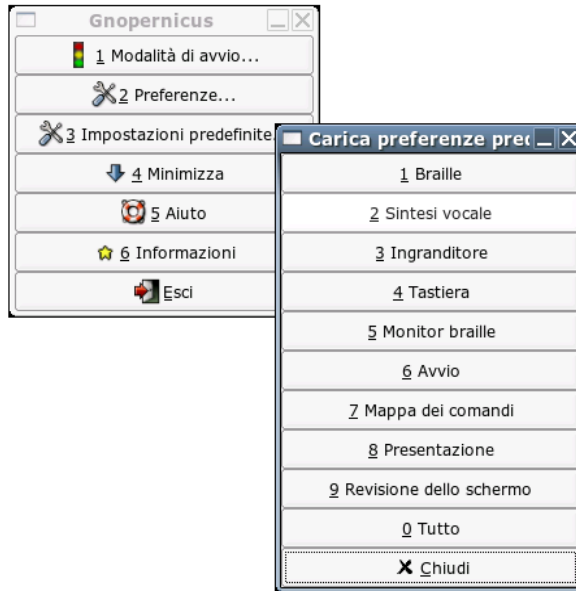


Figura 3.7: Configurare Gnopernicus

Dasher è guidato dai movimenti continui del puntatore. Cominciate con un carattere, trascinate poi il puntatore sul successivo finché l'immissione del testo non è completa. Dasher supporta diverse lingue (inglese e lingue europee, giapponese, e alcune lingue africane) e può essere facilmente istruito per usare altre lingue. Per ulteriori informazioni sul progetto Dasher, visitate il sito web <http://www.inference.phy.cam.ac.uk/dasher/>.

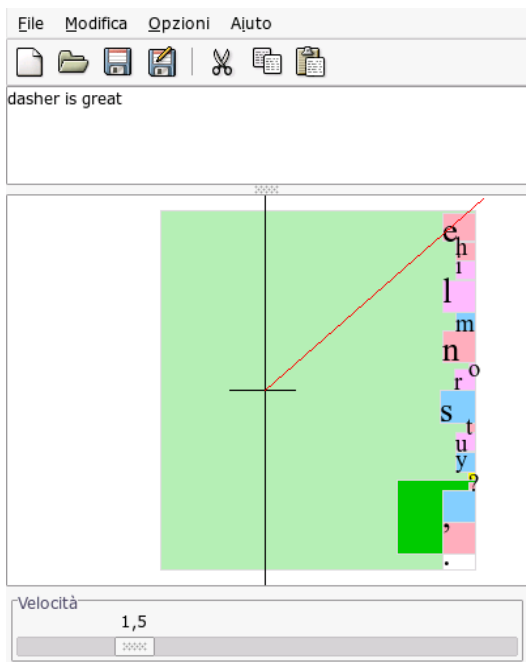


Figura 3.8: Scrivere on Dasher

Il desktop di KDE

L'ambiente desktop di KDE è estremamente intuitivo: non ci resta quindi che spiegare come usarlo nel modo più efficiente possibile e come adattarlo alle vostre esigenze. E, naturalmente, non mancheremo di soffermarci sul file manager Konqueror e su alcuni piccoli utilissimi programmi di servizio.

4.1	Gli elementi del desktop	76
4.2	Impostazioni individuali	79
4.3	Konqueror: il file manager	85
4.4	I più importanti programmi di servizio	90

4.1 Gli elementi del desktop

Gli elementi più importanti dell'ambiente grafico (desktop) sono le icone e la barra di controllo al margine inferiore dello schermo. Fondamentale è l'uso del mouse: fate clic con il tasto sinistro su un'icona e verrà aperto il programma corrispondente o il file manager Konqueror. Cliccando con il tasto destro del mouse sull'icona, invece, si apre un menu contestuale (dipendente dal programma). Come per le icone, anche per il desktop i menu sono due.

4.1.1 I menu del desktop

Fate clic con il tasto centrale del mouse (se il vostro mouse ne ha solo due, premeteli contemporaneamente) e, sul desktop, vi verrà mostrato un menu di gestione delle finestre e del desktop. Questo menu vi permette di visualizzare il desktop assieme alle relative finestre. Fate clic su una finestra e tenete il tasto premuto: la finestra verrà posta in primo piano. Alternativamente, rilasciate il tasto e selezionate una delle seguenti opzioni dal menu:

'Riordina le finestre' Se il vostro desktop è occupato da più finestre, queste verranno allineate in verticale, a partire dall'angolo in alto a sinistra.

'Finestre a cascata' Le finestre vengono messe una sopra all'altra, in alto a sinistra, in modo che si veda solo il margine sinistro e la barra dell'URL delle finestre sottostanti.

'Desktop 1' Il desktop 1 è il desktop che compare dopo ogni login. Questa opzione vi permette di visualizzare tutte le finestre aperte che portate in primo piano cliccandoci sopra.

'Altri desktop' Il programma vi offre altre scrivanie virtuali: selezionate un altro desktop dal menu (o dalla barra di controllo) e vedrete che vi offre esattamente le stesse funzioni del primo desktop. Questo sistema vi permette di gestire un gran numero di finestre e programmi, proprio come se aveste diverse scrivanie nel vostro ufficio.

Fate clic con il tasto destro sul desktop ed otterrete un menu un po' più complesso, con il quale potete modificare la configurazione del desktop a piacimento.

- ‘Nuovo’** Servitevi di questa opzione per includere nel desktop nuove directory, nuovi file o collegamenti ad un dispositivo. Nel sotto-menu, troverete la lista degli elementi che possono essere creati.
- ‘Segnalibri’** L’editore dei segnalibri vi permette di creare, raggruppare, modificare o cancellare dei segnalibri o “bookmark”. I segnalibri possono essere utilizzati anche dal motore di ricerca e file manager Konqueror. Con questo editore, potete persino importare dei segnalibri da altri programmi, come Mozilla, Netscape, Opera o l’Internet Explorer.
- ‘Esegui comando’** Questa opzione apre una finestra di dialogo in cui potete inserire un comando, che verrà eseguito quando premerete il tasto **(Invio)**.
- ‘Annulla’** Questa opzione annulla l’ultima operazione che avete effettuato: ad esempio, se avete creato una nuova directory sul desktop, fate clic su “Annulla” e la directory scomparirà di nuovo.
- ‘Incolla’** Per aprire una cartella o un documento direttamente dal desktop, copiate l’icona dal file manager sul desktop stesso: fate clic con il tasto destro del mouse sul desktop e selezionate ‘Copia’. Poi, portate il cursore sul punto del desktop in cui volete copiare l’icona del documento, premete di nuovo il tasto destro e selezionate ‘Incolla’. L’icona comparirà sul desktop e potrete spostarla trascinandola con il mouse mentre tenete il tasto sinistro premuto.
- ‘Icone’** Con questa opzione, potete riallineare le icone sul desktop o riordinarle.
- ‘Finestra’** Le finestre del desktop vengono allineate una sopra all’altra o una accanto all’altra, nell’angolo in alto a sinistra dello schermo.
- ‘Aggiorna desktop’** Questa opzione serve a ridisegnare l’intera finestra del desktop nel caso (molto raro) in cui ci siano degli errori nella visualizzazione delle finestre.
- ‘Configura desktop’** Questa opzione avvia una finestra di dialogo di configurazione che vi permette di impostare l’aspetto e il comportamento del desktop. Per maggiori dettagli, consultate sezione 4.2 a pagina 79,
- ‘Avvia nuova sessione’** Cliccando su questa opzione, viene sospesa la sessione in corso e ne viene avviata un’altra. Naturalmente, appare anche la maschera di login per il nuovo utente. Ad ogni sessione corrisponde un tasto

funzione: (F7) corrisponde alla prima sessione, (F8) alla seconda e via scorrendo. Per passare da una sessione all'altra (ovvero da un utente all'altro), premete la combinazione di tasti (Ctrl)-(Alt)-(Fx) (dove (Fx) è il tasto corrispondente alla sessione a cui volete passare: (F7), (F8) ecc.

'Blocca la sessione' Se volete allontanarvi dalla vostra postazione senza uscire dal sistema, potete bloccare lo schermo per evitare che qualcuno usi il PC in vostra assenza. Questa funzione oscura lo schermo o avvia il salvaschermo, a seconda di come la impostate. Per sbloccare lo schermo, dovrete poi inserire la vostra password.

'Termina la sessione di...' Se avete terminato di usare il computer, uscite dal sistema.

4.1.2 Il menu principale

Cliccando sull'icona a sinistra della barra di controllo o premendo la combinazione di tasti (Alt)-(F1), si apre il menu principale. Il menu principale è suddiviso in 'Programmi recenti' (quelli che avete usato per ultimi), 'Tutti i programmi' (dove le applicazioni disponibili sono elencate per categorie) e 'Azioni'. Nei seguenti paragrafi, ci soffermeremo sulle "azioni" del menu principale. Per maggiori informazioni sul centro di controllo, vi preghiamo di consultare sezione 4.2 a fronte.

'Segnalibri' Questo menu vi permette di configurare i vostri "bookmark" con 'Modifica segnalibri'. Potete attivare un segnalibro anche direttamente dal menu: in questo caso, si avvia Konqueror, che carica l'indirizzo corrispondente al segnalibro selezionato.

'Esegui comando' Digitate un comando nella finestra di dialogo. Questa funzione vi permette di avviare velocemente i programmi di cui conoscete il comando, senza doverli andare a cercare nei menu.

'Avvia nuova sessione' Per avviare una seconda sessione con desktop, selezionate 'Avvia nuova sessione' dal menu principale. Appare la schermata di login senza che la vostra sessione venga interrotta. Reimmettetevi nel sistema, magari utilizzando un altro window manager. Per tornare alla prima sessione, premete contemporaneamente (Ctrl), (Alt) e (F7). Se premete (F8) invece di (F7), tornate alla seconda sessione. Per passare ad altre sessioni, premete i tasti da (F9) a (F12), sempre assieme a (Ctrl) e (Alt).

‘Blocca schermo’ Quando vi allontanate dalla vostra postazione, KDE vi offre la possibilità di oscurare lo schermo o avviare un salvaschermo con password, il che vuol dire che solo voi potrete ripristinare la sessione. La password, in questo caso, non è altro che quel codice segreto di cui vi servite per fare il login. Questa funzione vi permette di proteggere i vostri documenti e le vostre mail da sguardi indiscreti.

‘Termina la sessione di...’ Con questa opzione, uscite dal sistema. Il programma vi chiederà, tuttavia, cosa debba fare dopo il vostro logout: se selezionate ‘Avvia sessione di...’, riappare la maschera di login e voi o un altro utente potrete immettervi sotto un altro nome utente. Alternativamente, potete spegnere il computer o riavviare il programma. Confermate la vostra scelta con ‘OK’ o lasciate tutto com’è, cliccando su ‘Annulla’.

4.2 Impostazioni individuali

Il desktop di KDE è completamente personalizzabile. Attraverso il menu principale, aprite il ‘Centro di controllo’ ed otterrete la finestra di dialogo di configurazione del desktop di KDE. Nelle prossime pagine, vi presenteremo i moduli più importanti. Potete anche avviare il centro di controllo con il comando `kcontrol`.

4.2.1 Usare il centro di controllo di KDE

Dopo aver avviato il centro di controllo di KDE, vedete la finestra principale. Il menu è nella parte superiore, mentre a sinistra è presente una barra laterale. I parametri di configurazione sono mostrati sulla destra.

Potete modificare l’aspetto della barra laterale dal menu ‘Visualizza’. Passate dalla visualizzazione ad albero a quella a icone o viceversa. Per configurare alcune scorciatoie vedete in ‘Impostazioni’ → ‘Configura scorciatoie’.

La barra laterale contiene tre schede. La prima ‘Indice’ mostra tutti i moduli secondo le preferenze impostate nel menu ‘Visualizza’. La seconda, ‘Cerca’, permette di cercare le opzioni in tutti i moduli inserendo delle parole chiave. La terza, ‘Aiuto’, potete visualizzare alcuni brevi testi di aiuto sul modulo selezionato.

4.2.2 Aspetto

Il modulo di configurazione di ogni singolo dettaglio dell'aspetto del vostro desktop. Con 'Sfondo' potete configurare il colore, un'immagine o una serie di immagini che ruotano, per lo sfondo del vostro desktop.

Se non gradite lo schema di colori attuale, potete modificarlo con 'Colori'. Potete personalizzare i colori per i menu, lo sfondo della finestra, i collegamenti e altro ancora.

I tipi di carattere (font) sono un aspetto essenziale del vostro desktop. Con 'Tipi di carattere' potete impostare il tipo di carattere predefinito. Questo modulo mostra un'anteprima del carattere selezionato, selezionate il tipo, la dimensione e lo stile con 'Scegli'.

'Icane' controlla lo stile delle icone per l'intero desktop. Potete selezionare lo stile classico KDE, Crystal SVG o altri stili. Personalizzate ulteriormente l'aspetto con 'Avanzate'.

'Segnalazione avvio applicazioni' configura il comportamento del puntatore del mouse durante l'avvio delle applicazioni, per esempio KDE mostra un'icona di occupato. Potete impostare lo stile di questo effetto e disabilitarlo in parte o completamente.

Un salvaschermo appare automaticamente quando il computer è inattivo per un certo periodo di tempo. Nel modulo 'Salvaschermo' potete impostare tutti i parametri necessari cliccando su 'Impostazioni'. Ulteriori parametri possono essere configurati tramite 'Impostazioni avanzate'.

KDE mostra all'avvio una piccola immagine. In 'Schermata d'avvio' potete impostare l'immagine e con 'Prova' vederla in anteprima.

Con 'Stile' potete modificare l'aspetto di tutti gli elementi dell'interfaccia utente (GUI). Scegliete uno stile per vederlo in anteprima nella finestra sottostante. 'Effetti' e 'Varie' permettono di configurare ulteriori aspetti come la trasparenza o le animazioni.

Alcuni utenti creano delle configurazioni che possono essere scaricate dall'Internet. 'Temi' permette di scegliere e installare diversi temi per il vostro desktop KDE.

Ulteriori elementi dello stile possono essere configurati tramite 'Decorazioni finestra', le modifiche sono mostrate in anteprima nell'esempio in basso.

4.2.3 Desktop

‘Comportamento’ permette di cambiare alcuni parametri generali sul vostro desktop. Potete attivare le anteprime per certi tipi di file o abilitare le icone dei dispositivi.

Il posto centrale per configurare le risorse definite dall’utente è ‘Configurazione delle risorse KDE’. Scegliete una risorsa come calendario, contatti o note, quindi fate clic su ‘Aggiungi’. A seconda della selezione, compare una finestra di dialogo dove specificare il tipo della nuova risorsa. Al passo successivo si apre una finestra con le opzioni specifiche per questo tipo. Se confermate con ‘Ok’, la risorsa può essere usata da altre applicazioni KDE come, per esempio, KOrganizer.

‘Desktop multipli’ vi permette di impostare fino a 20 desktop virtuali e di definirne il nome. Spostate il cursore per impostare il valore e usate i campi di immissione del testo per definirne il nome.

Con il modulo ‘Pannelli’ impostate la posizione del pannello. Potete posizionare il pannello ai quattro lati dello schermo. Le altre schede contengono le impostazioni per nascondere automaticamente il pannello o per aggiungere pannelli speciali. Potete anche modificare lo sfondo del pannello e abilitare la trasparenza.

Il modulo ‘Barra delle applicazioni’ configura il modo in cui vengono mostrate le applicazioni attive nel pannello. Con ‘Raggruppa applicazioni simili’ scegliete come raggruppare le applicazioni, potete anche impostare le azioni da eseguire in seguito alla pressione dei differenti tasti del mouse.

Come il gestore di finestre predefinito di KDE (KWin) gestisce il ridimensionamento o lo spostamento delle finestre è configurabile nel modulo ‘Comportamento delle finestre’.

In ‘Impostazioni specifiche delle finestre’ potete configurare il comportamento di alcune finestre particolari. Queste opzioni sono attive solo se usate KWin come gestore delle finestre.

4.2.4 Internet e rete

I moduli ‘Dispositivi Bluetooth’ e ‘Servizi Bluetooth’ si occupano della gestione dei vostri dispositivi e servizi Bluetooth.

KDE vi permette di impostare il valori massimi di attesa per diverse connessioni in ‘Preferenze connessione’.

‘Condivisione desktop’ è utile se desiderate invitare altre persone sul vostro desktop. Per motivi di sicurezza, permettete l’accesso solo agli utenti fidati.

‘Condivisione file’ può essere modificato solo se siete l’amministratore del sistema. Se siete root, potete aggiungere, modificare o rimuovere le cartelle che devono essere condivise.

Usate ‘Navigazione rete locale’ se volete navigare nella rete locale. È simile a “Network Neighborhood.” Tenete presente che avrete bisogno di alcuni pacchetti software aggiuntivi, specialmente il demone LISa (vedete il pacchetto `kdenetwork3-lisa`).

In ‘Proxy’, personalizzate i server proxy e SOCKS. Normalmente non dovrete modificare queste impostazioni a meno che non ve lo chieda il vostro amministratore di sistema.

Il modulo ‘Configurazione samba’ dovrebbe essere personalizzato solo tramite il centro di configurazione YaST.

Per Konqueror, provate il modulo ‘Navigazione Web’. Potete configurare i caratteri, i cookie e il comportamento di Konqueror come navigatore web.

4.2.5 Componenti di KDE

Il modulo ‘Scelta dei componenti’ si occupa della configurazione di alcuni programmi fondamentali. Al momento, potete configurare il programma di posta elettronica, l’editor di testi, il terminale, il programma per la messaggistica istantanea e il browser web. Ogni volta che un’applicazione di KDE necessita di un’applicazione di questo tipo, avvia quella predefinita in questo modulo.

KDE usa ‘Associazioni file’ per identificare il tipo di file e avviare l’applicazione adatta. In questo modulo potete configurare le icone, le estensioni dei file, la descrizione e l’ordine delle applicazioni da avviare.

Konqueror può anche essere usato come file manager. Il modulo ‘File Manager’ configura quali tipi di carattere usare e la loro dimensione, quale indirizzo per la Home usare, se le anteprime sono abilitate e se consentire le azioni di copia e spostamento rapido.

‘Gestione servizi’ fornisce l’elenco dei plugin disponibili in KDE, divisi tra quelli attivabili all’avvio e quelli attivabili su richiesta delle applicazioni. Normalmente non dovete modificare nulla in questo modulo in quanto è fondamentale per il corretto funzionamento di KDE.

Con ‘Controllo ortografico’, KDE fornisce supporto per due diffusi programmi di controllo ortografico: ASpell e ISpell. In questo modulo impostate la configurazione predefinita, usata da diverse applicazioni KDE.

4.2.6 Periferiche

Questo modulo permette di accedere alle finestre di configurazione di mouse, tastiera e stampante.

4.2.7 Controllo energia

Questo modulo è rilevante solo per i portatili. ‘Batteria computer portatile’ controlla lo stato delle batterie. Affinché possa funzionare, il software per la gestione dell’energia deve essere installato.

4.2.8 Regionali e accesso facilitato

In ‘Accesso facilitato’ potete impostare le funzioni che facilitano l’uso del sistema agli utenti con disabilità motorie o visive.

In ‘Lingua e Paese’ impostate le opzioni di localizzazione. Potete aggiungere più di una lingua e impostare individualmente il modo in cui visualizzare le date, la valuta e i numeri nelle applicazioni di KDE.

Per modificare la configurazione della tastiera utilizzate ‘Mappatura della tastiera’. Potete impostare diversi schemi da utilizzare con diverse lingue, per esempio potete passare dallo schema di tastiera italiana a quello per la tastiera americana e vice versa. Abilitate la mappatura della tastiera con ‘Abilita le mappature della tastiera’ e selezionate uno o più mappature dalla lista. Ulteriori impostazioni sono disponibili in ‘Opzioni Xkb’.

In ‘Scorciatoie della tastiera’ potete associare determinate azioni a una combinazione di tasti.

4.2.9 Sicurezza e Privacy

Per rendere KDE più sicuro ‘Crittografia’ vi permette di configurare SSL (secure socket layer). Questo viene usato in diverse applicazioni KDE e non. Potete anche gestire i vostri certificati personali.

Il gestore delle password di KDE è configurabile da ‘Portafogli di KDE’. A parte alcune impostazioni generali, potete creare nuovi portafogli, avendone quindi a disposizione diversi, da associare, per esempio, a diverse azioni.

Se desiderate modificare le vostre impostazioni personali, andate al modulo 'Password e account utente'. Qui potete modificare la vostra password, il vostro nome e le impostazioni del vostro account di posta elettronica.

Il modulo 'Privacy' può essere usato per ripulire la cronologia della cache, quella dei siti visitati, i cookie e altre ancora.

4.2.10 Suono e Multimedia

Impostate qui il funzionamento del sistema sonoro. Su 'Campanella di sistema', potete assegnare un segnale sonoro alle comunicazioni di sistema. Specificate il volume, l'acutezza del tono e la durata.

Il sistema usa dei messaggi per comunicarvi una serie di eventi. In questo modulo potete configurare altri tipi di segnalazione per diversi tipi di eventi (come il completamento di un compito) che richiedano una vostra reazione immediata. Nella parte superiore della finestra di dialogo, un menu a tendina vi permette di scegliere il programma di configurazione dei messaggi di sistema. Una volta selezionato un programma, nella parte inferiore della finestra, appare una vista di eventi che il programma comunicherà all'utente. Per ogni programma potete aprire un dialogo di configurazione ('Azioni').

la finestra di dialogo di configurazione dei messaggi di sistema prevede normalmente solo la casella 'Riproduci un suono' per il segnale acustico. Con 'Più opzioni', otterrete altri tipi di azioni: potete far scrivere il messaggio in un log file, eseguire un programma o far visualizzare il messaggio in una finestra a parte. Nella parte inferiore del dialogo, poi, potete attivare o disattivare i 'Controlli rapidi' per tutte le applicazioni.

4.2.11 Amministrazione di sistema

Se desiderate installare nuovi tipi di carattere (font) l'Installatore dei tipi di carattere fa al caso vostro. Questo modulo elenca i font installati nella vostra cartella personale. Cliccando su un tipo di carattere viene mostrata una frase in anteprima. Potete aggiungere facilmente nuovi font con 'Aggiungi caratteri'. Per modificare i caratteri disponibili a livello globale sul sistema, fate clic su 'Modalità amministratore'.

Il modulo 'Kernel di linux' è efficace solo se avete installato i sorgenti del kernel. Vi può essere utile solo se siete un programmatore e volete compilare un nuovo kernel personalizzandone le opzioni.

Con 'Gestione degli accessi', potete modificare l'aspetto, il tipo di carattere usato e l'immagine di sfondo, il comportamento in fase di spegnimento, e altre opzioni per la schermata di login.

Per modificare i percorsi predefiniti di KDE andate al menu 'Percorsi'. Potete configurare tre diversi percorsi: desktop, avvio automatico, e documenti.

4.3 Konqueror: il file manager

Konqueror è web browser, file manager e visualizzatore file allo stesso tempo. Nelle prossime pagine, tratteremo l'uso di Konqueror come file manager, se siete interessati all'utilizzo di Konqueror come web browser, consultate la capitolo 10 a pagina 165.

Per avviare il programma, fate clic sull'icona con la casetta, nella barra di controllo oppure premete la combinazione di tasti (Alt)-(F2) e immettete `konqueror $HOME`. Si aprirà una finestra di Konqueror con il contenuto della vostra home directory. La finestra del file manager è suddivisa nei seguenti elementi: la barra dei menu (in alto), seguita dalla barra degli strumenti e dalla riga dell'indirizzo. La parte inferiore della finestra consiste dell'area di navigazione e della finestra principale di visualizzazione delle pagine.

4.3.1 Anteprima dei file

Konqueror può mostrarvi l'anteprima di alcuni tipi di file. Normalmente questa funzione si attiva se state visualizzando il contenuto di una directory. Funziona solamente se avete attivato la visualizzazione a icone (vedete in 'Visualizza' → 'Modalità di visualizzazione'). L'anteprima dei file può semplificare il lavoro di ogni giorno, nelle directory con molti file può darvi una rapida idea del contenuto dei file. A volte questo non è molto utile, come nel caso dei file pacchetto, comunque se spostate il puntatore del mouse sull'icona del file, Konqueror mostra una piccola finestra contenente ulteriori informazioni.

Potete impostare per quali file deve essere mostrata l'anteprima: andate a 'Impostazioni' → 'Configura Konqueror' e aprite la sezione 'Antepreme & Informazioni'. Konqueror fa distinzione tra protocolli locali e protocolli Internet, ogni protocollo può essere attivato individualmente. Confermate con 'Ok'.

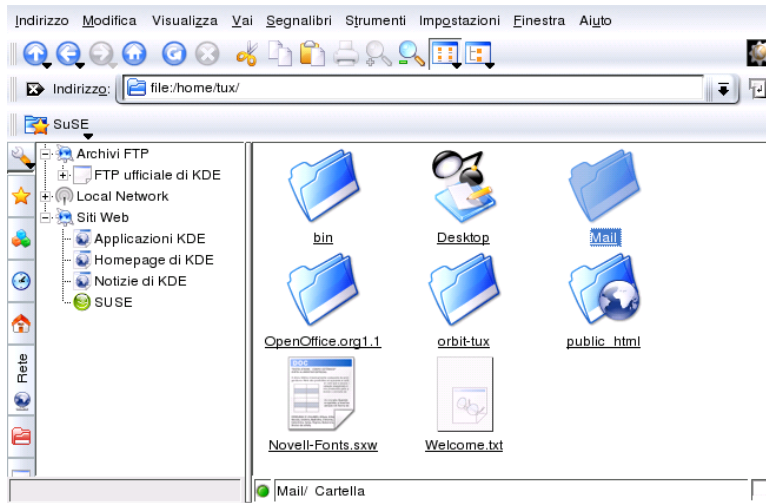


Figura 4.1: Il file manager Konqueror

4.3.2 Associazioni dei file

Un moderno sistema desktop dovrebbe sapere come trattare certi tipi di file. Con Konqueror potete decidere quale applicazione usare per aprire un determinato tipo di file. Andate a 'Impostazioni' → 'Configura Konqueror' e aprite la sezione 'Associazioni file'. Se state cercando per una estensione usate 'Trova schema di nome file'. La lista sottostante indicherà solo i file corrispondenti all'estensione inserita.

Per esempio, per modificare l'applicazione per i file MP3, inserite mp3 e viene mostrata una voce x-mp3. Dopo aver cliccato con il tasto sinistro del mouse, sulla destra si apre la finestra di dialogo delle impostazioni per questo tipo di file. Potete modificare le estensioni per questo tipo di file, la descrizione e l'ordine con cui vengono proposte le applicazioni per aprirlo. Se la vostra applicazione non è nell'elenco, fate clic su 'Aggiungi...' e inserite il comando corrispondente all'applicazione con cui volete che sia aperto questo tipo di file. Per modificarlo, fate clic sul programma da spostare e assegnategli una diversa priorità con 'Sposta in alto' o 'Sposta in basso'. L'applicazione con la priorità più alta sarà quella predefinita quando fate clic su un file di questo tipo.

Può succedere che un certo tipo di file non compaia nell'elenco. Con 'Aggiun-

gi', si apre una finestra di dialogo in cui potete selezionare un gruppo e inserire il tipo di file. Il gruppo determina la categoria del file, per esempio audio, immagine, testo o video. Di solito il tipo di file rientra in una di queste categorie. In 'Nome del tipo', inserite il nome del tipo di file. Dopo aver cliccato su 'Ok', scegliete l'estensione del nome di file. Inserite quindi l'applicazione da utilizzare e confermate con 'Ok'.

4.3.3 Il menu di Konqueror

'Indirizzo' Con il menu 'Indirizzo', potete aprire altre finestre di Konqueror: fate clic su 'Nuova finestra' e si apre la vostra home directory; con 'Duplica finestra', appare una seconda finestra con il medesimo contenuto della prima. Potete anche inviare un file o (nel browser) un link (collegamento ad un file) per e-mail. Fate clic su una di queste opzioni e si apre il KMail-Composer: indicate l'indirizzo del destinatario e compilate il testo della mail. Il file da inviare è già allegato ed il link viene aggiunto al testo dell'e-mail. Servitevi di questo menu anche per stampare.

'Modifica' La maggior parte delle voci di 'Modifica' si attivano quando evidenziate un'icona con il mouse, nella finestra principale. Accanto alle solite funzioni (taglia, copia, aggiungi, rinomina, cestina ed elimina), il programma vi offre anche la funzione 'Nuovo', che vi permette di creare nuove directory e nuovi documenti o nuovi link. Con 'Modifica', potete visualizzare e modificare le proprietà di un file o di una directory. Questa funzione riguarda soprattutto i diritti di accesso: potete cambiare i diritti di lettura, scrittura ed esecuzione di tutti gli utenti o gruppi per ogni tipo di file. I file della finestra principale possono essere selezionati con un clic (o passando sui file con il tasto sinistro premuto, se se ne voglia selezionare più di uno) oppure passando dalla funzione 'Seleziona'.

'Visualizza' Il menu 'Visualizza' vi offre diversi modi di visualizzazione del contenuto di una directory. Se la directory è molto piena, vi consigliamo il modo testo o ad albero. Per i documenti HTML, attivate l'opzione 'Usa index.html'. Se uno di questi documenti è già memorizzato in una delle directory del sistema, il programma lo andrà a caricare direttamente da questa directory. Con 'Dimensione icone', 'Mostra i file nascosti', 'Ordina' e 'Mostra dettagli', potete configurare le icone e la grafica della finestra principale, magari cambiando il colore o inserendo un'immagine sullo sfondo della finestra ('Configura sfondo').

‘Vai’ Il menu ‘Vai’ contiene delle funzioni di navigazione come ‘Su’, ‘Indietro’, ‘Avanti’ o ‘URL della Home’. Il modo più semplice e veloce di usare queste funzioni è servendosi della barra degli strumenti. Accanto a queste funzioni, se ne trovano anche delle altre tipiche del centro del controllo (programmi, impostazioni, cestino, ecc.). Alla fine di questo menu, vengono riportate anche le directory aperte recentemente.

‘Segnalibri’ I segnalibri (o bookmark) possono essere indirizzi di Internet (URL) o percorsi di file o directory del vostro sistema. Fate clic su ‘Aggiungi segnalibro’: l’indirizzo che vedete nella riga in alto viene memorizzato sotto la riga stessa come segnalibro. Basta fare clic su questo segnalibro per aprire direttamente la pagina corrispondente. Vi consigliamo di conservare questi segnalibri in una directory a parte. Vi è già la cartella SuSE che contiene i siti più importanti su SUSE LINUX. Con ‘Modifica segnalibro’, si apre il Bookmark Editor, con cui potete cancellare o cambiare il nome di vecchi segnalibri o spostarli in un’altra cartella con il Drag and Drop.

‘Strumenti’ Questo menu contiene funzioni diverse, come ‘Esegui comando’, ‘Apri terminale’ e ‘Cerca file’.

La funzione ‘Filtro vista’ vi permette di visualizzare nella finestra solo determinati tipi di file. Ad esempio, se desiderate aprire una directory che contiene immagini di diversi formati, potete impostare il programma in modo tale che vi mostri solo le immagini in formato PNG. L’utilità di questa funzione consiste nel fatto che “snellisce”, almeno visualmente, le directory più voluminose.

Con l’opzione ‘Crea galleria di immagini’, il programma cerca le immagini contenute in una determinata directory, le raggruppa in un file html e ve le mostra, tutte insieme e in una finestra a parte, in forma di una galleria di miniature. Cliccando su questa funzione, si aprirà un dialogo nel quale potrete configurare i caratteri, il numero di immagini per riga ed altri parametri della galleria di immagini.

Impostazioni Nel menu delle impostazioni, potete configurare l’aspetto e le funzioni della finestra di Konqueror. Per far sparire la barra dei menu, selezionate l’opzione ‘Mostra la barra dei menu’. Per farla riapparire, premete contemporaneamente i tasti **Ctrl**-**M**.

I cosiddetti “profili delle viste” sono dei gruppi di parametri che determinano il modo in cui il contenuto di una finestra vi viene mostrato. Questi gruppi sono organizzati secondo modelli predefiniti. Fate clic su ‘Carica

profilo della vista' e potrete scegliere tra i vari modelli preimpostati. Il profilo di navigazione, per fare un esempio, è quello che viene usato quando fate clic sull'icona di Konqueror nella barra di controllo. Naturalmente, potete creare dei profili personalizzati con l'opzione 'Configura profili vista'. Provate anche la funzione 'Configura scorciatoie', per impostare delle combinazioni di tasti. Per modificare, invece, i parametri generali della barra degli strumenti e del file manager, fate clic su 'Configura Konqueror'.

- 'Finestra' Con il menu 'Finestra', potete dividere la finestra principale in orizzontale e verticale. Potete anche creare una sottofinestra, creando una finestra nuova o duplicando una finestra preesistente.
- 'Aiuto' Il menu 'Aiuto' contiene il manuale di Konqueror o la funzione 'Cos'è questo?'. Quest'ultima funzione si ottiene anche cliccando sul punto interrogativo nella cornice della finestra, in alto a destra. Il puntatore del mouse diventa un punto interrogativo: fate clic sull'icona sulla quale desiderate informazioni e apparirà un testo di spiegazione (se disponibile). L'aiuto vi offre anche una piccola introduzione a Konqueror e la possibilità di scrivere ai suoi autori. Le opzioni 'Informazioni su Konqueror' e 'Informazioni su KDE' contengono invece il numero di versione e di licenza, il nome dei programmatori e le traduzioni dei vari progetti.

4.3.4 La barra degli strumenti

La barra degli strumenti vi porta velocemente alle funzioni più utili del menu principale. Lasciate il puntatore del mouse per un paio di secondi sull'icona che vi interessa ed apparirà una breve descrizione. Cliccando con il tasto destro del mouse su un punto vuoto della barra degli strumenti, aprirete un menu contestuale con cui potrete cambiare la posizione della barra degli strumenti, passare dalla visualizzazione a icone a quella testuale o mista, modificare le dimensioni delle icone e attivare nuove barre. Con 'Configura barre degli strumenti', si apre una finestra di dialogo di configurazione. Al margine destro della barra degli strumenti, si trova un'icona di Konqueror che si anima, mentre viene caricato qualcosa nella sua finestra.

4.3.5 La riga dell'indirizzo

La riga dell'indirizzo è un simbolo nero con una X bianca. Fate clic su questo simbolo ed il contenuto della riga viene cancellato. Ora potete immettere un indirizzo nuovo. Un indirizzo può essere un percorso (come quando caricate la vostra

home directory) o un URL (ovvero l'indirizzo di un sito web). Dopo aver digitato un indirizzo, premete il tasto invio o fate clic sull'icona 'Vai a' accanto alla riga. Con la freccia nera, a destra della riga dell'indirizzo, potete anche richiamare degli indirizzi che avete caricato negli ultimi tempi. Questa funzione vi risparmia la fatica di doverli riscrivere per intero. Ancora più pratico, naturalmente, è contrassegnare un indirizzo che usate spesso con un segnalibro e usare il segnalibro per caricarlo quando vi serve.

4.3.6 La finestra principale

La finestra principale vi mostra il contenuto del sito o della directory di cui avete immesso l'indirizzo. Fate clic su una delle icone della finestra principale e si aprirà il file corrispondente su Konqueror o nel programma necessario per poterci lavorare. Fate clic su un pacchetto RPM e vi viene mostrato il commento che lo riguarda. Per installarlo, premete il pulsante 'Installa pacchetto con YaST' ed inserite la password di root.

Cliccando con il tasto destro del mouse su un'icona, si apre un menu contestuale il cui contenuto varia a seconda del tipo di file. Questo menu può offrirvi le solite funzioni ('Taglia', 'Copia', 'Incolla' e 'Elimina'), ma anche 'Apri con...', con la quale potete scegliere l'applicazione più adatta ad aprire il file.

Il modo più pratico di eseguire certe azioni, resta tuttavia il "Drag and Drop" (trascinamento con il mouse). Ad esempio, per spostare un file da una finestra di Konqueror all'altra, fate clic con il tasto sinistro del mouse sull'icona e trascinate al punto di destinazione. Konqueror vi chiederà poi se desiderate spostare il file, copiarlo o creare un collegamento.

4.4 I più importanti programmi di servizio

In questa sezione, vi presentiamo una serie di programmi che vi faciliteranno il lavoro con KDE. Sono programmi che si occupano dei compiti più disparati: dall'amministrazione delle chiavi, la cifratura e la firma di file ed e-mail, agli appunti e la formattazione di dischetti, la creazione di archivi e la condivisione del desktop con altri utenti.

4.4.1 Creare una galleria di immagini

Per aiutarvi a gestire le vostre immagini, Konqueror ve le riunisce tutte in un file di miniature in formato HTML. Per creare questo file, aprite la directory con-

tentente le immagini su Konqueror e fate clic sul menu ‘Strumenti’ → ‘Crea una galleria di immagini’. Si apre una finestra di dialogo in cui inserirete il titolo della galleria, il numero di immagini per riga, il colore di sfondo e di primo piano e tutta una serie di altri parametri. Fate clic poi su ‘Crea’: con la procedura standard, Konqueror crea un file di nome `index.html`. Aprite questo file e vedrete che contiene le vostre immagini in miniatura (thumbnail). Per visualizzare le immagini a finestra piena, basta fare clic su quella che desiderate ingrandire.

4.4.2 Gestione delle password con KWallet

Ricordare tutte le password per accedere a tutte le risorse che richiedono un login può diventare problematico. KWallet è un “portafoglio virtuale” che vi permette di memorizzare, in forma cifrata, tutte le informazioni di accesso in un unico posto, e di accedere a tutte queste informazioni, dovendo ricordare una sola password, necessaria per sbloccare tutte le altre. Normalmente, non occorre selezionare manualmente una delle password salvate in KWallet, KDE riconosce se una risorsa necessita di autenticazione e KWallet viene avviato automaticamente.

Importante

Protegete la vostra password di KWallet

Se dimenticate la vostra password di KWallet, non esiste un modo per recuperarla, inoltre chiunque conosca la vostra password può accedere a tutte le informazioni contenute nel portafoglio.

Importante

Configurare KWallet

Quando avviate KWallet per la prima volta, compare una finestra di dialogo con un messaggio di benvenuto. Scegliete quindi se fare un ‘Setup di base’ (raccomandato) o un ‘Setup avanzato’. Se avete scelto il setup di base, decidete se volete che KWallet salvi le informazioni di accesso: alcune applicazioni KDE come KMail o Konqueror, possono usare KWallet per memorizzare i dati dei moduli web e i cookie. Selezionate quindi ‘Sì, voglio usare KWallet per memorizzare le mie informazioni personali’ e confermate con ‘Finisci’.

Se avete scelto ‘Setup avanzato’ avete a disposizione ulteriori opzioni per la configurazione dei livelli di sicurezza. Le impostazioni predefinite sono adatte alla maggior parte degli utenti, potete comunque personalizzarle all’occorrenza. ‘Chiudi quando inattivo per’ chiude il portafoglio dopo il periodo di inattività

specificato. Per salvare separatamente le password locali e quelle remote potete selezionare 'Portafogli differente per le password locali'. Chiudete con 'Finisci'.

Una volta configurato, KWallet compare nel pannello. Fate clic con il tasto destro del mouse sull'icona corrispondente e selezionate 'Configura portafogli' se volete modificare la configurazione del portafogli. Si apre una finestra di dialogo dove potete configurare le impostazioni e il comportamento del programma.

La finestra di gestione di KWallet

Per memorizzare i dati nel vostro portafogli o per visualizzarne il contenuto, aprite la finestra di gestione cliccando sull'icona di KWallet. La cartella `kdewallet` è quella predefinita per le vostre password. Fate clic su `kdewallet` e vi viene richiesta la password per aprire il portafogli. Dopo aver effettuato con successo il login, potete vedere la finestra principale. Questa è divisa in quattro parti: in alto a sinistra è mostrato il sommario, in alto a destra le sotto-cartelle, in basso a sinistra il contenuto della cartella attiva e in basso a destra il contenuto della registrazione selezionata. La finestra è mostrata nella figura 4.2 a fronte.

Per inserire una nuova registrazione procedete come indicato:

Procedure 4.1: Inserire nuovi oggetti nel portafogli

1. Potete aggiungere una nuova registrazione solo a 'Form data' o 'Passwords'. Usate 'Form data' se avete delle coppie chiave-valore, 'Passwords' può anche contenere delle registrazioni su più righe.
2. Cliccate con il tasto destro del mouse sull'icona corrispondente.
3. Si apre una finestra di dialogo in cui inserire il nome per la nuova voce. Inserite il nome e confermate con 'Ok'.
4. Il vostro oggetto è ora disponibile nella cartella selezionata, fateci clic sopra per mostrarne il contenuto nella parte destra, inizialmente l'oggetto è vuoto.
5. Inserite una nuova coppia chiave-valore cliccando con il tasto destro del mouse e scegliendo 'Nuova voce'. Tutte le registrazioni sono mostrate in una tabella.
6. Date un nome alla vostra chiave, attivate quindi 'Mostra i valori' e fate clic sulla cella del valore per inserirlo.
7. Salvate le modifiche con 'Salva'.

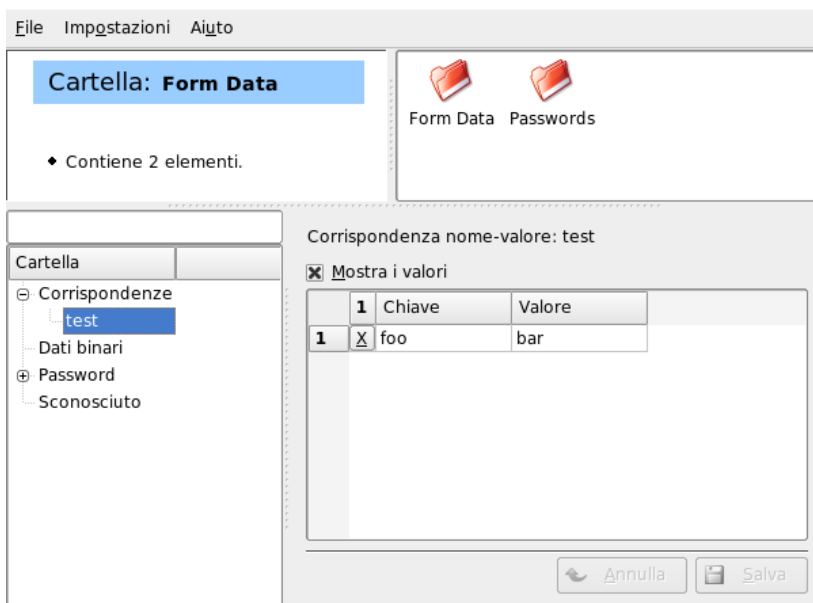


Figura 4.2: La finestra di gestione di KWallet

Potete cambiare la vostra password quando volete con 'File' → 'Cambia password'.

Caratteristiche avanzate

Probabilmente non occorreranno ulteriori accorgimenti per usare in modo trasparente KWallet: il programma infatti gira in sottofondo e si attiva automaticamente al momento del bisogno. Una caratteristica molto utile di KWallet consente di trasferire i file delle password da un computer all'altro, per esempio sul vostro computer portatile. Per semplificare questo compito, i portafogli possono essere trascinati con il mouse dalla finestra di gestione a una finestra del file manager. Per esempio potete salvare il portafogli su una penna USB e portarlo sempre con voi.

4.4.3 KGet, il download manager

KGet è il download manager di KDE. KGet vi permette di gestire i vostri download in una finestra a parte, dove li potrete fermare e riprendere, o eseguirne diversi in contemporanea o programmando tempi diversi.

Aggiungere un download

Aprire KGet, premendo **(Alt)-(F2)** e digitando `kget`. All'inizio, appare una finestra di dialogo. Confermate: KGet viene integrato in una finestra di Konqueror. La finestra di dialogo viene chiusa e KGet si integra nella pannello di sistema della barra di controllo, sotto forma di una icona con una freccia diretta verso il basso.

Fate clic su questa freccia e si apre un'altra finestra di dialogo che vi mostra i trasferimenti in corso. Per aggiungerne un'altro alla lista, aprite il menu 'File' → 'Aggiungi'. Si apre una finestra di dialogo: digitate un URL e confermate con 'Ok'. Ora, indicate il percorso di destinazione dei dati che desiderate scaricare. Alla fine, il nuovo trasferimento viene aggiunto alla finestra principale di KGet ed avviato.

Alternativamente, potete anche usare il pratico trascinamento con il mouse (Drag-n-Drop): fate clic su un file (ad esempio, un file su un server FTP) nella finestra di Konqueror e, tenendo premuto il tasto sinistro del mouse, trascinatelo nella finestra principale.

Trasferimenti programmati

Potete anche programmare l'ora di inizio di un download. Attivate il menu 'Opzioni' → 'Offline Mode'. A partire da questo momento, tutti i download che aggiungete non vengono avviati subito, ma vanno a finire in una lista d'attesa. Per programmarne l'inizio, fate clic due volte su una delle voci. Si apre una finestra di dialogo: fate clic su 'Ampliato' ed appariranno altri parametri. Inserite quindi il giorno, il mese, l'anno, l'ora ed il minuto d'inizio del trasferimento e chiudete la finestra.

Quando avrete programmato tutto quello che vi era da programmare, potete rimettere KGet in modalità online disattivando 'Opzioni' → 'Offline Mode'. Da questo momento, tutte le trasmissioni che avete programmato verranno avviate nel momento previsto.

Impostazioni

Il menu 'Impostazioni' → 'Configura KGet' vi offre anche altri parametri, come il tipo di connessione, le directory di destinazione per determinati tipi di dati, ecc. ecc.

4.4.4 Gli appunti di Klipper

Klipper contiene tutti quei frammenti di testo che evidenziate con il mouse. Questi frammenti possono essere poi copiati in altre applicazioni, portando il puntatore del mouse nel punto in cui desiderate ricopiarli e premendo il tasto centrale del mouse (o entrambi i tasti contemporaneamente, se il vostro mouse ne ha solo due). Il testo in questione viene trasferito da Klipper al documento di destinazione.

Klipper viene caricato insieme a KDE. Lo trovate sotto forma di cartellina, nella barra di controllo. Cliccando sul simbolo, vi viene mostrato il contenuto della memoria del programma. Il menu contiene gli ultimi sette frammenti di testo che avete evidenziato (figura 4.3 in questa pagina). Se un frammento è particolarmente lungo, ne vengono mostrate solo le prime righe. I frammenti sono elencati in ordine cronologico, partendo dal più recente, che è contrassegnato anche da un visto. Per copiare uno dei frammenti in un programma, selezionatelo con il tasto sinistro del mouse, portate il puntatore nel documento di destinazione e fate clic il tasto di mezzo del mouse nel posto in cui desiderate trasferire il frammento.

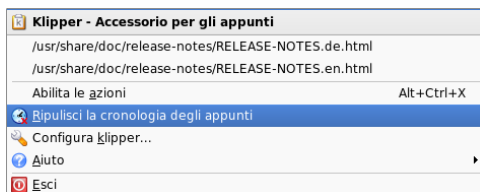


Figura 4.3: Gli appunti di Klipper

Accanto alla lista di frammenti, il menu di Klipper contiene anche le seguenti opzioni:

Abilita le azioni Selezionando questa opzione, essa viene contrassegnata da un visto. Da questo momento, quando, ad esempio, evidenzierete un URL

con il mouse, si aprirà una finestra dalla quale potete selezionare un browser per visualizzare questo URL. Fate clic poi su 'Azioni abilitate': il visto scompare ed il programma non vi offre più questo tipo di funzioni automatiche.

Ripulisci la cronologia degli appunti Tutti i frammenti memorizzati su Klipper vengono cancellati.

Configura Klipper Questa opzione vi porta alla finestra di dialogo di configurazione di Klipper. Klipper è molto flessibile: potete configurarlo in modo da avviarlo con una combinazione di tasti o usare un comando. Per maggiori dettagli, consultate il manuale di Klipper. Agli ex utenti di Windows consigliamo l'opzione del dialogo 'Generale', che otterrete con la combinazione di tasti **Ctrl-C** (per copiare), **Ctrl-X** (per tagliare) e **Ctrl-V** per inserire. Nella cornicetta nera, alla voce 'Comportamento appunti/selezione', attivate la prima opzione, 'Sincronizza i contenuti degli appunti e della selezione'. In questo modo, potete usare sia il mouse che le tipiche combinazioni di tasti di Windows per copiare il contenuto di Klipper su altri file.

Aiuto L'aiuto vi offre il manuale di Klipper, la segnalazione di un bug ai programmatori o le informazioni tecniche su Klipper e KDE.

Esci: Con 'Esci', si apre una finestra, che vi chiede se Klipper debba essere lanciato la prossima volta che avviate KDE. Se scegliete 'No', la prossima volta, vi toccherà lanciarlo dal menu principale. Se selezionate su 'Annulla', il programma resta aperto.

4.4.5 Ark: per aprire, comprimere e creare archivi

Per risparmiare memoria, vi sono dei programmi chiamati archiviatori, con i quali potete ridurre (comprimere) file e directory ad una frazione della loro grandezza. Con Ark potete gestire tutti questi archivi. Ark supporta i formati più comuni, come zip, tar.gz, tar.bz2, lha, rar e altri.

Per avviare Ark, passate per il menu principale o immettete il comando `ark` nella riga di comando. Se avete già degli archivi, potete anche spostarli da una finestra di Konqueror in una di Ark. Il programma vi mostrerà il contenuto degli archivi che avete appena trasferito. Per integrare il contenuto di Ark in Konqueror, fate clic sull'archivio nella finestra di Konqueror con il tasto destro del mouse e selezionate 'Anteprima su programma di gestione archivi'. Altrimenti, su Ark, selezionate 'File' → 'Apri' e aprite il file direttamente (vedete la figura 4.4 a fronte).

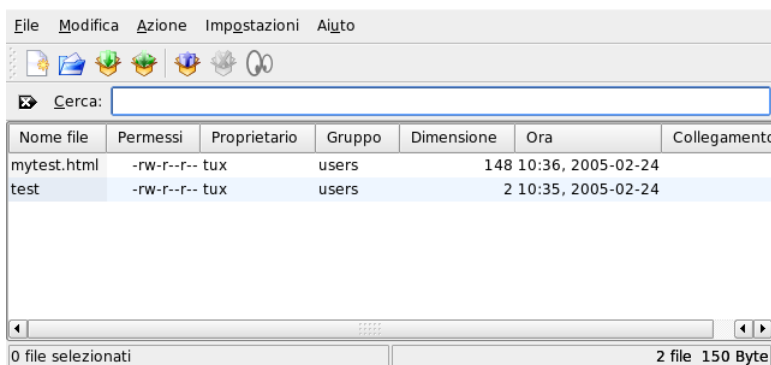


Figura 4.4: Ark: anteprima di un archivio

Una volta aperto l'archivio, vi vengono offerte diverse funzioni. Ad esempio, il menu 'Azione' contiene le opzioni 'Aggiungi file' o 'Aggiungi directory', 'Elimina', 'Estrai', 'Visualizza', 'Modifica' o 'Apri con'.

Per creare un nuovo archivio, andate su 'File' e selezionate 'Nuovo'. Si apre una finestra nella quale potrete inserire il nome del nuovo archivio. Dal menu contestuale 'Formato archivio', selezionatene anche il formato. Quando avrete inserito il nome dell'archivio e confermato con 'Salva' o (Invio), si aprirà una finestra vuota nella quale potrete trasferire file o directory da Konqueror. Ark li trasforma in archivi del formato da voi scelto. Per maggiori dettagli su Ark, consultate anche il 'Manuale di Ark' del menu 'Aiuto'.

4.4.6 KSnapshot: fotografare lo schermo

KSnapshot vi permette di fotografare lo schermo o la finestra delle applicazioni. Per aprire KSnapshot, andate al menu principale o inserite il comando `ksnapshot` nella riga di comando. La finestra di dialogo di KSnapshot si suddivide in due parti (vd. figura 4.5 nella pagina successiva). La parte superiore rappresenta l'immagine che si trova attualmente sullo schermo e contiene tre pulsanti per creare e salvare gli snapshot. Nella parte inferiore, invece, trovate delle opzioni che vi permettono di creare immagini voi stessi.

Per fotografare lo schermo, impostate il 'Ritardo per la foto' in secondi: è il lasso di tempo che passa tra il vostro clic su 'Nuova foto' e lo scatto della fotografia.

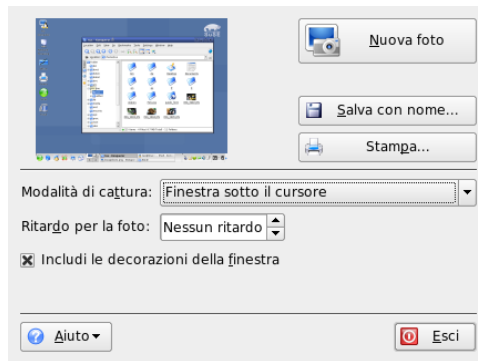


Figura 4.5: KSnapshot: fotografare lo schermo

Se l'opzione 'Scatta la foto solo alla finestra contenente il puntatore' è attiva, il programma "fotografa" solo lo schermo in cui si trova il cursore del mouse. Con la procedura standard, viene fotografata ogni finestra su cui si trovi il cursore. Questa funzione può essere naturalmente modificata nel menu a tendina, alla voce 'Modalità snapshot'. Per salvare lo screenshot, poi, fate clic su 'Salva con nome' ed assegnate un nome all'immagine. Per stampare la fotografia, fate clic su 'Stampa'.

4.4.7 Visualizzare file PDF con KPDF

PDF è probabilmente uno dei formati più diffusi. KPDF è un programma KDE che vi permette di aprirli e stamparli.

Avviate KPDF premendo **(Alt)-(F2)** e immettendo il comando `kpdf`. Caricate un file PDF con 'File' → 'Apri'. KPDF mostra il contenuto del file nella finestra principale. A sinistra trovate una barra laterale con le miniature e una vista dei contenuti. Le miniature danno un'idea del contenuto delle pagine, la vista dei contenuti mostra i segnalibri per navigare nel documento, sempre che il file PDF che avete aperto supporti i segnalibri.

Per visualizzare contemporaneamente due pagine nella finestra, selezionate 'Visualizza' → 'Due pagine'. La visualizzazione dipende dalle opzioni attivate nel menu 'Visualizza'.

Un'altra opzione utile consente di selezionare tramite lo strumento seleziona l'area a cui siete interessati. Definite un rettangolo e scegliete nella finestra che compare, se desiderate copiare nella clipboard l'area selezionata sotto forma di immagine o testo. Potete anche salvare l'area selezionata su un file.

4.4.8 Strumenti di KDE per l'accesso facilitato

KDE offre ai disabili diversi tipi di supporto per il lavoro di ogni giorno al computer. Ci sono numerose opzioni nel centro di controllo di KDE, in particolare sotto 'Regionali e accesso facilitato' → 'Accesso facilitato'. Alcuni programmi, vengono inoltre in aiuto per compiere alcune azioni particolari.

KMag—Ingrandite il vostro desktop

Le persone con problemi di vista hanno possibilità limitate per migliorare la visibilità del proprio desktop. La dimensione dei caratteri può essere ingrandita ma non è sempre la soluzione ottimale. Lo strumento KMag può contribuire a migliorare la situazione. È uno strumento per ingrandire il vostro desktop. Avviate lo con il comando `kmag` per vedere nella finestra di KMag una parte dello schermo ingrandita.

Impostate alcune opzioni fondamentali con la barra degli strumenti, come il livello di zoom, la frequenza di aggiornamento, e il comportamento del programma. Potete ingrandire la zona attorno al cursore del mouse, aprire una finestra per ingrandire una porzione selezionata dello schermo o ingrandire l'intero schermo. Arrestate il processo con (F5). Premete ancora (F5) per riavviarlo.

KTTS—Il sintetizzatore vocale di KDE

KTTS è un'implementazione di un sistema per convertire il testo in voce. Questo consente ad altre applicazioni di utilizzare il sottosistema in maniera consistente. Le capacità di KTTS comprendono la lettura di un file di testo, la generazione di messaggi vocali dagli eventi di KDE, e la lettura in toto o in parte delle pagine web visitate con Konqueror. Prima di configurare KTTS, assicuratevi di avere installato `festival` e il pacchetto di accesso facilitato di KDE.

Nota

Lingue aggiuntive

Per questioni di licenza, in questa distribuzione è stata inclusa solo la lingua inglese. Per ulteriori informazioni su festival e per scaricare lingue aggiuntive fate riferimento a <http://festvox.org/>.

Nota

Per avviare KTTS, premete **(Alt)-(F2)** e inserite `kttsmgr`. Se avviate KTTS per la prima volta, compare la schermata degli “oratori” con una lista vuota. Fate clic su ‘Aggiungi’ per aggiungerne uno alla lista. Si apre una nuova finestra di dialogo in cui potete selezionare un plugin per la sintesi vocale scegliendone il nome o la lingua. Dopo aver scelto un metodo per la sintesi vocale, le finestre vengono aggiornate. Per esempio, selezionate la casella del sintetizzatore e scegliete ‘Festival Interactive’. Se confermate con ‘Ok’, il sintetizzatore si configura automaticamente.

In questo esempio l’“oratore” ‘Festival Interactive’ viene aggiunto alla lista. Per configurarlo, selezionatelo e scegliete ‘Edit’. Si apre una finestra di dialogo come quella mostrata in figura 4.6 a fronte. Nella finestra, scegliete quindi la voce (se sono più d’una), impostate il volume, la velocità, l’intonazione e provatela; infine confermate con ‘Ok’.

KTTS ha alcune schede aggiuntive. Con ‘Generale’, abilitate o disabilitate il servizio di sintesi vocale. Le notifiche sono messaggi inviati dalle applicazioni al sistema KDE. Potete configurarlo con ‘Speak notifications (KNotify)’. Per integrare KTTS nel vassoio di sistema, selezionate la relativa casella.

La scheda ‘Oratore’ è già stata discussa in precedenza. In ‘Audio’, scegliete tra aRts e GStreamer, due sistemi audio. ‘Jobs’, vi dà una panoramica dei lavori di sintesi attivi. Potete metterli in pausa, riprenderli, rimuoverli o cambiarne l’ordine di esecuzione.

KMouth—Pronunciare il testo con KDE

KMouth è un programma ideato per parlare al posto di chi non è in grado. Dovete aver preventivamente installato un sintetizzatore vocale come descritto in sezione KTTS—Il sintetizzatore vocale di KDE nella pagina precedente.

Quando avviate KMouth per la prima volta, compare una procedura guidata di configurazione. Questo vi permette di specificare i comandi da usare per sintetizzare il testo. Se avete già impostato il sistema di sintesi con KTTS, potete saltare questo passaggio.

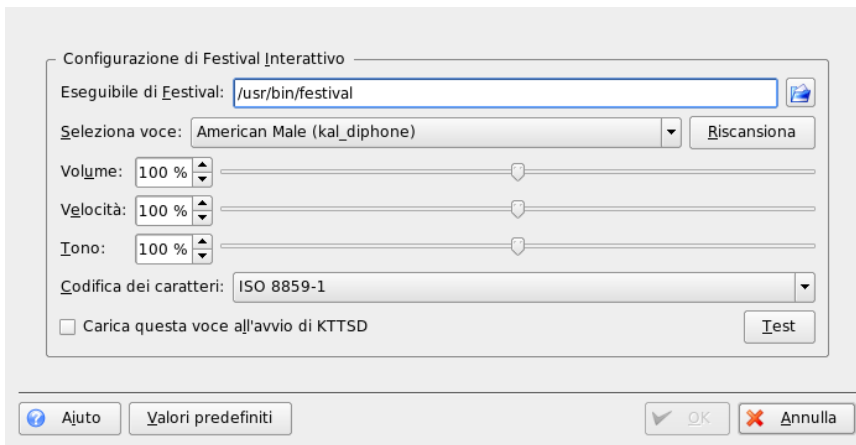


Figura 4.6: Configurare gli oratori

La seconda pagina vi permette di selezionare alcuni frasari. Un frasario è una raccolta di frasi usate comunemente. Il vantaggio è che l'utente non deve immettere ogni volta il testo dalla tastiera. K Mouth supporta diverse lingue e diversi argomenti, (frasi di circostanza, saluti, "Come stai?" e frasari personali). Potete selezionarli tutti o solo alcuni di essi.

Nella terza pagina, definite un dizionario. Viene usato per il completamento automatico delle parole. Potete definire sia la documentazione KDE per una determinata lingua sia il dizionario di OpenOffice.org come base per il testo. Dopo aver confermato con 'Finisci', K Mouth genera il dizionario e apre la finestra principale.

La finestra di dialogo principale, mostrata in figura 4.7 nella pagina seguente, elenca gli argomenti del frasario, la cronologia delle frasi generate e un campo di modifica. Per parlare, inserite una frase nel campo o selezionatene una dall'elenco, infine fate clic su 'Parla'.

Migliorate il programma inserendo le vostre frasi nei frasari. Scegliete 'Frasari' → 'Modifica' e compare una finestra come quelle in figura 4.8 a pagina 103. Potete vedere la frase e la scorciatoia assegnata. Cliccando con il tasto destro del mouse su un frasario o su una frase, si apre una finestra in cui potete selezionare 'Nuova frase'. Inserite la vostra frase nell'apposito campo di testo. Con il pulsante adiacente potete assegnare una scorciatoia da tastiera. Quando siete soddisfatti delle

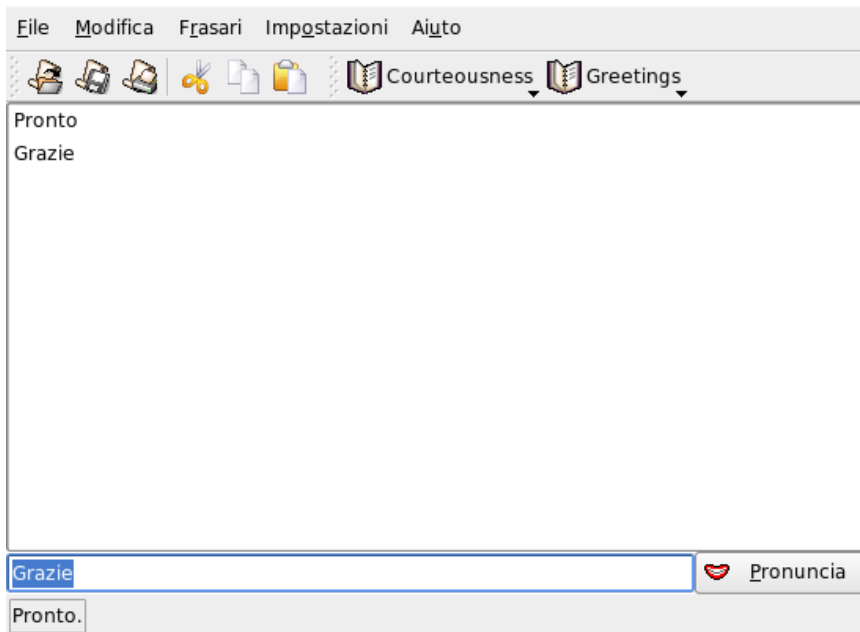


Figura 4.7: Usare KMouth

impostazioni, confermate con 'File' → 'Salva'. Il vostro nuovo frasario compare immediatamente nella barra degli strumenti.

4.4.9 Kopete: per chattare con gli amici

Kopete è un programma per la messaggistica istantanea (messenger) con cui possono chattare due o più persone collegate tramite l'Internet. Kopete supporta tutti i protocolli messenger più comuni, come ICQ, MSN, Yahoo, SMS, Jabber, AIM e IRC.

Configurazione di Kopete

Configurate Kopete inserendo i vostri dati personali. Fate clic su 'Impostazioni' → 'Configura Kopete'. Alla voce 'Connessioni', troverete tutti i protocolli suppor-

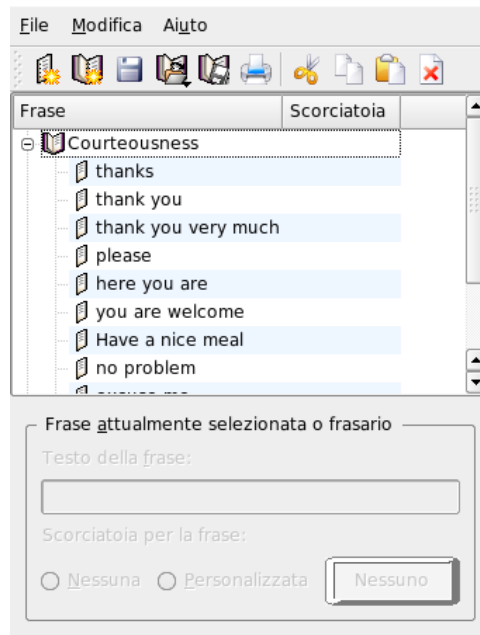


Figura 4.8: Usare i frasari in KMouth

tati dal programma: contrassegnate quello che desiderate usare per connettervi con i vostri interlocutori.

Alla voce 'Account', invece, inserite i vostri dati (naturalmente, per usare il messenger, dovrete essere abbonati ad un provider che offra questo tipo di messaggistica). Fate clic poi su 'Nuovo' e si aprirà un programma di configurazione che vi permetterà di impostare il profilo della vostra utenza.

Nella finestra di dialogo successiva, vi vengono elencati i servizi di messaggistica disponibili. Scegliete quello a cui siete abbonati e fate clic su 'Continua'. Inserite ora i dati dell'account del vostro abbonamento, ovvero, solitamente, uno pseudonimo o nome o indirizzo di e-mail e la password. Dopodiché, chiudete il dialogo con 'Finisci': il vostro messenger account è pronto per la chiacchierata...

La prossima fase della configurazione è l'impostazione dell'aspetto esteriore della finestra del programma, alla voce 'Aspetto'. Troverete una lunga lista di

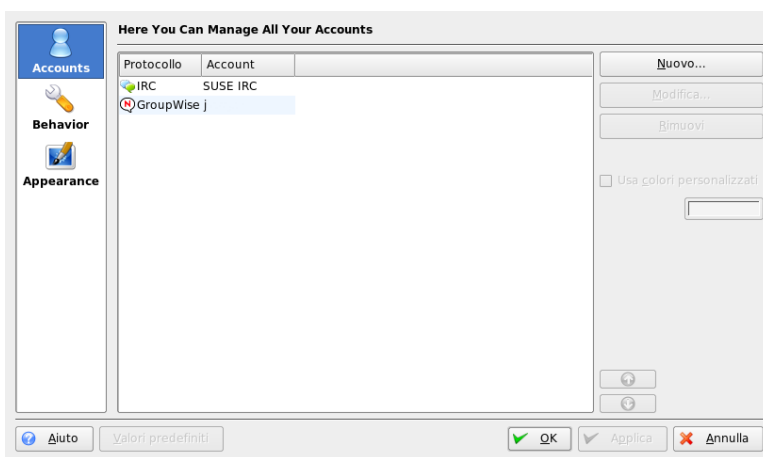


Figura 4.9: La finestra di configurazione di Kopete

‘Emoticons’, le faccine che potete inserire nei vostri messaggi per renderli più simpatici.

Nelle schede ‘Chat Window’ e ‘Colors&Fonts’, personalizzate la finestra del messenger: il programma vi offre sia i temi predefiniti dei fornitori di servizio, sia la possibilità di crearne una a vostro gusto.

Aggiungere un contatto

Per comunicare con qualcuno, dovete prima configurarne l’indirizzo. Se avete già un account su un altro PC, il programma caricherà questi dati automaticamente e li aggiungerà alla vostra lista di contatti. Per aggiungere un indirizzo manualmente, andate sul menu principale, alla voce ‘File’ e ‘Aggiungi Contact’.

Si apre un programma di configurazione che vi accompagnerà fino all’ultimo parametro (per aggiungere un contatto, però, dovete sempre essere online).

Aggiungere un gruppo

Questa funzione si avvia dal menu principale, cliccando su ‘File’ → ‘Crea nuovo gruppo’. Assegnate un nome al gruppo e confermate con ‘Ok’. Nella vostra lista di contatti, appare ora una nuova directory, alla quale potrete aggiungere

tutti gli indirizzi che desiderate trascinandoli con il mouse (Drag&Drop). Questa funzione vi aiuta ad organizzare meglio i vostri contatti, raggruppandoli in directory.

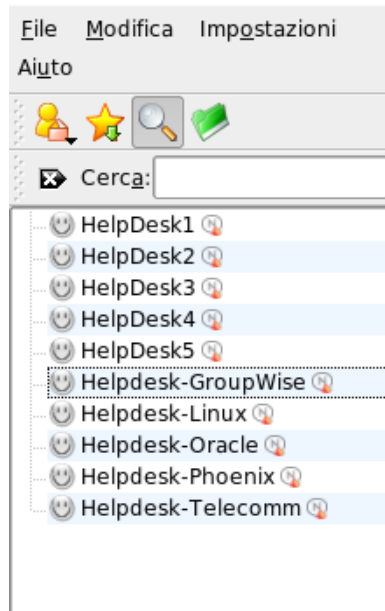


Figura 4.10: Chattare con Kopete

Kopete: istruzioni per l'uso

Per chiacchierare con i contatti che avete configurato, collegatevi all'Internet e fate clic su 'File' → 'Connection' → 'Connect all', nel menu principale. Kopete si mette ora in contatto con il servizio di messaggistica da voi selezionato.

Per aprire la conversazione con uno dei contatti, procedete come segue: nella finestra del programma, vi vengono mostrati tutti i vostri contatti. Se uno di questi è online, fateci clic sopra con il tasto destro del mouse. Appare un menu di contesto che vi offre di inviargli un messaggio di testo o di iniziare una "chat". La differenza tra un messaggio di testo ed una chat è che, in quest'ultima, potete coinvolgere anche altri contatti e scambiarsi messaggi in tempo reale. Se siete sta-

ti voi ad aprire la conversazione e ve ne andate per primi, verrà interrotto anche il collegamento con gli altri interlocutori.

Con un messenger, potete anche scambiarvi dei file. Fate clic con il tasto destro del mouse su uno dei contatti e selezionate il nome dell'utente dal menu di contesto. In questo menu, troverete anche altre opzioni, come 'Rimuovi contatto', 'Show User Information', 'Blocca utente' e 'Invia file'. Selezionate 'Invia file' e si aprirà una nuova finestra. Scegliete ora il file da inviare e confermate con 'Ok': il destinatario riceverà un messaggio che gli chiederà se voglia accettare il file. Se accetta, il programma inizia a trasmettergli il file in questione.

4.4.10 Installare i caratteri con KFontins

SUSE LINUX vi offre diversi tipi e formati di carattere (Bitmap, TrueType, ecc., detti anche *caratteri di sistema*). L'utente può installare sul sistema anche altri caratteri, come quelli che si trovano in commercio su diversi CD-ROM. Questi tipi di carattere, tuttavia, potranno essere utilizzati solo dall'utente che li ha installati.

Nel centro di controllo di KDE, si trova KFontinst, un modulo che vi consente di gestire sia i caratteri di sistema, che quelli personali (vedete la figura 4.11 a fronte).

Per controllare quanti e quali caratteri sono disponibili sul vostro sistema aprite una finestra di Konqueror e, nella riga dell'URL, inserite `fonts:/:` vi viene mostrata una cartella chiamata *Personale* ed una chiamata *Sistema*. La cartella *Personale* contiene i caratteri da voi installati da fonti esterne. La cartella *Sistema*, invece, può essere aperta solo da root.

Installare dei caratteri personali da una fonte esterna è facilissimo:

1. Aprite il centro di controllo e il modulo 'Amministrazione di sistema' → 'Installatore dei caratteri'.
2. Fate clic sull'icona 'Aggiungi caratteri' (o selezionate la stessa opzione dal menu contestuale che otterrete cliccando con il tasto destro del mouse sulla lista).
3. Si apre una finestra di dialogo: selezionate i caratteri che desiderate aggiungere a quelli già in uso. Ogni volta che fate clic su una delle opzioni, vi viene mostrato in anteprima il tipo di carattere ad essa corrispondente.
4. I caratteri che avete scelto vengono ora inclusi nella vostra cartella personale.

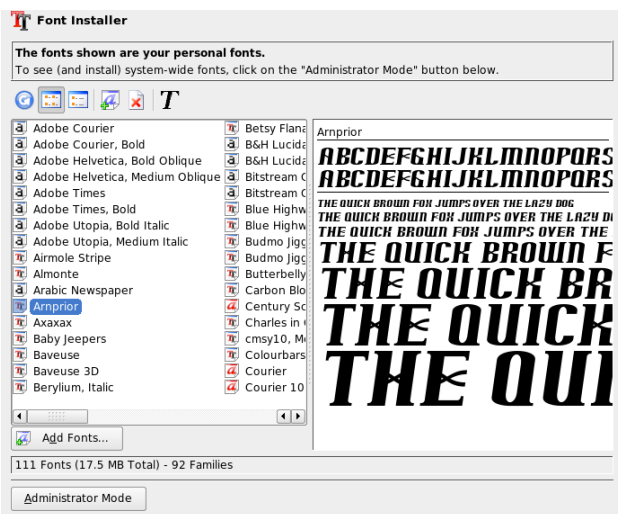


Figura 4.11: Il modulo del centro di controllo per la gestione dei caratteri

Per modificare anche i caratteri di sistema, fate clic sul pulsante 'Modalità amministratore', inserite la root password e procedete esattamente nello stesso modo in cui avete modificato la vostra cartella personale.

Un'altra funzione molto pratica è quella che vi permette di disattivare determinati caratteri: in questo modo, i formati disattivati restano nella memoria, ma diventano "invisibili" per il sistema. Per disattivare dei caratteri, fate clic sul simbolo della cartella che li contiene o scegliete l'opzione 'Disabilita' dal menu: noterete che scompare il piccolo segno di spunta di colore verde con cui sono normalmente contrassegnate le cartelle dei caratteri. Per convalidare le vostre modifiche, confermatele con 'Applica'. I caratteri che avete disattivato, ora, sono scomparsi dalla lista, il che rende la lista un po' più facile da gestire.

Aiuto e documentazione

SUSE LINUX dispone di varie fonti di informazione e documentazione. Il centro di documentazione di SUSE fornisce un sistema centralizzato di accesso alle più importanti fonti di documentazione e un sistema per effettuare ricerche. Queste fonti includono l'aiuto in linea disponibile per le applicazioni installate, le pagine di manuale del sistema operativo, le pagine info e alcune banche dati su argomenti inerenti all'hardware e al software nonché tutti i manuali forniti con il vostro prodotto.

5.1	Uso del centro di documentazione di SUSE	110
5.2	Pagine man	112
5.3	Pagine info	113
5.4	Il Linux Documentation Project	114
5.5	Wikipedia: l'enciclopedia libera online	115
5.6	Guide e manuali	115
5.7	Usenet	116

5.1 Uso del centro di documentazione di SUSE

Avviate il centro di documentazione di SUSE tramite il menu principale ('Aiuto SUSE'): si aprirà la finestra del centro di documentazione SUSE (figura 5.1 nella pagina successiva). Questa finestra è composta da tre parti principali:

Barra dei menu e degli strumenti La barra dei menu vi offre le opzioni di modifica, navigazione e configurazione più basilari. Il menu 'File' contiene il comando di stampa del contenuto della finestra. Sul menu 'Modifica', trovate la funzione di ricerca. Con 'Vai a', potete passare all'"Inizio file" (la prima pagina), tornare 'Indietro', sfogliare in 'Avanti' e tornare all'"Ultimo risultato della ricerca'. Con 'Impostazioni' → 'Configura centro di documentazione' → 'Crea indice', create un indice di ricerca di tutte risorse di cui disponete. La barra degli strumenti contiene le frecce di navigazione, l'icona di ritorno alla prima pagina e quella per la stampa.

Navigazione a schede Al di sopra dell'area di navigazione, nella parte sinistra della finestra, trovate una riga per la ricerca rapida dei documenti. Per maggiori informazioni sulla ricerca e la configurazione della ricerca con la scheda 'Ricerca', consultate il paragrafo sezione 5.1.2 a fronte. La scheda 'Contenuto', invece, contiene una lista ad albero di tutta la documentazione installata e disponibile. Fate clic sulle icone dei libri per visualizzare le sottocategorie di documenti e navigare tra un documento e l'altro.

Finestra principale La finestra principale contiene il contenuto del documento attualmente selezionato (manuale, risultato di una ricerca o sito web).

5.1.1 Contenuti del centro di documentazione di SUSE

Il centro di documentazione di SUSE riunisce diverse risorse: la documentazione di SUSE LINUX (manuale dell'utente e dell'amministratore), tutti i documenti disponibili sul vostro ambiente di lavoro, le pagine di aiuto in linea dei programmi installati e quelle di varie altre applicazioni. Dal centro di documentazione di SUSE avete anche accesso alle banche dati online di SUSE, che trattano problemi specifici del software di SUSE LINUX. Per facilitarvi la ricerca di un determinato documento, create un indice di ricerca.

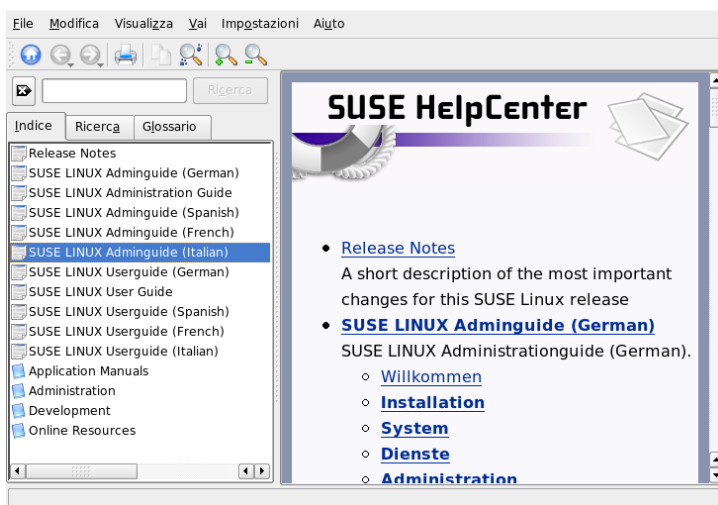


Figura 5.1: La finestra principale del centro di documentazione di SUSE

5.1.2 La funzione di ricerca

Per cercare in tutti i documenti disponibili in SUSE LINUX, create un indice ed impostate alcuni criteri di ricerca. Fate clic, innanzitutto, sulla scheda 'Ricerca' (vd. figura 5.2 nella pagina successiva).

Se non esiste ancora un indice, appena aprite la scheda 'Ricerca' o immettete una parola da cercare e fate clic su 'Ricerca', il sistema vi invita a compilarne uno. Nella finestra di impostazione dell'indice (figura 5.3 a pagina 114), selezionate le caselle delle risorse che desiderate includere nell'indice. Appena chiudete il dialogo con 'OK', il programma comincia a compilare un indice di ricerca.

Per delimitare quanto più precisamente possibile la ricerca ed i risultati, usate i tre menu a cascata per impostare il metodo di ricerca, il numero di risultati e la selezione dei documenti. Per quest'ultima funzione, vi vengono offerte le seguenti opzioni:

Standard Il programma cerca in una selezione standard e predefinita di risorse.

Tutti Il programma cerca in tutte le risorse.

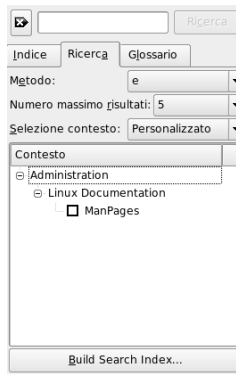


Figura 5.2: Configurare la funzione di ricerca

Nessuna Non è stata selezionata alcuna risorsa.

Personalizzata Personalizzate la ricerca, attivando le varie caselle nella lista delle risorse.

Alla fine della configurazione, fate clic sul pulsante 'Ricerca'. I risultati della ricerca verranno mostrati nella finestra principale: navigate dall'uno all'altro con il mouse.

5.2 Pagine man

Le pagine man sono una parte essenziale di ogni sistema linux: spiegano l'uso dei comandi e tutte le opzioni e i parametri disponibili. Le pagine man sono ordinate nelle categorie elencate nella tabella 5.1 in questa pagina (presa dalla pagina man dello stesso comando man).

Tabella 5.1: Pagine man—Categorie e descrizione

Numero	Descrizione
1	Programmi eseguibili e comandi della shell

- 2 Chiamate di sistema (funzioni fornite dal kernel)
 - 3 Chiamate di libreria (funzioni delle librerie dei programmi)
 - 4 File speciali (di solito presenti nella directory /dev)
 - 5 Formati dei file e convenzioni (/etc/fstab)
 - 6 Giochi
 - 7 Varie (inclusi pacchetti macro e convenzioni), per es., man(7), groff(7)
 - 8 Comandi per l'amministrazione di sistema (di solito solo per root)
 - 9 Routine del kernel (non standard)
-

Generalmente le pagine man sono distribuite unitamente al comando associato e possono essere consultate tramite il centro di documentazione o direttamente in una shell. Per consultarle in una shell, usate il comando `man`. Per esempio per consultare la pagina di manuale per `ls` digitate `man ls`. Ogni pagina man è divisa in sezioni denominate *NOME*, *SINTASSI*, *DESCRIZIONE*, *VEDERE ANCHE*, *LICENZA*, e *AUTORI*. A seconda del tipo di comando potrebbero esserci anche altre sezioni. Con `Ⓞ`, uscite dal visualizzatore di pagine man.

Le pagine man possono essere anche consultate tramite Konqueror. Avviate Konqueror e digitate per esempio `man : / ls`. Se il comando cercato è presente in diverse categorie, Konqueror mostra le diverse possibilità sotto forma di collegamenti ipertestuali.

5.3 Pagine info

Le pagine info sono un'altra importante fonte di informazione sul vostro sistema. Solitamente sono più dettagliate delle pagine man. Potete consultare le pagine info con un visualizzatore e navigare nelle diverse sezioni, chiamate "nodi." Per accedere al visualizzatore usate il comando `info`. Per esempio, per visualizzare la pagina info di `info` stesso, digitate `info info` in una shell.

Per per consultare più comodamente le pagine info potete usare il centro di documentazione SUSE o Konqueror. Avviate Konqueror e digitate `info : /` per visualizzare il livello superiore. Per visualizzare la pagina info di `grep`, digitate `info : /grep`.

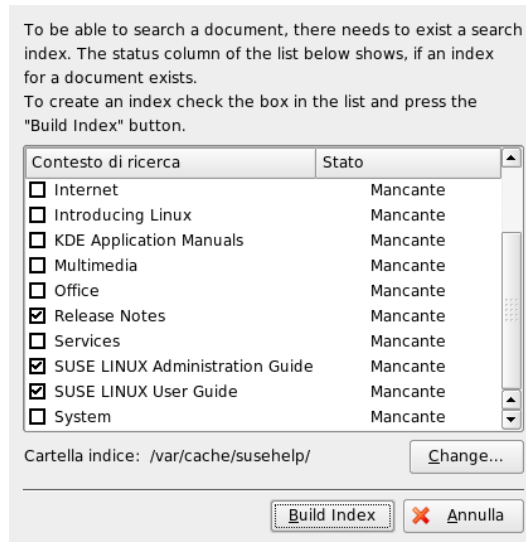


Figura 5.3: Compilazione di un indice di ricerca

5.4 Il Linux Documentation Project

Il Linux Documentation Project (TLDP) è mantenuto da un gruppo di volontari che scrivono documentazione su linux o argomenti correlati (vedete <http://www.tldp.org>). Il gruppo di documenti contiene anche tutorial per principianti ma è prevalentemente diretto a utenti professionisti e amministratori di sistema. Il TLDP pubblica HOWTO, FAQ, e Guide (manuali) sotto una licenza libera.

5.4.1 Gli HOWTOs

Gli HOWTO sono di solito delle brevi guide informali per un particolare compito. Sono scritte da esperti per non esperti, in maniera procedurale (passo a passo). Per esempio su come configurare un server DHCP. Gli HOWTO si trovano nel pacchetto `howto` e sono installati in `/usr/share/doc/howto`

5.4.2 Frequently Asked Questions

FAQ (frequently asked questions) sono una serie di domande e risposte. Hanno origine nei newsgroup di USENET con lo scopo di evitare l'invio ripetuto delle stesse domande di base.

5.5 Wikipedia: l'enciclopedia libera online

Wikipedia è una “enciclopedia multilingua progettata per essere modificata e utilizzata da tutti” (vedete <http://it.wikipedia.org>). Il contenuto di Wikipedia è creato dai suoi utenti e pubblicato sotto una licenza libera (GDFL). Ogni visitatore può modificare gli articoli, con evidenti rischi di vandalismo ma senza respingere i visitatori. Dotata di centinaia di migliaia di articoli, è il luogo ideale per trovare risposte alle vostre domande.

5.6 Guide e manuali

5.6.1 Manuali SUSE

SUSE fornisce manuali molto dettagliati e informativi. Il manuale dell'utente e il manuale d'amministrazione. Forniamo versioni HTML e PDF dei nostri manuali in diverse lingue.

SE avete bisogno di nozioni di base, installate il manuale dell'utente dai pacchetti `suselinux-userguide_XX` e `suselinux-userguide_XX-pdf` (sostituite `<XX>` con la vostra lingua). Per il manuale d'amministrazione, i nomi dei pacchetti sono `suselinux-adminguide_XX` e `suselinux-adminguide_XX-pdf`.

5.6.2 Altri manuali

Il centro di documentazione SUSE help offre ulteriori manuali e guide per diversi argomenti e programmi. Per saperne di più, consultate <http://www.tldp.org/guides.html>. Questi manuali spaziano da *Bash Guide for Beginners* a

Linux Filesystem Hierarchy a *Linux Administrator's Security Guide*. Generalmente, le guide sono più esaurienti e dettagliate di un HOWTO o una FAQ. Sono di solito scritti dagli esperti per gli esperti. Alcuni di questi manuali sono un po' datati ma ancora validi. Installate i manuali e le guide con YaST.

5.7 Usenet

Creata nel 1979 prima dell'ascesa di dell'Internet, Usenet è una delle più antiche reti di computer ancora attive. Il formato e la trasmissione degli articoli di Usenet è molto simile alla posta elettronica ma è sviluppato per la comunicazione molti a molti.

Usenet è organizzata in sette categorie: comp.* per le discussioni sui computer, misc.* per le discussioni di argomento vario, news.* per gli argomenti legati ai newsgroup, rec.* per il tempo libero e l'intrattenimento, sci.* per le discussioni scientifiche, soc.* per il sociale, e talk.* per argomenti vari e controversi. I livelli principali sono divisi in sottogruppi. Per esempio, comp.os.linux.hardware è il newsgroup per le questioni relative all'hardware sotto linux.

Prima di inviare un articolo dovete connettervi a un server di news e iscrivervi a uno specifico newsgroup. Per accedere alle news potete usare Knode or Evolution. Ciascun server di news server comunica con gli altri server di news servers per scambiarsi gli articoli. Sul server di news al quale vi collegate potrebbero non essere disponibili tutti i newsgroups.

Newsgroups interessanti per gli utenti linux sono comp.os.linux.apps, comp.os.linux.questions, e comp.os.linux.hardware. Se non riuscite a trovare uno specifico newsgroup, andate sul sito <http://www.linux.org/docs/usenetlinux.html>. Seguite le regole generali di Usenet disponibili online sul sito <http://www.netmeister.org/news/usenet/usenet.html>.

Parte II

Ufficio

La suite di programmi per ufficio OpenOffice.org

OpenOffice.org è un completo ed efficiente pacchetto di “office automation” per Linux. Sia che scriviate testi, sia che lavoriate con tabelle o desideriate creare dei grafici sbalorditivi o presentazioni d’effetto, OpenOffice.org vi offre lo strumento giusto per tutte le vostre esigenze. Tutti i file di Microsoft Office possono essere naturalmente aperti, modificati e salvati in formato Microsoft su OpenOffice. In questo capitolo, vi illustreremo l’installazione ed i primi passi con OpenOffice.org. Avviate l’applicazione con dal menu principale o con il comando `ooffice`.

6.1	Compatibilità con altre suite di programmi per ufficio . . .	120
6.2	L’elaborazione dei testi Writer	121
6.3	Introduzione a Calc	125
6.4	Introduzione a Impress	125
6.5	Introduzione a Base	125
6.6	Per saperne di più	126

OpenOffice.org comprende diversi programmi che possono interagire tra loro, elencati nella tabella 6.1 in questa pagina. Questo capitolo è incentrato sul modulo Writer, una descrizione completa di ciascun modulo è disponibile nel manuale in linea descritto in sezione 6.6 a pagina 126.

Tabella 6.1: I programmi di OpenOffice

Writer	Il programma per l'elaborazione del testo
Calc	Il programma per i fogli di calcolo i grafici
Draw	Il programma di disegno vettoriale
Math	Il programma per le formule matematiche
Impress	Il programma per le presentazioni
Base	Il programma per i database

L'aspetto del programma e le finestre di apertura e salvataggio dipendono dal desktop o dal gestore di finestre che state usando. Al di là dell'aspetto, le funzioni di base sono identiche.

6.1 Compatibilità con altre suite di programmi per ufficio

OpenOffice può lavorare direttamente con i documenti Microsoft Office, siano essi dei testi, dei fogli di calcolo o dei database. Possono essere aperti senza problemi in OpenOffice e salvati di nuovo nel formato originale. Dato che i formati utilizzati da Microsoft sono proprietari e le specifiche non sono accessibili al pubblico, potrebbero esserci alcuni elementi della formattazione che non vengono correttamente importati da OpenOffice. Se doveste incontrare problemi di questo tipo, potete aprire i file con l'applicazione originale e salvarli in un formato aperto, come RTF per i testi o CSV per i fogli di calcolo.

Per convertire simultaneamente un certo numero di documenti, come quando decidete di passare a OpenOffice, selezionate 'File' → 'Pilota automatico' → 'Convertitore di documenti'. Scegliete quindi il formato di file da cui convertire. Sono disponibili diversi formati di StarOffice e Microsoft Office. Dopo aver selezionato un formato, scegliete 'Avanti' e scegliete dove OpenOffice deve cercare i file da

convertire e in quale directory dovrà salvare i file convertiti. Fate clic su ‘Avanti’ per esaminare il sommario delle azioni che saranno eseguite, fate le eventuali modifiche e avviate la conversione con ‘Converti’.

Importante

Trovare i file di Windows

I documenti di una partizione Windows sono di solito in una sotto directory di `/windows/`.

Importante

Quando condividete documenti con altri, avete diverse possibilità. Se il destinatario deve solamente poter leggere il documento, esportatelo in formato PDF con ‘File’ → ‘Esporta come file PDF’. I file PDF possono essere visualizzati su qualsiasi piattaforma con un programma come Adobe Acrobat Reader. Per condividere documenti che possono essere modificati, potete usare il formato predefinito, che aderisce allo standard XML OASIS ed è quindi compatibile con diversi altri programmi. Per i file di testo potete anche utilizzare i formati TXT o RTF che sono però abbastanza limitanti in termini di formattazione. Analogamente, potete usare il formato CSV per i fogli di calcolo. OpenOffice potrebbe anche offrire il formato preferito dal vostro interlocutore, specialmente il formato Microsoft.

Non dimenticate infine che OpenOffice è disponibile per diversi sistemi operativi. Per questo motivo è il sistema ideale per condividere documenti in un gruppo di utenti che non fanno uso dello stesso sistema operativo.

6.2 L’elaborazione dei testi Writer

6.2.1 Creare testi con il pilota automatico

Ci sono due modi di creare un documento. Per creare un documento da zero usate ‘File’ → ‘Nuovo’ → ‘Documento di testo’. Per usare un formato predefinito per i vostri documenti, provate il pilota automatico. I pilota automatici sono delle piccole procedure guidate per creare un nuovo documento basato su un modello esistente. Per esempio, per creare una lettera commerciale, selezionate ‘File’ → ‘Pilota automatico’ → ‘Lettera’. Usando la finestra di dialogo del pilota automatico potete creare facilmente un documento basato su un formato standard. Un esempio di pilota automatico è mostrato nella figura 6.2 a pagina 123.

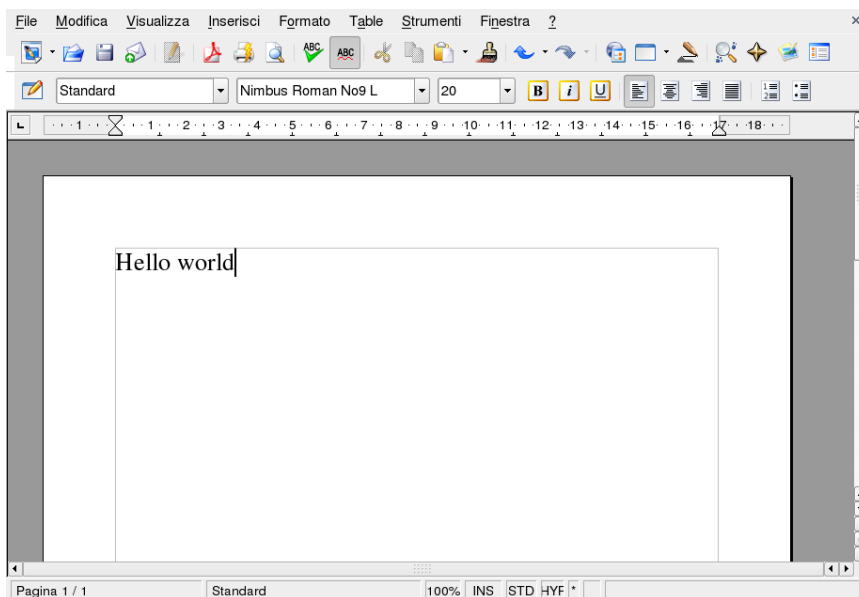


Figura 6.1: The OpenOffice.org Writer

Inserite il testo nella finestra del documento, usate quindi la barra degli strumenti 'Formattazione' o il menu 'Formato' per modificare l'aspetto del documento. Con le opzioni sotto 'Inserisci' potete aggiungere ulteriori elementi al vostro documento, per esempio immagini, tabelle o grafici.

6.2.2 Selezionare il testo

Per selezionare un testo, fate clic sulla porzione da selezionare, tenete premuto il tasto del mouse e passate il puntatore sopra le lettere, la parola, le righe o i paragrafi che desiderate evidenziare. Il testo selezionato si riconosce dal fatto che appare bianco su sfondo nero. Al termine della selezione, rilasciate il tasto del mouse. Ora, con un clic sul tasto destro del mouse, potete aprire un menu contestuale, che vi permette di modificare il carattere, lo stile e altro.

Il testo selezionato può essere copiato o tagliato negli appunti e successivamente incollato in un altro punto dello stesso o di un altro documento. Usate il menu

The image shows a dialog box titled "Specificate le informazioni sul mittente e sul destinatario" (Specify sender and recipient information). On the left, a "Passi" (Steps) sidebar lists six steps: 1. Modello di pagina, 2. Layout carta intestata, 3. Elementi stampati, 4. Destinatario e mittente (highlighted in blue), 5. Piè di pagina, and 6. Nome e luogo. The main area is divided into two sections: "Indirizzo del mittente" (Sender address) and "Indirizzo del destinatario" (Recipient address). Under "Indirizzo del mittente", there are two radio buttons: "Usa i dati dell'utente per l'indirizzo di ritorno" (selected) and "Nuovo indirizzo del mittente:". Below these are input fields for "Nome:", "Via:", and "CAP/Stato/Città:". Under "Indirizzo del destinatario", there are two radio buttons: "Usa segnaposto per l'indirizzo del destinatario" (selected) and "Usa database degli indirizzi per la stampa in serie". At the bottom of the dialog, there are five buttons: "Guida", "< Indietro", "Avanti >", "Fine", and "Annulla".

Figura 6.2: Il Pilota Automatico

contestuale ‘Modifica’ o le icone della barra degli strumenti per accedere a queste funzioni.

6.2.3 Navigare nei documenti di grande dimensione

Il Navigatore vi fornisce molte informazioni sul contenuto del vostro documento, ma può essere anche usato per spostarsi in modo mirato da una parte all'altra del documento. Per esempio, potete consultare una lista dei capitoli del documento stesso, oppure quante immagini contiene. La figura 6.3 nella pagina successiva vi mostra il Navigatore di Writer. Il contenuto del Navigatore cambia a seconda del tipo di documento.

6.2.4 Formattazione con gli stili

La finestra di dialogo dello “Stilista” si apre con ‘Formato’ → ‘Stilista’ e vi permette di formattare il testo in molti modi. Se impostate la casella a discesa in

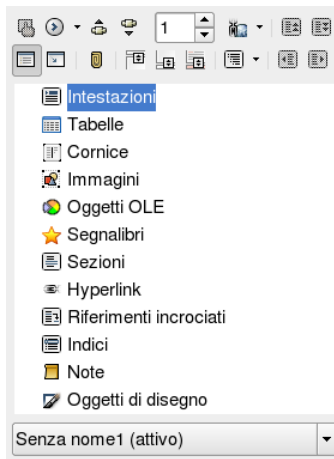


Figura 6.3: Il Navigatore di Writer

basso su 'Automatico', OpenOffice tenta di adeguare la lista degli stili all'azione che state compiendo. Se selezionate 'Tutti i modelli' lo stilista vi propone tutti i modelli per il gruppo attivo. Cambiate il gruppo tramite i pulsanti in alto.

Formattando il testo con questo metodo, chiamato *formattazione soft*, il testo non è formattato direttamente ma tramite l'applicazione di uno stile. Modificando successivamente lo stile, le modifiche verranno automaticamente applicate a tutte le zone del documento che sono state assegnate allo stile in questione.

Per assegnare uno stile a un paragrafo, fate clic sul nome dello stile nello stilista e sul simbolo del secchio. Ora, attribuite allo stile i vari paragrafi, cliccandoci sopra. Per terminare questa funzione, premete (Esc) o fate clic nuovamente sul simbolo del secchio.

Potete creare facilmente uno stile formattando il testo tramite il menu 'Formato' o con la barra degli strumenti. Selezionate quindi il testo formattato dal quale copiare lo stile. Nella finestra dello stilista, fate clic ora su 'Nuovo modello da selezione' (a destra del secchio). Assegnate un nome al vostro nuovo modello e fate clic su 'OK'. Ora, potete usare il modello con il nome appena impostato anche per altri paragrafi.

Se desiderate modificare uno stile, basta selezionarlo nello stilista e fare clic con il

tasto destro del mouse su 'Modifica'. Si apre una finestra di dialogo che permette di cambiare tutte le proprietà di formattazione dello stile.

6.3 Introduzione a Calc

Calc è il programma per i fogli di calcolo di OpenOffice.org. Per creare un nuovo foglio di calcolo, fate clic su 'File' → 'Nuovo' → 'Foglio di calcolo', per aprire un foglio di calcolo esistente, usate 'File' → 'Apri'. Calc può aprire e salvare file in formato Microsoft Excel.

Nelle celle del foglio di calcolo potete inserire dati o formule. Una formula può generare un valore calcolato in base ai dati presenti in altre celle. Potete anche creare dei grafici in base ai valori presenti nelle celle.

6.4 Introduzione a Impress

Impress è stato ideato per creare presentazioni per la visualizzazione sullo schermo o la stampa su lucidi. Create una presentazione da zero con 'File' → 'Nuovo' → 'Presentazione'. Per creare una presentazione con il pilota automatico, usate 'File' → 'Pilota automatico' → 'Presentazione'. Aprite una presentazione esistente con 'File' → 'Apri'. Impress può aprire e salvare i documenti in formato Microsoft PowerPoint.

6.5 Introduzione a Base

Con OpenOffice 2.0 è stato introdotto un nuovo modulo database. Create un database con 'File' → 'Nuovo' → 'Database'. Un pilota automatico vi assiste nella creazione del database. Base può anche lavorare con i database in formato Microsoft Access.

Tabelle, moduli, query, e report possono essere creati manualmente o usando delle comode procedure guidate. Per esempio il pilota automatico delle tabelle contiene alcuni dei più diffusi campi per uso personale o professionale. I database creati con Base possono essere usati come fonti di dati, per esempio per delle stampe unione di lettere o di etichette.

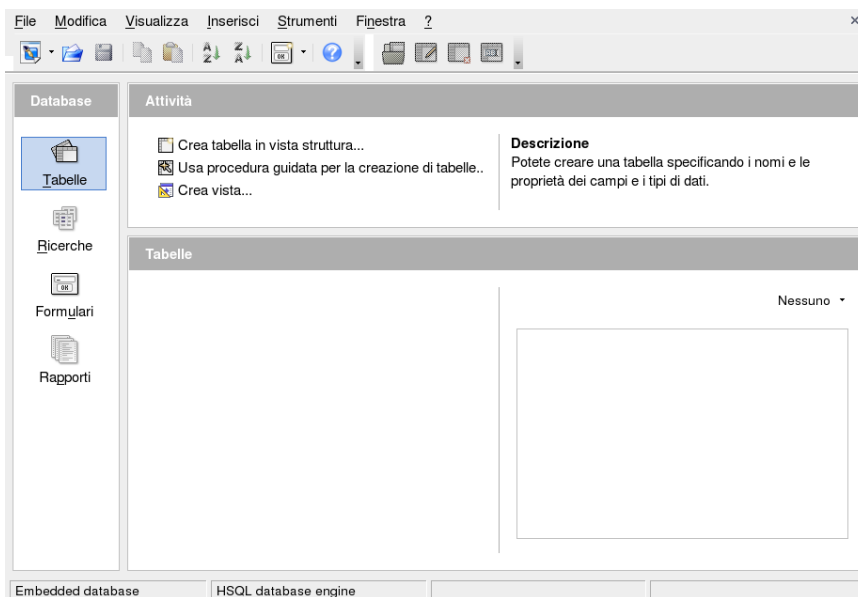


Figura 6.4: Base—Database in OpenOffice.org

6.6 Per saperne di più

OpenOffice.org include diverse opzioni per fornire informazioni a diversi livelli. Per informazioni complete su un argomento, selezionate 'Aiuto' → 'OpenOffice.org Help'. Il manuale in linea fornisce informazioni approfondite su ciascun modulo di OpenOffice.org (Writer, Calc, Impress, etc.).

Il programma fornisce dei 'Suggerimenti', brevi informazioni sui pulsanti quando il puntatore del mouse ci passa sopra, e l' 'Help Agent' che è relativo alle azioni che state facendo. Per informazioni sui pulsanti più complete dei 'Suggerimenti', usate 'Aiuto' → 'Cos'è questo' e poi spostate il puntatore del mouse sul pulsante desiderato. Per uscire dalla modalità 'Cos'è questo' fate clic nuovamente. Se usate frequentemente questa funzione, potete abilitare 'Suggerimenti estesi' in 'Strumenti' → 'Opzioni' → 'Generali'. Nello stesso posto, potete abilitare e disabilitare i 'Suggerimenti' e l' 'Help Agent'.

Il sito web di OpenOffice.org è <http://www.openoffice.org>. Qui potete tro-

vare mailing list, articoli e informazioni sui bug. Il sito fornisce inoltre le versioni per diversi sistemi operativi, pronte per essere scaricate.

Evolution: e-mail ed agenda in un programma

Evolution è una Groupware Suite di Ximian ed offre una serie di funzioni generali di e-mail unite ad altre funzioni avanzate, come le liste delle cose da fare e l'agenda. Il programma contiene anche una rubrica completa che vi permette di inviare anche il vostro indirizzo in forma di bigliettino da visita.

7.1	Importare e-mail da altri programmi	130
7.2	Evolution si presenta	130
7.3	E-mail	132
7.4	Contatti	136
7.5	Agenda	138
7.6	Sincronizzazione dei dati con un palmare	139
7.7	Ulteriori informazioni	139

Avviate Evolution dal menù principale o tramite `evolution`. Al primo avvio, Evolution offre uno strumento di configurazione. Come utilizzarlo viene illustrato in sezione 7.3.1 a pagina 132.

Importante

Account Microsoft Exchange

Per poter utilizzare Evolution accanto a Microsoft Exchange è richiesta l'installazione del pacchetto `ximian-connector`. Installatelo tramite YaST.

Importante

7.1 Importare e-mail da altri programmi

Evolution è in grado di importare posta da altri programmi di e-mail, come Netscape. Selezionate 'File' → 'Importa'. Per formati mbox, usate 'Importa file singolo'. Per Netscape, scegliete invece 'Importa dati e impostazioni da versioni precedenti'. Nel caso di programmi che utilizzano il formato maildir, tipo KMail, configurate un account con accesso alla directory delle mail.

7.2 Evolution si presenta

Nella figura 7.1 nella pagina successiva, vedete una finestra standard. I menù e le icone della barra degli strumenti variano da finestra a finestra. Nella finestra sinistra 'Link', selezionate il contenuto della finestra destra. Potete modificare le dimensioni della finestra spostando la barra divisoria.

7.2.1 Entrata

In questa videata, la metà superiore della finestra vi mostra il contenuto delle directory d'entrata della posta. La metà inferiore serve da anteprima della notizia selezionata. Per modificare la cartella visualizzata selezionatene una dall'elenco sulla sinistra.

La barra di ricerca può essere utilizzata per cercare tra le notizie di una determinata cartella. I messaggi, a loro volta, possono essere smistati in modo diverso:

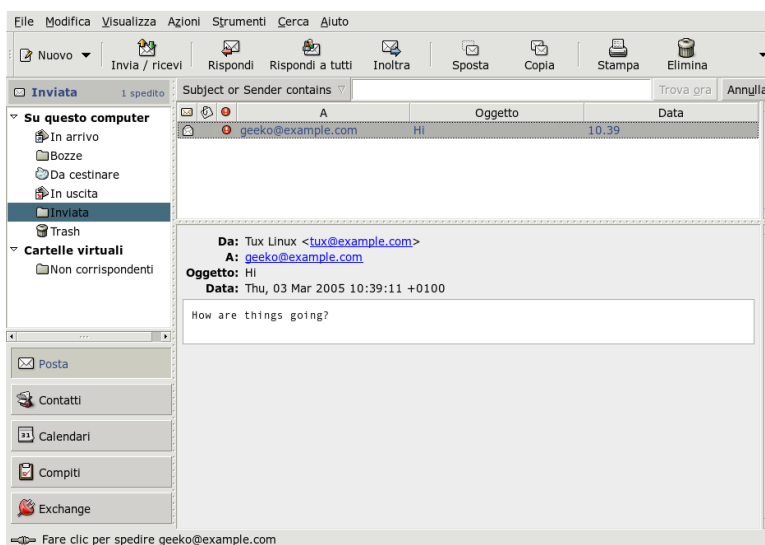


Figura 7.1: Evolution: Mail

clickate semplicemente sull'intestazione secondo la quale desiderate che vengano ordinate le mail. Potete ordinarle in ordine crescente o decrescente, come indica la freccia a destra. Clickate sull'intestazione, finché non vi verrà mostrato l'ordine giusto.

7.2.2 Contatti

Qui avete una rassegna di tutti i contatti della vostra rubrica. Per trovare un'indirizzo in particolare, utilizzate la barra di ricerca o clickate il bottone sulla destra che visualizza l'iniziale del cognome. Per aggiungere dei contatti o delle liste servitevi della barra degli strumenti.

7.2.3 Agenda

Per prima cosa, vedrete il giorno ed il mese attuale, assieme ad una lista di cose da fare, in una barra a parte, sulla destra. Con la barra degli strumenti o il menù

‘Visualizza’, potete scegliere tra agenda settimanale, mensile o visualizzazione dei giorni lavorativi. Con i pulsanti della barra degli strumenti, potete aggiungere appuntamenti e cose da fare. La barra degli strumenti può anche essere usata per sfogliare l’agenda o per passare ad una determinata data.

7.2.4 Cose da fare

Alla lista delle ‘Cose da fare’ potete aggiungerne altre tramite ‘File’ → ‘Nuova’ → ‘Cosa da fare’. Con la barra di ricerca, potete cercarne una in particolare. Potete anche assegnare delle mansioni ad altri cliccando sul tasto destro del menu e selezionando ‘Assegna mansione’. Tramite ‘Apri’ potete aggiungere dei dettagli come scadenza e stato.

7.3 E-mail

La componente di Evolution per la posta elettronica supporta account multipli una serie di formati. Offre delle funzioni utili, come cartelle virtuali per eseguire delle ricerche e filtrare mail indesiderate. Per configurare l’applicazione andate su ‘Impostazioni’ → ‘Preferenze’.

7.3.1 Configurare account

Evolution è in grado di scaricare posta da diversi account. Ogni volta che scrivete un nuovo messaggio, potete scegliere l’account dal quale la mail debba essere inviata. Per modificare un accesso, selezionate l’accesso stesso e cliccate su ‘Impostazioni’ → ‘Preferenze’ → ‘Mail account’. Per modificare una configurazione data, selezionatela e cliccate su ‘Modifica’. Per eliminare un accesso, selezionatelo e cliccate su ‘Cancella’.

Un nuovo account si aggiunge tramite ‘Aggiungi’; ciò inzializza un programma che vi assisterà in fase di configurazione. Cliccate su ‘Avanti’ per utilizzarlo. Immettete il vostro nome ed indirizzo e-mail nei rispettivi campi. Avete anche modo di aggiungere eventualmente delle informazioni di natura facoltativa. Spuntate ‘Rendi questo il mio account predefinito’ per utilizzare questo account predefinito quando scrivete delle mail. Cliccate su ‘Avanti’.

Selezionate un formato per mail in entrata valido per questo indirizzo sotto ‘Tipo di server Type’. ‘POP’ è il formato più diffuso in questo contesto, cioè per scaricare delle mail da un server remoto. ‘IMAP’ funziona con cartelle di mail su

dei server speciali. Per le informazioni a riguardo rivolgetevi al vostro ISP o amministratore server. Completate gli altri campi, dopo aver selezionato il tipo di server. Cliccate su 'Avanti' quando avete terminato. Selezionate le 'Opzioni di ricevimento' desiderate, se disponibili. Cliccate quindi su 'Avanti'.

A questo punto si tratta di immettere i dati riguardanti la consegna delle mail. Per consegnare delle mail in uscita al sistema locale, selezionate 'Sendmail'. Nel caso di server remoti, selezionate 'SMTP'. Per i dettagli rivolgetevi al vostro ISP o amministratore del server. Se selezionate SMTP, completate le vostre immissioni. Cliccate su 'Avanti' quando avete concluso.

Di default, l'indirizzo e-mail serve a identificare l'account. Potete anche inserire un nome di vostro gradimento. Cliccate su 'Avanti' e quindi su 'Applica' per salvare le vostre impostazioni inerenti al vostro account.

Per configurare un accesso di default per l'invio di posta, selezionate l'accesso desiderato e cliccate su 'Default'. Per bloccare la posta in arrivo su un account, selezionate l'accesso e cliccate su 'Disattiva'. Un account disattivato può essere ancora usato per inviare delle mail, ma il programma non verificherà più se vi sia posta in arrivo. Se necessario, riattivatelo con 'Attiva'.

7.3.2 Creare messaggi

Per creare un messaggio nuovo, cliccate su 'Nuovo' → 'Messaggio mail'. Per rispondere ad una mail o inoltrarla a qualcun altro, aprite il medesimo editor. Nella riga 'Da', selezionate l'account per l'invio del messaggio. Nella riga del destinatario, inserite un indirizzo di e-mail o una parte di un nome o di un indirizzo dalla vostra rubrica. Se Evolution trova un indirizzo o nome corrispondente alla parte già digitata, vi mostrerà una piccola lista di possibili destinatari. Cliccate sulla voce desiderata o completate l'indirizzo manualmente se il programma non trova quello esatto. Per selezionare un indirizzo direttamente dalla rubrica, cliccate su 'A' o su 'CC'.

Evolution può spedire e-mail in formato di testo o HTML. Per formattare una mail in HTML, cliccate, nella barra degli strumenti, su 'Formato'. Per spedire degli allegati, cliccate su 'Allega' o su 'Inserisci' → 'Allegato'.

Per spedire una mail, cliccate su 'Spedire'. Se ancora non la volete mandare, cercate l'opzione del caso alla voce 'File', salvando, ad esempio, il messaggio nella directory delle bozze e spedendolo più tardi.

7.3.3 E-mail crittate e firme digitali

Con Evolution, potete crittare la vostra posta con il PGP, firmarla o verificare la firma di una mail in entrata, a condizione che abbiate creato delle chiavi con un'applicazione esterna (gpg o KGpg).

Per apporre la vostra firma digitale ad una mail prima di inviarla, cliccate su 'Sicurezza' → 'Firma con PGP'. Selezionate poi 'Invia' e si aprirà una finestra di dialogo nella quale inserirete la password della vostra chiave privata. Dopodiché, chiudete il dialogo con 'OK'. La mail viene firmata ed inviata. Per scrivere altre mail firmate e non dover ripetere la chiave privata per ciascuna di loro, attivate la casella 'Ricorda questa password per il resto della sessione'.

Se vi viene mandata una mail firmata, alla fine della mail, vedrete un piccolo lucchetto. Cliccate sul lucchetto ed Evolution aprirà un programma esterno (gpg) di verifica della firma. Se la firma è valida, appare un visto verde vicino al lucchetto. Altrimenti, compare un lucchetto forzato.

Altrettanto semplice è il crittaggio e decrittaggio delle mail. Compilate la vostra mail e cliccate su 'Sicurezza' → 'Codifica con PGP'. Poi, inviate la mail. Se ricevete posta crittata, si apre un dialogo che vi chiederà la password della vostra chiave privata. Inserite la password e la mail verrà decrittata.

7.3.4 Cartelle

Lo smistamento dei messaggi in diverse cartelle è un marchingegno molto pratico. Per lo smistamento dei messaggi, Evolution vi mette a disposizione una serie di directory che potrete vedere alla voce 'Visualizza' → 'Barra delle directory'. Con POP e la maggior parte degli altri formati, le vostre cartelle vengono memorizzate localmente e riunite nella 'Cartella locale'.

Alcune cartelle vengono create automaticamente. Le nuove mail da un server vengono per prima cosa salvate nella cartella 'Entrata'. Su 'Spedite', vengono messe delle copie di mail inviate. Su 'Uscita', vengono salvati temporaneamente tutti quei messaggi che aspettano di essere inviati. Una funzione utile per quando si lavora offline o quando il server è momentaneamente inaccessibile. 'Bozze' è la directory delle mail incomplete. Nella cartella 'Rifiuti', invece, vengono memorizzate temporaneamente i messaggi cancellati. 'Junk' vi permette di filtrare mail indesiderate.

Per creare nuove cartelle, cliccate su 'Cartella locale' o createle come sottodirectory di cartelle preesistenti. Se necessario, create delle gerarchie più o meno complesse. Se vi trovate nella directory 'Entrata', andate su 'File' → 'Nuova' → 'Car-

tella delle mail', per crearne una nuova. Inserite un nome nel dialogo che riceverete e scegliete anche la directory che dovrà contenere la cartella. Uscite dalla finestra con 'OK'.

Per spostare una mail in un'altra cartella, selezionate la mail in questione. Con il tasto destro del mouse, aprite il menù di contesto, selezionate 'Spostare su cartella...' e, nel nuovo dialogo, la cartella in cui desiderate spostare la mail. Cliccate su 'OK'. Nella directory di partenza, verrà ora sbarrata l'intestazione del messaggio, che verrà memorizzato in un'altra cartella. Per copiare un messaggio, si procede in modo simile.

Spostare manualmente più messaggi in diverse directory può rubare molto tempo. Vi consigliamo, pertanto, di automatizzare lo smistamento con i filtri.

7.3.5 Filtri

Evolution vi offre una serie di opzioni per filtrare la posta elettronica. I filtri servono a smistare le mail in determinate cartelle o cancellarle, scaricandole direttamente nella cartella dei rifiuti. Per creare un filtro, avete due opzioni: crearlo dal nulla o basarlo su di un messaggio da filtrare. Quest'ultima opzione è molto utile per filtrare messaggi inviati alle mailing list.

Creare un filtro

Cliccate su 'Strumenti' → 'Filtro'. Questo dialogo contiene una lista di filtri. Potete modificare dei filtri preesistenti o cancellarli ed aggiungerne di nuovi. Per creare un filtro basato su un messaggio selezionate il messaggio e quindi 'Strumenti' → 'Crea filtro dal messaggio'.

Su 'Nome regola', inserite il nome del nuovo filtro. Scegliete i criteri di filtraggio: secondo il mittente, il destinatario, l'account di provenienza, l'oggetto, la data e lo stato. Potete specificare ulteriormente i criteri, riempiendo le righe 'contiene', è, e non è.. Cliccate poi su 'Aggiungi criterio', se desiderate aggiungere un altro criterio. Alla voce 'Esegui azione', potete impostare se il programma debba rispettare solo alcuni dei criteri per l'impiego del filtro.

Nella parte inferiore della finestra, determinate l'azione che debba essere eseguita se il messaggio corrisponde ai criteri del filtro. Ad esempio, il messaggio può essere spostato in una determinata cartella o copiato o ricevere un determinato colore. Per spostare o copiare in un'altra cartella, cliccate sul pulsante nel mezzo. Si apre una lista di cartelle, dalla quale potete selezionare quella in cui spostare la mail. Cliccate su 'Nuovo', se desiderate creare una nuova cartella. Se a cartella selezionata è quella giusta, cliccate su 'OK'. Alla fine, cliccate 'OK'.

Usare filtro

I filtri vengono sempre usati nella sequenza specificata nel dialogo alla voce 'Strumenti' → 'Filtro'. Potete cambiare la sequenza, selezionando un filtro e cliccando su 'Su' o 'Giù'. Chiudete il dialogo del filtro con 'OK'.

I filtri vengono applicati a tutte le nuove mail. Quelle già scaricate non vengono incluse nel filtraggio. Per filtrare anche le mail già scaricate, selezionate le mail da filtrare e cliccate su 'Azioni' → 'Usa filtro'.

7.4 Contatti

Evolution permette di utilizzare una serie di rubriche di indirizzi. Le rubriche disponibili vengono elencate sulla sinistra. Per individuare un indirizzo in particolare, utilizzate la barra di ricerca. I contatti possono essere aggiunti in una serie di formati tramite 'File' → 'Importa'. Cliccando sul tasto destro del mouse sul contatto giungete in un menù, in cui potete scegliere tra una serie di opzioni, come inoltrare il contatto o salvarlo come vCard. Con un doppio clic potete modificare un contatto.

7.4.1 Aggiungere contatti

Assieme al nome e all'indirizzo, Evolution può memorizzare altre informazioni su un contatto. Per aggiungere velocemente un nuovo indirizzo di e-mail, cliccate con il tasto destro del mouse sull'indirizzo selezionato nell'anteprima della mail. Per aggiungere un contatto, cliccate sul link 'Contatti' e su 'Nuovo contatto'. Inserite tutte le informazioni necessarie. Selezionate

Nella guida 'Contatto', immettete il nome del contatto, indirizzo e-mail, numero telefonico ed identità di messaggistica istantanea. 'Informazioni personali' si riferisce a indirizzi web ed altre informazioni dettagliate. Immettete le altre informazioni riguardanti l'indirizzo del contatto sotto 'Mailing address'. Dopo aver immesso tutti i dettagli del caso riguardanti il contatto, date OK affinché venga aggiunto nella rubrica.

7.4.2 Creare lista

Se inviate regolarmente delle mail ad un gruppo fisso di persone, vi consigliamo di creare una mailing list. Cliccate sul link 'File' → 'Nuova' → 'Lista contatti'. Assegnate un nome alla lista. Potete digitarvi degli indirizzi a mano o

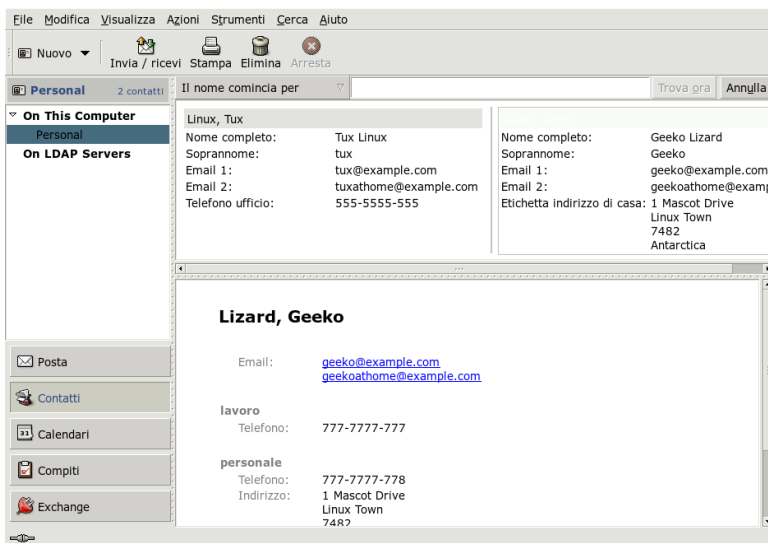


Figura 7.2: La rubrica di Evolution

clickare su 'Aggiungi', oppure "trascinare" dei contatti dal link 'Contatti' con il "Drag and Drop". Cliccate su 'Nascondere indirizzi...' e determinate se i destinatari possano leggere gli indirizzi degli altri. Alla fine, cliccate su 'OK'. La lista è ora diventata un contatto. Inserite le prime lettere della nome della lista nella riga del destinatario di una nuova mail ed il programma completerà il nome automaticamente.

7.4.3 Aggiungere delle rubriche

Potete configurare ulteriori rubriche GroupWise ed Exchange configurando il rispettivo account. Per aggiungere rubriche locali o LDAP, selezionate 'File' → 'Nuova' → 'Rubrica'. Nella finestra che compare, selezionate il tipo ed immettete le informazioni richieste.

7.5 Agenda

Evolution è in grado di gestire diverse agende. Tramite 'File' → 'Importa', importate delle agende nel formato iCalendar. Oltre ad annotare degli appuntamenti e pianificare i vostri meeting, potete anche farvi rammentare i vostri impegni.

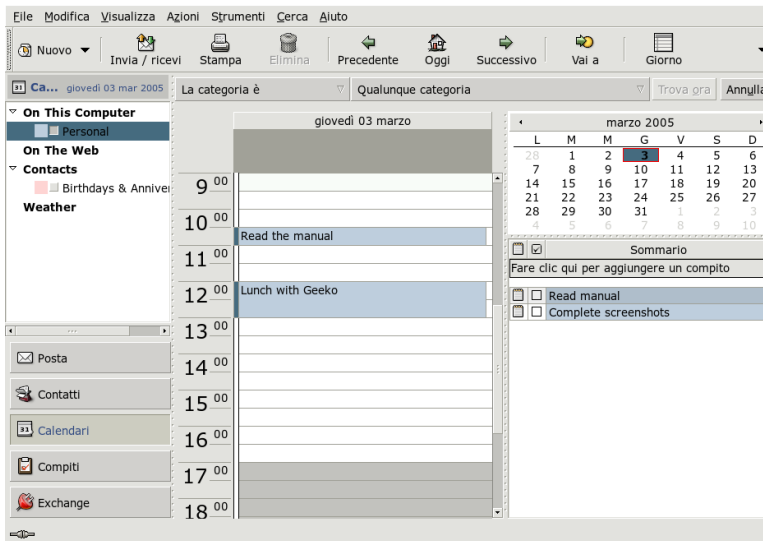


Figura 7.3: L'agenda Evolution

7.5.1 Inserire appuntamento

Per inserire un nuovo appuntamento nella vostra agenda, cliccate su 'File' → 'Nuovo' → 'Appuntamento'. Inserite i dati dell'appuntamento ed assegnategli una categoria, se lo desiderate (le categorie facilitano la ricerca e lo smistamento). Nella scheda 'Ricordare', potete scegliere tra una serie di opzioni: se si tratta di una scadenza ricorrente, potete impostare l'opzione 'Ricorrente'. Alla termine delle vostre impostazioni, cliccate su 'Ok'. Il nuovo appuntamento è stato ora memorizzato nella vostra agenda.

7.5.2 Pianificare un colloquio

Per pianificare un colloquio, cliccate su 'File' → 'Nuovo' → 'Appuntamento'. Come per un appuntamento, inserite le relative informazioni, così come il nome dei partecipanti nella scheda 'Partecipanti' o 'Decorso'. Per aggiungere dei 'Contatti' dalla vostra rubrica, cliccate su 'Contatti' e, nel dialogo che segue, selezionate i partecipanti. Terminato questo processo non resta che stabilire l'ora dell'evento.

7.5.3 Aggiungere un'agenda

Agende GroupWise e Exchange possono essere configurate durante la configurazione di un account. Per aggiungere ulteriori agende locali o web, selezionate 'File' → 'Nuova' → 'Agenda'. Selezionate il tipo preferito ed immettete le informazioni richieste.

7.6 Sincronizzazione dei dati con un palmare

Evolution consente la sincronizzazione dei propri dati con dispositivi palmari. A tal riguardo si ricorre a GNOME Pilot. Selezionate 'Strumenti' → 'Impostazioni Pilot' per inizializzare l'assistente di configurazione. Leggete anche i testi illustrativi per avere maggiori indicazioni.

7.7 Ulteriori informazioni

Evolution vi offre moltissime pagine d'aiuto interne, che troverete alla voce 'Aiuto'. Altre informazioni su Evolution vi vengono fornite anche dal sito web del progetto, all'indirizzo <http://www.gnome.org/projects/evolution/>.

Kontakt: un programma per gestire le informazioni personali

Kontakt riunisce sotto un'unica comoda interfaccia utente diverse applicazioni KDE per la gestione delle informazioni personali, perfettamente integrate tra loro. Le applicazioni disponibili comprendono KMail per la posta elettronica, KOrganizer per l'agenda e il calendario, KAddressBook per i contatti e KNotes per le note. Con Kontakt è anche possibile sincronizzare i dati con dispositivi esterni, per esempio i computer palmari. Kontakt si integra perfettamente con le altre applicazioni di KDE e può connettersi con diversi server groupware, inoltre dispone di alcune funzionalità aggiuntive come i filtri anti-spam o anti-virus e un lettore per i feed di news RSS.

8.1	Importare la posta elettronica da altri programmi	142
8.2	Panoramica su Kontakt	142
8.3	Posta	144
8.4	Contatti	149
8.5	Calendario	151
8.6	Sincronizzare i dati con un palmare	153
8.7	Ulteriori informazioni	153

Avviate Kontakt dal menu principale con 'Ufficio' → 'Gestione informazioni personali'. Oppure inserite `kontakt &` sulla riga di comando. Se non avete bisogno delle funzionalità complete di Kontakt potete sempre avviare le singole applicazioni individualmente.

8.1 Importare la posta elettronica da altri programmi

Per importare i messaggi di posta elettronica da altri programmi, selezionate 'Strumenti' → 'Importa messaggi' dalla vista della posta elettronica di Kontakt. Al momento sono disponibili i filtri per l'importazione da Outlook Express, mbox, e-mail in formato testo, Pegasus Mail, e Evolution. Il programma di importazione può anche essere avviato direttamente con il comando `kmailcvt`.

Selezionate il nome dell'applicazione da cui desiderate importare i messaggi e confermate con 'Successivo'. A seconda dell'applicazione selezionata dovrete definire la cartella o il file che contengono i messaggi da importare. A questo punto Kontakt completerà l'importazione.

8.2 Panoramica su Kontakt

La vista predefinita di Kontakt mostra un 'Sommario', come riportato nella figura figura 8.1 a fronte. Per accedere ai diversi componenti potete usare i pulsanti presenti nella barra verticale situata sulla sinistra della finestra di Kontakt.

Il 'Sommario' fornisce alcune informazioni di base sugli eventi della giornata, le cose da fare in attesa, i compleanni nei prossimi giorni, lo stato del tempo meteorologico nelle località configurate e lo stato di KPilot. La sezione News può accedere ai feed RSS per mostrare gli aggiornamenti dei canali di news di vostro interesse. Usate 'Impostazioni' → 'Configura vista sommario' per configurare le informazioni della vista sommario.

8.2.1 Posta elettronica

L'area delle cartelle presente sulla sinistra, contiene un elenco delle vostre cartelle di posta elettronica con l'indicazione del numero totale di messaggi e il numero

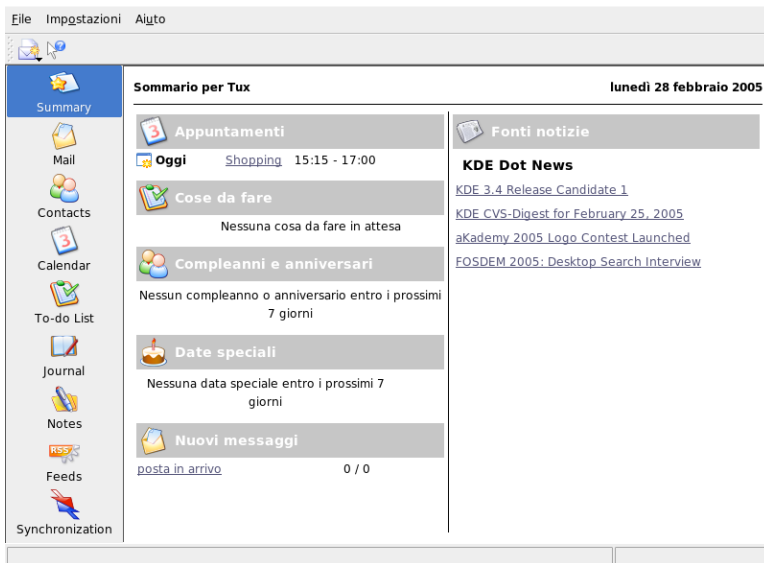


Figura 8.1: La finestra del sommario di Kontakt

di quelli non ancora letti. Per selezionare una cartella è sufficiente fare clic sull'icona corrispondente, i messaggi contenuti appaiono nell'area in alto a destra e la barra di stato nella parte inferiore della finestra mostra il numero dei messaggi presenti.

L'area sulla destra mostra il mittente, l'oggetto, e la data di ricezione del messaggio. Potete usare le intestazioni delle colonne nell'elenco dei messaggi per ordinarli secondo diversi criteri. Fate clic su un messaggio per selezionarlo e mostrarne il contenuto nella finestra dei messaggi. Il contenuto del messaggio selezionato viene mostrato nel riquadro dei messaggi, gli eventuali allegati sono evidenziati con delle icone alla fine del messaggio, diverse a seconda del tipo mime dell'allegato.

I messaggi possono essere marcati con diversi contrassegni di stato. Cambiate lo stato del messaggio con 'Messaggio' → 'Segna messaggio'. Questa caratteristica può esservi utile per evidenziare messaggi importanti che non volete farvi sfuggire. Usando la casella di selezione 'Stato' presente di fianco alla barra di ricerca, potete filtrare l'elenco dei messaggi in base a un particolare stato.

8.2.2 Contatti

Il riquadro in alto a sinistra di questo componente mostra tutti gli indirizzi della rubrica corrente. Il riquadro in basso a sinistra elenca le rubriche disponibili e il rispettivo stato di attivazione. Sulla destra potete vedere i dettagli del contatto selezionato e tramite la barra di ricerca in alto potete cercare un particolare contatto.

8.2.3 Cose da fare

‘Cose da fare’ mostra un elenco delle vostre cose da fare. Fate clic sul campo in alto per aggiungere una cosa da fare. Per modificare una cosa da fare esistente, fate clic con il tasto destro del mouse sulla voce da modificare. Una cosa da fare può essere ulteriormente suddivisa in sotto-cose da fare, per creare una sotto-cosa da fare, fate clic con il tasto destro del mouse e selezionate ‘Nuova sotto-cosa da fare’.

8.2.4 Calendario

La vista del calendario (o agenda) è suddivisa in diverse aree. La vista predefinita mostra un piccolo calendario del mese corrente e una panoramica della settimana. Sono anche presenti l’elenco delle cose da fare, una vista dettagliata degli eventi in scadenza e un elenco dei diversi calendari con lo stato corrispondente a ciascuno di essi. Potete cambiare la modalità di visualizzazione tramite il menu ‘Visualizza’ o le icone della barra degli strumenti.

8.2.5 Note

Usate questo componente per gestire le vostre note personali. Se il vostro ambiente desktop è KDE, potete usare l’icona di KNote presente nel pannello di controllo per mostrare le note direttamente sul desktop.

8.3 Posta

Kontakt usa KMail come componente per la posta elettronica. Per configurarlo, aprite il componente e selezionate ‘Impostazioni’ → ‘Configura KMail’. KMail

è un programma molto completo che supporta diversi protocolli. Il menu 'Strumenti' contiene diverse funzioni utili. Usate 'Trova messaggi' per eseguire una ricerca dettagliata nelle vostre cartelle di posta elettronica, la 'Procedura guidata anti-spam' può aiutarvi a filtrare i messaggi pubblicitari indesiderati, con 'Procedura guidata anti-virus' potete individuare e rimuovere i virus dai messaggi di posta elettronica. Questi ultimi due strumenti si appoggiano a software esterni, se le opzioni sono disabilitate, installate i corrispondenti pacchetti aggiuntivi.

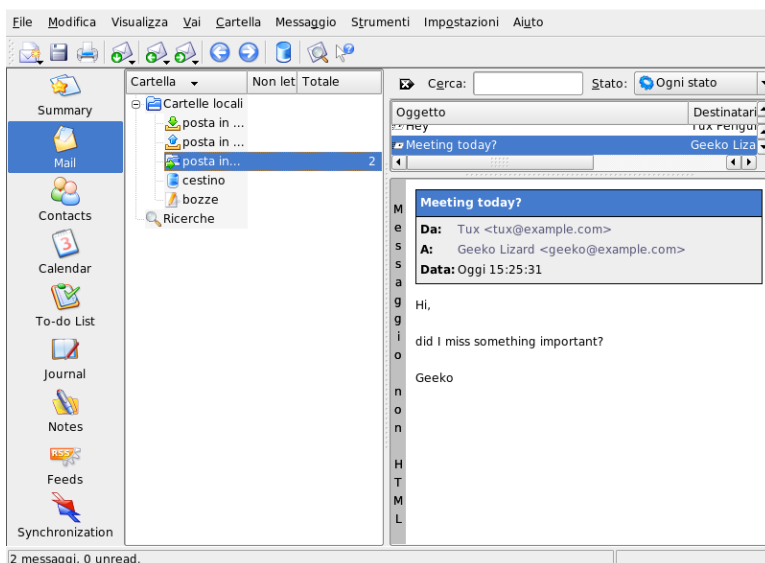


Figura 8.2: Il componente per la posta elettronica di Kontact

8.3.1 Configurare gli account

Kontact può gestire diversi indirizzi di posta elettronica indipendenti, per esempio potete configurare degli indirizzi diversi per la vostra posta privata e per quella professionale. Quando scrivete un messaggio, fate clic su 'Visualizza' → 'Identità' per mostrare nell'intestazione del messaggio una casella di selezione da cui scegliere l'identità tra quelle impostate. Per creare una nuova identità, selezionate 'Impostazioni' → 'Configura KMail' e poi 'Identità' → 'Nuova'. Nella finestra

di dialogo che si apre, date un nome alla nuova identità, per esempio “privata” o “ufficio”. Fate clic su ‘OK’ per passare alla finestra successiva, nella quale potete inserire ulteriori dettagli.

Nella scheda ‘Generale’ inserite il vostro nome, quello della vostra organizzazione e l’indirizzo di posta elettronica. Nella scheda ‘Crittografia’, selezionate le vostre chiavi per spedire messaggi firmati digitalmente o cifrati. Affinché le funzionalità di cifratura e firma digitale funzionino, dovete aver creato in precedenza una chiave con KGpg, descritto in capitolo 12 a pagina 181.

Sotto ‘Avanzate’, potete inserire un indirizzo per le risposte e un indirizzo per la copia riservata (BCC), selezionare un dizionario, personalizzare le cartelle per le bozze e i messaggi spediti e definire il trasporto da utilizzare. Nella scheda ‘Firma’, scegliete se e come ciascun messaggio debba essere firmato con l’aggiunta di un testo alla fine. Per attivare la firma, selezionate ‘Abilita firma’ e scegliete se la firma deve essere prelevata da un file, dal campo di immissione sottostante o dall’output di un comando. Una volta completata l’impostazione della nuova identità, confermate con ‘OK’.

Le impostazioni sotto ‘Rete’ determinano come Kontact riceve e spedisce la posta. La maggior parte delle impostazioni in questa sezione, dipendono dal sistema e dalla rete nel quale si trova il vostro server di posta. Se avete dei dubbi su come impostare questi parametri, consultate il vostro ISP (Internet Service Provider) o il vostro amministratore di sistema.

Per configurare le caselle della posta in uscita, selezionate ‘Aggiungi’ dalla scheda ‘Spedizione’. Scegliete il tipo di server tra SMTP e sendmail, di solito il primo è la scelta corretta. Dopo aver selezionato SMTP, compare una finestra in cui dovete inserire i parametri di connessione al server SMTP. Inserite un nome e l’indirizzo del server (come indicato dal vostro ISP). Se il server necessita di autenticazione, abilitate ‘Il server richiede autorizzazione’. Le impostazioni sulla sicurezza sono nella scheda ‘Sicurezza’, specificate qui il metodo di cifratura da utilizzare, se supportato dal server.

Per configurare le caselle della posta in entrata, selezionate ‘Aggiungi’ dalla scheda ‘Ricezione’. Selezionate un metodo per il prelievo della posta tra locale (formato Mbox o Maildir), POP3, o IMAP. Fate le scelte adatte alla configurazione del vostro server.

8.3.2 Creare un messaggio

Per comporre un nuovo messaggio, selezionate ‘Messaggio’ → ‘Nuovo messaggio’ o fate clic sull’icona corrispondente nella barra degli strumenti. Per spedire un messaggio tramite un account diverso da quello predefinito, cambiate la

vostra identità come descritto in sezione 8.3.1 a pagina 145. Nei campi del destinatario inserite un indirizzo di posta elettronica o una parte di esso, infatti se il destinatario è presente in una delle vostre rubriche indirizzi di Kontact, è sufficiente inserire il nome, l'indirizzo o una parte di essi per avviare una ricerca e poter quindi selezionare l'indirizzo dall'elenco dei risultati trovati. Se nessun indirizzo presente in rubrica corrisponde a quanto state digitando, continuate la digitazione per completarlo. Per selezionare un indirizzo tramite la rubrica indirizzi, fate clic su '...':

Per allegare dei file al vostro messaggio, fate clic sull'icona della graffetta e selezionate il file da allegare. In alternativa, potete trascinare il file dal desktop o da un'altra cartella nella finestra 'Nuovo messaggio' oppure usare una delle opzioni nel menu 'Allega'. Di solito il formato del file viene riconosciuto correttamente, se non dovesse accadere, potete fare clic sull'icona dell'allegato con il tasto destro del mouse, e selezionare 'Proprietà', nella finestra che compare potete impostare tutte le opzioni relative all'allegato, compresa l'eventuale firma o cifratura, il nome e la descrizione.

Quando avete terminato la composizione del messaggio potete inviarlo immediatamente con 'Messaggio' → 'Spedisci' o spostarlo nella cartella della posta in uscita con 'Messaggio' → 'Spedisci dopo'. Nel primo caso, il messaggio viene spedito immediatamente e poi copiato nella cartella `Postainviata`, nel caso della spedizione differita il messaggio viene spostato nella cartella `Postainuscita` dove potete eventualmente modificarlo o cancellarlo prima della spedizione definitiva.

8.3.3 Cifrare e firmare digitalmente i messaggi

Per poter utilizzare la cifratura, dovete aver creato in precedenza una coppia di chiavi come descritto in capitolo 12 a pagina 181. Per configurare i dettagli della procedura di cifratura, selezionate 'Impostazioni' → 'Configura KMail' → 'Identità' e scegliete l'identità dalla quale spedire i messaggi cifrati. Premete quindi 'Modifica' e, dopo aver aperto la scheda 'Crittografia', la chiave dovrebbe essere mostrata nel campo corrispondente. Confermate con 'OK'.

8.3.4 Cartelle

Le cartelle dei messaggi vi aiutano a organizzare la vostra corrispondenza. L'impostazione predefinita prevede che vengano archiviate nella directory `~/Mail`. Quando avviate KMail per la prima volta, il programma crea diverse cartelle: `postainarrivo` è dove vengono messi i messaggi scaricati dal server,

postainuscita è usata come zona di passaggio per i messaggi in attesa di spedizione. postainviata è dove vengono memorizzati i messaggi inviati, cestino contiene le copie di tutti i messaggi cancellati con il tasto (Canc) o tramite il menu 'Modifica' → 'Sposta nel cestino'. La cartella bozze può essere usata per i messaggi non ancora completati o in attesa di essere revisionati.

Potete creare cartelle aggiuntive per organizzare i vostri messaggi usando 'Cartella' → 'Nuova cartella'. Si apre una finestra in cui specificare le opzioni della nuova cartella. Nella scheda 'Generale' potete indicare il nome della cartella e selezionare una cartella di appartenenza (in 'Appartiene a:') nel caso la cartella debba essere creata all'interno di un'altra.

Nella scheda 'Scadenza vecchi messaggi', potete impostare la scadenza per i messaggi letti e non letti e cosa dovrebbe accadere a questi messaggi dopo la scadenza. Se la cartella è destinata a contenere i messaggi provenienti da una mailing list, nella scheda 'Mailing List' è possibile configurare ulteriori opzioni.

Per spostare uno o più messaggi da una cartella all'altra, selezionate i messaggi da spostare e premete (M) oppure utilizzate comando 'Messaggio' → 'Sposta in'. Scegliete quindi la cartella di destinazione dalla lista che compare. I messaggi possono anche essere spostati selezionandoli nel riquadro sulla destra e lasciandoli con il mouse sulla cartella di destinazione presente nel riquadro sulla sinistra.

8.3.5 Filtri

I filtri sono gli strumenti ideali per archiviare automaticamente la posta in entrata, si basano sul contenuto di alcuni campi del messaggio, come il mittente o la dimensione, per spostarlo, archivarlo, rispedirlo al mittente, cancellarlo oppure eseguire altre azioni impostate dall'utente.

Impostare un filtro

Per creare un filtro da zero, selezionate 'Impostazioni' → 'Configura filtri'.

Per creare un filtro basato su un messaggio esistente, selezionate il messaggio desiderato e quindi scegliete il criterio con 'Strumenti' → 'Crea filtro'.

Nella finestra dei filtri, scegliete il metodo da usare per la corrispondenza dei filtri (tutti o almeno uno), poi il criterio che deve essere applicato solo ai messaggi desiderati. In 'Azioni filtro', impostate l'azione che deve essere applicata ai messaggi che corrispondono al filtro. 'Impostazioni avanzate' fornisce un ulteriore controllo su quando il filtro deve essere applicato e se devono essere considerati ulteriori filtri per questi messaggi.

Applicare i filtri

I filtri sono applicati nell'ordine elencato nella finestra di dialogo che si apre con 'Impostazioni' → 'Configura filtri'. Cambiate questo ordine tramite le frecce dopo aver selezionato il filtro da spostare. I filtri sono applicati solo ai nuovi messaggi spediti o ricevuti come specificato nelle impostazioni avanzate del filtro. Per applicare i filtri ai messaggi esistenti, selezionate i messaggi desiderati e successivamente 'Messaggio' → 'Applica filtri'.

Se i vostri filtri non si comportano come previsto, potete monitorarne il funzionamento con 'Strumenti' → 'Visualizzatore dei log di filtro'. Quando questa funzione è abilitata, viene mostrato come i messaggi vengono filtrati permettendovi di individuare eventuali problemi.

8.4 Contatti

Il componente dei contatti usa KAddressBook. Configuratelo con 'Impostazioni' → 'Configura KAddressBook'. Per cercare un particolare contatto, usate la barra di ricerca. Con 'Filtro', potete visualizzare solo i contatti in una certa categoria. Fate clic con il tasto destro del mouse su un contatto per aprire un menu contestuale in cui potete scegliere diverse azioni, per esempio di inviare le informazioni sul contatto tramite un messaggio di posta elettronica.

8.4.1 Aggiungere contatti

Per aggiungere un contatto con il nome e l'indirizzo di posta elettronica, fate clic sull'indirizzo con il tasto destro del mouse dal componente posta e selezionate 'Apri nella rubrica'. Per aggiungere un contatto completamente nuovo, selezionate 'File' → 'Nuovo contatto' nel componente contatti. Entrambi i metodi aprono una finestra in cui potete inserire tutte le informazioni sul contatto.

Nella scheda 'Generale', inserite le informazioni di base, come il nome, l'indirizzo di posta elettronica e i numeri di telefono. Le categorie tornano utili per ordinare e filtrare gli indirizzi. La scheda 'Dettagli' contiene informazioni più specifiche come la data di nascita o il nome della moglie o del marito.

Se il vostro contatto usa un sistema di messaggistica istantanea, potete aggiungere l'identità in 'Indirizzi IM'. Se mentre aggiungete queste informazioni avete Kopete o un altro programma di chat in esecuzione sotto KDE, vedrete le informazioni sullo stato di queste identità in Kontact. In 'Impostazioni crittografiche'

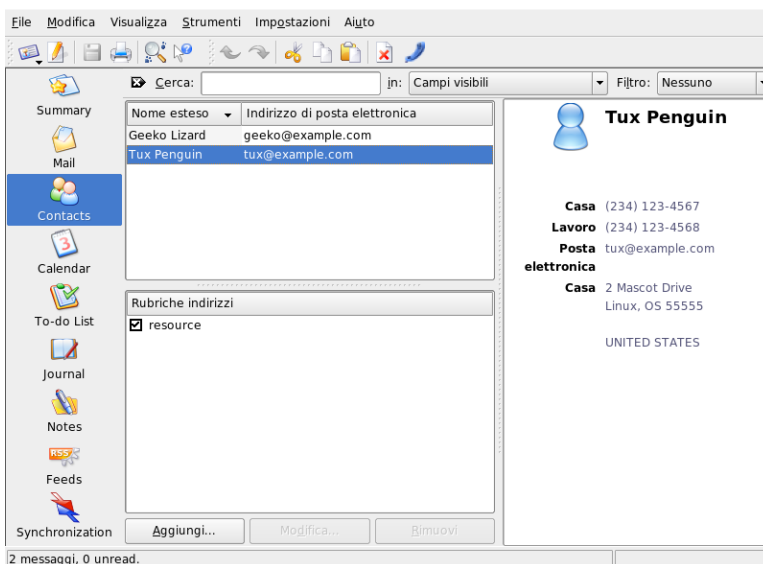


Figura 8.3: La rubrica indirizzi di Kontact

potete inserire i dati sulla crittografia del contatto, come per esempio la chiave pubblica.

La scheda 'Varie' contiene informazioni aggiuntive come una fotografia o l'indirizzo delle informazioni libero/occupato del contatto. Usate i 'Campi personalizzati' per aggiungere informazioni non previste nella configurazione standard di KOrganizer.

I contatti possono anche essere importati da diversi formati, usate 'File' → 'Importa' e selezionate il formato desiderato. Scegliete quindi il file da importare.

8.4.2 Creare una lista di distribuzione

Se vi capita spesso di spedire messaggi a un gruppo di persone, potete creare una lista di distribuzione per facilitarvi il compito. Fate clic su 'Impostazioni' → 'Mostra la barra estensione' → 'Editor lista di distribuzione'. Nella nuova sezione che compare, fate clic su 'Nuova lista'. Inserite il nome per la lista e fate clic su

‘OK’. Aggiungete i contatti alla lista trascinandoli con il mouse. Potete usare il nome della lista come se fosse un qualsiasi contatto quando create un messaggio di posta elettronica.

8.4.3 Aggiungere rubriche indirizzi

Importante

Rubriche indirizzi groupware

Il modo migliore per aggiungere risorse groupware è con uno strumento separato: chiudete Kontact e lanciate `groupwarewizard` dalla riga di comando. Selezionate dall’elenco il tipo di server, come SLOX, Groupwise, o Exchange e inserite i dati sull’indirizzo e l’autenticazione. La procedura guidata si occupa di aggiungere a Kontact le risorse disponibili.

Importante

Kontact può accedere contemporaneamente a diverse rubriche indirizzi, come quelle condivise offerte dai server LDAP o Novell GroupWise. Selezionate ‘Impostazioni’ → ‘Mostra la barra estensione’ → ‘Rubriche indirizzi’ per visualizzare le rubriche correnti. Per aggiungerne una, premete ‘Aggiungi’, selezionate il tipo e inserite le informazioni necessarie.

Le caselle di spunta davanti alle rubriche mostrano lo stato di attivazione di ciascuna. Per interrompere la visualizzazione di una rubrica senza rimuoverla, è sufficiente deselezionare la casella, per eliminarla dalla lista, premete ‘Rimuovi’.

8.5 Calendario

Kontact usa KOrganizer come componente per l’agenda e il calendario. Per configurarlo usate ‘Impostazioni’ → ‘Configura KOrganizer’. Nel calendario potete inserire appuntamenti e organizzare riunioni, se lo desiderate potete anche impostare degli avvisi per gli eventi in scadenza. Tramite il menu ‘File’ potete importare, esportare e archiviare i calendari.

8.5.1 Programmare un evento

Aggiungete un evento o una riunione con ‘Azioni’ → ‘Nuovo evento’ e inserite i dettagli nella finestra che compare. ‘Promemoria’, specifica l’anticipo (minu-

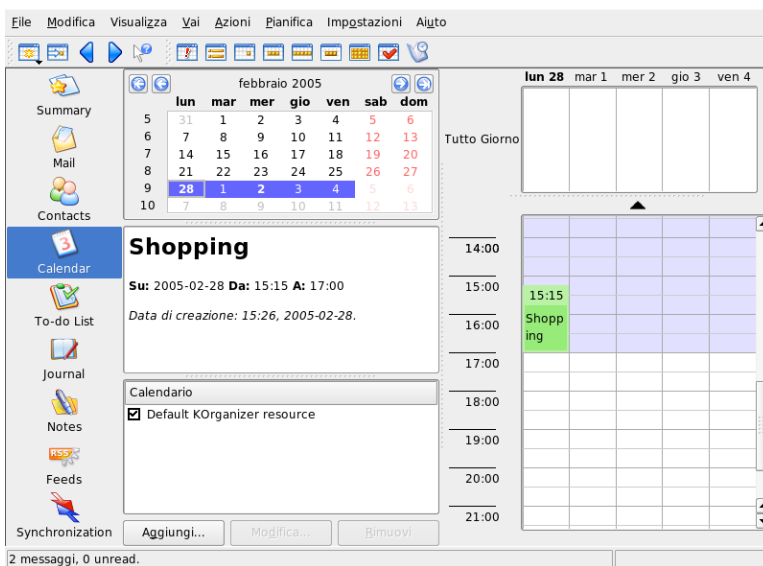


Figura 8.4: Il calendario di Kontact

ti, ore, o giorni) con il quale i partecipanti devono essere avvisati dell'evento. Se un evento è ricorrente potete impostare la ricorrenza nell'apposita scheda. Un altro modo per creare un evento in un punto specifico del calendario è fare un doppio clic nel campo corrispondente in una delle viste del calendario. In questo modo si apre la stessa finestra disponibile tramite il menu ma con le date già correttamente impostate.

I partecipanti possono essere inseriti sia manualmente sia tramite una selezione dalla rubrica indirizzi. Per inserire un nuovo partecipante, selezionate 'Nuovo', per selezionare i contatti dalla rubrica, premete 'Seleziona indirizzi' e scegliete le voci dall'elenco. Per programmare un evento in base alle informazioni libero/occupato dei partecipanti, andate alla scheda 'Libero/occupato' e premete 'Prendi data'.

Usate la scheda 'Ricorrenza' per configurare un evento che ricorre regolarmente. Tramite la scheda 'Allegati' è possibile aggiungere documenti all'evento, per esempio il programma della riunione.

8.5.2 Aggiungere calendari

Importante

Calendari groupware

Il modo migliore per aggiungere risorse groupware è con uno strumento separato: chiudete Kontakt e lanciate `groupwarewizard` dalla riga di comando. Selezionate dall'elenco il tipo di server, come SLOX, Groupwise, o Exchange e inserite i dati sull'indirizzo e l'autenticazione. La procedura guidata si occupa di aggiungere a Kontakt le risorse disponibili.

Importante

Il modulo del calendario può connettersi simultaneamente a diversi calendari. Questa caratteristica può essere utile per esempio per combinare il calendario personale con quello della propria organizzazione. Per aggiungere un nuovo calendario, fate clic su 'Aggiungi' e selezionate il tipo di calendario. Comilate quindi la scheda con dati richiesti.

Le caselle di spunta davanti ai calendari mostrano lo stato di attivazione di ciascuno. Per interrompere la visualizzazione di un calendario senza rimuoverlo, è sufficiente deselezionare la casella, per eliminarlo dalla lista, premete 'Rimuovi'.

8.6 Sincronizzare i dati con un palmare

Kontakt è progettato per consentire la sincronizzazione dei suoi dati con un palmare, per esempio un Palm. Le informazioni sullo stato di KPilot sono visualizzate nel sommario. Fate riferimento a capitolo 9 a pagina 155 per le informazioni su come configurare e usare KPilot.

8.7 Ulteriori informazioni

Kontakt include il manuale in linea per sé stesso e per i suoi componenti. Aprite il manuale con 'Aiuto' → 'Manuale di Kontakt'. Il sito web del progetto contiene anch'esso parecchia documentazione, visitatelo su <http://www.kontakt.org>.

Sincronizzazione del vostro palmare con KPilot

I palmari sono dispositivi ormai molto diffusi e permettono di avere sempre con sé ed a portata di mano appuntamenti, impegni ed appunti. Le date degli impegni dovrebbero essere disponibili contemporaneamente sul desktop e sul dispositivo mobile. Per la sincronizzazione con gli applicativi KAddressbook, KOrganizer e KNotes che sono parte di Kontact viene impiegato il programma KPilot.

9.1	I conduit di KPilot	156
9.2	Configurazione della connessione al palmare	157
9.3	La configurazione del conduit KAddressBook	158
9.4	Come si amministra l'agenda elettronica	159
9.5	Come si usa KPilot	160

Il compito principale di KPilot consiste nel permettere lo scambio di dati tra il palmare e i corrispondenti programmi di KDE. KPilot dispone di una propria agenda, una rubrica e una funzione di installazione dei file, ma sono tutti programmi che non possono essere usati al di fuori del sistema KPilot. KDE fornisce applicazioni per tutte queste funzioni eccetto l'installazione dei file.

KPilot ricorre a dei "conduit", ovvero delle applicazioni speciali che connettono il palmare con i diversi programmi desktop. La comunicazione con l'Organizer, ad esempio, viene gestita da KPilot: per connettere un programma di KDE con un programma del palmare, dovrete prima configurarne il corrispondente conduit. La maggior parte di questi conduit va adattata specificamente ai singoli programmi di KDE e non può essere configurata per qualunque applicazione.

Una ruolo particolare è assunto dal conduit per la 'Sincronizzazione dell'ora', che non dispone di un programma proprio e lavora sullo sfondo di ogni "sync". Questo conduit va attivato solo su computer che attinge ad un server di rete per sincronizzare l'ora di sistema.

La sincronizzazione viene fatta per ordine, un conduit dopo l'altro, sulla base di due processi possibili: con l'Hotsync, che sincronizza solo i conduit configurati, o con un backup, che genera una copia di sicurezza di tutti i dati del palmare.

Tenete presente che alcuni conduit realizzano la sincronizzazione tramite un file, il cui programma, pertanto, non va usato durante tutta la sincronizzazione. Questo riguarda soprattutto il programma KOrganizer.

9.1 I conduit di KPilot

Tutti conduit di KPilot possono essere abilitati e configurati nel menu 'Impostazioni' → 'Configura i conduit'. I conduit più importanti sono i seguenti:

Addressbook Questo conduit coordina la connessione delle rubriche del palmare e del computer. Per KDE, si usa KAddressbook, che si apre dal menu principale o dalla shell, con il comando `kaddressbook`.

KNotes/Memo Questo conduit vi permette di trasferire gli appunti di KNotes sul palmare. Il programma si apre dal menu principale o dalla shell, con il comando `knotes`.

Agenda (KOrganizer) Questo conduit è preposto alla sincronizzazione degli appuntamenti memorizzati sul palmare. Per KDE, si usa il programma KOrganizer.

Cose da fare (KOrganizer) Per trasferire le vostre scadenze ed i vostri impegni sul desktop. Per KDE, anche in questo caso, si usa KOrganizer.

Sincronizzazione dell'ora Se avete abilitato questo conduit, l'ora del palmare viene impostata su quella del desktop con ogni sincronizzazione, funzione particolarmente pratica se l'ora del desktop viene continuamente aggiornata da un server dell'ora.

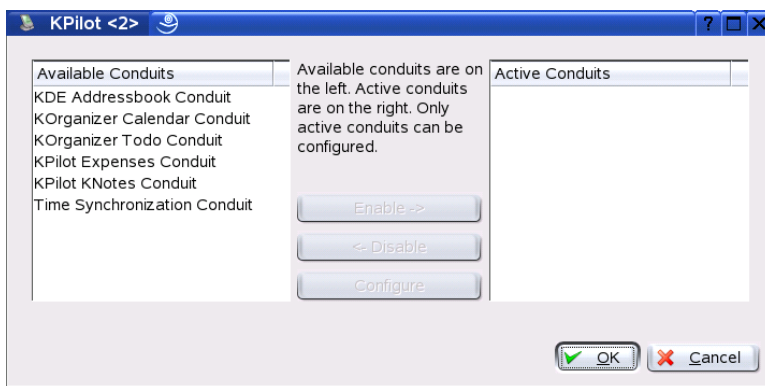


Figura 9.1: La finestra di configurazione dei conduit

9.2 Configurazione della connessione al palmare

Per poter usare KPilot, è necessario configurare la connessione al palmare. La configurazione dipende dal modo in cui il supporto da scrivania del palmare (il "cradle") è connesso al desktop. Si distingue in questi casi tra cradle USB e cradle seriale.

9.2.1 Configurazione con KPilot

L'opzione più semplice è quella di aprire l'assistente del programma. Lo potete avviare da 'Impostazioni' → 'Assistente'. Inserite il nome dell'utente e del dis-

positivo a cui è connesso il palmare. Con ‘Rileva automaticamente nome del palmare e dell’utente’, è il programma a farlo per voi. Se non dovesse funzionare, vi preghiamo di consultare sezione 9.2.2 in questa pagina.

Confermate con ‘Avanti’ e selezionate i programmi che debbano essere usati per la sincronizzazione. Potete scegliere tra la suite classica di KDE (“Standard”) e Evolution, oppure decidere di non eseguire alcuna sincronizzazione. Alla fine, chiudete la finestra con ‘Chiudi’.

9.2.2 Configurazione del device /dev/pilot

La configurazione del cradle dipende da come è connesso al computer (con USB o tramite la porta seriale). In alcuni casi, si può anche fare a meno di configurare il link simbolico /dev/pilot.

USB Un cradle USB viene riconosciuto automaticamente e non ha bisogno di un link simbolico.

Seriale Nel caso di un cradle seriale dovete conoscere l’interfaccia a cui è connesso. Queste interfacce vengono chiamate /dev/ttyS? e vengono numerate a partire da 0 (/dev/ttyS0), come i dispositivi USB. Per configurare un cradle alla prima porta seriale, immettete il seguente comando:

```
ln -s /dev/ttyS0 /dev/pilot
```

9.3 La configurazione del conduit KAddressBook

Il conduit per la rubrica di KDE è preimpostato in modo che lo si debba soltanto attivare. Quando viene avviata la sincronizzazione, avviene l’allineamento dei dati con quelli del palmare. Potete anche specificare più miratamente il comportamento del conduit, ad esempio, in caso di conflitti di indirizzo, della memorizzazione di dati archiviati e dell’attribuzione di determinati campi del palmare agli indirizzi della rubrica.

9.4 Come si amministra l'agenda elettronica

KOrganizer vi aiuta a gestire i vostri impegni e le vostre cose da fare su KDE. Il programma si avvia dal menu principale o con il comando `korganizer` o come modulo di Kontact. Dopo esser stato abilitato, il conduit KPilot per l'agenda elettronica ed i suoi dati deve essere configurato.

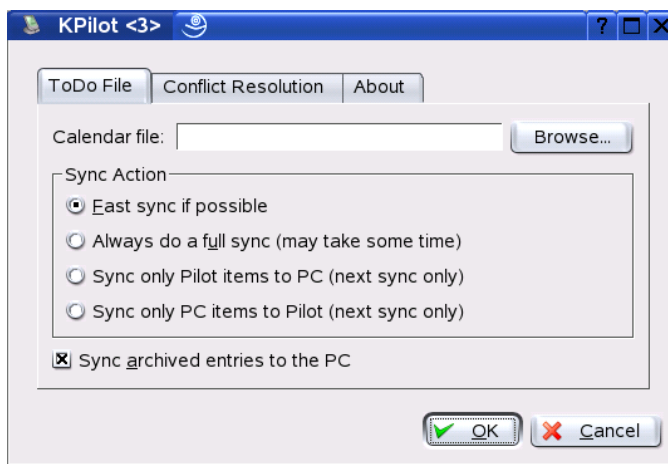


Figura 9.2: Configurazione di KPilot

KOrganizer archivia i suoi dati nella directory `~/.kde/share/apps/korganizer`. La directory `.kde/` non viene visualizzata nella finestra di selezione file (che si avvia con l'opzione 'Seleziona'), perchè si tratta di un file che inizia con un punto. Dovrete quindi immettere il percorso manualmente od impostare la finestra in modo che mostri anche i file nascosti (ovvero quelli che iniziano con un punto). Per attivare questa funzione, premete semplicemente il tasto (F8).

Nella directory `~/.kde/share/apps/korganizer`, dovrete ora selezionare un file che KOrganizer riconosca come file agenda. Per fare un esempio, selezioneremo qui il file `palm.ics`: nel caso dell'utente `tux`, il nome completo del file sarà `/home/tux/.kde/share/apps/korganizer/palm.ics` (vd. figura 9.3 nella pagina seguente).

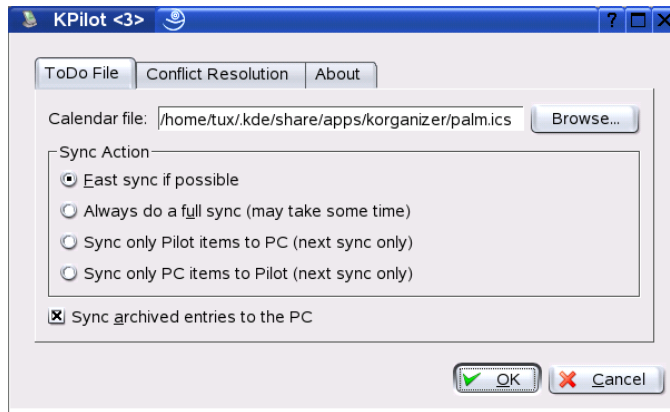


Figura 9.3: Percorso del file di configurazione di KOrganizer

KOrganizer non può essere usato durante una sincronizzazione, altrimenti KPilot non la esegue.

9.5 Come si usa KPilot

Trasferire i dati di KDE al palmare e viceversa è facilissimo: per avviare la sincronizzazione, basta aprire KPilot e premere il pulsante “Hot-Sync” del “cradle” del palmare.

9.5.1 Creare un backup dei dati del palmare

Se desiderate un backup completo dei dati del vostro palmare, abilitate l’opzione ‘File’ → ‘Copia di sicurezza’. Iniziate poi il backup con il comando sync. Prima del prossimo “HotSync”, non dimenticate di riabilitare ‘File’ → ‘HotSync’, affinché non venga eseguito di nuovo il lunghissimo backup completo.

Il processo di backup memorizza le copie di sicurezza dei programmi e delle banche dati del palmare nella directory `~/ .kde/share/apps/kpilot/DBBackup/utente`, laddove `<utente>` è l’utente registrato sul palmare.

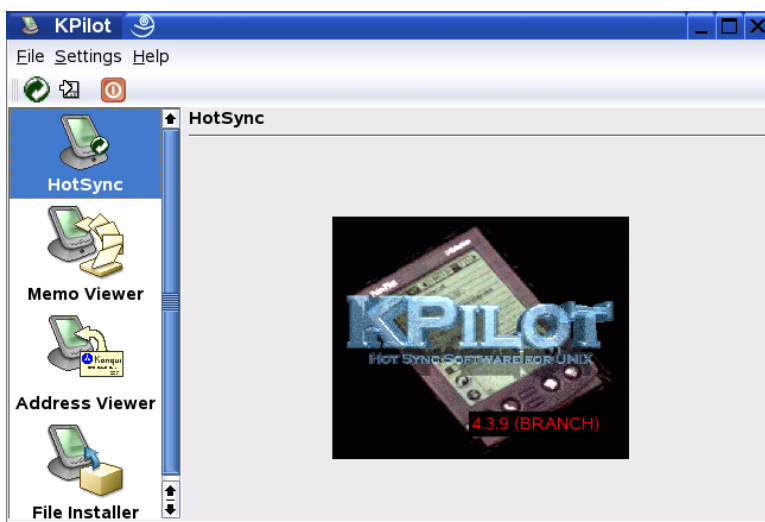


Figura 9.4: La finestra principale di KPilot

I due viewer di KPilot servono a visualizzare in fretta un indirizzo o un memo e non sono fatti per amministrare dei dati. Per gestire i vostri indirizzi o i vostri appunti, vi consigliamo piuttosto gli appositi programmi di KDE.

9.5.2 Come si installano i programmi sul palmare

Un'altra applicazione molto interessante è sicuramente il modulo "Installatore file" che vi permette di installare dei programmi sul palmare. I programmi di KDE per palmare presentano solitamente il suffisso ".prc". Dopo l'installazione, possono essere usati direttamente sul palmtop. Se decidete di installare anche programmi di provenienza diversa, vi preghiamo di leggerne sempre attentamente la documentazione e controllarne le licenze.

9.5.3 Sincronizzare la rubrica indirizzi e l'agenda

Per sincronizzare la rubrica indirizzi e l'agenda usate lo strumento MultiSync di KDE. Avviate il programma con il comando `multisynk`. Create una coppia Kon-

connector prima di sincronizzare i vostri dati. Selezionate 'File' → 'Nuovo' e scegliete i vostri Konnector. Confermate con 'Ok'.

Il nome viene ora mostrato nella finestra principale. Per sincronizzare con il vostro palmare, selezionate 'File' → 'Sync'.

Parte III

Internet

Il browser web Konqueror

Konqueror è sia un versatile file manager, che un modernissimo web browser. Se avviate Konqueror cliccando sull'icona del pannello, esso si apre in modalità browser web. Come browser, Konqueror offre la navigazione a schede, la possibilità di salvare le pagine web compresi gli elementi grafici e il supporto per Java e JavaScript.

10.1	La navigazione a schede	166
10.2	Salvare pagine web e immagini	167
10.3	Ricerca per parole chiave	167
10.4	Segnalibri	168
10.5	Java e JavaScript	169
10.6	Per saperne di più	170

Avviate Konqueror dal menu principale o immettendo il comando `konqueror`. Inserite un indirizzo web nella riga dell'URL, ad esempio `http://www.suse.com`. Ora, Konqueror cerca di visualizzare l'indirizzo. Non avrete neanche bisogno di specificare il protocollo (`http`), dal momento che il programma lo riconosce da solo. Questa proprietà funziona tuttavia solo se l'indirizzo è corretto. Per un server FTP, specificate `ftp://` davanti all'URL.



Figura 10.1: La finestra del browser di Konqueror

10.1 La navigazione a schede

Se usate spesso più di una pagina web alla volta, la navigazione a schede vi permette di passare agevolmente da una pagina all'altra. Caricate le pagine in schede diverse all'interno della stessa finestra. Il vantaggio è che avete un maggiore controllo del desktop in quanto avete una sola finestra principale. All'uscita da KDE, il gestore delle sessioni di KDE, vi permette di salvare la sessione web di

konqueror. La prossima volta che usate KDE, Konqueror caricherà esattamente gli stessi indirizzi che avete visitato la volta precedente.

Per aprire una nuova scheda, selezionate 'Finestra' → 'Nuova scheda' o premete **(Ctrl)-(Shift)-(N)**. Per cambiare il comportamento delle schede, andate a 'Impostazioni' → 'Configura Konqueror'. Nella finestra di dialogo, selezionate 'Comportamento web' → 'Navigazione a schede'. Per aprire i nuovi indirizzi nelle schede al posto delle finestre, abilitate 'Apri i collegamenti in una nuova scheda invece che in una nuova finestra'. Potete anche nascondere la barra delle schede se avete una sola pagina aperta selezionando 'Nascondi la barra delle schede quando c'è solo una scheda aperta.' Per ulteriori opzioni, vedete in 'Opzioni avanzate'.

Potete salvare le schede con gli indirizzi (URL) e la posizione della finestra in un profilo. Questo procedimento è leggermente diverso dalla gestione della sessione descritto in precedenza: con i profili avete a disposizione le vostre schede salvate senza il sovraccarico necessario all'avvio se usate la gestione della sessione.

In Konqueror, andate a 'Impostazioni' → 'Configura profilo della vista' e date un nome al vostro profilo. Potete anche salvare la dimensione della finestra e le rispettive opzioni. Assicuratevi di selezionare anche 'Salva gli URL nel profilo'. Confermate con 'Salva'. La prossima volta che avete bisogno della vostra "collezione di schede", andate in 'Impostazioni' e caricate il profilo dopo averlo selezionato nella lista che compare in 'Carica profilo della vista'.

10.2 Salvare pagine web e immagini

Come gli altri browser, anche Konqueror può archiviare pagine web. Fate clic su 'File' → 'Salva con nome...' e assegnate un nome al file HTML. In questo caso, tuttavia, non vengono memorizzate le immagini. Per archiviare un sito web completo, selezionate 'Strumenti' → 'Archivia pagina web'. Konqueror vi propone un nome di file, che potete accettare o rifiutare. Questo nome termina con `.war`, l'estensione per gli archivi web. Per aprire un archivio, fate clic sul file corrispondente e il sito vi verrà mostrato su Konqueror, con tutte le sue immagini.

10.3 Ricerca per parole chiave

Cercare nel web usando Konqueror è molto semplice. Konqueror è dotato di oltre 70 filtri di ricerca predefiniti, tutti accessibili tramite delle scorciatoie. Per cercare

un argomento sull'Internet, inserite la scorciatoia e le parole chiave separate da un carattere due punti. Konqueror vi mostrerà subito il risultato della ricerca.

Per vedere le scorciatoie preimpostate, andate su 'Impostazioni' → 'Configura Konqueror...' e fate clic su 'Scorciatoie del Web'. Potete adesso vedere i nomi dei motori di ricerca e le relative scorciatoie. Konqueror definisce un gran numero di filtri di ricerca: trovate i "classici" motori di ricerca come Google, Yahoo, e Lycos ma anche diversi filtri più specifici, come un database di acronimi, il database dei film e la ricerca delle applicazioni KDE.

Se il vostro motore di ricerca preferito non è presente nell'elenco, potete aggiungerlo facilmente. Per esempio, per cercare nel nostro database del supporto tecnico, normalmente andreste su <http://portal.suse.com/>, cerchereste la pagina di ricerca e inserireste le parole chiave da cercare nell'apposito campo. Questa procedura può essere semplificata con le scorciatoie. Nella finestra di dialogo di cui sopra, selezionate 'Nuovo...' e inserite un nome in 'Nome motore di ricerca' e poi l'abbreviazione (o più di una, separate da virgole) in 'Scorciatoie URI'. Il campo fondamentale è 'URI Ricerca', premendo (Shift)-(F1) e cliccando sul campo, compare un breve testo di aiuto. Il testo della ricerca è contrassegnato da \{@}, il difficile è posizionarlo correttamente, in questo esempio, l'impostazione per il database del supporto SUSE è: 'Nome motore di ricerca' è SUSE Support Database, 'URI Ricerca URI' è (su una sola riga) <https://portal.suse.com/PM/page/search.pm?q=\{@}&t=optionSdbKeywords&m=25&l=it&x=true>, e 'Scorciatoie URI' is sdb_it.

Dopo aver confermato premendo 'Ok' due volte, inserite la vostra ricerca nella barra degli indirizzi di Konqueror, per esempio: `sdb_it:kernel`. Konqueror mostrerà immediatamente i risultati nella finestra corrente.

10.4 Segnalibri

Per i siti che visitate spesso, non c'è bisogno di digitare ogni volta lo stesso indirizzo, tanto più che alcuni sono talmente lunghi, che è impossibile ricordarseli: Konqueror può gestire tutta una serie di segnalibri. Aprite il menu 'Segnalibri': in questo menu, potete salvare sotto forma di segnalibro (bookmark) i vostri siti preferiti, sia sul web, che sul disco rigido. Potete infatti contrassegnare con un segnalibro anche un qualsiasi file del vostro sistema in forma di percorso.

Per creare un nuovo segnalibro, selezionate su Konqueror la voce 'Segnalibri' → 'Aggiungi segnalibro'. Se ne avete già alcuni, vi verranno mostrati in questo me-

nu. Vi consigliamo di organizzare la vostra collezione in gruppi tematici, magari servendovi dell'opzione 'Nuova directory'. Selezionate la voce 'Segnalibri' → 'Modifica segnalibri...' e si apre l'editor dei segnalibri. Questo programma vi permette di gestire, riorganizzare, aggiungere ed eliminare tutti i vostri segnalibri a vostro piacimento.

Se usate anche i browser Netscape, Mozilla o Firefox, non avrete bisogno di rifare l'intera lista di segnalibri. Nell'editor, troverete infatti la voce 'File' → 'Importa segnalibri di Netscape', con la quale potete integrare i segnalibri di Netscape (e Mozilla) con quelli di Konqueror. Il procedimento inverso si attiva con 'Esporta come segnalibri di Netscape'.

Per modificare i vostri segnalibri, fate clic sulla voce corrispondente con il tasto destro del mouse. Si apre un menu con diverse opzioni (tagliare, copiare, cancellare, ecc.). Alla fine, non dimenticate di salvare il tutto con ('File' → 'Salva')!

Se non desiderate solo archiviare la vostra collezione di link, ma anche essere sempre in grado di accedervi, vi consigliamo di rendere i vostri link visibili su Konqueror: nel menu 'Impostazioni', attivate la voce 'Mostra barra dei segnalibri', e la finestra di Konqueror in uso si arricchirà di una barra con i vostri segnalibri.

10.5 Java e JavaScript

Da non confondere: Java è un linguaggio di programmazione della Sun Microsystems, orientato agli oggetti e indipendente dalla piattaforma. Viene spesso usato per piccoli programmi, chiamati Applet, eseguibili sull'Internet (ad esempio, per l'online banking, le chat, i sistemi di commercio elettronico, ecc.). JavaScript, invece, è un linguaggio di script interpretato, usato soprattutto per la creazione di siti web dinamici (ovvero dotati di menu ed effetti vari).

Konqueror vi permette di disattivare o attivare entrambi i linguaggi, addirittura a seconda dei domini: potete così permettere l'accesso ad alcuni server e ad altri no. Per particolari esigenze di sicurezza può essere consigliabile disattivare completamente sia Java che JavaScript. Purtroppo, alcuni siti non funzionano bene o del tutto senza JavaScript.

10.6 Per saperne di più

Per qualsiasi altro problema o curiosità su Konqueror, consultate il manuale in linea disponibile alla voce di menu 'Aiuto' o la documentazione del sito di Konqueror: <http://www.konqueror.org>.

Firefox

SUSE LINUX include il browser web Mozilla Firefox. Si tratta di un browser web di ultima generazione che offre tutte le funzionalità di maggior interesse, tipo schede di navigazione, blocco delle finestre pop-up, amministrazione dei download e delle immagini. Firefox vi permette di visualizzare più di una pagina web in una finestra. Potete filtrare annunci pubblicitari indesiderati e disabilitare grafiche, le quali non fanno altro che rallentare la vostra navigazione. Diversi motori di ricerca vi agevoleranno nel reperire le informazioni che cercate. Avviate il programma dal menu principale o immettendo il comando `firefox`. Segue una descrizione delle principali caratteristiche del browser web.

11.1	Navigare sul web	172
11.2	Trovare delle informazioni utili	173
11.3	Amministrare i bookmark	174
11.4	Utilizzare il download manager	175
11.5	Personalizzare Firefox	176
11.6	Stampare da Firefox	179
11.7	Ulteriori informazioni	179

11.1 Navigare sul web

Firefox non si distingue più di tanto per aspetto dagli altri browser, come si vede da figura 11.1 in questa pagina. La barra di navigazione presenta 'Forward' e 'Back' e la barra di locazione per indirizzi web. Vi sono anche dei bookmark che vi permetteranno di accedere rapidamente a determinati contenuti e siti. Se volete sapere di più sulla gamma di funzioni di Firefox, utilizzate il menu 'Help'.



Figura 11.1: La finestra browser di Firefox

11.1.1 Tabbed browsing

Se volete visualizzare diverse pagine web alla volta, il tabbed browsing, ossia la navigazione a schede, vi permette di passare da una pagina all'altra in tutta semplicità. Potete caricare i siti web in schede a se stanti all'interno di una finestra.

Per aprire una nuova scheda di navigazione, selezionate 'File' → 'New Tab'. Avrete una nuova scheda vuota nella finestra di Firefox. Oppure eseguite un clic con il tasto destro del mouse e selezionate 'Open link in new tab'. Eseguite un clic di mouse con il tasto destro per avere le opzioni offerte dalle schede di navigazione. Potete creare una nuova scheda di navigazione, ricaricare uno o tutte le schede di navigazione, che chiameremo tab, chiuderle.

11.1.2 Uso della barra laterale

Sulla sinistra della finestra del browser trovate tutto quanto necessario per visualizzare bookmark o lo storico di navigazione. Tramite delle estensioni potete integrare delle ulteriori funzioni della barra laterale. Per visualizzare la barra laterale, selezionate 'View' → 'Sidebar' e selezionate il contenuto desiderato.

11.2 Trovare delle informazioni utili

Con Firefox vi sono due modi per trovare le informazioni che cercate: tramite la barra search e la barra find.

11.2.1 Uso della barra search

Firefox offre una barra search (cerca) che vi connette con diversi motori di ricerca, come Google, Yahoo o Amazon. Ad esempio se cercate delle informazioni su SUSE servendovi del motore di ricerca attuale, cliccate sulla barra search, immettete SUSE e date (Invio). Il risultato della ricerca viene visualizzato nella finestra. Per selezionare il motore di ricerca, cliccate sull'icona della barra search e avrete un elenco dei motori di ricerca disponibili.

11.2.2 Uso della barra find

Per eseguire delle ricerche all'interno di una pagina web, cliccate su 'Edit' → 'Find in This Page' o premete **(Ctrl)-F** e si apre la barra find (trova). Di solito viene visualizzata in basso, immettete il vostro lemma e Firefox metterà in risalto tutte le ricorrenze del lemma ricercato. Tramite 'Highlight' abilitate e disabilitate l'evidenziazione.

11.3 Amministrare i bookmark

Grazie ai bookmark (segnalibri) accedete in modo diretto ai vostri siti web di maggior interesse. Per aggiungere un sito web all'elenco dei bookmark, cliccate su 'Bookmarks' → 'Bookmark This Page'. Se il browser attualmente visualizza diversi siti web nelle tab, verrà aggiunta alla lista dei bookmark solo la pagina della tab attualmente selezionato.

Quando aggiungete un bookmark, potete specificare un nome di vostra scelta per il bookmark e selezionare una cartella in cui Firefox lo debba archiviare.

Per eliminare dei siti web dall'elenco dei bookmark, cliccate su 'Bookmarks' e quindi cliccate col tasto destro del mouse sul bookmark nell'elenco, ed infine cliccate su 'Delete'.

11.3.1 Utilizzare il bookmark manager

Il bookmark manager consente di gestire le proprietà (nome, indirizzo etc.) di ogni bookmark e di disporli in cartelle e sezioni, come mostrato in figura 11.2 a fronte.

Per aprire il bookmark manager, cliccate su 'Bookmark' → 'Manage Bookmarks'. Si aprirà una finestra che riporta i vostri bookmark. Con 'New Folder' potete creare una nuova cartella con un nome ed una descrizione. Se vi serve un nuovo bookmark, cliccate su 'New Bookmark' e potrete immettere nome, locazione parole chiave ed anche una descrizione. La parola chiave vi porta direttamente al vostro bookmark. Se vi serve un bookmark creato di recente nella barra laterale, selezionate 'Load this bookmark in the sidebar'.

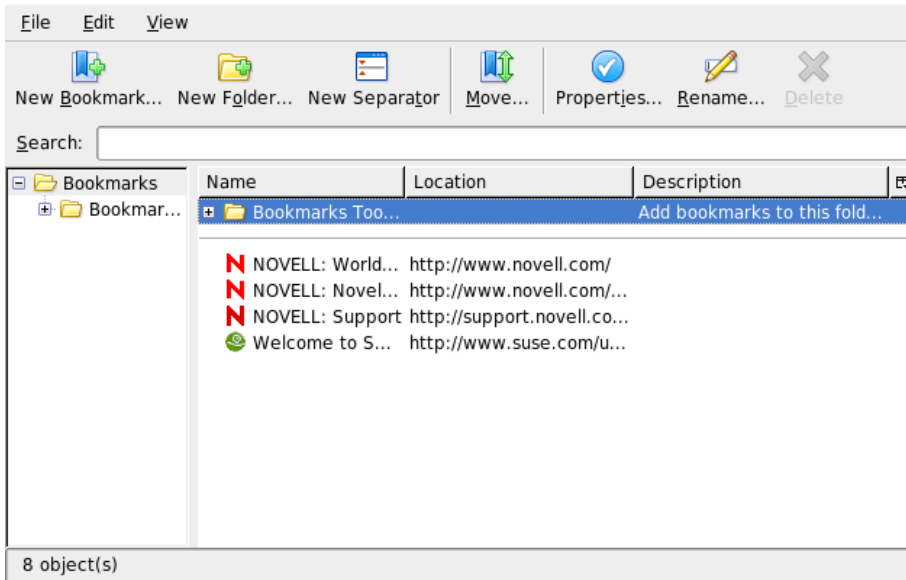


Figura 11.2: Uso del bookmark manager di Firefox

11.3.2 Esportare dei bookmark

Se in passato utilizzavate un browser differente, probabilmente volete continuare a disporre dei vostri bookmark anche sotto Firefox. Attualmente potete importare dei bookmark da Netscape 4.x, 6, 7, Mozilla 1.x ed Opera.

In tal caso cliccate su 'File' → 'Import'. Selezionate il browser da cui importare le impostazioni. Dopo aver cliccato su 'Next' vengono importate le vostre impostazioni. I vostri bookmark importati, li troverete in una cartella creata appositamente, che inizia con `From`.

11.4 Utilizzare il download manager

Un download manager tiene traccia dei download effettuati. Per accedere al download manager, cliccate su 'Tools' → 'Downloads'. Firefox vi mostrerà una finestra con i vostri download. Durante il download di un file, viene visualizzata

una barra di progressione ed il file attuale. Potete anche interrompere il processo di download, per così dire fare una pausa, e riprenderlo in un secondo momento. Per accedere ad un file scaricato, cliccate su 'Open'. Con 'Remove' lo eliminate. Se vi interessano delle informazioni sul file, eseguite un clic col tasto destro del mouse sul nome file e selezionate 'Properties'.

Se volete intervenire sulle caratteristiche del download manager, aprite la finestra di configurazione con 'Edit' → 'Preferences' ed andate su 'Download' per determinare la cartella dei download, il comportamento del manager e particolari impostazioni.

11.5 Personalizzare Firefox

Permettendovi di installare delle estensioni, cambiare temi e aggiungere parole chiave nelle vostre ricerche, Firefox si propone per essere personalizzato.

11.5.1 Estensioni

Mozilla Firefox è una applicazione multifunzionale che vi consente di scaricare e installare dei pacchetti aggiuntivi, chiamati estensioni. Ad esempio, potete aggiungere un nuovo download manager e gesti del mouse senza gonfiare Firefox.

Se volete installare una estensione, cliccate su 'Tools' → 'Extensions'. Nell'angolo a destra, cliccate 'Get More Extensions' per lanciare la pagina web degli update delle estensioni di Mozilla, dove potete scegliere tra una serie di estensioni. Cliccate sull'estensione da installare e avviate il download e l'installazione. Riavviate quindi Firefox per poter utilizzare la nuova estensione. Per una rassegna delle estensioni si veda <http://update.mozilla.org/>.

11.5.2 Cambiare temi

Se non vi piace l'aspetto di default di Firefox, installate un *tema*. Temi non modificano le funzionalità, solo l'aspetto del browser. Quando installate un tema, Firefox vi chiede di confermare. Una volta installati correttamente potete abilitare in modo automatico i temi.

1. Cliccate su 'Tools' → 'Theme'.

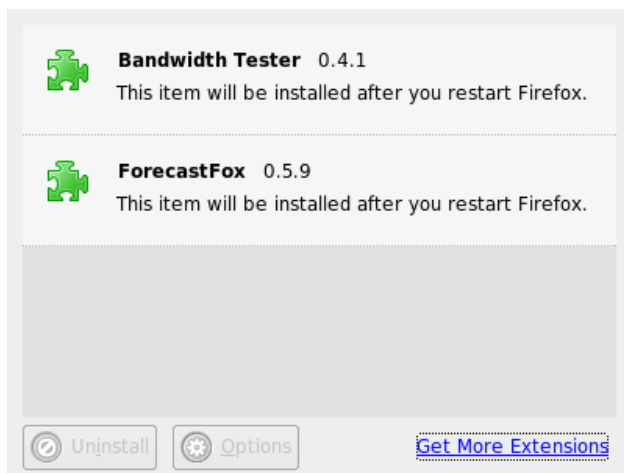


Figura 11.3: Installare estensioni Firefox

2. Compare una finestra. Cliccate su 'Get More Themes'. Se avete già installato un tema, lo ritroverete nell'elenco, come mostrato in figura 11.4 nella pagina successiva.
3. Avrete una nuova finestra con la pagina web `https://update.mozilla.org`.
4. Selezionate un tema e cliccate su 'Install Now'.
5. Confermate il download e l'installazione.
6. Dopo aver scaricato il tema, vi è una finestra che riporta i vostri temi. Abilitate il tema nuovo con 'Use Theme'.
7. Chiudete la finestra e riavviate Firefox.

Se avete installato un tema, potete passare da un tema all'altro in qualsiasi momento senza dover eseguire un reboot, semplicemente cliccando su 'Tools' → 'Themes' e quindi 'Use Theme'. Se non utilizzate più un determinato tema, potete cancellarlo con 'Uninstall'.



Figura 11.4: Installare temi Firefox

11.5.3 Aggiungere parole chiavi intelligenti per ricerche on-line

Perlustrare l'Internet è una delle funzioni principale di un browser. Firefox vi consente di definire delle *smart keywords*, ossia abbreviazioni da utilizzare come "comando" per le ricerche da eseguire sul web. Ad esempio, se utilizzate spesso Wikipedia definite una parola chiave intelligente per semplificarvi il lavoro:

1. Andate su `http://en.wikipedia.org`.
2. Dopo che Firefox abbia visualizzato la pagina web, andate nel campo di ricerca testo. Eseguite un clic col tasto destro del mouse e selezionate 'Add a Keyword for this Search' dal menu che compare.

3. Giungete nella finestra 'Add Bookmark'. Sotto 'Name', date un nome a questa pagina web, ad esempio 'Wikipedia (it)'.
4. Al posto di 'Keyword', immettete la vostra abbreviazione per questa pagina web, per es. 'wiki'.
5. 'Create in' vi permette di selezionare la locazione della registrazione nella vostra sezione dei bookmark. Potete impostare 'Quick Searches', comunque vanno bene anche gli altri livelli.
6. Completate il tutto con 'Add'.

A questo punto avete generato una nuova parola chiave ed ogni volta che volete consultare Wikipedia, non dovrete più immettere l'intera URL, basta digitare `wiki Linux` per visualizzare la voce dedicata a Linux.

11.6 Stampare da Firefox

Configurate il modo in cui Firefox debba stampare il contenuto visualizzato ricorrendo alla finestra 'Page Setup'. Cliccate 'File' → 'Page Setup' andate quindi nella tab 'Format & Options' per selezionare l'orientamento del vostro incarico di stampa. Potete scalare voi o selezionare l'orientamento automatico. Per stampare lo sfondo, selezionate 'Print Background (colors & images)'. Cliccate sul tab 'Margins & Header/Footer' per intervenire sui margini e selezionate cosa includere nelle intestazioni ed a piè pagina.

Dopo aver eseguito le vostre impostazioni, stampate la pagina web tramite 'File' → 'Print'. Selezionate la stampante o il file in cui salvare l'output. Tramite 'Properties', impostate la dimensione dei fogli, specificate il comando di stampa, selezionate la scala di grigio o a colori e stabilite i margini. Una volta eseguiti le impostazioni desiderate, cliccate su 'Print'.

11.7 Ulteriori informazioni

Come fonte di informazione in tema di Firefox si consiglia di visitare il sito ufficiale che trovate all'indirizzo <http://www.mozilla.org/products/firefox/>. Anche i testi illustrativi integrati sono un ottima fonte per reperire delle informazioni mirate su determinati opzioni e feature.

Il criptaggio con KGpg

KGpg è una parte essenziale dell'infrastruttura di criptaggio del vostro sistema. Questo programma vi permette di creare e gestire le chiavi di criptaggio e, grazie al suo editor ed al miniprogramma della sua barra di controllo, di criptare anche i file con il Drag&Drop. Altri programmi, come il vostro programma di posta elettronica (Kontact o Evolution), accedono ai dati della chiave per elaborare contenuti firmati o criptati. Nelle prossime pagine, vi presenteremo le funzioni fondamentali di questo praticissimo programma.

12.1	L'amministrazione delle chiavi	182
12.2	Esportare la chiave pubblica	182
12.3	Importare le chiavi	184
12.4	La finestra del key server	185
12.5	Criptare dei file	187
12.6	Storia del criptaggio	189

12.1 L'amministrazione delle chiavi

Per poter scambiare messaggi in codice con un altro utente, avete bisogno di un paio di chiavi di criptaggio: una chiave *pubblica* (Public Key), che attribuirete al vostro corrispondente e che lui userà per codificare i file e le mail che vi invia; voi, invece, avete bisogno di una chiave *privata* (private Key), che serve a decodificare i messaggi che riceverete dal vostro interlocutore.

Importante

Chiavi private e pubbliche

La chiave pubblica, in quanto tale, viene distribuita a tutti i vostri interlocutori. La chiave privata, invece, dovrà essere accessibile solo a voi e a nessun altro utente.

Importante

Lanciate KGpg dal menù principale ('Utilità' → 'KGpg') o con il comando `kgpg` dalla riga di comando. All'inizio, compare un assistente che vi guida attraverso le varie fasi della configurazione. Seguite le istruzioni dell'assistente fino alla fase di generazione della chiave. Assegnate un nome, un indirizzo di posta elettronica e, eventualmente, un commento. Potete anche aggiungere una scadenza, le dimensioni delle chiavi e l'algoritmo di criptaggio, se non vi soddisfano i valori preimpostati (vd. fig. figura 12.1 a fronte).

Confermate con 'Ok' e vi verrà chiesta due volte la password. Alla fine, viene creato il paio di chiavi e vi viene mostrato un piccolo protocollo dell'operazione. Vi consigliamo di memorizzare e/o stampare subito un certificato di criptaggio, che vi potrà essere utile qualora vi dovesse capitare di non ricordare più la password della vostra chiave privata e di doverla ritirare. Confermate con 'Ok' e appare la finestra principale di KGpg (vd. figura 12.2 a pagina 184).

12.2 Esportare la chiave pubblica

Quando il paio di chiavi sarà pronto, dovrete inviare la chiave pubblica al vostro corrispondente, in modo che vi possa criptare i file o i messaggi che vi voglia spedire. Per esportare la chiave pubblica ad un altro utente, cliccate su 'Chiavi' → 'Esporta chiave pubblica'. Si apre un dialogo con le seguenti opzioni:

Genera coppia di chiavi

Nome:
John Doe

Posta elettronica:
jdoe@example.com

Commento (opzionale)

Scadenza:
0 Mai

Dimensione chiave:
1024

Algoritmo:
DSA & ElGamal

OK Modalità per esperti Annulla

Figura 12.1: KGpg: generare una chiave

Esporta come e-mail La chiave pubblica viene inviata per posta elettronica all'altro utente. Attivate questa opzione e premete su 'OK' e si aprirà la finestra di una mail con KMail. Inserite l'indirizzo del destinatario e cliccate su 'Invia'. Il vostro interlocutore riceverà ora la chiave e la potrà anche usare per criptare i suoi messaggi.

Esporta nella memoria temporanea La memoria temporanea serve a conservare una chiave che desiderate finire di configurare in un secondo momento.

'Server delle chiavi di default' Per rendere una chiave pubblica disponibile a terzi, esportatela su uno dei server delle chiavi ("key server") su Internet. Per maggiori informazioni rimandiamo a sezione 12.4 a pagina 185.

Esporta in un file Se preferite distribuire la chiave pubblica su un supporto (e

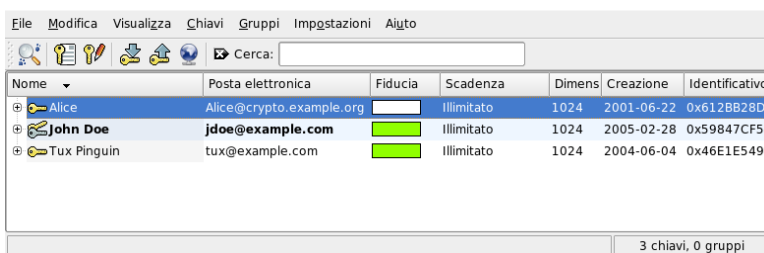


Figura 12.2: KGpg: l'amministrazione delle chiavi

non per e-mail), attivate questa opzione. Poi confermate o specificate prima il path ed il nome del supporto.

12.3 Importare le chiavi

Se qualcuno vi ha inviato una chiave in forma di file (ad esempio, in allegato ad una mail), usate la funzione 'Importa chiavi' per integrarla nel vostro mazzo di chiavi ed usarla nella corrispondenza con l'utente che ve l'ha inviata. Questo meccanismo funziona come l'esportazione.

12.3.1 Firmare le chiavi

Esattamente come tutti gli altri file, anche le chiavi possono riportare una "firma digitale" che ne assicuri l'autenticità e l'integrità. Se siete sicuri che una chiave importata provenga dall'utente che viene indicato come suo proprietario, potete esprimere la vostra fiducia con una firma digitale.

Importante

Rete di fiducia

Il criptaggio è sicuro solo se siete sicuri che le chiavi che vengono usate nella corrispondenza appartengano al vostro corrispondente. La verifica costante dell'integrità delle chiavi e la firma digitale contribuiscono a costruire quello che, in inglese, viene chiamato un web of trust (una "rete di fiducia").

Importante

Per firmare una chiave, selezionatene una dalla lista. Poi, cliccate su 'Chiavi' e 'Firma chiavi'. Si apre un dialogo, nel quale imposterete la chiave privata da firmare. Appare anche un messaggio che vi ricorda di verificare l'originalità della chiave, prima di firmarla. Se avete già provveduto a verificarla, cliccate su 'Sì' ed inserite la password della chiave privata. Gli altri utenti potranno ora verificare la vostra firma digitale con la chiave pubblica.

12.3.2 Dare fiducia a una chiave

Per evitare che, per ogni messaggio da decriptare o firma da verificare, il programma vi chieda sempre se vi fidate della chiave e accettate che venga usata dal suo titolare, potete modificare il grado di affidabilità di una chiave appena importata. Nella lista, una chiave appena importata è sempre contrassegnata dal punto interrogativo al posto del valore di affidabilità.

Cliccate con il tasto destro del mouse su una chiave appena importata; si apre un piccolo menù di contesto: selezionate l'opzione 'Modifica chiave' per cambiare il grado di affidabilità della chiave. KGpg aprirà quindi una console di testo nella quale, con pochi comandi, potrete impostare questo valore.

Alla voce `Comando>`), digitate `trust`. Il valore di affidabilità di una chiave va da 1 a 5 ed esprime la misura in cui pensiate che coloro che hanno firmato la chiave importata abbiano effettivamente verificato l'identità del titolare della chiave.

Sulla console appare ora `Ihre Auswahl?`: inserite il valore di affidabilità della chiave. Se siete sicuri che la chiave sia affidabile, assegnatele un 5. Alla domanda successiva, rispondete quindi con `y`. Per chiudere la console, digitate `quit` e date l'invio. Quando vi ritroverete davanti all'elenco delle chiavi, vedrete che la nuova chiave è accompagnata dal valore `Massimo`.

Il livello di fiducia viene da una barra colorata prossima al nome della chiave. Il più basso è il livello di fiducia, meno vi fidate del firmatario della chiave per verificare la vera identità delle chiavi firmate. Potreste anche essere sicuri per quanto riguarda l'identità del firmatario, ma potrebbe trascurare. Quindi, potete fidarvi di lui e delle sue chiavi ma assegnate un livello di fiducia più basso alle chiavi da lui firmate. Lo scopo del livello di fiducia è solo quello di un promemoria, non esegue delle operazioni automatiche tramite KGpg.

12.4 La finestra del key server

Su Internet, esistono diversi key server che conservano le chiavi pubbliche di molti utenti. Se desiderate comunicare in codice con un gran numero di uten-

ti, potete usare uno di questi server per distribuire la chiave pubblica. KGpg vi permette anche di cercare le chiavi di determinati utenti su questi server ed di importarne le chiavi pubbliche. Tramite 'File' → 'Rinestra key server'.

12.4.1 Importare una chiave dal key server

Cliccate sulla guida 'Importa' del dialogo del key server ed importate le chiavi pubbliche di uno dei tanti key server dell'Internet. Dal menù a cascata, selezionate un key server ed inserite un termine da ricercare (l'e-mail del vostro corrispondente) o l'ID (codice di riconoscimento) della chiave che cercate. Cliccate poi su 'Cerca' ed il sistema si conetterà con il key server selezionato per cercare la chiave che corrisponde alle vostre indicazioni (vd. figura 12.3 in questa pagina).

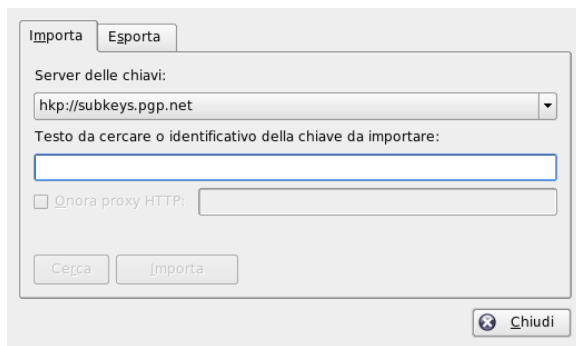


Figura 12.3: KGpg: ricerca ed importazione di una chiave

Il programma genera poi una lista delle chiavi trovate sul server. Selezionate la chiave che desiderate aggiungere al vostro mazzo e cliccate su 'Importa' (vd. figura 12.4 a fronte). Confermate il messaggio di KGpg con 'OK' e chiudete il dialogo del key server con 'Chiudi'. La chiave importata compare ora nella lista della finestra di amministrazione delle chiavi, pronta per l'uso.

12.4.2 Esportare una chiave su un key server

Per distribuire una chiave pubblica a molti utenti tramite un key server, cliccate sulla guida 'Esporta'. Selezionate, dai due menù a cascata, un server di destinazione e la chiave da esportare. Infine, avviate il processo con 'Esporta'.

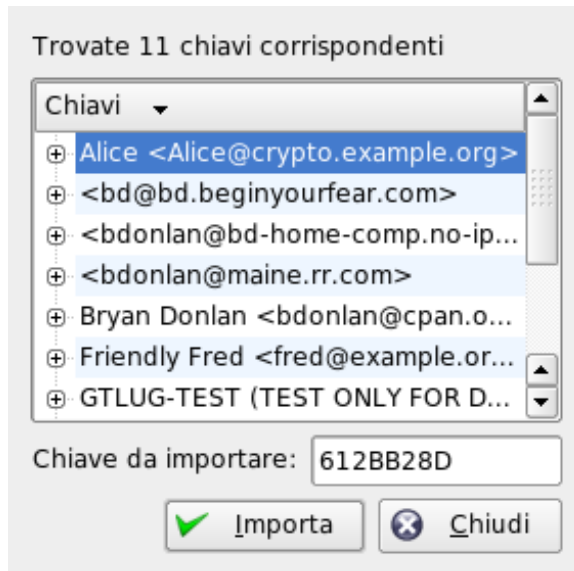


Figura 12.4: KGpg: lista dei risultati della ricerca ed importazione

12.5 Criptare dei file

KGpg permette anche di criptare dei testi o di memorizzare temporaneamente dei contenuti. Lo trovate (dopo aver avviato il programma) nella barra di controllo, rappresentato da un lucchetto. Cliccate con il tasto sinistro (o medio) del mouse sul lucchetto e si apre un menù con diverse funzioni. Accanto a quelle di cui abbiamo già parlato ('Apri amministrazione chiavi' e 'Dialogo Key Server', troverete anche le opzioni 'Cripta memoria temporanea' ovv. 'Decripta memoria temporanea', assieme ad un editor.

12.5.1 Criptare e decriptare la memoria temporanea

Anche i file che si trovano nella memoria temporanea possono essere criptati con un pochi clic. Con il tasto sinistro del mouse, cliccate sul simbolo di KGpg. Si apre il menù delle funzioni: selezionate 'Cripta memoria temporane'. Selezioante anche una chiave di criptaggio e, sul desktop apparirà un messaggio di stato sul



Figura 12.5: KGpg: esportare una chiave su un key server

processo di criptaggio. Ogni file della memoria temporanea, anche criptato, può essere tranquillamente estratto dalla memoria e modificato. Per decriptare un file della memoria temporanea non è molto diverso: aprite il menù delle funzioni, selezionate 'Decripta memoria temporanea' ed inserite la password della vostra chiave privata. Ora, modificate il file così decriptato nella memoria temporanea e nell'editor di KGpg.

12.5.2 Criptare e decriptare con il Drag&Drop

Per criptare e decriptare dei file, potete anche usare il Drag & Drop, ovvero cliccare sul simbolo del file e "trascinarlo" con il mouse sul lucchetto nella barra di controllo. Se il file non è ancora codificato, KGpg vi chiederà quale chiave desideriate usare. Selezionate la chiave ed il file verrà criptato. Ora, il file riapparirà nel file manager con il suffisso `.asc` e con il simbolo del lucchetto. Per decriptare un file del genere, trascinate l'icona del file sull'icona di KGpg nella barra di controllo. Il programma vi chiederà se desideriate decriptare e salvare il file o visualizzare il file decriptato nell'editor. Se scegliete 'Decripta e salva', KGpg vi chiederà la password della vostra chiave privata e salverà il file nella stessa directory da cui lo avete preso.

12.5.3 L'editor di KGpg

Invece di creare un file in un editor esterno e criptarlo con KGpg, potete crearlo direttamente nell'editor integrato di KGpg. Aprite questo editor ('Menù funzioni' → 'Open Editor'), e compilate un testo. Poi, cliccate sul pulsante 'Cripta'. Selezionate quindi la chiave di criptaggio e concludete il processo. Per decriptare un file dall'editor di KGpg, cliccate sul pulsante 'Decripta' ed inserite la password della chiave privata.

Altrettanto facile è generare e verificare le firme digitali. Cliccate su 'Firma' → 'Genera firma' e selezionate il file da firmare dal dialogo che comparirà. Infine, indicate la chiave privata da usare per il criptaggio ed inseritene la password. KGpg vi avvertirà, quando avrà finito di generare la firma. Anche dall'editor potete firmare un file, semplicemente cliccando su 'Firma/verifica'. Per verificare la firma di un file senza editor, cliccate su 'Firma' → 'Verifica firma' e selezionate il file da verificare. Confermate e KGpg verificherà la firma del file. Per verificare la firma di un file dall'editor, cliccate su 'Firma/verifica'.

12.6 Storia del criptaggio

Se vi interessano anche i risvolti teorici del criptaggio, troverete una breve e chiara introduzione nel sito del progetto GnuPG (vd. <http://www.gnupg.org/howtos/it/>). Questo documento vi offre anche una lista di altre fonti interessanti.

Parte IV

Multimedia

L'audio su Linux

Linux vi offre una vasta gamma di applicazioni audio. Alcuni di questi programmi fanno parte integrante degli ambienti grafici del desktop. Con le applicazioni descritte in questo capitolo, potete controllare il volume e il bilanciamento, riprodurre CD e file audio e creare le vostre registrazioni eventualmente comprimendole in diversi formati.

13.1	I mixer	194
13.2	Player multimediali	199
13.3	I CD: riproduzione ed estrazione delle tracce	204
13.4	Registrazione sul disco rigido con Audacity	208
13.5	Registrazione direttamente un file WAV e riprodurlo	211

13.1 I mixer

I mixer servono a regolare volume e bilanciamento dell'entrata e dell'uscita audio del computer. I mixer si differenziano tra loro più che altro nell'interfaccia. Esistono tuttavia anche dei mixer fatti appositamente per determinati tipi di hardware, come `envy24control` (per la scheda Envy 24) e `hdspmixer` (per schede RME Hammerfall). Selezionate il mixer che meglio risponde alle vostre esigenze.

In generale, vi consigliamo di aprire il mixer prima delle altre applicazioni audio. Usate il mixer per testare ed adattare le impostazioni di entrata ed uscita della scheda audio. Alcune schede audio probabilmente non vi permetteranno di accederle da applicazioni diverse, cosa che potrebbe causare il blocco di alcune applicazioni.

13.1.1 KMix

KMix è il mixer di KDE. Si integra nel pannello di KDE sotto forma di una piccola applicazione situata nel vassoio di sistema. Fate clic sull'icona nel pannello per regolare il volume degli altoparlanti con un semplice cursore. Se fate clic con il tasto destro del mouse sull'icona, appare il menu contestuale. Selezionate 'Muto' per disattivare gli altoparlanti, fate clic di nuovo su 'Muto' per riattivarli. Per la regolazione fine delle impostazioni scegliete 'Mostra la finestra del mixer' e configurate le schede 'Input', 'Output' e 'Interruttori'. Ciascun dispositivo presente nella finestra del mixer ha il proprio menu contestuale, che si apre come al solito con il tasto destro del mouse. Potete disattivare o nascondere indipendentemente ciascuno di essi.

13.1.2 Il mixer applet di GNOME

Se usate GNOME, potete servirvi di questa funzionale applet di regolazione del volume, integrabile nel pannello. Fate clic sull'icona nel pannello per regolare il volume degli altoparlanti con un semplice cursore. Selezionate 'Muto' per disattivare gli altoparlanti, fate clic di nuovo su 'Muto' per riattivarli. Per accedere alla regolazione fine delle impostazioni, mostrate in figura 13.2 a pagina 196 scegliete 'Mostra controlli del volume'. Ciascun dispositivo audio presente nel sistema ha la propria scheda nella finestra del mixer.

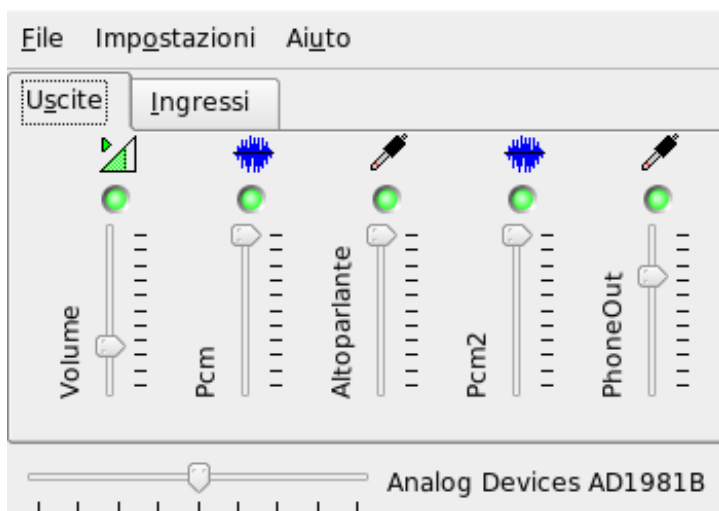


Figura 13.1: Il mixer KMix

13.1.3 Alsamixer

Alsamixer è un mixer che può essere eseguito dalla riga di comando e non necessita dell'ambiente grafico X per funzionare, tutti i controlli avvengono quindi via tastiera. Una finestra di alsamixer ha sempre gli elementi seguenti: una riga in alto che mostra il nome e il tipo della scheda audio, il tipo di vista selezionata, e il nome dell'elemento attivo e le barre dei volumi subito sotto a quest'area informativa. Usate (←) e (→) per passare da un elemento all'altro e visualizzare quelli che per ragioni di spazio non fosse stato possibile inserire nella prima schermata. I nomi dei controlli appaiono subito sotto alle barre dei volumi e quello selezionato è di colore rosso. Usando il tasto (M) potete disattivare un controllo, che verrà quindi contrassegnato da 'MM'. Tutti i controlli che hanno capacità di registrazione (capture) sono contrassegnati in rosso nella parte superiore della barra del volume.

Alsamixer ha tre modalità di visualizzazione: 'Playback', 'Capture', e 'All'. Per default, alsamixer si avvia in modalità 'Playback', e mostra solo i controlli rilevanti per la riproduzione (Master Volume, PCM, CD, etc.). 'Capture' mostra invece solo i controlli per la registrazione, mentre 'All' mostra tutti i controlli disponibili. Usate (F3), (F4), e (F5) per passare da una modalità all'altra.

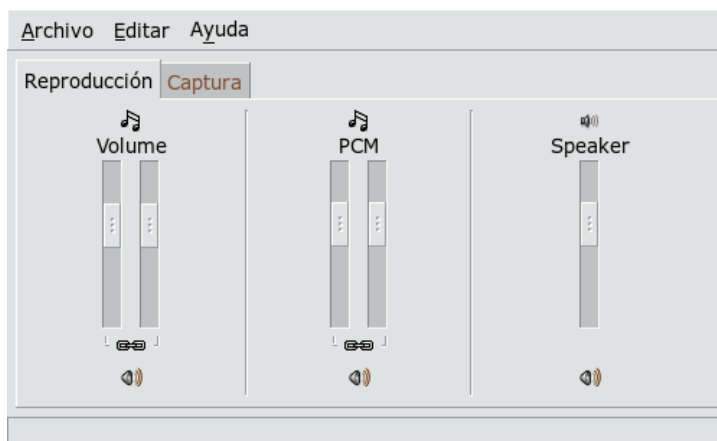


Figura 13.2: L'applet mixer di GNOME

Selezionate i canali con \rightarrow e \leftarrow o N e P . Usate \uparrow e \downarrow o $+$ e $-$ per aumentare e diminuire il volume. I canali stereo possono essere regolati in modo indipendente usando Q , W , e E per aumentare il volume e Z , X , e C per diminuire volume. I tasti numerici da 0 a 9 possono essere usati per regolare velocemente il volume, e corrispondono alla percentuale (da zero a novanta) del volume massimo.

13.1.4 Aspetto delle applicazioni mixer

L'aspetto dei programmi mixer dipende strettamente dal tipo di scheda audio. Alcuni driver, come SB Live!, hanno molti elementi controllabili dall'utente, le schede audio professionali potrebbero invece avere nomi completamente diversi per controlli con funzioni simili.

Chip audio integrati sulla scheda madre

La maggior parte dei chip audio integrati sulla scheda madre sono basati sul codec AC97. 'Master' controlla il volume principale dagli altoparlanti frontali. 'Surround', 'Center', e 'LFE' controllano rispettivamente gli altoparlanti posteriori,

centrali, e il sub-woofer. Ciascuno di essi può essere disattivato. In aggiunta, alcune schede hanno controlli individuali per i volumi 'Headphone' e 'Master Mono'. L'ultimo è usato per l'altoparlante integrato su alcuni portatili.

'PCM' controlla il livello interno del volume di riproduzione digitale WAVE. PCM è un acronimo che significa "Pulse Code Modulation", uno dei formati di audio digitale. Questo controllo può essere disattivato individualmente.

Altri volumi, come 'CD', 'Line', 'Mic', e 'Aux', controllano il volume del collegamento tra questi dispositivi e l'output principale. Questi influenzano solo i volumi di riproduzione e non quelli di registrazione.

Per registrare, attivate l'interruttore 'Capture'. Questo è l'interruttore di principale di registrazione. Il volume 'Capture' è il guadagno in entrata per la registrazione. Questo interruttore è impostato a zero per default. Scegliete quindi una sorgente di registrazione tra: 'Line', 'Mic', etc.. La fonte della registrazione è esclusiva, non potete quindi registrare contemporaneamente da due fonti. 'Mix' è una fonte speciale di registrazione, potete registrare da questa fonte il segnale che state riproducendo.

A seconda del tipo di chip AC97 potrebbero essere disponibili alcuni effetti speciali come il 3D o la regolazione dei toni.

La scheda SoundBlaster Live! e quelle del gruppo Audigy

SoundBlaster Live! e SB Audigy1 forniscono numerosi controlli per il loro chip AC97 o il loro motore DSP. In aggiunta ai controlli precedentemente descritti, avete a disposizione i volumi 'Wave', 'Music', e 'AC97' per controllare l'instadamento e l'attenuazione dei segnali PCM, WaveTable MIDI, e AC97. Impostate il volume su 100% per sentirli tutti. SB Audigy2 (a seconda del modello) ha meno controlli di SB Live, ma dispone comunque di 'Wave' e 'Music'.

La registrazione su SB Live è simile a quella con i chip integrati sulla scheda madre, in aggiunta, 'Wave' e 'Music' possono essere usati a loro volta come fonti di registrazione per registrare i segnali riprodotti su PCM o WaveTable.

Dispositivi audio USB

I dispositivi audio USB dispongono solitamente di un numero ridotto di controlli del mixer, a volte non ne hanno addirittura nessuno. La maggior parte hanno comunque 'Master' o 'PCM' per controllare il volume di riproduzione.

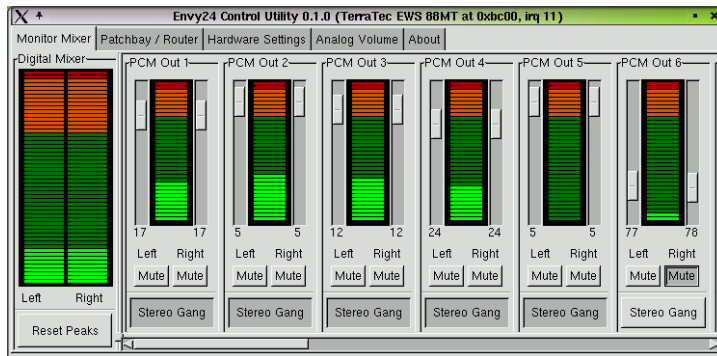


Figura 13.3: Monitor e digital mixer di envy24control

13.1.5 Il mixer per il soundchip Envy24

envy24control è un programma di mixaggio per schede audio con il chip Envy24 (ice1712). Tenete presente che il chip di Envy24 è estremamente versatile e le sue funzionalità possono variare notevolmente da scheda a scheda. Per maggiori informazioni su questo chip, consultate il file `/usr/share/doc/packages/alsa/alsa-tools/envy24control`

Nel 'Monitor Mixer' di envy24control vi vengono mostrati i livelli dei segnali che possono essere mixati digitalmente, all'interno della scheda audio. I segnali definiti 'PCM Out' vengono generati da programmi che inviano i dati PCM alle schede. I segnali 'H/W In', invece, sono quelli delle entrate analogiche. A destra, vengono riportati i segnali delle entrate 'S/PDIF'. Tenete presente che i livelli di entrata ed uscita dei canali analogici devono essere configurati su 'Analog Volume'.

Le leve del 'Monitor Mixer' servono a creare il mix digitale il cui livello viene mostrato sul 'Digital Mixer'. Le uscite di questo mix si configurano nella 'Patchbay': essa contiene, per ogni canale di uscita, una colonna di radiobutton, con i quali potete selezionare la fonte di ogni canale.

'Analog Volume' serve ad impostare l'amplificazione dei convertitori Analog-Digital e Digital-Analog. Le leve 'DAC' sono per i canali d'uscita, mentre le leve 'ADC' per i canali d'entrata.

Su 'Hardware Settings' si impostano i valori dei canali S/PDIF. Il chip 'Envy24'

reagisce ai cambiamenti di livello con un ritardo che potete determinare voi con il parametro 'Volume Change'.

13.2 Player multimediali

13.2.1 amarok

Il media player amarok gestisce diversi formati audio e riproduce le trasmissioni in streaming delle radio sull'Internet. Il programma gestisce tutti i formati audio supportati dal server audio usato come back-end, che per il momento può essere aRts o GStreamer.

La prima volta che avviate amarok si apre una procedura guidata 'First-Run Wizard' che vi aiuta a impostare il programma. Configurate prima di tutto l'aspetto di amarok, scegliete poi se visualizzare il player e la playlist (lista dei brani) in finestre separate o nella stessa finestra (vedete la figura 13.4 nella pagina seguente). Nel secondo passaggio, impostate le directory dove amarok cerca le vostre collezioni musicali, amarok fa una scansione delle directory indicate cercando i file che è in grado di riprodurre. L'impostazione di default prevede che la scansione avvenga anche nelle sottodirectory e che qualsiasi cambiamento nel contenuto di queste cartelle si rifletta nella lista dei brani di amarok. Tutte le impostazioni possono essere modificate in un secondo momento avviando nuovamente la procedura guidata con 'Tools' → 'First-Run Wizard'.

La finestra della playlist

All'avvio, amarok fa una scansione delle directory impostate con la procedura guidata eseguita la prima volta. La parte destra della finestra contiene la playlist attuale. Tutti i titoli della playlist possono essere ascoltati in qualsiasi ordine. All'inizio, questa lista è vuota e deve essere riempita tramite le schede sul margine sinistro della finestra. Queste sono presenti in tutte le viste e vi permettono di includere pezzi singoli o intere directory nella playlist semplicemente "trascinandoli" con il mouse. Ci soffermeremo ora sulle funzioni di queste schede.

Contesto Questa scheda vi mostra una serie di informazioni sulla raccolta, sul pezzo che state ascoltando, quale titolo sia stato ascoltato per ultimo ed altri dettagli interessanti. La vista 'Home' fornisce delle statistiche sulle vostre abitudini di ascolto elencando le tracce ascoltate più frequentemente,

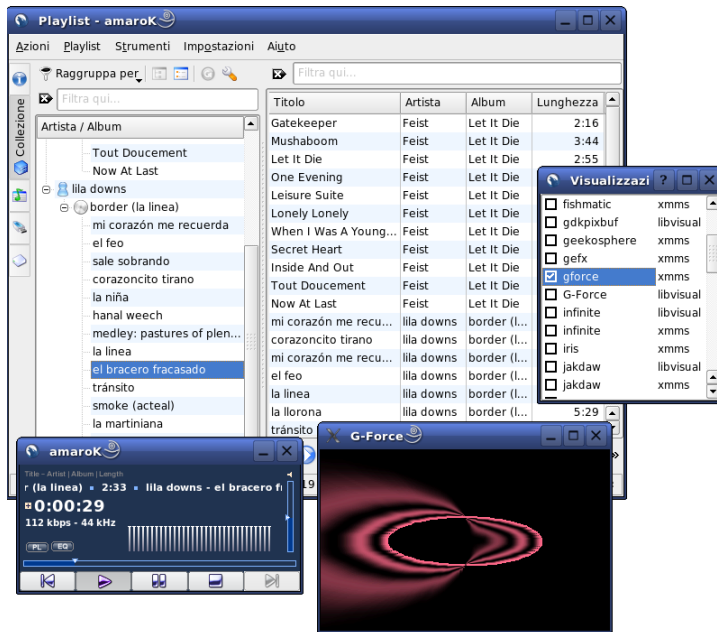


Figura 13.4: The amarok Media Player

quelle inserite per ultime e quelle meno ascoltate. ‘Current Track’ fornisce informazioni sulla traccia in riproduzione, come la copertina dell’album (vedete sezione Il gestore di copertine nella pagina successiva), le statistiche di ascolto e molte altre. Se vi interessano i testi della traccia, potete visualizzarli con la scheda ‘Lyrics’.

Raccolta Questa vista vi permette di creare la vostra raccolta di titoli. I file non devono necessariamente trovarsi nella stessa directory. Definite le directory da analizzare tramite le icone nella barra degli strumenti, il programma esegue una ricerca tra tutte queste directory e vi mostra il risultato della sua ricerca in una struttura ad albero. Con i pulsanti ‘Primario’ e ‘Secondario’, potete ordinare i file dei primi due livelli dell’albero per ‘Album’, ‘Artista’, ‘Genere’ e ‘Anno’. Quando l’albero è completo, basta digitare nella riga vuota il titolo che cercate: vedrete che, ad ogni lettera che immettete, la struttura ad albero si sposta automaticamente alla voce che corrisponde a

quello che avete digitato. Per aggiornare la raccolta, riavviate la scansione con 'Tools' → 'Rescan Collection'.

Playlist La finestra della playlist è divisa in due parti. La parte superiore mostra tutte le vostre playlist create trascinando le tracce nella finestra e cliccando su 'Salva la playlist con nome'. Fate clic sull'icona '+' accanto al nome della playlist per visualizzarne il contenuto, modificatelo liberamente usando il trascinamento con il mouse e fate un doppio clic per caricarla.

Importante

Condividere le playlist con altri player

Salvate la playlist in formato `m3u` o `pls` per condividere le vostre playlist con altri riproduttori.

Importante

amaroK può compilare utili playlist ("Smart Playlists") al volo. Usate la parte inferiore della finestra delle playlist per selezionare una delle "smart playlist" o fate clic su 'Crea Smart Playlist' per definirne una personalizzata. Inserite quindi un nome, un criterio di ricerca, l'ordinamento e un eventuale limite nel numero delle tracce.

Ricerca Con questa funzione, potete cercare un file in tutte le directory che volete. Specificatene il titolo ed indicate da dove debba iniziare la ricerca. Fate clic su 'Trova' ed il programma mostrerà i risultati della sua ricerca nella parte inferiore della finestra.

File browser Questa scheda apre un file browser. Corrisponde alla finestra standard di selezione file di KDE con i soliti controlli per la navigazione nel filesystem. Inserite un URL o la directory direttamente nel campo di immissione. Dalla lista che compare potete trascinare i file nella playlist per aggiungerli.

Il gestore di copertine

amaroK fornisce un gestore di copertine che vi permette di unire le immagini delle copertine degli album con le tracce che ascoltate. Avviate il 'Gestore copertine' via 'Strumenti' → 'Gestore copertine'. Una vista ad albero nella parte sinistra della finestra, elenca tutti gli album della vostra raccolta. Le copertine, recuperate da Amazon, vengono mostrate sulla destra. Con 'Mostra' selezionate cosa deve essere mostrato nella vista delle copertine. 'Tutti gli album' mostra tutti gli album della raccolta indipendentemente dal fatto che abbiano una copertina. 'Album

con copertina' mostra solo quelli che hanno una copertina e 'Album senza copertina' mostra solo quelli che non hanno una copertina. Per recuperare le copertine, selezionate il vostro 'Amazon locale' e fate clic su 'Scarica copertine mancanti'. amaroK tenta di scaricare tutte le copertine degli album presenti nella collezione.

Effetti

Cliccando su 'FX' nella finestra del player o tramite il menu di amaroK, otterrete una finestra di dialogo contenente diversi effetti acustici e i relativi parametri. Troverete l'equalizzatore, il bilanciamento, l'eco ed altri effetti di vario tipo, che potrete non solamente selezionare, ma anche configurare voi stessi.

Visualizzazioni

AmaroK supporta diversi tipi di visualizzazione grafica del pezzo che state ascoltando. La finestra del player vi mostra quelli già inclusi nel programma che potete attivare, uno alla volta, cliccando sulla grafica.

Ma non finisce qui: amaroK supporta anche i plugin di visualizzazione grafica del player XMMS. Per usare questi plugin, avete bisogno, innanzitutto, di installare il pacchetto `xmms-plugins`. Dopodiché, aprite il menu di amaroK e fate clic su 'Visualizzazioni'. Otterrete un elenco di tutti i plugin disponibili. Quelli di XMMS vengono sempre avviati in una finestra a parte, anche a schermo intero. Quelli che richiedono una scheda grafica con accelerazione tridimensionale sono anche i più belli da vedere.

13.2.2 XMMS

`xmms` è uno dei player più avanzati e robusti, a prova di clic. Il programma è anche semplice da usare: solo il bottone per aprire il menu è un po' nascosto e lo trovate nell'angolo in alto a sinistra della finestra del programma. Per quelli che preferiscono un aspetto "alla GNOME" esiste una versione GTK2 di XMMS, basta installare il pacchetto `bmp`. In questo caso però non tutti i plugin saranno supportati.

Alla voce 'Opzioni' → 'Impostazioni' → 'Audio-I/O-Plugins', impostate il plugin d'uscita. Se avete installato il pacchetto `xmms-kde`, impostate qui il soundserver `aRts`.

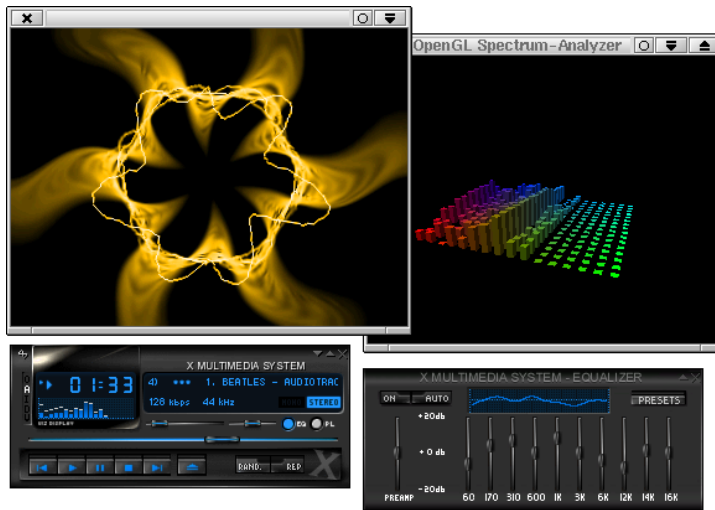


Figura 13.5: xmms con equalizzatore, lo spectrum Analyzer \textquotedbl{}OpenGL\textquotedbl{} e il plugin \textquotedbl{}Infinity\textquotedbl{}

Importante

Se xmms non trova una scheda audio configurata, l'uscita viene automaticamente spostata su 'Disk-Writer-Plugin'. In questo caso, i dati musicali vengono scritti in formato WAV sul disco rigido. Il cronometro andrà più veloce che nel caso della normale riproduzione sulla scheda audio.

Importante

'Opzioni' → 'Impostazioni' → 'Plugin di visualizzazione' serve ad avviare diversi plugin di visualizzazione. Se la vostra scheda grafica ha un'acceleratore tridimensionale, potete ora selezionare, ad esempio, l'OpenGL Spectrum Analyzer. Se avete installato il pacchetto `xmms-plugins`, provate anche il nuovo plugin Infinity.

Come il pulsante di apertura dei menu, sono un po' nascosti anche i 5 pulsanti con le lettere che troverete sotto ai pulsanti del menu. Con questi pulsanti, potete aprire altri menu e finestre di dialogo per ulteriori impostazioni. Per attivare la playlist, fate clic sul pulsante 'PL'. Per attivare l'equalizzatore, fate clic su 'EQ'.

13.3 I CD: riproduzione ed estrazione delle tracce

Ci sono molti sistemi per ascoltare le vostre tracce musicali preferite. Potete riprodurre direttamente i CD oppure una versione digitalizzata di essi. Le sezioni seguenti prendono in esame sia alcuni riproduttori di CD che alcuni programmi che permettono l'estrazione e la codifica delle tracce audio.

Importante

CDDA e la riproduzione analogica dei CD

Ci sono due modi diversi di riprodurre i CD audio. I lettori di CD o DVD capaci di riproduzione analogica, leggono i dati dal CD e li inviano direttamente alla scheda audio. Alcuni lettori esterni connessi via USB, FireWire o PCMCIA, non avendo una connessione diretta con la scheda audio, devono estrarre i dati in formato CDDA (Compact Disk Digital Audio) e successivamente riprodurli come dei file in formato digitale PCM. I programmi descritti in questa sezione non supportano CDDA, se dovete usare questo formato, usate XMMS.

Importante

13.3.1 Il CD-player kscd

kscd è un praticissimo Audio-CD-player, che si integra nel vassoio di sistema del pannello di KDE e può essere impostato per riprodurre automaticamente i CD che vengono inseriti nel lettore. Per accedere al menu di configurazione, fate clic su 'Extra' → 'Configura KsCD'. kscd può essere configurato per cercare online il nome e titolo di un CD in un server CDDDB. Potete anche caricare sul server CDDDB le informazioni su un CD per condividerle con altri. Usate la finestra di dialogo 'CDDDB' per scaricare e caricare le informazioni.

13.3.2 Il CD-player applet di GNOME

Si tratta di una applet semplicissima e integrabile nel pannello di GNOME. Usando l'icona degli strumenti, configuratene il comportamento e scegliete un tema. Potete controllare la riproduzione con i pulsanti nella parte inferiore della finestra del programma o cliccando con il tasto destro del mouse sull'icona del pannello o sulla finestra del programma.

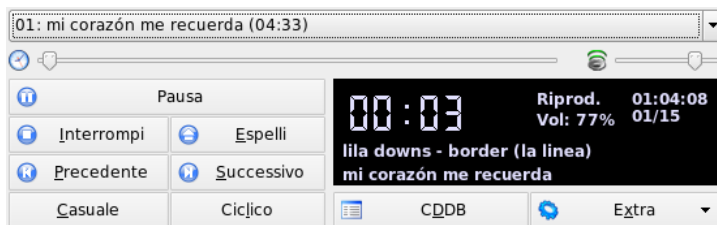


Figura 13.6: L'interfaccia utente di kscd

13.3.3 Compressione dei dati audio

La compressione audio può essere gestita con diversi strumenti. Le sezioni seguenti, descrivono l'uso degli strumenti a riga di comando per la codifica e la riproduzione dei file audio così come alcune applicazioni grafiche per la compressione dell'audio.

Strumenti a riga di comando per la riproduzione e la codifica audio

Ogg Vorbis (`vorbis-tools`) è un formato di compressione libero e supportato dalla maggior parte dei player. Il sito del progetto è <http://www.xiph.org/ogg/vorbis>.

SUSE LINUX dispone di diversi strumenti che supportano Ogg Vorbis. `oggenc` è uno strumento a riga di comando che trasforma i file WAV in Ogg. Avviate `oggenc <myfile.wav>` per trasformare il file `.wav` in Ogg Vorbis. L'opzione `-h` produce una lista di tutti gli altri parametri. Nelle versioni di oggi, l'encoder di Ogg supporta anche la codifica a bitrate variabile, che permette una compressione ancora maggiore. Al posto del bitrate, potete anche aggiungere il parametro `-q`, per specificare la qualità. Con `-b`, fissate il valore medio di bitrate e, con `-m` e `-M`, il bitrate minimo e massimo.

`ogg123` è un player Ogg a riga di comando. Avviate con un comando del tipo `ogg123 mysong.ogg`.

Comprimere l'audio con Grip

Grip è un player CD e un estrattore di tracce audio per GNOME (vedete figura 13.7 nella pagina seguente). Le funzioni di riproduzione sono interamente con-

trollate dalle icone nella parte inferiore della finestra. Le schede nella parte superiore permettono di controllare l'estrazione delle tracce. Per vedere le informazioni sull'album e sulle tracce e selezionare quelle da estrarre, aprite la scheda 'Tracce'. Selezionate una traccia cliccando sulla casella di selezione adiacente al titolo. Per modificare le informazioni associate alla traccia fate clic su 'Attiva editor disco' e inserite le vostre modifiche. Dalla scheda 'Configurazione' potete accedere alla configurazione di tutto il programma. Usate 'Status' per controllare lo stato dell'applicazione.

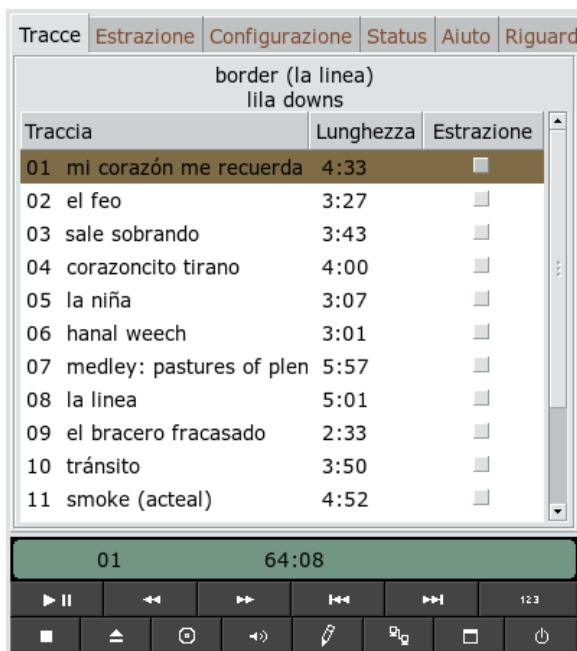


Figura 13.7: Ripping Audio CDs with Grip

Comprimere l'audio con KAudioCreator

KAudioCreator è una semplice applicazione per l'estrazione delle tracce dai CD (vedete figura 13.8 nella pagina successiva). Una volta avviata, elenca tutte le tracce del CD nella scheda 'CD Tracks'. Selezionate quindi le tracce da estrarre e

codificare. Per modificare le informazioni delle tracce usate l'Album Editor' sotto 'File' → 'Edit Album'. Altrimenti avviate direttamente l'estrazione e la codifica con 'File' → 'Rip Selection'. Potete osservare il procedere del processo nella scheda 'Jobs'. Se configurato per farlo, KAudioCreator genera anche le playlist dei file che avete selezionato, pronta per essere usata da player come amaroK or XMMS.

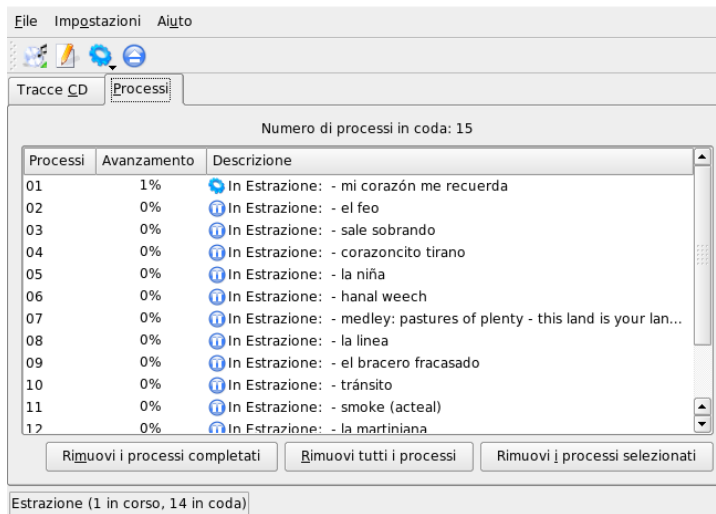


Figura 13.8: Estrazione delle tracce audio con KAudioCreator

Comprimere l'audio con Konqueror

Prima di iniziare il processo di estrazione con Konqueror, configurate la gestione dei CD audio e l'encoder Ogg Vorbis nel centro di controllo di KDE. Selezionate 'Suono e Multimedia' → 'Audio CD'. Il modulo di configurazione è diviso in tre schede: 'Impostazioni CDDA', 'Nomi file', e 'Encoder Ogg Vorbis'. Le impostazioni CDDA sono già impostate su valori ottimali, così come le macro dei nomi dei file. La scheda 'Encoder Ogg Vorbis' determina la qualità della codifica. Per configurare la ricerca online delle informazioni sull'album e sulle tracce, avviate 'Ricerca CDDB'.

Avviate il processo di estrazione inserendo il CD nel lettore CD-ROM e inserite `audiocd: /` nella barra degli 'Indirizzi'. Konqueror elenca immediatamente le tracce del CD e alcune cartelle (vedete figura 13.9 nella pagina seguente).

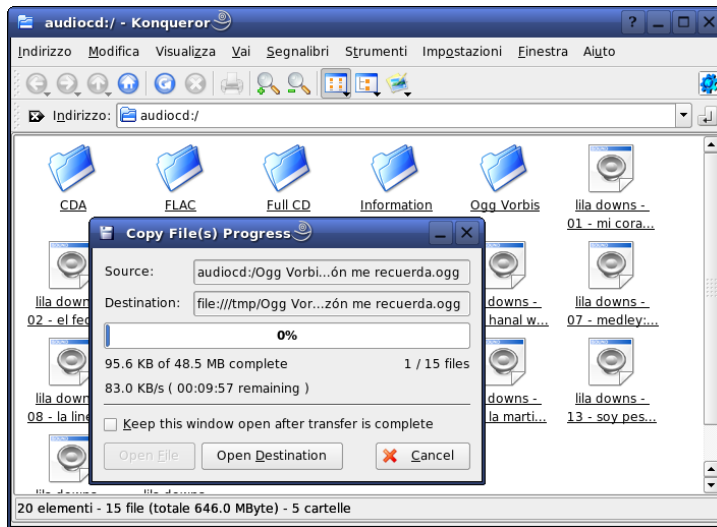


Figura 13.9: Estrazione delle tracce audio con Konqueror

Per conservare le tracce non compresse sul disco rigido, basta selezionare i file .wav e trascinarli in un'altra finestra di Konqueror per copiarli nella loro destinazione finale. Per avviare la codifica Ogg Vorbis, trascinate la cartella `OggVorbis` in un'altra finestra di Konqueror. Non appena lasciate il pulsante del mouse nella nuova destinazione, si avvia la codifica.

13.4 Registrare sul disco rigido con Audacity

Audacity (pacchetto `audacity`) vi permette di registrare e modificare i dati audio, ovvero di fare dell'"Hard-disk Recording". L'interfaccia del programma è molto semplice da usare. Aprite il programma e selezionate la lingua (un parametro che potrete modificare in qualsiasi momento su 'File' → 'Preferences' → 'Interface'). Per applicare la configurazione della lingua, riavviate il programma.

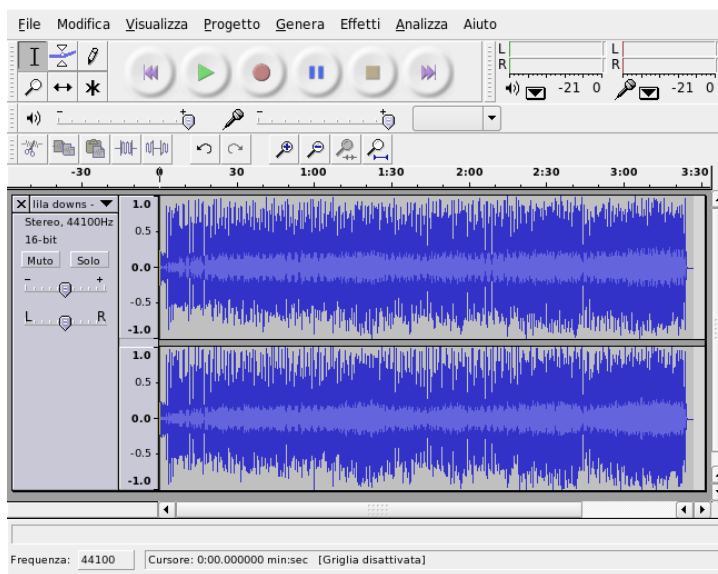


Figura 13.10: Rappresentazione spettrale dei dati audio

13.4.1 Registrare ed importare file in formato WAV

Di solito, basta fare clic sul bottone di registrazione per creare una traccia stereofonica vuota ed iniziare la registrazione. Solo quando desiderate cambiare i parametri preimpostati, andate su 'File' → 'Impostazioni'. Per la registrazione, i parametri più importanti sono 'Audio E/A' e 'Qualità'. Tenete presente che, ogni volta che premete il bottone di registrazione, il programma crea nuove tracce anche se ne esistono già. Questo meccanismo può creare, all'inizio, un po' di confusione, specialmente perchè queste tracce non sono visibili quando la finestra è a grandezza normale.

Per importare dei dati audio, fate clic su 'Progetto' → 'Importa audio'. Potete importare sia il formato WAV, che i formati compressi MP3 e Ogg Vorbis (vd. anche sezione 13.3.3 a pagina 205).

13.4.2 Editare dati audio

Innanzitutto, andiamo a dare uno sguardo al menu 'Traccia', che potete aprire a sinistra, all'inizio di ogni traccia. Questa opzione vi permette, ad esempio, di cambiare il tipo di rappresentazione. Tenete presente, tuttavia, che la 'Forma ondulata (dB)' normalizza sempre i dati all'ampiezza massima delle tracce ed non si adatta, pertanto, a verificare la modulazione del volume del segnale.

A seconda dell'applicazione, l'opzione 'Configura formato Sample' vi offre diversi formati per la visualizzazione delle sezioni. Con 'Set Snap-To Mode', specificate se i confini della traccia debbano essere automaticamente adattati al formato di visualizzazione che avete scelto. Ad esempio, se avete scelto il formato 'PAL frames' ed attivate l'opzione 'Snap-To', i confini delle tracce saranno sempre multipli delle frame.

Tutti gli strumenti di editing di questo programma sono accompagnati da "tool-tip" e sono comunque facili da comprendere. Una delle funzioni più pratiche è la funzione 'History', che ottenete cliccando su 'View' → 'Actions'. Questa funzione vi permette di visualizzare le ultime azioni eseguite e, se necessario, di annullarle. Usate il pulsante 'Delete' con cautela, dal momento che cancella definitivamente tutte le azioni della lista.

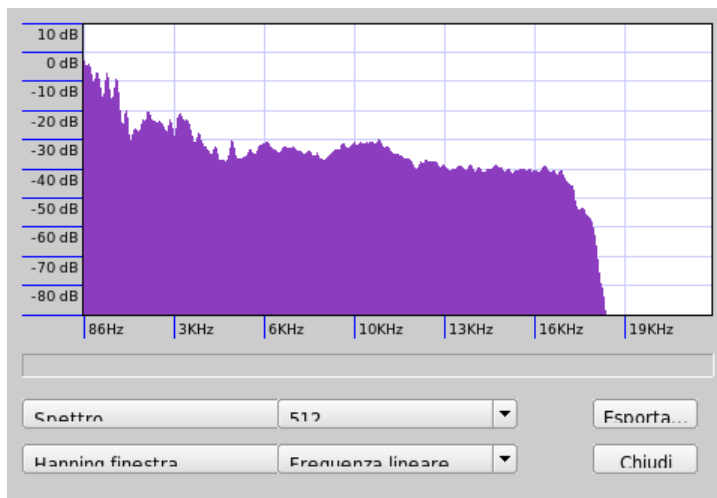


Figura 13.11: Lo spettro

L'analisi spettrale vi permette di identificare subito ogni interferenza. Fate clic su 'Visualizza' → 'Disegna spettro' e il programma tratterà lo specchio dell'area selezionata. Con 'Log frequency', potete anche impostare una scala logaritmica di frequenza in ottave. Se muovete il puntatore del mouse sullo spettro, vi verranno poi mostrate le frequenze dei massimi con le rispettive note.

Il modo migliore di eliminare delle interferenze è il 'Filtro FFT', nel menu 'Effetto'. In questo caso (ma anche in altre occasioni), vi può tornare utile l'opzione 'Amplia', per aggiustare i livelli dopo aver usato il filtro. 'Amplia' è ottimo anche per verificare la modulazione del segnale. Il valore di default di 'Nuova ampiezza massima (dB)' è 0,0 dB, ovvero l'ampiezza massima del formato audio che state usando. Inoltre, su 'Amplificazione', viene indicato il valore che sarebbe necessario per portare quest'area della traccia all'ampiezza massima. Se questo numero è negativo, la traccia è sovrarmodulata.

13.4.3 Salvare ed esportare

Memorizzate il progetto con 'File' → 'Salva progetto' ovv. 'Salva progetto con nome'. Il programma genera un file XML con suffisso `.aup`. Questo file contiene la descrizione del progetto, mentre i dati audio veri e propri vengono salvati in una directory con il nome del progetto e l'aggiunta `_data`.

Naturalmente, potete anche esportare il progetto o la traccia selezionata in formato WAV stereo. Per esportarlo in formato MP3, seguite i passi descritti nella sezione 13.3.3 a pagina 205.

13.5 Registrare direttamente un file WAV e riprodurlo

`arecord` e `aplay` del pacchetto `kalsatools` sono interessanti, perchè appartengono direttamente al pacchetto ALSA ed offrono comunque un'interfaccia semplice e flessibile per i PCM-device. Con `arecord` e `aplay`, invece, potete registrare dati audio in formato WAV. Con il comando `arecord -d 10 -f cd -t wav mysong.wav` ad esempio, potete registrare un file WAV di dieci secondi nella qualità di un CD (16 Bit, 44.1 kHz). Per ottenere la lista completa delle opzioni di `arecord` e `aplay`, avviate i programmi con l'opzione `--help`.

`qaRecord` (pacchetto `kalsatools`) è un programma di registrazione piuttosto basilare, con interfaccia grafica e rappresentazione grafica del livello. Questo programma usa un buffer interno di circa 1 MB (configurabile con `--buffersize`)

e dovrebbe pertanto essere in grado di evitare i clic anche con un hardware meno potente (specialmente se viene lanciato con priorità di tempo reale. Durante la registrazione, nella riga di stato, vi vengono mostrate le dimensioni del 'Buffer' e, alla voce 'Peak', il valore massimo di buffer raggiunto dalla registrazione in corso.

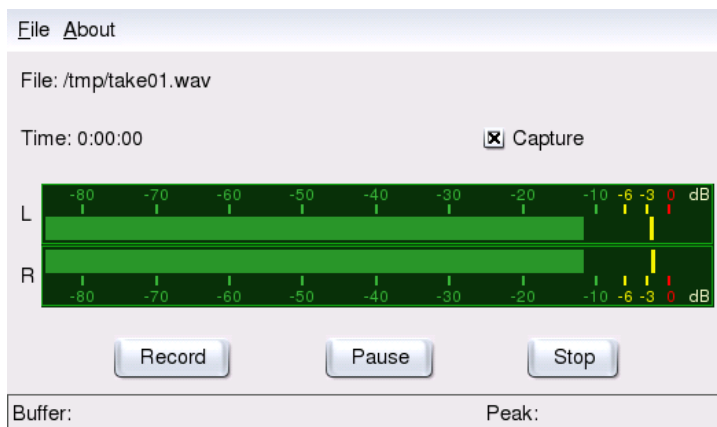


Figura 13.12: QARcord, un semplice programma di registrazione

TV, Video, Radio e Webcam

Questo capitolo fornisce un'introduzione alle applicazioni fondamentali per il video, le radio e le webcam sotto Linux. Imparerete come configurare e usare `motv` per guardare le trasmissioni televisive analogiche, usare una webcam e consultare il televideo. Per le trasmissioni video digitali potete usare `xawtv4`. Per le webcam è possibile utilizzare `gqcam`. Il televideo e la guida EPG è accessibile usando `nxtvepg` o `xawtv4`.

14.1	La TV con <code>motv</code>	214
14.2	Il televideo con <code>alevt</code>	216
14.3	Webcam e <code>motv</code>	217
14.4	<code>nxtvepg</code> - La guida elettronica ai programmi (EPG) . . .	217
14.5	Guardare le trasmissioni digitali con <code>xawtv4</code>	219
14.6	La webcam con <code>gqcam</code>	222

14.1 La TV con motv

Con motv, vi viene offerta la prossima generazione del programma xawtv, nella cui interfaccia sono integrate tutte le funzioni essenziali. Troverete il programma nel menu 'SuSE' → 'Multimedia' → 'Video'. Alternativamente, potete avviarlo dalla riga di comando con `motv`. Dopo l'avvio, vi appare solo uno schermo televisivo. Cliccando su questo schermo con il tasto destro del mouse, appare la finestra dei menu.

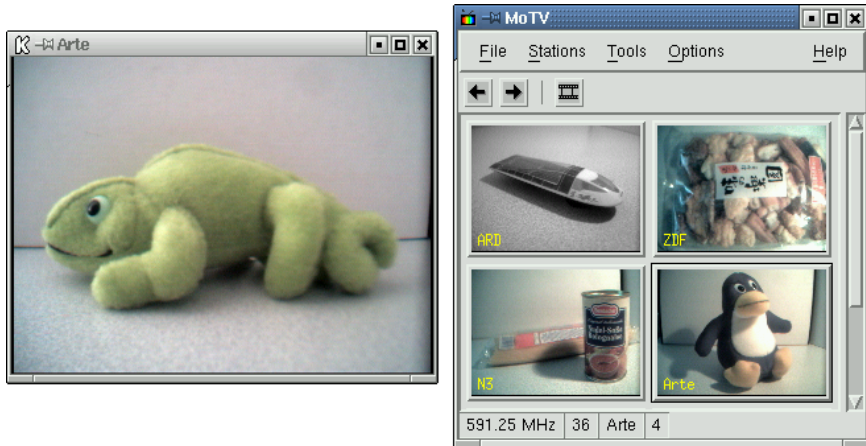


Figura 14.1: Il programma di televisione motv

14.1.1 Sorgente video e ricerca dell'emittente

Nel menu 'Impostazioni' → 'Uscita', potrete selezionare la fonte video desiderata. Scegliendo 'Televisione', dovrete ancora impostare l'emittente al primo avvio. Ciò avviene automaticamente, con la sequenza di ricerca dell'emittente che troverete nel menu 'Impostazioni'. Cliccando su 'Salvare impostazioni', le emittenti trovate vengono salvate nel file `.xawtv` nella vostra home directory e saranno pronte ad essere richiamate ad ogni avvio del programma.

Suggerimento

Se non desiderate cercare tutte le emittenti disponibili, passate di emittente in emittente con **(Ctrl)-↑**. Con **(←)** o **(→)**, potrete eventualmente regolare la frequenza.

Suggerimento

14.1.2 Il sonoro

Collegate l'uscita audio della scheda TV con l'entrata di linea della Vostra scheda audio, oppure con gli altroparlanti o con l'amplificatore. In alcune schede TV, il volume dell'uscita può essere regolato. In questo caso, potete impostare il volume nella finestra delle leve di regolazione, che aprirete con 'Impostazioni' → 'Leve di regolazione'. In questa finestra troverete anche delle leve per la luminosità, il contrasto e il colore.

Se la vostra scheda audio può essere usata anche per il suono, verificate le Impostazioni del mixer, ad esempio con gamix descritto in sezione 13.1 a pagina 194. In una scheda audio corrispondente alle specificazioni AC97, 'Input-MUX' dovrebbe essere impostato su 'Line'. Con le leve 'Master' e 'Line', regolate poi il volume.

14.1.3 Schermo intero e rapporto tra i lati

Nello schermo del televisore, il rapporto tra larghezza e altezza è normalmente di 4:3. Per impostare il rapporto tra i lati dello schermo del vostro televisore, andate al menu 'Strumenti' → 'Rapporto lati'. Il valore preimpostato è di '4:3'. Questo rapporto resta invariato anche se le dimensioni della finestra vengono modificate.

Con il tasto **(F)** o l'opzione 'Tool' → 'Schermo intero', potete passare nel modo a schermo intero. Qualora lo schermo televisivo non riempia completamente lo schermo del PC, si dovranno aggiustare un paio di parametri: molte schede grafiche possono scalare lo schermo televisivo alla grandezza di quello del PC. Se la vostra scheda non supporta questa funzione, andate su 'Impostazioni' → 'Configurazione' e selezionate un modo grafico di 640x480 pixel per il modo a schermo intero. Riavviate motv: non appena imposterete il modo a schermo intero, cambieranno automaticamente anche le modalità grafiche dello schermo del PC.

Suggerimento

Il File `.xawtv` viene creato o aggiornato automaticamente quando fate clic su 'Impostazioni' → 'Salvare impostazioni'. Assieme alla configurazione, verrà salvata anche l'emittente. Per sapere di più sul file di configurazione, consultate la pagina man di `xawtvrc`.

Suggerimento

14.1.4 Il menu launcher

Da questo menu potete avviare altre applicazioni da usare assieme a `motv`. Ad esempio, vi consigliamo di impostare un Hotkey per aprire il mixer `gamix` ed il programma di televideo `alevt`. I programmi che devono poter essere lanciati su `motv` devono anche essere aggiunti al file `.xawtv`, ad esempio in questo modo:

```
[launch] Gamix = Ctrl+G, gamix AleVT = Ctrl+A, alevt
```

Al nome del programma segue il cosiddetto "hotkey" e il comando per l'avvio del programma. I programmi riportati su [launch] possono essere inizializzati anche tramite il menu 'Strumenti'.

14.2 Il televideo con alevt

Con `alevt`, sfogliare il televideo diventa un piacere. Avviate lo con il menu 'Multimedia' → 'Video' → 'alevt', oppure dalla riga di comando con `alevt`.

Il programma salva tutte le pagine dell'emittente appena accesa (con `motv`). Ora, potete sfogliare quanto volete, inserendo il numero della pagina desiderata, oppure cliccando su un numero di pagina con il mouse. E se fate clic sui simboli '«' ovv. '»' sul margine inferiore della finestra, potrete sfogliare avanti e indietro.

Versioni recenti di `motv` e il suo successore `xawtv4` includono un proprio sistema per i televideo: `mtt` (`motv`) e `mtt4` (`xawtv4`). `mtt4` supporta anche le schede DVB.

14.3 Webcam e motv

Se la Vostra webcam è già supportata da Linux, potete accedervi con il programma `motv`. Per un elenco dei dispositivi USB compatibili, consultate il sito <http://www.linux-usb.org>. Se avete già usato la scheda TV con `motv` prima della webcam, non ci sarà bisogno di caricare il driver `bttv`. Quella per la webcam viene caricata automaticamente appena collegate la telecamera alla porta USB. Dalla riga di comando, con il comando `-c /dev/video1`, potrete poi avviare `motv`, per accedere alla webcam. Con `motv -c /dev/video0`, potrete continuare ad usare anche la scheda televisiva.

Quando collegate la webcam alla porta USB prima del caricamento automatico del driver `bttv` (che avviene quando aprite un'applicazione TV), `/dev/video0` viene occupato dalla webcam. Se ora aprite `motv` con il parametro `-c /dev/video1`, per accedere alla scheda TV, potrete ottenere un messaggio d'errore, dal momento che il driver `bttv` non è stato ancora caricato automaticamente. Risolvete il problema caricando separatamente il driver con `modprobe bttv` (per usare questo comando, dovete passare temporaneamente nel modo `root`) Otterrete una lista dei dispositivi video configurati nel vostro sistema con il comando `motv -hwscan`.

14.4 nxtvepg - La guida elettronica ai programmi (EPG)

Oltre al televideo, alcune emittenti emettono anche un segnale EPG (dall'inglese: Electronic Programme Guide), che trasmette una guida elettronica che potrete comodamente leggere con il programma `nxtvepg`. La premessa è che abbiate una scheda televisiva compatibile con il driver `bttv`. Inoltre, dovete poter ricevere perfettamente almeno un'emittente di segnali EPG. In Italia, provate con la RAI o le reti Mediaset.

Con `nxtvepg`, potete catalogare le trasmissioni non solo in ordine di emittente e tema (dividendole, ad esempio, in 'movie' e 'sport'): la lista dei programmi può anche essere filtrata secondo altri criteri, come Live, Stereo o Sottotitoli. Aprite il programma con il menu 'Multimedia' → 'Video', oppure, dalla riga di comando, con `nxtvepg`.

14.4.1 Importazione dei dati EPG

Per creare un database di programmi con il segnale EPG e aggiornarla, dovrete impostare il sintonizzatore della vostra scheda TV su una delle emittenti di segnali EPG, servendovi di un'applicazione come motv o nxtvepg. Ricordate che al sintonizzatore può accedere solo un'applicazione alla volta.

Quando impostate un'emittente EPG su motv, nxtvepg inizia subito a leggere il programma televisivo attuale, mostrando il progresso del caricamento nella barra di stato.

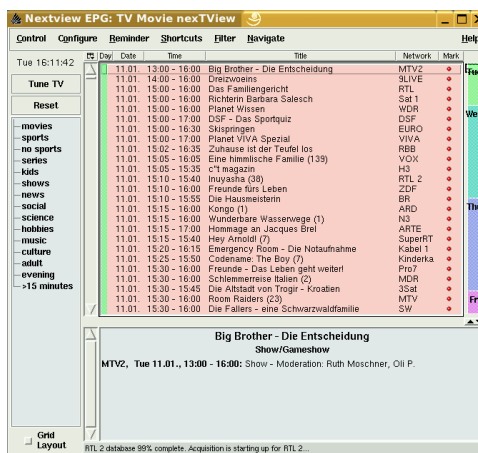


Figura 14.2: La guida elettronica ai programmi con nxtvepg

Se non avete avviato applicazioni TV, potete ora lasciar cercare le emittenti EPG a nxtvepg. Attivate 'Provider scan' nel menu 'Configure'. Normalmente, sarà qui attivata la casella 'Use .xatv'. Il che significa che nxtvepg sta accedendo alle emittenti memorizzate in questo file.

Suggerimento

Risoluzione dei problemi

In caso di problemi, verificate che l'emittente riportata su 'TV card input' sia stata selezionata correttamente.

Suggerimento

I provider del segnale EPG possono ora essere selezionati dal menu 'Configure' → 'Select Provider'. Invece, con 'Configure' → 'Merge Providers', potete addirittura stabilire dei collegamenti flessibili tra i database dei vari provider.

14.4.2 Ordinare i programmi

I praticissimi filtri di `nxtvepg` vi permettono di organizzare facilmente anche i palinsesti più ricchi. Con 'Configure' → 'Show networks', attivate una barra di selezione dei canali, mentre il menu 'Filtri' vi offre una considerevole selezione di filtri. Fate clic con il tasto destro del mouse sulla lista dei programmi e verrà aperto uno speciale menu contenente i vari filtri.

Particolarmente interessante è il menu 'Navigate', che si basa direttamente sui dati EPG. Se il provider è italiano, anche il menu sarà in italiano.

14.5 Guardare le trasmissioni digitali con `xawtv4`

Dopo aver correttamente configurato il vostro hardware con YaST, avviate `xawtv4` dal menu principale ('Multimedia' → 'Video' → 'xawtv4'). Prima di poter effettivamente guardare il vostro programma favorito, dovete però creare il database delle stazioni DVB.

Fate clic con il tasto destro del mouse nella finestra di avvio per aprire la finestra di controllo (vedete figura 14.3 nella pagina seguente). Avviate la ricerca delle stazioni DVB disponibili con 'Edit' → 'Scan DVB'. Si aprono le finestre di scansione e di navigazione dei canali. Selezionate un bouquet per preparare la scansione. Ciò può anche essere fatto manualmente con 'Commands' → 'Tune manually' se conoscete già i parametri corretti per la sintonizzazione del bouquet oppure richiamandoli dal database integrato in `xawtv4` con 'Database' → '_country_' → '_channel number_' (sostituite `_country_` e `_channel_number_`) con i valori per la vostra zona.

Non appena lo scanner è sintonizzato, i primi dati vengono mostrati nella finestra di navigazione dei canali. Avviate ora una scansione completa di tutte le stazioni disponibili con 'Command' → 'Full Scan'. Mentre lo scanner è in esecuzione, potete selezionare le vostre stazioni e aggiungerle alla lista semplicemente trascinandole nella finestra di controllo. Uscite dallo scanner dei canali e selezionate un canale per cominciare la visione.

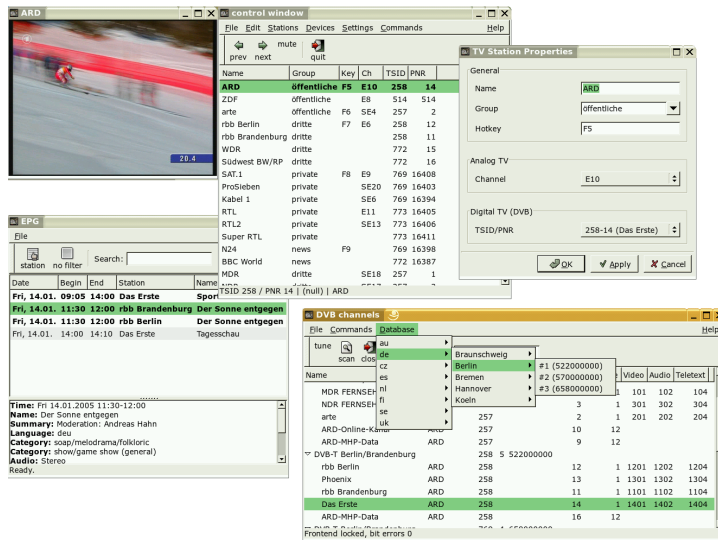


Figura 14.3: Usare xawtv4

Suggerimento

Modificare l'elenco delle stazioni

Usate le scorciatoie della tastiera per selezionare i canali. Per impostare una scorciatoia per ciascun canale della vostra lista, fate clic su 'Edit' → 'Edit Station'. Si apre una finestra di dialogo chiamata 'TV Station Properties'. Inserite la scorciatoia e confermate con 'OK'. La finestra permette anche di definire dei sottomenù per raggruppare i canali (come per esempio "notizie" o "privati").

Suggerimento

Il pacchetto xawtv4 contiene diverse applicazioni indipendenti per il multimedia:

- pia4** Uno strumento a riga di comando per riprodurre tutte le registrazioni effettuate con xawtv4.
- mtt4** Un visualizzatore per il televideo (vedete la figura 14.4 nella pagina successiva).



Figura 14.4: Il visualizzatore televideo mtt4

- alexplorer** Un programma di scansione dei canali DVB. Le sue funzionalità sono integrate in xawtv4.
- dvbradio** Un player di radio DVB. Usatelo per ascoltare gli stream radio DVB-S dopo aver fatto la scansione iniziale (vedete la figura 14.5 nella pagina seguente).
- dvbrowse** Un visualizzatore di EPG. Usatelo per scaricare le guide EPG dopo aver fatto la scansione iniziale.

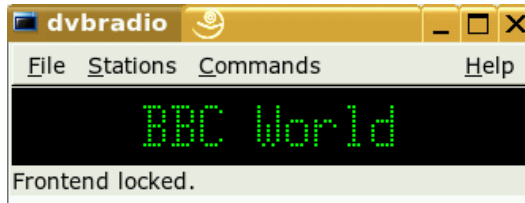


Figura 14.5: DVB Radio

14.6 La webcam con gqcam

gqcam vi permette di creare in automatico immagini o serie di immagini con una webcam. gqcam presuppone che la vostra webcam sia supportata da Video4linux. Molte webcam con attacco USB (come la Logitech Quickcam Express) vengono riconosciute automaticamente, sia a colori che in bianco e nero. Il programma vi permette di utilizzare anche le immagini di una scheda TV che sia supportata da Video4linux. Troverete una lista di dispositivi supportati su <http://www.linux-usb.org>. gqcam può essere usato anche dalla riga di comando, senza interfaccia grafica.

14.6.1 Istruzioni per l'uso

Prima di avviare gqcam, collegate la vostra webcam alla presa USB del vostro PC: Aprite gqcam e vedrete, in alto, l'immagine che sta riprendendo la webcam. In basso, invece, si trovano delle leve di regolazione di luminosità, contrasto, colore e saturazione del colore. La luminosità (in inglese *brightness*) è preimpostata, ma potete modificarla dal menu 'File' → 'Preferences' e 'General'. Nella scheda 'Filters' potete attivare anche la funzione di correzione dei colori, visto che alcune webcam, a volte, scambiano il canale del blu con quello del rosso.

Se desiderate usare più di una webcam, andate su 'File' → 'Open new Camera' ed impostatene una nuova. Nella finestra di dialogo, configurate il nuovo apparecchio. La prima webcam verrà gestita da `/dev/video0`, la seconda da `/dev/video1`, ecc.

14.6.2 Fotografare

Per fotografare dalla webcam, fate clic su 'Snap Picture'. Si apre una finestra di dialogo nel quale configurerete ora il nome del file ed il formato della fotografia. Naturalmente, potete programmare la webcam anche per creare una serie di immagini consecutive, cliccando su 'Camera' → 'Set Timer ...'. Impostate l'intervallo di tempo (in secondi o minuti) tra una foto e l'altra e determinate le proprietà dell'immagine su 'Set image information'. Nell'area Run comm'and after snap:', potete anche inserire il nome di uno script da eseguirsi dopo ogni foto (ad esempio, per trasmettere la foto automaticamente su un server FTP).

14.6.3 Riga di comando

gqcam può essere usato anche senza l'interfaccia grafica (ad esempio, per programmare la webcam con un cron job a scopi di sorveglianza). In questo caso, l'apparecchio si gestisce con le opzioni: ad esempio, il comando `gqcam -t JPEG -s -d webcam.jpg` memorizza l'immagine che sta riprendendo la webcam con il nome `webcam.jpg`. Invece, con l'opzione `-t`, si definisce il formato del file, che può essere JPEG, PNG e PPM. Il parametro `-s` attiva la funzione di correzione cromatica. Con `-d`, si assegna un nome al file. Se avete configurato più di una webcam, indicate anche il nome del dispositivo, altrimenti il programma userà automaticamente `/dev/video0`: quindi, se avete due webcam e desiderate usare la seconda, aggiungete il parametro: `-v /dev/video1`.

Per conoscere tutte le altre opzioni, digitate `gqcam --help`.

K3b: il programma di masterizzazione di KDE

K3b è un programma completo per la masterizzazione di dati audio e non. Accanto alle solite funzioni, ce ne sono alcune che vi semplificheranno notevolmente la vita in ambito multimediale. Troverete il programma nel menu di KDE o con il comando `k3b`. Nelle prossime pagine, vi descriveremo le funzioni fondamentali del programma e come masterizzare il vostro primo CD o DVD usando Linux.

15.1	Masterizzare un CD di dati	226
15.2	Creare un CD musicale	228
15.3	Duplicare un CD	229
15.4	Scrivere un'ISO-image	229
15.5	Per saperne di più	230

15.1 Masterizzare un CD di dati

Masterizzare un CD è semplicissimo: selezionate dal menu 'Nuovo progetto' → 'Nuovo progetto di dati'. Vedrete quello che vi mostriamo nella figura 15.1 in questa pagina, con una guida in basso a sinistra che indica una cartella per il vostro nuovo progetto. Ora, con il trascinamento (Drag 'n' Drop), potete trasferire le directory o i file singoli che volete nella nuova cartella. Date un nome al vostro progetto con l'opzione 'Salva con nome'.

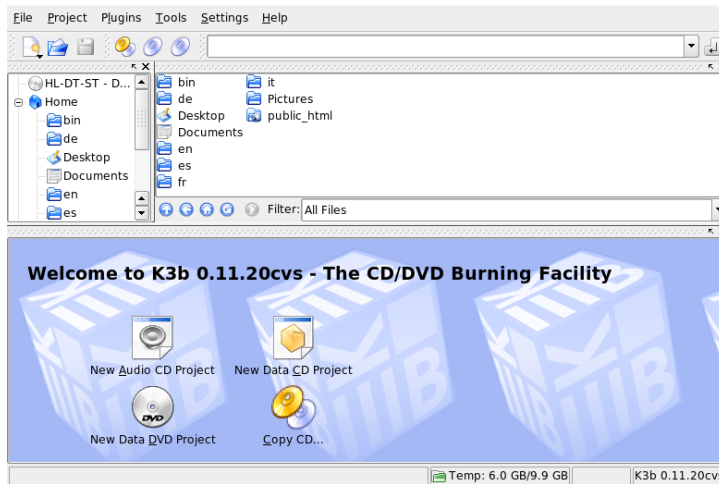


Figura 15.1: K3b: masterizzare un CD di dati

Selezionate poi la funzione 'Masterizza' dalla barra degli strumenti. Si aprirà una finestra di dialogo a 4 schede con le diverse opzioni di masterizzazione del CD (figura 15.2 a fronte).

La scheda 'Masterizzazione' ha diverse impostazioni per il dispositivo di masterizzazione. Il masterizzatore identificato viene mostrato sotto 'Dispositivo'. Potete impostare la velocità di masterizzazione nell'area attigua 'Velocità di scrittura' ('Burning Speed'). Al di sotto, troverete tutte le opzioni disponibili, ovvero:

'Modalità di scrittura' Imposta la modalità in cui il laser incide il CD. Con DAO (Disk-At-Once), il laser viene spento solo a masterizzazione completata.

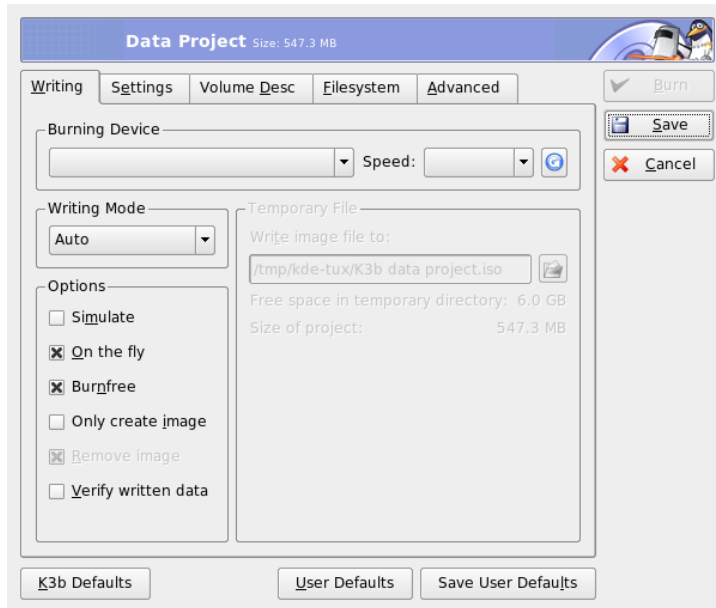


Figura 15.2: La finestra di dialogo di masterizzazione dei CD su K3b

Questa modalità si consiglia per la masterizzazione di CD audio (ma non viene supportata da tutti i masterizzatori). Con TAO (Track-At-Once), l'incisione avviene a tracce separate. La modalità RAW, invece, è usata più raramente (non corregge i dati). L'opzione migliore è 'automatico', dal momento che K3b può configurare la masterizzazione nel modo migliore.

- ‘**Masterizzazione simulata**’ Questa funzione serve a verificare che il vostro sistema possa sostenere la velocità di masterizzazione impostata ed esegue il processo di scrittura a laser spento.
- ‘**Al volo (ingl. On the fly)**’ Masterizza i vostri dati senza creare un file immagine (vi consigliamo di non usare questa funzione, se non disponete di molta memoria). Un "file immagine" (ingl. image file) anche detto "immagine ISO" (ingl. ISO-image), è un file contenente l'intero CD, così come sarà una volta riprodotto sul nuovo CD.
- ‘**Burnfree**’ anche nota come "burnproof", questa funzione evita i buffer under-

run (errori causati dallo svuotamento della memoria tampone). Con Burn-free, il masterizzatore contrassegna la posizione attuale e può ritrovarla in caso di buffer underrun. Questo processo, tuttavia, genera dei piccoli vuoti di dati che si sentono quando si ascolta il CD (nel caso di CD-audio). È per questo che vi consigliamo di impostare la velocità di masterizzazione in modo da prevenire il verificarsi di buffer underruns.

‘Crea solo file immagine’ genera un “file immagine”. Specificatene il percorso su ‘File temporanei’. Potrete masterizzare il file immagine in seguito, con l’opzione ‘Write Iso Image’ del menu ‘Extra’. Questa opzione disattiva tutte le altre.

‘Rimuovi immagine’ Al termine della masterizzazione, rimuove il file immagine dal disco rigido.

‘Verifica i dati scritti’ Controlla l’integrità dei dati scritti confrontando la somma MD5 con quella dei dati originali.

La scheda ‘Impostazioni’ contiene alcune opzioni necessarie alla creazione di CD di dati o audio a più tracce (il cosiddetto “multisessione”). La scheda ‘Definizione supporto’ contiene il nome, la definizione, l’editore, ecc. del vostro CD. La scheda ‘File system’ serve ad impostare il file system del CD (RockRidge, Joliet, UDF), ma anche a determinare come il programma debba reagire ai link simbolici, ai diritti dei file e agli spazi. L’ultima scheda, ‘Avanzato’, è quella per gli esperti.

Dopo aver impostato tutte le opzioni secondo le vostre preferenze, avviate il processo di masterizzazione con ‘Scrivi’. In alternativa potete salvare le impostazioni con ‘Salva’.

15.2 Creare un CD musicale

Non vi è praticamente nessuna differenza tra la masterizzazione di un CD musicale e di un CD di dati. Esattamente come nel caso di un CD di dati, selezionate il progetto dal menu ‘File’ → ‘Nuovo progetto audio’. Tutti i brani musicali devono venire trasferiti singolarmente trascinandoli con il mouse nella cartella del progetto. Condizione essenziale per la masterizzazione è che tutti i dati audio siano in formato Mp3, Wav o Ogg Vorbis. L’ordine dei titoli può essere configurato nella cartella del progetto, spostando i brani con il mouse.

La finestra di dialogo di masterizzazione non è molto diversa da quella per un CD di dati. Tuttavia, in questo caso, l’opzione ‘Disc at once’ (oppure, se questa

non è attiva, la modalità 'Track at once') ha un'importanza maggiore. Nella modalità 'Track at once', tra un titolo e l'altro, viene inserita una pausa di 2 secondi di silenzio.

Suggerimento

Preservare l'integrità dei dati

Quando masterizzate un CD audio, scegliete una bassa velocità di scrittura per ridurre il rischio di errori.

Suggerimento

15.3 Duplicare un CD

Avviate la funzione 'Copia CD' dalla barra degli strumenti. La finestra di dialogo successiva serve ad impostare le proprietà del dispositivo di lettura/masterizzazione (figura 15.3 nella pagina successiva). Ritroverete tutte le opzioni già note, oltre ad una funzione nuova che vi permette di produrre più esemplari del CD da copiare.

Se disponete di un dispositivo di lettura indipendente da quello di masterizzazione, potete selezionare 'Al volo' per scrivere il CD mentre quello originale viene letto, oppure 'Crea solo l'immagine' per salvare il file immagine del CD nel percorso specificato in 'Directory temporanea' → 'Scrivi l'immagine su' e scrivere l'immagine successivamente.

15.4 Scrivere un'ISO-image

Se disponete già di una immagine ISO, fate clic su 'Strumenti' → 'Scrivi immagine ISO'. Si apre una finestra di impostazione del percorso su 'Immagine ISO da scrivere'. K3b calcola la 'Somma MD5'. Se avete scaricato l'immagine ISO dall'Internet, potete usare questa somma per verificare il risultato del download.

Dopo aver configurato anche i parametri delle schede 'Opzioni' e 'Avanzato', date inizio alla masterizzazione con il pulsante 'Avvia'.

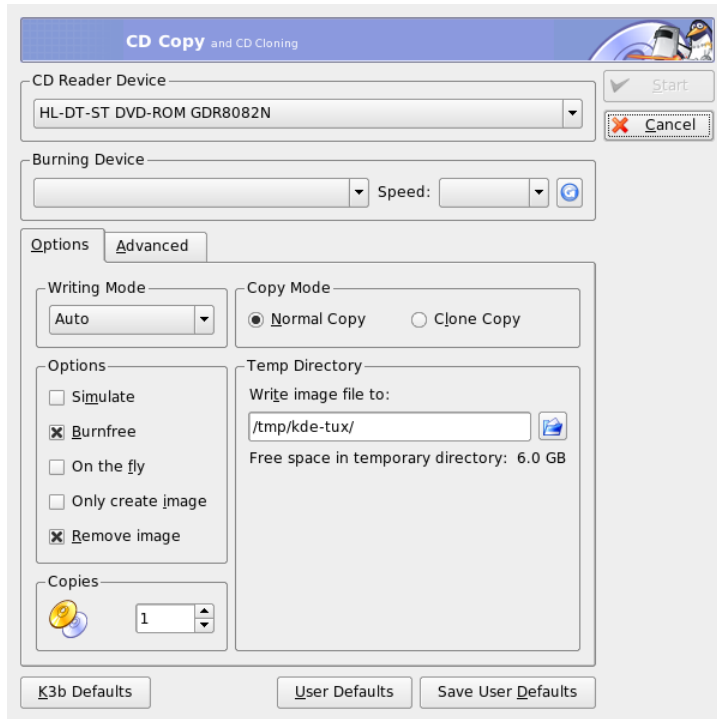


Figura 15.3: Duplicare un CD

15.5 Per saperne di più

Accanto alle funzioni descritte in questo capitolo, K3b ne offre anche molte altre, come la riproduzione di DVD, la lettura di dati audio in formato WAV, la riscrittura di CD o l'audioplayer integrato. Le troverete in maggior dettaglio sul sito <http://k3b.sourceforge.net>.

La fotografia digitale e Linux

Linux vi offre una serie di strumenti di gestione delle vostre foto digitali. In questo capitolo tratteremo gphoto, gtKam, Konqueror, e Digikam.

16.1	Come si connette la macchina fotografica	232
16.2	Utilizzare il dispositivo	232
16.3	Installazione e preparazione	233
16.4	Uso di Konqueror	233
16.5	Uso di gtKam	234
16.6	Digikam	235
16.7	Ulteriori informazioni	240

Troverete un elenco di macchine fotografiche supportate su <http://www.gphoto.org/cameras.html>. Se avete installato `gphoto2`, potete accedere all'elenco tramite il comando `gphoto2 --list-cameras`. Con `gphoto2 --help`, invece, otterrete una lista dei comandi disponibili per il programma.

Suggerimento

Dispositivi non supportati

Se il vostro dispositivo non è incluso nell'elenco di `gphoto`, non disperatevi. Molto probabilmente il vostro dispositivo viene supportato come dispositivo di memoria di massa USB. Per maggiori indicazioni vd. sezione 16.2 in questa pagina.

Suggerimento

16.1 Come si connette la macchina fotografica

Il modo più semplice per connettere la macchinetta fotografica al computer è tramite USB, un allaccio che dovrà essere supportato sia dal vostro computer, che dalla vostra macchinetta. Il kernel standard di SuSE supporta l'USB, ma il vostro computer dovrà chiaramente essere munito di una porta USB e voi dovrete esservi procurati il cavo adatto.

Allacciate la macchina fotografica alla porta USB e accendetela. Forse dovrete anche programmare il modo di trasmissione della macchina fotografica. Consultate le istruzioni dell'apparecchio.

16.2 Utilizzare il dispositivo

Vi sono tre modi per accedere alle foto di un'apparecchio. Tutto dipende dal vostro apparecchio fotografico e dal protocollo che supporta, di solito si ha un dispositivo di memoria di massa USB gestito dal sistema hotplug, PTP (Picture Transfer Protocol) ed alcuni protocolli proprietari di `gphoto2`.

Il modo più semplice di accedere alle foto si ha se la vostra macchina supporta dispositivi di memoria di massa USB. In caso di dubbi consultate la documentazione della vostra macchina. Alcune supportano PTP o dispositivi USB altre

entrambe. Purtroppo vi sono anche alcune che supportano solo un protocollo proprietario, ossia non di pubblico, e ciò complica le cose. In tal caso non si lascia applicare quanto descritto di seguito. Provate con `gphoto2 --list-cameras` ed inoltre rimandiamo a <http://www.gphoto.org/>.

Se la vostra camera si lascia connettere alla porta USB, accendetela e verrà rilevata dal sistema hotplug che provvederà ad eseguire il mount del dispositivo in modo automatico potervi accedere in tutta semplicità. KDE visualizza un'icona raffigurante un apparecchio fotografico una volta eseguito il mount del dispositivo.

Dopo il mount, sotto `/media` vi sarà una nuova directory, iniziante con `usb` seguito da una serie cifre, che indica il produttore ed il modello. Questa designazione comparirà ogni volta che connette il dispositivo al vostro computer. Adesso si tratta di trovare la voce per il vostro dispositivi, visto che quanto emesso, dipende da cosa è connesso al BUS della porta USB. Provate ad entrare in una di queste directory. Ogni camera presenta una differente struttura ad albero, quindi non vi è una regola da poter seguire; comunque se una directory contiene una serie di file JPEG, allora probabilmente avete trovato quella giusta.

Dopo aver identificato la giusta directory, potete copiare, spostare o cancellare i file della vostra fotocamera servendovi di un file manager, come Konqueror o tramite semplici comandi shell (vd. sezione 19.3 a pagina 279 ed il *Manuale di amministrazione*).

16.3 Installazione e preparazione

Per installare il pacchetto `gtkam`, servitevi di YaST, che selezionerà automaticamente tutti i pacchetti richiesti. Il programma Digikam fa parte dell'installazione standard. Se non è stato ancora installato, utilizzate YaST per installarlo.

16.4 Uso di Konqueror

Gli utenti di KDE possono accedere alla propria macchina fotografica digitale attraverso Konqueror, con una superficie nota e facile da usare. Allacciate la macchinetta alla porta USB e dovrete ottenere un'icona raffigurante una macchina fotografica sullo schermo. Per accedere alla macchinetta su Konqueror, fate doppio clic sull'icona, oppure digitate nella riga dell'URL di Konqueror l'indirizzo

camera : /. Aprite le directory della macchina fotografica fino a trovare i file delle fotografie. Servitevi poi delle normali funzioni di gestione dei file di Konqueror per copiarli dove desideriate. Per maggiori dettagli sull'uso di Konqueror, consultate capitolo 10 a pagina 165.

16.5 Uso di gtKam

gtKam è un'interfaccia grafica che vi permette di scaricare o cancellare le fotografie contenute nella macchina fotografica. Per modificare le vostre foto, servitevi di The GIMP, come descritto nel capitolo 18 a pagina 251.

Allacciate la macchinetta alla porta corrispondente ed accendetela. Avviate ora gtKam con il comando `gtkam &`. Cliccate 'Macchina fotografica' → 'Scegliere macchina fotografica...'. Selezionate quindi un modello dal dialogo o cliccate 'Riconoscimento'. Scegliete la porta manualmente, se il riconoscimento automatico non funziona.

La finestra principale di gtKam è suddivisa in tre parti: menù e barra degli strumenti, finestra sinistra con indice, selezione della macchina fotografica e directory, nonché una finestra destra per la visualizzazione di un'indice con o senza thumbnail. Le funzioni più importanti si trovano nella barra degli strumenti. Cliccando sull'icona del floppy, memorizzate le fotografie selezionate. Per cancellarle, cliccate sull'icona con il cestino dei rifiuti. L'icona con le frecce, invece, carica un indice delle immagini nella finestra destra. L'icona con carta e penna serve ad aprire le opzioni di configurazione della macchina fotografica. Per chiudere il programma, cliccate sull'icona con la porta.

La macchina fotografica dovrebbe comparire nella finestra destra. Cliccando sul segno positivo (+), potrete passare da un livello all'altro della gerarchia delle directory, la cui struttura dipende dal tipo e dal modello della macchina fotografica. Arrivate fino alle ultime directory: sono gli indici delle vostre immagini. Selezionate un'immagine. Se l'opzione 'Visualizza thumbnail' è attiva, vedrete il nome ed il thumbnail dell'immagine selezionata nella finestra di destra. Altrimenti, vi verranno mostrati solo il nome ed un'icona.

Le immagini nella finestra a destra possono essere selezionate e deselezionate con un clic. Per selezionarle tutte, cliccate su 'Seleziona' → 'Tutto' o premete `(Shift)-(A)`. Per memorizzare le immagini, cliccate sull'icona con il dischetto nella barra degli strumenti, selezionate 'File' → 'Salva immagini selezionate...' o usate la combinazione `(Ctrl)-(S)`. Il dialogo alla voce 'Salva', vi offre una serie di opzioni. Alla voce 'File da memorizzare', indicate se il programma debba salvare i thumbnail,

le immagini o entrambi. Su 'Apri immagine/i con:', salvate l'immagine e la visualizzate in un altro programma. Se preferite aprire le immagini direttamente su The GIMP, digitate `gimp`. Vi consigliamo di usare i nomi proposti dalla macchina fotografica.

Per vi servono più funzionalità, provate `gThumb` che vi permette di organizzare ed esporre le vostre foto in un certo ordine.

16.6 Digikam

Digikam di Renchi Raju è un programma di KDE che vi permette di scaricare le foto dalle macchine fotografiche digitali. Al suo primo avvio Digikam vi chiede dove archiviare il vostro album di fotografie. Se indicate una directory che contiene già una collezione di foto, Digikam tratta ogni sottocartella della cartella come un album.

All'avvio, Digikam presenta una finestra composta di due parti: a sinistra, vedrete i vostri albi e le rispettive fotografie vengono visualizzate a destra, vd. figura 16.1 nella pagina seguente.

16.6.1 Configurare il vostro apparecchio

Per impostare una camera con Digikam, selezionate 'Camera' → 'Aggiungi camera'. Tentate prima con il rilevamento automatico azionando 'Rilevamento automatico'. Se tale tentativo non dovesse produrre un esito positivo, sfogliate l'elenco dei modelli per aggiungere il vostro (premete 'Aggiungi' una volta identificato il vostro modello). Se il vostro modello non è incluso nell'elenco, provate con un modello più vecchio o utilizza 'Dispositivo di memoria di massa USB' o 'Camera tipo PTP USB'. Di solito ciò funziona, confermate con 'Ok'.

16.6.2 Scaricare delle immagini dal vostro apparecchio

Dopo aver configurato correttamente la vostra camera, connettetela servendovi del menù 'Camera' e nome da voi assegnatole nella finestra sezione 16.6.1 in questa pagina. Digikam apre una finestra ed inizia a scaricare i thumbnail e li visualizza come mostrato in figura 16.2 a pagina 237. Cliccate con il tasto destro del mouse su un'immagine e avrete un menù a cascata composto dalle opzioni 'Visualizza', 'Proprietà' ed 'Informazioni EXIF', 'Scarica' o 'Elimina'. Tramite 'Per

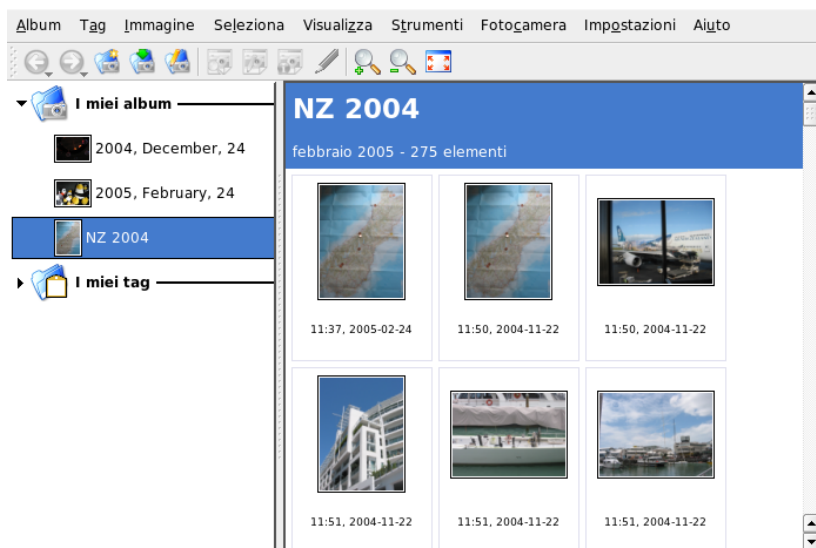


Figura 16.1: La finestra principale di Digikam

esperti »', selezionate le opzioni di rinomina e del modo di gestire le informazioni fornite dalla camera fotografica(EXIF).

La possibilità di cambiare designazione si rivela molto utile se il vostro dispositivo utilizza nomi senza significato apparente. Digikam vi consente anche di cambiare il nome delle vostre foto in modo automatico. Accertatevi di avere abilitato 'Personalizza nomi', e indicate un unico prefisso ed eventualmente data, ora o numero di sequenza. Al resto ci pensa Digikam.

Selezionate tutte le foto da trasferire dalla camera premendo il tasto sinistro del mouse o cliccando su ogni singola immagine con **(Ctrl)** premuto. Le foto selezionate cambiano di colore. Cliccate su 'Scarica'. Specificate una destinazione presa dall'elenco o create un nuovo album per mezzo di 'Nuovo album'. Vi verrà suggerito in modo automatico un nome file con la data attuale, confermate con 'Ok' per avviare il processo di download.

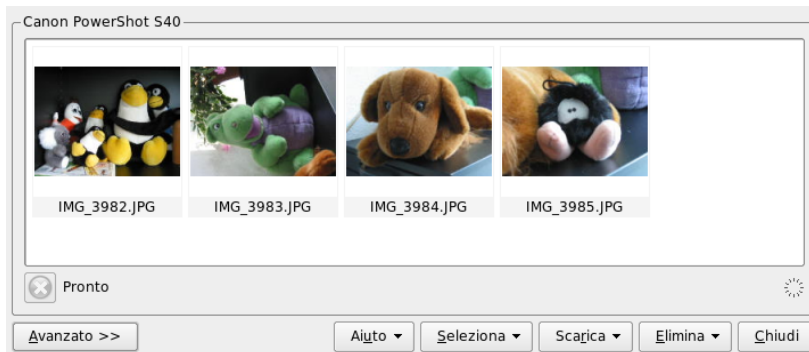


Figura 16.2: Scaricare delle foto dall'apparecchio

16.6.3 Ottenere delle informazioni

Non è difficile ottenere delle informazioni riguardanti una foto. Se passate con il cursore del mouse sul thumbnail verrà visualizzato un breve resoconto. Per delle informazioni più corpose, cliccate sul tasto destro del mouse e selezionate 'Proprietà' dal menù. Si aprirà un finestra con tre guide 'Generale', 'EXIF' e 'Istogramma'.

'Generale' indica il nome, tipo, proprietario ed alcune informazioni di base. 'EXIF' presenta delle informazioni di particolare interesse. Ogni apparecchio archivia dei metadati per ogni foto. Digikam legge queste proprietà e le visualizza in questo elenco, tra cui tempo di esposizione, dimensionamento dei pixel, etc. Per ottenere ancora maggior informazioni, per la voce selezionata, premete **(Shift) (F1)** che vi mostrerà piccolo riquadro. L'ultima voce, 'Istogramma' fornisce delle statistiche.

16.6.4 Amministrare gli album

Digikam presenta di default una cartella 'Miei album' in cui deporre le vostre foto, che potete archiviare in altre sottocartelle in un secondo momento. Gli album si lasciano disporre in base alla struttura della directory, nome impostato nelle proprietà dell'album o in base alla data di generazione (data che si lascia modificare nelle proprietà dell'album in questione).

Sussistono le possibilità riportate per creare un album:

- Upload delle foto dalla camera
- Creare un nuovo album cliccando su 'Nuovo album' nella barra degli strumenti
- Importare una cartella esistente con foto dal disco rigido (selezionando 'Album' → 'Import' → 'Import cartelle')
- Cliccando con il tasto destro del mouse su 'Miei album' e selezionando 'Nuovo album'

Dopo aver selezionato il modo da voi privilegiato per creare un album compare una finestra per conferire un nome al vostro album. Facoltativamente selezionate una collezione, inserite dei commenti e selezionate la data dell'album. Le collezioni sono un modo per strutturare i vostri album tramite una etichetta condivisa. Questa etichetta si ha selezionando 'Visualizza' → 'Album' → 'Per collezione'. I commenti vengono visualizzati in alto della finestra principale. La data dell'album si ha selezionando 'Visualizza' → 'Album' → 'Per data'.

Digikam utilizza la prima foto dell'album come icona di anteprima nell'elenco 'Miei album'. Se volete selezionarne un'altra, cliccate con il tasto destro del mouse sull'icona e selezionate: 'Imposta come thumbnail d'album' dal menù di contesto.

16.6.5 Amministrare tag

Amministrare tante foto in album differenti può diventare una faccenda complessa. Digikam offre un modo per amministrare singole foto, tramite 'Mie tag', che potremmo tradurre con mia etichetta.

Per fare un esempio: avete delle foto di un vostro amico sparse in diversi album e le volete raccogliere in un album. In tal caso, create un nuovo tag cliccando su 'Mie tag' → 'Persone'. Nel menù di contesto selezionate 'Nuova tag'. Nella finestra che compare a questo punto, immettete 'Jim' ed facoltativamente impostate un'icona, quindi confermate con 'Ok'.

Dopo aver creato la vostra tag, assegnatela alle immagini prescelte. Selezionate le foto nei vari album, cliccate sul tasto destro del mouse e selezionate 'Assegna tag' → 'Persone' → 'Jim' nel menu che compare. Potete anche servirvi del meccanismo di drag and drop per spostare le foto sotto 'Mie Tag'. Procedete nella stessa con il prossimo album. Visualizzate tutte le foto cliccando su 'Mie tag' → 'Persone' → 'Jim'. Potete anche assegnare più di una tag a foto.

Editare delle tag e dei commenti può rilevarsi una faccenda tediosa. Per semplificare il tutto, cliccate sul tasto destro del mouse e selezionate 'Edita commenti e tag'. Ciò vi porta in un dialogo con un'anteprima, area commento ed elenco delle tag. A questo punto potete indicare tutte le tag richieste e aggiungere un commento. Tramite 'Avanti' e 'Indietro' navigate nell'album. Memorizzate le vostre modifiche con 'Applica' e uscite dalla finestra con 'Ok'.

16.6.6 Utili strumenti di lavoro

Digikam offre una serie di strumenti di lavoro, detti tool, per agevolarvi nell'esecuzione di determinate operazioni. Date un'occhiata a quanto contenuto nel menù 'Tools'. Segue una breve presentazione di alcuni tool disponibili.

Crea il tuo calendario

Regalare un calendario che avete creato voi è sicuramente un modo simpatico per compiacere degli amici o parenti. Tramite 'Tool' → 'Crea calendario' viene inizializzato un assistente di sistema, vd. figura 16.3 nella pagina successiva.

Eseguite le vostre impostazioni (dimensione della carta, posizione dell'immagine, font, etc.) e confermate con 'Prossimo'. Adesso potete indicare l'anno e selezionare le immagini da utilizzare. Dopo aver cliccato nuovamente su 'Prossimo' verrà visualizzato un sommario. Cliccando un'ultima volta su 'Prossimo' entrate nella finestra di stampa di KDE. Qui potete stabilire se volete vedere un'anteprima, salvare il tutto come file PDF o stampare direttamente.

Trovare dei doppioni

A volte si hanno delle foto quasi del tutto simili e si vuole conservare solo quella preferita. In quest casi potete ricorrere alla funzione 'Trova doppione'.

Andata su 'Tool' → 'Trova immagini doppie' e giungete in una finestra simile a figura 16.4 a pagina 241. Selezionate gli album o tag su cui intervenire. Sotto 'Metodo & cache', selezionate il modo di ricerca che più vi aggrada, avete la scelta tra accuratezza e velocità. Dopo aver dato l' 'Ok', Digikam inizia con la sua ricerca.

I doppioni, se ve ne sono, vengono mostrati in una finestra simile a quanto riprodotto in figura 16.5 a pagina 242. Stabilite le foto da eliminare tramite le caselle di selezione e cliccate quindi su 'Elimina'. Uscite dalla finestra con un 'Chiudi'.

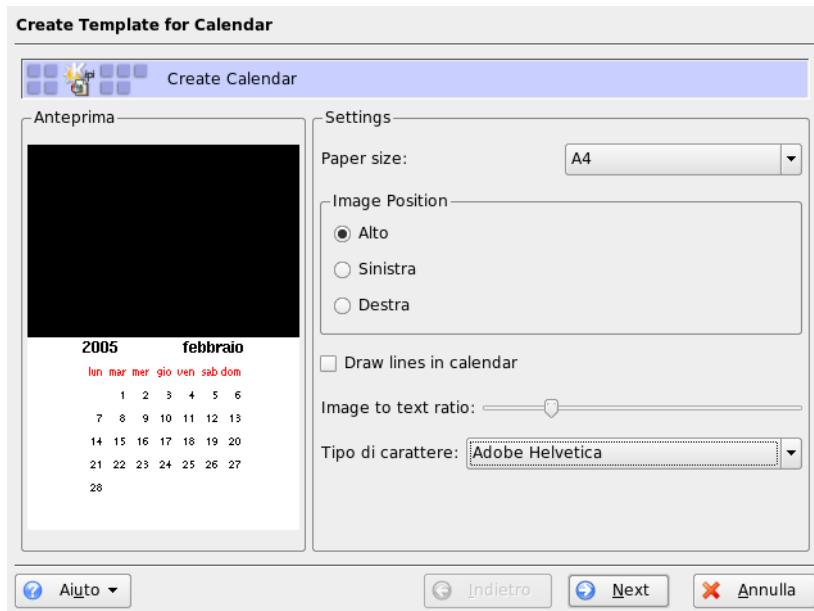


Figura 16.3: Crea modello per un calendario

Elaborazione a gruppo

Digikam consente anche di eseguire una determinata operazione anche su tutta una serie di file (ingl. batch), sia che si tratti di cambiar nome, di operazioni di conversione o ridimensionamento, e le possibilità non si esauriscono qui... . Sbizzaritevi sotto 'Tool' → 'Elaborazione a gruppo' .

16.7 Ulteriori informazioni

Per ulteriori informazioni sull'uso di macchine fotografiche digitali su Linux, vi preghiamo di consultare i seguenti siti web:

- <http://digikam.sourceforge.net/> Informazioni su Digikam

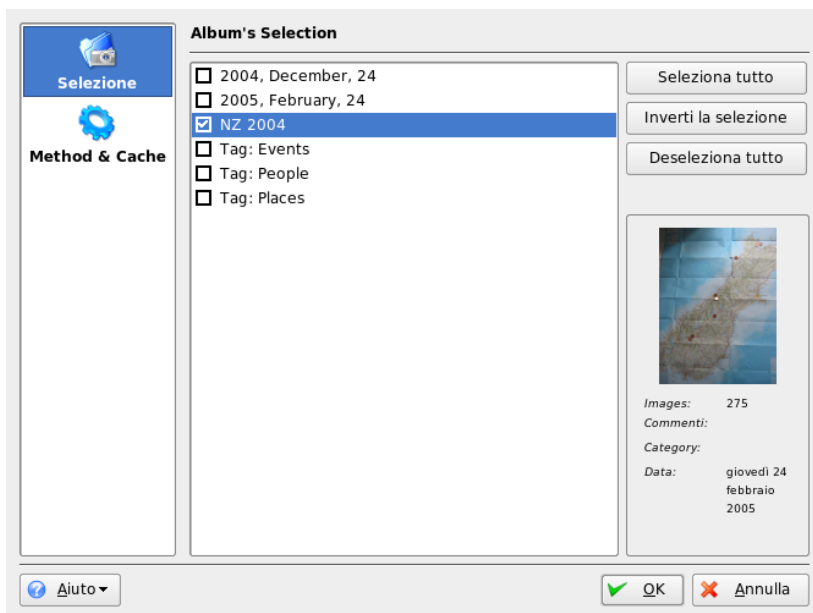


Figura 16.4: Trovare immagini simili

- <http://www.gphoto.sourceforge.net>: informazioni su gPhoto, gPhoto2 ed i GUI compatibili con gPhoto2.
- <http://www.thekompany.com/projects/gphoto/>: informazioni su Kamera, un frontend di KDE per gPhoto2

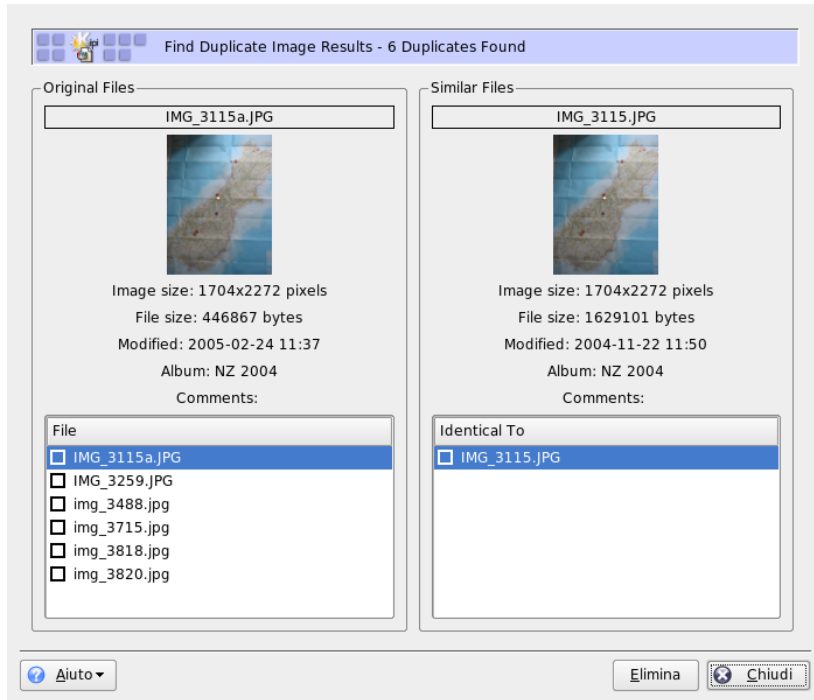


Figura 16.5: Il risultato della ricerca doppioni

Kooka: il programma di scansione

Kooka è il programma di scansione di KDE. Questo capitolo contiene una breve descrizione del programma. Oltre alla capacità di convertire in immagini i documenti stampati come le fotografie, Kooka integra un sistema di riconoscimento dei caratteri. Questo significa che può aiutarvi a convertire il testo stampato in un file che può essere modificato.

17.1	L'anteprima	245
17.2	Lettura definitiva	246
17.3	I menu	248
17.4	La galleria	248
17.5	La funzione di riconoscimento del testo OCR	249

Potete avviare Kooka semplicemente dalla console, con il comando `kooka`. Potete naturalmente anche creare un link sul desktop di KDE, con un'icona che rappresenta uno scanner. La prima cosa che ottenete all'avvio del programma è una finestra divisa in due parti, con una barra dei menu ed una barra di icone in alto. Potrete anche aggiungere un'altra finestra con le miniature (thumbnail) delle directory di immagini. Tutte le finestre possono essere allineate, ingrandite o ridotte a piacimento con il mouse. Inoltre, trascinando il mouse, potrete estrarre le singole finestre da quella principale e depositarle sul desktop. Per muovere una finestra, "afferrate" la linea doppia del margine superiore della finestra prescelta e trascinatela. Inoltre, potete portare ogni finestra in un'altra, a sinistra, a destra, in alto, in basso o in centro (tranne quando la finestra occupa tutto lo schermo). In quest'ultimo caso, entrambe le finestre avranno le stesse dimensioni, saranno sovrapposte e potranno essere portate in primo piano con un clic sulla relativa guida.

La finestra standard è divisa in due parti (per passare da una finestra all'altra, basta fare clic sulle linguette). La parte sinistra ('Anteprima') contiene una "galleria", ovvero un piccolo file browser che vi permette di trovare facilmente le immagini che avete già scannerizzato. La finestra in basso a destra ('Immagini') contiene, invece, il riconoscimento testi OCR ed i thumbnail. Questi ultimi possono essere ingranditi nella finestra principale con un clic (cfr. figura 17.1 a fronte).

Dal menu 'Impostazioni' (su 'Strumenti'), selezionate 'Mostra parametri di scansione'. Nella finestra principale, accando a 'Immagini' 'Anteprima', trovate ancora 'Parametri di scansione' su una terza linguetta. In questo dialogo, potete configurare i parametri della scansione.

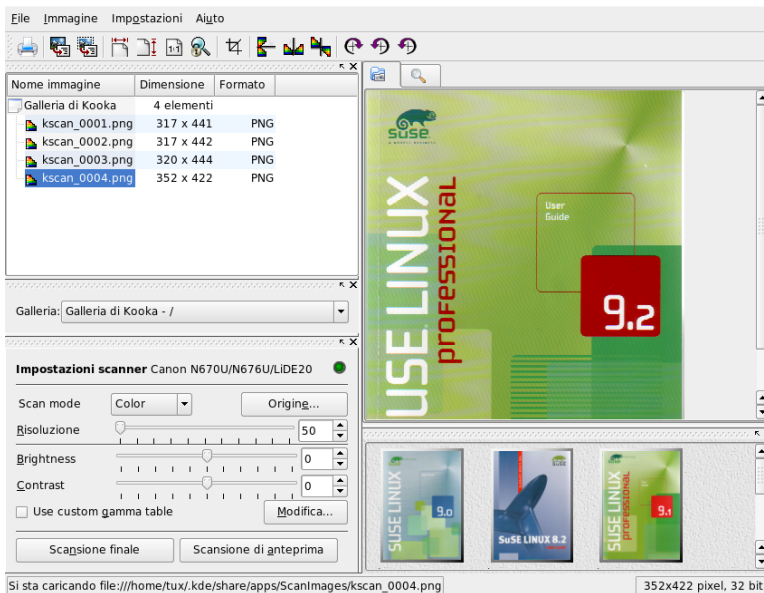


Figura 17.1: La finestra principale di Kooka

17.1 L'anteprima

Fatevi mostrare l'immagine in anteprima ogni volta che è più piccola della superficie dello scanner. A sinistra, accanto all'anteprima, trovate una serie di parametri. Per le dimensioni di scansione, potete scegliere tra 'Personalizza' ed altri formati preimpostati (cfr. figura 17.2 nella pagina successiva). Lo strumento più flessibile è l'opzione 'Personalizza', dal momento che potete scegliere la porzione di immagine da scannerizzare semplicemente cliccando con il mouse sull'immagine. Alla fine, fate clic su 'Parametri di scansione' e sul pulsante 'Scansione': il programma vi mostra di nuovo l'immagine in anteprima.

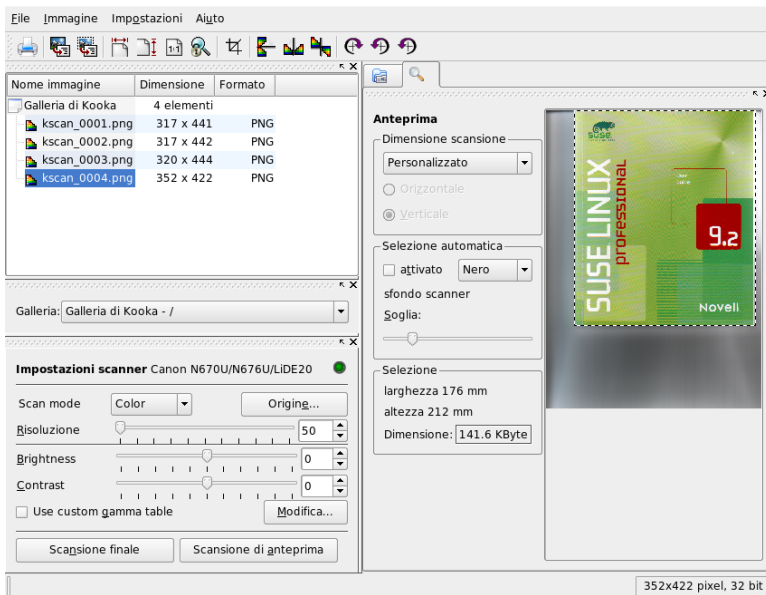


Figura 17.2: L'anteprima di Kooka

17.2 Lettura definitiva

Se avete selezionato la dimensione 'Personalizza', potrete ora delimitare con il mouse un perimetro rettangolare, che segnerà l'area da leggere. L'area di scansione si troverà all'interno di una linea di demarcazione tratteggiata.

Fate clic di nuovo su 'Parametri di scansione'. Scegliete tra colori e bianco e nero ed impostate la risoluzione con la leva di regolazione (cfr. figura 17.3 a fronte). Più fine è la risoluzione, migliore è la qualità dell'immagine. Tuttavia, l'immagine sarà anche più grande e la scansione più lenta. Abilitate poi l'opzione 'Use custom gamma table' e fate clic su 'Modifica', per impostare luminosità, contrasto e parametri gamma.

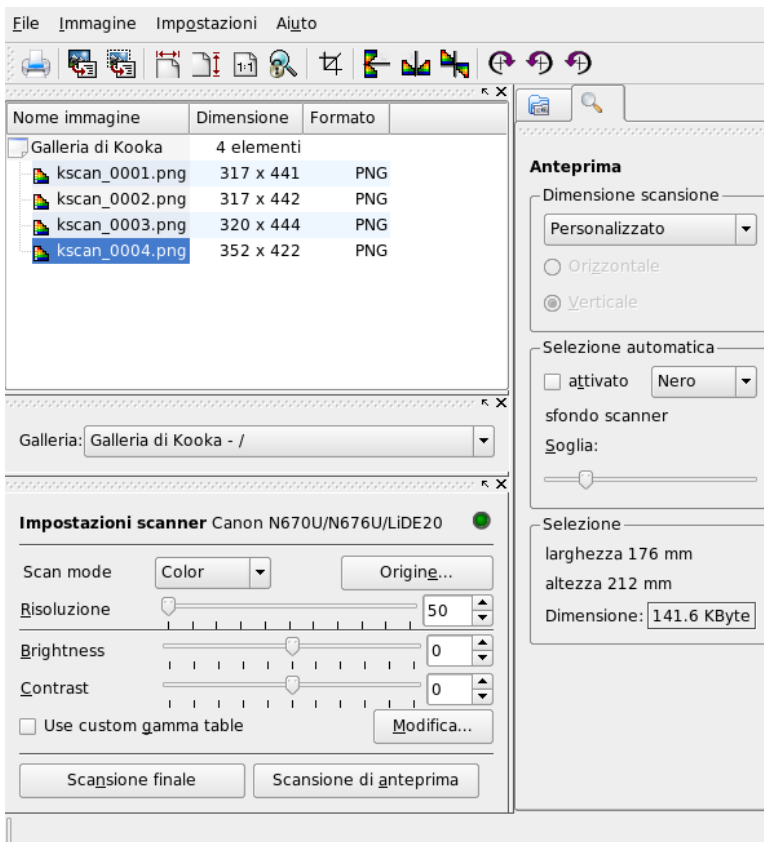


Figura 17.3: I parametri di scansione di Kooka

Al termine della configurazione, fate clic su 'Lettura definitiva'. L'immagine verrà nuovamente letta dal dispositivo. Ora vi verrà chiesto in che formato desiderate avere l'immagine. Se preferite mantenere lo stesso formato anche per altre immagini e desiderate che non ve ne venga chiesto il tipo ogni volta, selezionate la casella corrispondente a quest'opzione e fate clic su 'OK'.

17.3 I menu

I menu 'File' e 'Immagine' contengono una parte delle funzioni della barra degli strumenti. 'Impostazioni', invece, contiene alcuni parametri che regolano l'aspetto ed il funzionamento di Kooka.

File Questo menu contiene l'assistente di stampa di Kprinter e vi permette di aprire una nuova directory per le vostre immagini, di salvare, cancellare e chiudere le immagini. Se il documento scannerizzato è un testo, potete salvare qui il risultato dell'OCR. Da questo menu potete anche chiudere Kooka.

Immagine Il menu 'Immagine' vi permette di avviare un programma grafico di editing o di riconoscimento di testo OCR per tutta l'immagine o per una porzione dell'immagine. Il testo letto dall'OCR viene poi mostrato nella finestra. Potete anche cambiare la scala, capovolgere o specchiare l'immagine con questo menu (funzioni che vi offre anche la barra degli strumenti). Con l'opzione 'Crea da selezione' vi permette di selezionare una porzione dell'immagine con il mouse e di salvarla separatamente.

Impostazioni In questo menu potete modificare l'aspetto ed il funzionamento di Kooka e, quindi, aprire e chiudere le varie barre, impostare scorciatoie per determinate funzioni, ecc. 'Configura barra degli strumenti' elenca tutte le funzioni che potrete includere nella barra degli strumenti. 'Configura Kooka' apre un dialogo di configurazione in cui potete modificare l'aspetto ed il funzionamento di Kooka. Il programma è comunque preimpostato già in maniera ottimale. Più interessante è sicuramente il sottomenu 'Strumenti', che vi permette di abilitare e disattivare la finestra di visualizzazione delle immagini, l'anteprima, la galleria, i thumbnail, i parametri di scansione e la finestra di visualizzazione del testo letto dall'OCR.

Aiuto Il menu 'Aiuto' contiene un link con il manuale online di Kooka e vi offre la possibilità di scrivere ai programmatori. Inoltre, questa sezione vi informa anche sul numero di versione, gli autori ed i dettagli di licenza di Kooka e KDE.

17.4 La galleria

La finestra della galleria mostra la directory in cui Kooka memorizza le immagini (vedete la figura 17.4 nella pagina successiva). Per salvare un'immagine nella

home directory, fate clic sul thumbnail corrispondente e andate su 'File' e 'Salva immagine'. Selezionate ora la vostra home directory e assegnate un nome descrittivo al vostro file.

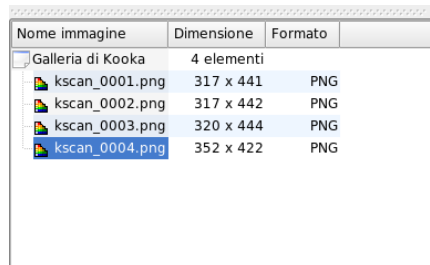


Figura 17.4: La galleria di Kooka

Se desiderate inserire nella galleria delle immagini che ancora non vi si trovino e che, magari, non avete neanche scannerizzato voi stessi, usate semplicemente il trascinamento (Drag & Drop) da Konqueror. Avviate Konqueror, andate nella directory che contiene le immagini e trascinatele con il mouse in una directory della galleria di Kooka.

17.5 La funzione di riconoscimento del testo OCR

Se avete installato questa funzione, potete scannerizzare il documento nel modo 'Lineart', salvarlo nel formato preimpostato e, poi, dal menu 'Immagine', avviare il riconoscimento del testo per l'intero documento o per una porzione selezionata con il mouse. Nella finestra di dialogo di configurazione di questa funzione, scegliete se rappresentare il testo in formato macchina da scrivere, calligrafico o normale. Impostate poi anche la nazione, in modo che venga usata la lingua giusta (cfr. figura 17.5 nella pagina seguente).

Passate poi alla finestra di visualizzazione del risultato dell'OCR e vedrete un testo che, probabilmente, dovrete ancora correggere a mano. Dopodiché, salvate il testo con il menu 'File' e 'Salva risultato OCR'. Ora, potete aprire il testo e lavorarci con OpenOffice o Kwrite.



Figura 17.5: Il riconoscimento del testo con Kooka

Il programma di manipolazione di immagini GIMP

GIMP (*The GNU Image Manipulation Program*) è un programma per la creazione e l'elaborazione di immagini. È paragonabile, per molti aspetti, a Adobe Photoshop e ad altri programmi commerciali. GIMP permette di modificare e ritoccare fotografie, siti, copertine di CD, ecc. È un programma adatto sia agli amatori, che ai professionisti.

18.1	Formati grafici	252
18.2	Avviare GIMP	252
18.3	Al lavoro con GIMP	255
18.4	Salvare immagine	256
18.5	Stampare	258
18.6	Per saperne di più	259

Come moltri altri programmi di Linux, GIMP è nato dagli sforzi congiunti di programmatori di tutto il mondo che hanno messo il loro tempo e il codice sorgente a disposizione degli altri utenti. Poiché il programma si trova in un perenne stato di evoluzione, la versione inclusa nel vostro SUSE LINUX potrebbe variare leggermente da quella che descriveremo di seguito, soprattutto nella configurazione delle finestre.

GIMP è un programma estremamente complesso, di cui ci sarà possibile affrontare solo un ristretto numero di tool e funzioni. Per maggiori informazioni, consultate comunque sezione 18.6 a pagina 259.

18.1 Formati grafici

I formati principali della grafica digitale sono due: il formato raster (che lavora sui pixel) e quello vettoriale. GIMP lavora solo con i pixel, il formato normalmente usato per le fotografie e le immagini scannerizzate. Le immagini in pixel sono costituite da piccoli blocchetti di colore che, messi insieme, formano un'immagine. Di conseguenza, un file che contenga un'immagine in pixel può divenire anche molto voluminoso. Un'altro svantaggio delle immagini in pixel è che non possono essere ingrandite senza perdere in qualità.

Diversamente dalle immagini in pixel, quelle vettoriali non immagazzinano i dati di ogni singolo pixel, ma solo del modo in cui i punti, le linee o le aree di un'immagine sono raggruppati. Le immagini vettoriali possono essere scalate (ingrandite o rimpicciolite) molto facilmente. Una delle applicazioni che si servono di questo formato è, ad esempio, il programma di disegno di OpenOffice.org.

18.2 Avviare GIMP

GIMP si apre dal menu principale, oppure immettendo il comando `gimp &` nella riga di comando.

18.2.1 Configurazione iniziale

Quando aprite GIMP o la versione 2.0 per la prima volta, parte una procedura guidata di configurazione. Nella maggior parte dei casi, potete lasciare invariati i valori preimpostati. Fate clic su 'Continua' per chiudere le finestre di di-

alogo, a meno che non desideriate cambiare i parametri di configurazione del programma.

18.2.2 Le finestre standard

Appaiono tre finestre che potete spostare sullo schermo o chiudere (tranne la toolbox). Chiudendo la toolbox (la vostra "cassetta degli attrezzi"), infatti, si chiude anche tutto il resto dell'applicazione. Nella configurazione standard, GIMP memorizza automaticamente il formato delle finestre quando chiudete il programma. In questo modo, quando lo riaprirete, si apriranno di nuovo tutte le finestre che avete lasciato aperte l'ultima volta.

La toolbox

La finestra principale di GIMP (vd. figura 18.1 nella pagina seguente), contiene gli strumenti principali dell'applicazione. Se chiudete questa finestra, si chiude tutto il programma. In alto, la barra dei menu vi offre diverse funzioni legate ai file e alle estensioni, così come un manuale. Al di sotto, trovate delle icone corrispondenti ai vari strumenti. Se passate con la freccia del mouse su una delle icone, si apre una piccola finestra di descrizione

I colori di primo piano e dello sfondo sono quelli indicati dai due rettangoli sovrapposti. I colori preimpostati sono il nero per il primo piano ed il bianco per lo sfondo. Per cambiare colori, fate clic su uno dei rettangoli. Cliccando sulla freccia ricurva all'angolo a destra, invertite la selezione. Con il simbolo in bianco e nero, in basso a sinistra, invece, si torna ai colori di default.

A destra, trovate il pennello, il motivo ed il gradiente. Per cambiare le loro impostazioni, fateci clic sopra: si aprirà una finestra di configurazione che contiene, in basso, il dialogo 'Opzioni strumenti'.

Livelli, canali, tracciati, annulla

Per selezionare un'immagine, fate clic sul menu a tendina in alto. A fianco, vi troverete il pulsante 'Auto', con il quale il programma sceglie automaticamente un'immagine. Nella configurazione preimpostata, 'Auto' è attivo.

'Livelli' mostra i diversi livelli dell'immagine e può essere usato anche per modificarli. 'Canali', invece, serve a modificare i canali cromatici dell'immagine.

I tracciati sono strumenti avanzati che servono a selezionare una zona di immagine e a disegnare. La finestra di dialogo 'Tracciati' vi mostra i tracciati disponibili per ogni immagine con le relative funzioni. 'Annulla' vi mostra una piccola cronologia delle modifiche eseguite sull'immagine attuale.

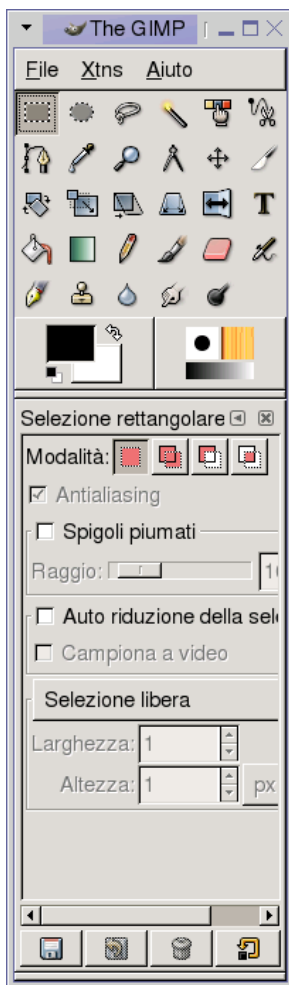


Figura 18.1: La finestra principale

Nella parte inferiore della finestra, troverete tre pulsanti per la selezione del pennello, del gradiente e del motivo.

18.3 Al lavoro con GIMP

Sebbene GIMP possa sembrare in principio piuttosto complicato, bastano alcune nozioni di base per sentirsi a proprio agio. Le nozioni di base fondamentali sono la creazione, l'apertura e il salvataggio delle immagini.

18.3.1 Creare una nuova immagine

Per creare una nuova immagine, selezionate 'File' → 'Nuovo' o premete i tasti **(Ctrl)-(N)**. Si apre una finestra di dialogo di configurazione dell'immagine. Se desiderate, potete anche usare uno dei modelli contenuti su 'Da modello'. I modelli di GIMP vanno dal foglio in formato A4 fino alla copertina per CD. Per creare un modello personalizzato, selezionate 'File' → 'Finestre' → 'Modelli...' ed impostate i parametri che vi offre la finestra.

L'opzione 'Dimensione immagine' vi consente di modificare le dimensioni dell'immagine, in pixel o altro. L'unità di misura preimpostata è il pollice: per cambiarla, selezionatene un'altra dalla lista. Cambiando le dimensioni dei pixel, si cambiano anche quelle delle unità grafiche e viceversa. Per cambiare il rapporto tra pixel ed unità di misura, fate clic su 'Risoluzione'. Una risoluzione di 72 pixel per pollice corrisponde alla risoluzione che avete sullo schermo ed è sufficiente anche per un sito internet. Per la stampa, si consiglia di aumentare la risoluzione: la maggior parte delle stampanti dà buoni risultati attorno ai 300 pixel per pollice.

'Tipo immagine' serve ad impostare un'immagine a colori ('RGB') o in 'scala di grigio'. Selezionate il 'Tipo di riempimento' ed il colore di 'Primo piano' e di 'Sfondo' (con i colori della toolbox). Con 'Bianco', ottenete uno sfondo bianco, mentre l'opzione 'Trasparente' viene rappresentata, sulla finestra, da un motivo a scacchiera. Potete anche aggiungere un vostro 'Commento'.

Quando avete finito, fate clic su 'OK'. Per ripristinare i valori preimpostati, premete 'Annulla'. Il pulsante 'Cancella' chiude la finestra di dialogo senza salvare le vostre impostazioni.

18.3.2 Aprire un'immagine esistente

Per aprire un'immagine già esistente, fate clic su 'File' → 'Apri' o premete i tasti (Ctrl)-[O]. Si apre una finestra di dialogo contenente, al centro, la directory in cui vi trovate al momento e, a sinistra, tutte le altre directory disponibili. Per entrare in una di queste ultime, fateci clic due volte. . . / passa alla directory superiore.

La colonna centrale mostra tutti i file della directory in cui vi trovate. Per aprirne uno, basta farci clic sopra. Se possibile, la finestra di dialogo ve ne mostrerà un'anteprima nella colonna di destra. Naturalmente, potete anche digitare il nome del file nella riga in basso. Se premete il tasto tabulatore mentre lo scrivete, il programma vi aiuterà a completarlo, mostrandovi le opzioni nelle colonne 'Cartelle' e 'File'. Selezionatene una o finite di scrivere il nome. Fate clic 'OK' per aprire l'immagine e 'Cancella' per interrompere il processo.

18.3.3 La finestra dell'immagine

L'immagine viene aperta in una finestra a parte. Troverete tutte le funzioni di manipolazione grafica nella barra dei menu, in alto. Otterrete gli stessi menu anche cliccando con il tasto destro del mouse sull'immagine o cliccando sulla freccia a sinistra del righello.

'File' contiene tutte le funzioni che trovate anche negli altri programmi, come 'Salva' e 'Stampa'. 'Chiudi' chiude l'immagine. 'Esci' chiude tutta l'applicazione.

Le opzioni del menu 'Visualizza' regolano la visualizzazione dell'immagine e della finestra. 'Nuova vista' apre una seconda finestra, nella quale l'immagine viene visualizzata in modo differente dalla prima. Tutte le modifiche fatte in una finestra vengono automaticamente passate all'altra. Questa funzione vi permette di controllare gli effetti di una determinata modifica nel dettaglio e su tutta l'immagine. Per ingrandire l'immagine o un suo dettaglio, usate 'Zoom'. L'opzione 'Adatta finestra al contenuto' permette di adattare le dimensioni della finestra a quelle dell'immagine.

18.4 Salvare immagine

'File' → 'Salva' è la funzione più importante di tutte: salvate spesso! Con 'File' → 'Salva con nome', potete memorizzare l'immagine con un nuovo nome (utile quando si vogliono memorizzare varie versioni dell'immagine o farne un backup da qualche altra parte).

Se memorizzate un'immagine per la prima volta o usate 'Salva con nome', si apre una finestra di dialogo in cui specificherete il nome ed il formato di file dell'immagine. La directory in cui vi trovate attualmente è indicata nel pulsante al centro, al di sopra delle due colonne. Per passare in un'altra directory, selezionate-la con un doppio clic da 'Cartelle'. Per memorizzare un'immagine con un nome preesistente, selezionate il nome da 'File', altrimenti inseritene un altro nella riga in fondo. Vi consigliamo di lasciare l'opzione 'Determina tipo file' impostata su 'Per estensione', in modo che sia GIMP a determinare il formato del file sulla base della sua estensione. I formati più usati sono:

- XCF** Il formato originale di GIMP, che memorizza tutte le informazioni sui livelli ed i percorsi dell'immagine assieme all'immagine stessa. Anche se è di un altro formato che avete bisogno, vi consigliamo di memorizzare un'immagine anche in XCF, per semplificare le future modifiche.
- PAT** Il formato usato per i motivi (patterns). Questo formato permette di usare l'immagine anche come riempimento.
- JPG** JPG o JPEG è un comunissimo formato usato per le fotografie e le immagini dei siti web, senza trasparenze. Il suo metodo di compressione permette di ridurre le dimensioni di un file, a discapito, tuttavia, del suo contenuto di informazioni. Vi consigliamo di visualizzare l'immagine in anteprima, quando modificate il livello di compressione: dei livelli di compressione tra il 75 e l'85 per cento, solitamente, rendono bene l'immagine ed alleggeriscono il file. Vi consigliamo anche di salvare una copia del file in un formato come XCF, che mantiene tutte le informazioni dell'immagine. Dopo aver modificato un'immagine, salvate solo il risultato finale in formato JPG, dal momento che la qualità dell'immagine diminuisce a forza di modificarla e salvarla in formato JPG.
- GIF** Una volta, il GIF era il formato più usato per le immagini con trasparenze, ma ha perso terreno a causa di problemi di licenza. Questo formato, impiegato anche per memorizzare delle animazioni, può salvare solo immagini *indicizzate*. Se si usano pochi colori, il GIF permette di generare file di piccole dimensioni.
- PNG** Il PNG supporta le trasparenze, comprime senza perdite di qualità, è liberamente accessibile ed è sempre più comune nei browser. Per tutti questi motivi, questo formato sta lentamente sostituendo il GIF nella produzione di immagini con trasparenze per il web. Inoltre, contrariamente al GIF, il PNG offre anche la trasparenza parziale, che permette transizioni più graduali dalle aree colorate a quelle trasparenti (*antialiasing*).

Per salvare un'immagine in un qualsiasi formato, fate clic su 'OK'. Per interrompere il processo, fate clic invece su 'Cancella'. Se l'immagine presenta caratteristiche non compatibili con un determinato formato, appare una finestra di dialogo con diverse opzioni: se scegliete 'Esporta', si apre una finestra con diverse opzioni di formati adatti all'immagine in questione, con una serie di parametri preimpostati che vi consigliamo di accettare.

18.5 Stampare

Per stampare un'immagine, fate clic su 'File' → 'Print' dal menu dell'immagine. Se avete configurato la vostra stampante per SUSE, dovrebbe comparire nella lista. In alcuni casi, il programma potrebbe chiedervi di selezionare un driver con 'Imposta stampante'. Selezionate anche le dimensioni del foglio con 'Dimensione' ed il tipo di supporto con 'Tipo di supporto'. Nella scheda 'Immagine/impostazione uscita' si trovano altri parametri.

Nella parte inferiore della finestra, si trovano i parametri delle dimensioni dell'immagine. Con 'Usa la dimensione immagine originale', i parametri vengono esportati dall'immagine stessa (opzione che vi consigliamo solo se vi avete impostato le giuste dimensioni e risoluzione). Per cambiare la posizione dell'immagine sulla pagina, servitevi delle righe di 'Posizione' o spostate l'immagine con il mouse nella finestra dell'Anteprima'.

Alla fine, date il comando di 'Stampa'. Invece, se desiderate anche memorizzare queste impostazioni per una stampa successiva, fate clic su 'Stampa e salva le impostazioni'. 'Cancella' interrompe la stampa.

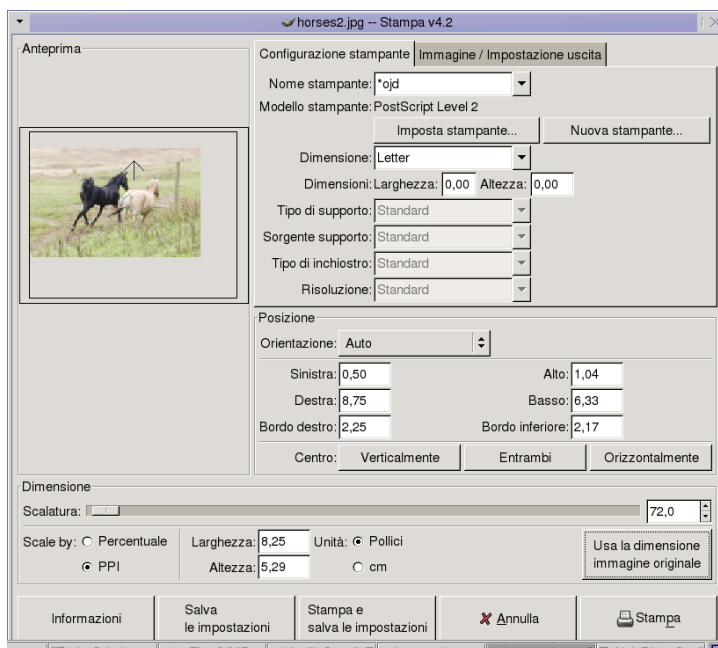


Figura 18.2: La finestra di dialogo di stampa

18.6 Per saperne di più

Chi desidera conoscere più a fondo questo potente programma di elaborazione grafica, potrà attingere anche alle seguenti fonti (alcune delle quali, tuttavia, si riferiscono alle versioni precedenti):

- L' 'Aiuto' vi dà accesso ai manuali allegati al programma. Questa documentazione è disponibile anche sul sito <http://docs.gimp.org>.
- Il "GIMP User Group" vi offre un sito alternativo ed interessante all'indirizzo <http://gug.sunsite.dk>.
- <http://www.gimp.org> è il sito ufficiale di GIMP.

- *Grokking the GIMP* di Carey Bunks è un eccellente manuale in lingua inglese, il quale, tuttavia, si riferisce ad una versione precedente di GIMP. Resta tuttavia un'ottima guida all'uso del programma e dell'elaborazione grafica, anche se alcuni aspetti sono cambiati nella nuova versione. Una versione on-line del libro è disponibile sul sito <http://gimp-savvy.com/BOOK/>.
- <http://gimp-print.sourceforge.net> è il sito del plugin per la stampa. Il manuale dell'utente che vi offre il sito contiene molte informazioni dettagliate sulla configurazione e l'uso del programma.

Parte V

Approfondimenti

Lavorare con la shell

Anche se le interfacce grafiche di Linux stanno assumendo un'importanza crescente, usare il mouse non è sempre il modo migliore per eseguire le operazioni di ogni giorno. E anche se le interfacce ed i programmi di Linux diventano sempre più semplici e sono ora in grado di offrire un gran numero di opzioni, la flessibilità e l'efficienza della riga di comando restano ancora imbattute. Nella prima parte di questo capitolo, vi spiegheremo come gestire la cosiddetta "shell Bash", passando poi a illustrare il concetto dei diritti dell'utente su Linux. Il capitolo si conclude con una lista dei comandi fondamentali e con un'introduzione all'editor di testo vi.

19.1	Introduzione alla bash.	264
19.2	Utenti e diritti di accesso	273
19.3	Sommario dei comandi Linux più importanti	279
19.4	L'editor vi	288

Le righe di comando, come la shell, hanno il grande vantaggio di permettere la gestione di un intero sistema persino su computer non più nuovissimi e che non dispongano delle risorse necessarie a supportare un ambiente grafico. In questo caso, infatti, si utilizzano le console virtuali. Di console virtuali, ce ne sono ben sei, tutte in modalità testo. Per passare da una console all'altra, usate le combinazioni di tasti **(Alt)-(F1)** fino a **(Alt)-(F6)**. Esiste anche una settima console, ma è riservata all'ambiente grafico X11.

19.1 Introduzione alla bash.

Nella barra delle applicazioni di KDE, troverete un'icona raffigurante un monitor con una conchiglia shell. Cliccate su quest'icona e si aprirà la finestra della console, nella quale potete inserire i comandi. Questa shell è di solito una Bash (Bourne again shell). La Bash è stata sviluppata nell'ambito del progetto GNU. Una volta aperta la shell, vedrete nella prima riga il prompt. Esso è costituito generalmente dal nome dell'utente e dal nome del computer come pure dal path attuale, ma può anche venire configurato in base ai propri gusti. Quando il cursore si trova dietro questo prompt, potete inviare i comandi direttamente al sistema del vostro computer.

19.1.1 Comandi

I comandi che potete immettere nella console sono costituiti da diverse parti. Essi iniziano sempre con la parola di comando, a cui seguono i parametri o le opzioni. Ogni comando viene eseguito solo quando premete **(Invio)**. Prima di premerlo, potete modificare senza problemi la riga di comando, aggiungendo qualsiasi altra opzione oppure correggendo eventuali errori di battitura. Uno dei comandi usati più spesso è `ls`, che potete usare da solo oppure accompagnato dai cosiddetti "argomenti". Se immettete nella console solo `ls`, vi verrà mostrato il contenuto della directory in cui vi trovate.

Le opzioni sono precedute da un trattino. Se immettete il comando `ls -l`, vi verrà mostrato il contenuto della stessa directory, ma in forma estesa. Accanto al nome dei file, apparirà anche la data nella quale è stato creato il file, la grandezza del file in byte ed altri dati di cui parleremo più avanti. Una delle opzioni più importanti in assoluto e disponibile per molti comandi è l'opzione `--help`. Se digitate, ad esempio, `ls --help`, otterrete una lista di tutte le opzioni del comando `ls`.

Con il comando `ls`, potete farvi mostrare anche altre directory: basta aggiungere al comando la directory che desiderate visualizzare, come parametro. Quindi, il comando per visualizzare il contenuto della sottodirectory `Desktop`, ad esempio, sarà `ls -l Desktop`.

19.1.2 File e directory

Per poter lavorare in modo efficiente con la shell, è necessaria la conoscenza della struttura dei file e delle directory sotto Linux. Le directory sono cartelle elettroniche al cui interno vengono archiviati file, programmi e sottodirectory. La directory più alta nella gerarchia è la directory root, alla quale potete accedere con `/`. Da qui è possibile raggiungere tutte le altre directory.

Nella `/home` directory si trovano le directory personali dell'utente. La figura 19.1 in questa pagina mostra l'albero standard delle directory su Linux, con le home directory degli utenti `xyz`, `linux` e `tux`. L'albero delle directory del vostro sistema Linux è diviso funzionalmente (secondo lo schema dello standard file system). Per una breve descrizione delle directory di Linux, consultate la tabella:

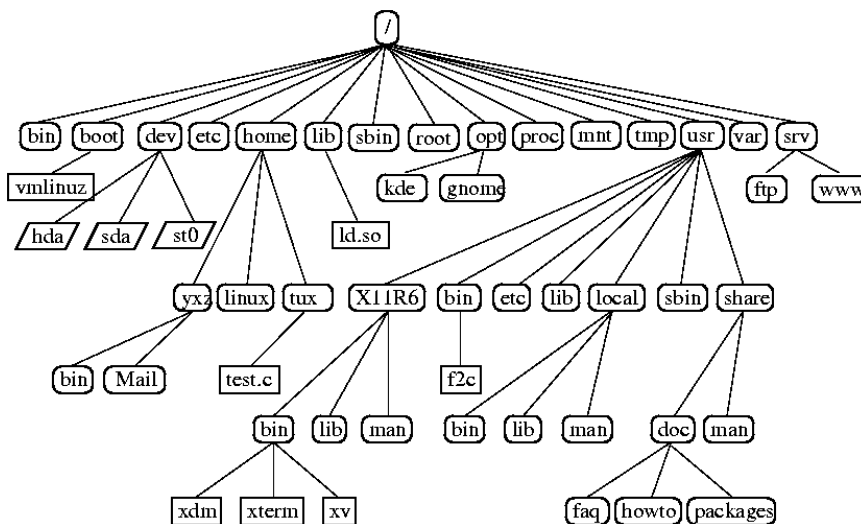


Figura 19.1: Esempio di un albero di directory di Linux

`/` la directory root root directory, inizio dell'albero delle directory.

`/home` le directory (private) degli utenti.

`/dev` i file di dispositivo che rappresentano i componenti hardware

`/etc` importanti file per la configurazione del sistema.

`/etc/init.d` Script per il boot.

`/usr/bin` comandi accessibili a tutti.

`/bin` comandi necessari per l'avvio del sistema.

`/usr/sbin` comandi riservati all'amministratore del sistema.

`/sbin` comandi riservati all'amministratore del sistema e necessari per l'avvio del sistema stesso.

`/usr/include` file header per il compilatore C.

`/usr/include/g++` file header per il compilatore C++.

`/usr/share/doc` diversi file di documentazione.

`/usr/share/man` la documentazione del programma.

`/usr/src` i file sorgente del software di sistema

`/usr/src/linux` i file sorgente del kernel.

`/tmp, /var/tmp` file temporanei.

`/usr` contiene tutte le applicazioni.

`/var` file di configurazione (p.e. quelli collegati da `/usr`).

`/var/log` file di protocollo.

`/var/adm` amministrazione del sistema.

`/lib` librerie condivise (per programmi collegati in modo dinamico).

`/proc` il file system dei processi.

`/sys` file system del "system" in cui sono raccolte per il kernel tutte le informazioni riguardanti i dispositivi

`/usr/local` estensioni locali, indipendenti dalla distribuzione.

`/opt` software opzionale, sistemi più voluminosi (come KDE, GNOME, Netscape).

19.1.3 Funzioni della bash

Sono due le funzioni della shell che possono enormemente facilitarvi il lavoro:

Lo storico Se desiderate riutilizzare un comando già immesso in precedenza, premete il tasto \uparrow , finché non vi venga mostrato il comando che stiate cercando; per cercare in avanti, premete il tasto \downarrow . Per editare le righe di comando, muovetevi con i tasti cursore fino ai punti da correggere e rielaborateli. Con Ctrl-R potete eseguire delle ricerche nello storico.

Espansione La funzione di espansione – Per completare il nome di un file che sia già chiaramente identificabile, dopo averne digitato solo le prime lettere. Premete poi il tasto Tab . Se esistono più file con le stesse lettere iniziali, ne otterrete un’elenco premendo due volte il tasto Tab .

Primo esempio: l’uso dei file

Ora sapete come è fatto un comando, quali sono le directory di SUSE LINUX e come facilitarvi le cose con l’aiuto della bash. Ora, potete mettere alla prova le vostre conoscenze con un piccolo esercizio:

1. Aprite una console cliccando sull’icona della conchiglia.
2. Immettete il comando `ls`. Ora vedete il contenuto della vostra home directory.
3. Usate il comando `mkdir` make directory per creare una nuova sottodirectory col nome `prova`. Digitate `mkdir prova`.
4. Aprite l’editor Kate, premendo Alt-F2 ed inserendo `kate`. Si apre una finestra: digitate qualcosa e salvate il file con il nome `Filediprova` (con la F maiuscola, poiché Linux differenzia maiuscole e minuscole).
5. Ora controllate nuovamente il contenuto della vostra home directory. Tuttavia, invece di inserire di nuovo il comando `ls`, premete due volte \uparrow . Adesso, al prompt, troverete di nuovo `ls`: date l’ Invio per far eseguire il comando. Appare ora la nuova directory `prova` in blu ed il file di prova in nero

(le directory vengono sempre scritte in blu ed i file in nero). Queste caratteristiche cromatiche permettono di distinguere tra directory e file in una console.

6. Il nostro file di prova verrà ora spostato nella sottodirectory `prova` tramite il comando `mv` (move) . Per non stare a riscrivere tutte le righe, usate la cosiddetta funzione di espansione: digitate `mv F` e premete `(Tab)`. Se, in questa directory, non vi sono altri file che iniziano con la `F`, la shell aggiunge la stringa di caratteri `ilediprova`. Altrimenti, aggiungete un altro paio di lettere e premete il tasto tabulatore. Mettete uno spazio alla fine, scrivete `prova` e premete `(Invio)` per spostare il file.
7. Se ora immettete il comando `ls`, non vedrete più il file di prova.
8. Per controllo, usate il comando `cd prova` change directory per spostarvi nella directory `prova`. Se immettete il comando `ls`, vedete il contenuto di `prova`. Inserendo `cd` change directory, passerete di nuovo nella vostra home directory.
9. Supponiamo che il file sia talmente importante che ne volete una copia. In tal caso, usate il comando `cp copy`. Immettete `cp Filediprova Copiadellaprova`. Il comando `ls` vi mostrerà ora entrambi i file.

19.1.4 Scrivere un path

Per lavorare con un file o una directory, è importante conoscerne il path. Tuttavia, non è sempre necessario specificare il path completo (assoluto) dalla directory sorgente al file che si cerca: potete infatti cominciare semplicemente dalla directory in cui vi troviate. In questo caso, si parla di un path relativo. Inoltre, potete chiamare la vostra home directory semplicemente con il segno `~`. Questo significa che potete raggiungere il file `Test` nella directory `test` con un path relativo, digitando `ls test`, oppure con un path assoluto, digitando `ls ~/test`.

Per accedere alla home directory di altri utenti, inserite `ls ~nomeutente`. Nel nostro caso, possiamo prendere come esempio l'utente `tux`. Il comando `ls ~tux` ci mostrerà quindi il contenuto della home directory dell'utente `tux`.

La directory in cui vi trovate è rappresentata da un punto, il livello immediatamente superiore con due punti. Immettete `ls ..` per vedere il contenuto della directory genitrice della directory in cui vi trovate. Immettendo `ls ../..`, potete vedere il contenuto della directory due livelli più in alto nella gerarchia delle directory.

Secondo esempio: uso dei path.

Un altro esempio vi mostrerà come potete muovervi nell'albero delle directory del vostro sistema SUSE LINUX.

- Con `cd`, passate alla vostra home directory e create una sottodirectory `test2` con il comando `mkdir test2`.
- Usate il comando `cd prova2` per passare a `prova2` e create una nuova directory di nome `sottodirectory`. Per entrare ora nella sottodirectory, usate la funzione di espansione. Immettete `cd so` e premete `(Tab)`: la parola verrà completata.
- Vi trovate ora nella `sottodirectory` e volete spostare il file preparato in precedenza `Copiadellaprova` in questa directory. Non c'è bisogno di spostarsi nella directory `prova`; basta solo che indichiate il path relativo al file necessario. Dovete immettere `mv ../../prova/Copiadellaprova .` (non dimenticate il punto alla fine; questo indica che la vostra directory attuale sarà la destinazione del comando `mv`). Nel nostro esempio concreto si tratta della directory di nome `sottodirectory`. Con i due punti, salite di volta in volta di un livello nella gerarchia della directory. In questo caso, `../..` indica la vostra home directory nella quale si trova la directory `prova`.

19.1.5 Wildcard

Un'altro vantaggio della shell sono i caratteri jolly (o "wildcard"). Nella bash, esistono quattro diversi caratteri jolly.

- ? Sostituisce esattamente un carattere arbitrario.
- * Sostituisce un numero qualsiasi di caratteri.
- [set] Sostituisce esattamente un carattere appartenente al gruppo di caratteri indicati fra parentesi quadre, rappresentato qui dalla stringa `set`.
- [!set] Sostituisce esattamente un carattere qualsiasi ad eccezione di quelli indicati in `set`.

Supponiamo che la vostra directory `test` contenga i file `Filediprova`, `Filediprova1`, `Filediprova2` e `date`; se immettete il comando `ls`

Filediprova?, vi verranno mostrati i file Filediprova1 e Filediprova2. Con `ls File*`, vi verrà mostrato anche il Filediprova.

`ls` vi mostra tutti i file di esempio. Usate il carattere jolly `set` per indicare i file il cui ultimo carattere è un numero: `ls Filediprova[1-9]`.

Il carattere jolly più potente è sempre l'asterisco (*). Usandolo, potete risparmiarvi molto lavoro di battitura. Potete, per esempio, copiare tutti i file della directory `prova` nella sottodirectory di `prova` con il comando `cp * sottodirectory`. Potete usare i caratteri jolly anche per cancellare, ma in questo caso dovete sempre sapere esattamente cosa state facendo. Il comando `rm *date*` cancella tutti i file nella vostra directory `prova` il cui nome contenga la sequenza di caratteri `date`.

19.1.6 More or less.

Vi sono due piccoli programmi che vi permettono di aprire i file di testo direttamente nella shell, senza bisogno di avviare un editor. Per aprire un file `Readme.txt`, per esempio, immettete semplicemente `less Readme.txt`. Nella console vi verrà mostrato il testo del file. Con (Spazio) andate avanti di una pagina; potete però anche usare i tasti (Pag Su) e (Pag Giù) per muovervi avanti e indietro nel testo. Per chiudere il programma `less`, premete (q).

Oltre a `less`, vi è anche `more`, nato prima e un pò meno pratico di `less`, poiché non vi permette di sfogliare in avanti e indietro.

Il nome del programma `less` deriva dal gioco di parole inglese, *more is less* ("a volte, meno è meglio"). È un programma da usare non solo per leggere file di testo, ma anche, per esempio, per farsi mostrare l'output dei comandi; consultate a proposito il paragrafo sezione 19.1.7 in questa pagina

19.1.7 Pipeline

L'output della shell viene normalmente visualizzato sullo schermo, ovvero nella finestra della console, mentre l'input, sarebbe a dire l'immissione dei comandi, avviene sulla tastiera. Per visualizzare l'output di un comando con un programma come `less`, invece, si usa una pipeline ("incanalatura").

Per visualizzare i file nella directory `test`, immettete il comando `ls test | less`. Sulla tastiera italiana, il carattere `|` (barra verticale o "pipe") si trova in alto a sinistra. Il contenuto della directory `test` viene ora visualizzato con il programma `less` nella console. Questa funzione vi serve quando l'output di `ls` è troppo complesso per stare in una console. Ad esempio, provate a

visualizzare `dev` con `ls /dev`: la finestra vi mostra solo una piccola parte del contenuto della directory, mentre, con `ls /dev | less`, potete farvi elencare contemporaneamente tutti i file che contiene.

Alla fine, per memorizzare l'output di un comando in un file a parte, digitate, nel caso del nostro esempio: `ls test > Contenuto`. Otterrete il nuovo file `Contenuto`, che conterrà i file e le directory di `test`. Per visualizzare il file `Contenuto`, digitate poi `less Contenuto`.

Viceversa, per usare il nome di file come parte di un comando, procedete come segue: cominciate con il mettere le righe del testo del vostro file "Test" in ordine alfabetico, con il comando `sort < Testfile`. Sullo schermo, compare l'output del comando `sort`, con il testo che avete appena scritto ordinato secondo le iniziali di ogni riga. Con questo comando potete, ad esempio, ordinare una lista di nomi compilata senza criterio.

Per salvare poi questa lista in un file a parte, "incanalate" l'output del comando `sort` in un nuovo file. Ad esempio, aprite un editor e compilate una lista di nomi. Memorizzate questa nuova lista con il nome `lista` nella directory `test`. Entrate quindi nella directory `test` ed immettete il comando `sort < lista_non_ordinata > list_ordinata`. Quindi, visualizzate la lista ordinata con `less`.

Anche gli errori vengono normalmente segnalati sullo schermo. Se desiderate incanalare i messaggi di errore in un file di nome `Errori`, aggiungete al comando: `2> Errori`. Se, invece, aggiungete `>& Output`, sia l'output che i messaggi di errore verranno rediretti nel file `Output`. Se, al posto di un solo `>`, ne usate due (`>>`), l'output viene incanalato in un file già esistente e non in uno a parte.

19.1.8 Archiviazione e compressione dei dati

Ora che avete già creato alcuni file e directory, passiamo all'argomento dell'archiviazione e della compressione dei dati. Supponiamo che vogliate impacchettare in un file tutta la directory `prova` per poterla memorizzare su dischetto come copia di sicurezza oppure per spedirla via posta elettronica. Usate quindi il comando `tar tape achiver`. Con `tar --help` potete guardare tutte le opzioni del comando `tar`; qui vi spieghiamo le più importanti:

- c create crea un nuovo archivio
- t table mostra il contenuto di un archivio
- x extract spacchetta l'archivio

- v verbose durante l'impacchettamento mostra tutti i file sullo schermo
- f file permette di scegliere un nome di file per il file dell'archivio. Questa opzione deve sempre venire indicata per ultima, cioè, prima del nome da dare all'archivio.

Per impacchettare la directory `prova` con tutti i suoi file e le sottodirectory in un archivio di nome `Prova.tar`, abbiamo bisogno delle opzioni `-c` e `-f`. Poiché vogliamo seguire il procedimento di archiviazione, immettiamo anche l'opzione `-v` (che in caso contrario non sarebbe necessaria). Per prima cosa, usate `cd` per passare alla vostra home directory al cui interno si trova la directory `prova`. Ora immettete `tar -cvf Prova.tar prova`. Ora controllate il contenuto del file dell'archivio con `tar -tf Prova.tar`. La directory `prova` con tutti i file e le directory rimane invariata sul vostro disco rigido. Per spaccettare l'archivio, immettete `tar -xvf Prova.tar`. Non fatelo ancora, perché prima vogliamo comprimere il file dell'archivio per risparmiare spazio.

Per la compressione è consigliabile il comune programma `gzip`. Immettete `gzip Prova.tar`. Se ora immettete `ls`, vedete che il file `Prova.tar` è sparito e che al suo posto esiste un file `Prova.tar.gz`. Questo file è molto più piccolo ed è quindi più adatto per essere spedito per posta elettronica; inoltre occupa meno spazio su un dischetto.

Ora ritorniamo allo spaccettamento. Questa volta, però, lavoriamo nella directory `prova2` che avevate creato prima. Per farlo, usate `cp Prova.tar.gz prova2` per copiare il file dell'archivio nella directory `prova2`. Immettete ora `cd prova2`. Per decomprimere `unzip` un file `.tar.gz`, usate il comando `gunzip`. Dovete immettere `gunzip Prova.tar.gz`. Ora avete di nuovo un file `Prova.tar`. Adesso dovete solo spaccettare l'archivio con `tar -xvf Prova.tar.gz`. Se immettete il comando `ls`, troverete una nuova directory `prova` con lo stesso contenuto della vecchia directory `prova`, nella vostra home directory.

19.1.9 mtools

Gli `mtools` sono un set di comandi per lavorare sui file system dell'MS-DOS, il che è importante quando si lavori con lettori di dischetti. Come su MS-DOS, potete accedere al lettore identificandolo con `a:`. I comandi sono poi gli stessi di MS-DOS, tranne che per il fatto che vi anteporrete una `m`:

`m`dir `a:` mostra il contenuto del dischetto nell'unità `a:`

mcopy **File****diprova** **a:** copia il file **File****diprova** sul dischetto

mdel **a:File****diprova** cancella **File****diprova** su **a:**

mformat **a:** formatta il dischetto ad alto livello; per far ciò il dischetto deve essere già stato formattato a basso livello con il comando **fdformat /dev/fd0h1440** oppure doveva essere già formattato

mcd **a:** **a:** diventa la vostra directory corrente

mmd **a:prova** crea la sottodirectory **prova** sul dischetto

mrd **a:prova** cancella la sottodirectory **prova** dal dischetto

19.1.10 Mettere a posto

In questo rapido corso, avete ricevuto le cognizioni di base per l'uso della shell. Per tenere sempre in ordine la vostra home directory, ricordatevi di cancellare tutti i file e le directory di prova con i comandi **rm** e **rmdir**. Il capitolo si chiude con un elenco dei principali comandi ed una loro breve descrizione.

19.2 Utenti e diritti di accesso

Linux fu concepito fin dall'inizio come sistema multiutente, cioè per l'uso contemporaneo da parte di più utenti.

Per poter iniziare una sessione di lavoro, ogni utente deve inserire una password, ovvero eseguire il "login". A questo scopo, l'utente possiede un proprio nome utente con la relativa password. Questa differenziazione degli utenti garantisce che gli utenti non autorizzati non possono vedere il contenuto dei file di cui non hanno il permesso. Generalmente, gli utenti normali non possono apportare (o possono farlo solo molto limitatamente) modifiche sostanziali al sistema – per esempio l'installazione di nuovi programmi. Solo **root**, detto anche *super utente*, dispone del diritto di apportare modifiche al sistema e ha accesso illimitato a tutti i file. Chi usa avvedutamente questo concetto, cioè si immette nel sistema come **root** solo se strettamente necessario, può limitare il pericolo di una perdita accidentale di dati. Poiché normalmente solo il super utente può cancellare file di sistema o può formattare i dischi rigidi, il pericolo derivante dai cavalli di troia o dall'inavvertita immissione di comandi distruttivi è molto ridotto.

19.2.1 Diritti nel filesystem

Fondamentalmente, ogni file nei filesystem di Linux appartiene ad un utente e ad un gruppo. Ad ognuno dei due proprietari, ma anche agli altri utenti, possono venire assegnati diritti di scrittura, lettura ed esecuzione.

Un gruppo, in questo caso, può essere definito come un insieme di utenti con determinati diritti collettivi: un determinato gruppo di lavoro che lavora ad un progetto specifico, `progetto3`, potrebbe essere uno di questi gruppi. Ogni utente in un sistema Linux è membro di almeno un gruppo, di solito `users`, è possibile creare un numero qualsiasi di altri gruppi, questo è però possibile solo per `root`. Con il comando `groups`, ogni utente può scoprire di quale gruppo fa parte.

Diritti sui file Osserviamo da vicino la struttura dei diritti di accesso nel filesystem. Incominciamo dai file. Un tipico output di `ls -l` vi mostra l'esempio esempio 19.1 in questa pagina

Esempio 19.1: Esempio di output dei diritti di accesso dei file

```
-rw-r----- 1 tux projekt3 14197 Jun 21 15:03 Roadmap
```

Come potrete vedere nella seconda colonna, questo file appartiene all'utente `tux` ed è assegnato al gruppo `projekt3`. Per poter vedere i diritti utente sul file `Roadmap`, dobbiamo osservare più attentamente la prima colonna.

-	rw-	r--	--
Tipo	Permessi per l'utente	Permessi per il gruppo	Permessi per gli altri utenti

Questa colonna consiste di un carattere iniziale seguito da nove caratteri raggruppati a tre a tre. Il primo dei dieci caratteri indica il tipo dell'elemento elencato del filesystem. Il trattino (-) ci indica che si tratta di un file. Potremmo anche trovare una directory (d), un collegamento (l), un dispositivo a blocchi (b) oppure a caratteri (c).

I tre blocchi seguenti seguono uno schema uniforme. Il primo carattere di ogni blocco indica se il file è leggibile (r) o no (-). Una w in posizione centrale indica che l'oggetto corrispondente può essere modificato, mentre un

trattino (-) indica che non è possibile scrivere sul file. Infine, una *x* in terza posizione indica che l'oggetto può essere eseguito. Poiché il file del nostro esempio è un file di testo e non un file eseguibile, non è necessario il diritto di esecuzione di questo file.

Nel nostro esempio, *tux* ha, come proprietario del file *Roadmap*, permesso di lettura (*r*) e scrittura (*w*) su di esso, ma non può eseguirlo (nessuna *x*). I membri del gruppo *progetto3* possono leggere il file, ma non modificarlo o eseguirlo. Gli altri utenti non hanno alcun diritto su questo file. Le cosiddette ACL Access Control Lists permettono di cesellare in modo ancor più mirato i diritti, vedete a riguardo sezione 19.2.6 a pagina 278 e il capitolo *Access Control Lists in Linux* nel *Manuale di amministrazione*.

Diritti sulle directory Diamo ora un'occhiata ai diritti di accesso alle directory, il cui tipo è *d*). In questo caso, alcuni diritti si differenziano leggermente da quanto sopra spiegato. Tanto per fare un esempio:

Esempio 19.2: Esempio di output dei diritti di accesso delle directory:

```
drwxrwxr-x 1 tux project3 35 Jun 21 15:15 DatiProgetto
```

Nell'esempio esempio 19.2 in questa pagina, si possono riconoscere facilmente il proprietario (*tux*) e il gruppo di proprietari (*progetto3*) della directory *DatiProgetto*. Al contrario dei diritti di accesso ai file descritti in a fronte, il diritto di lettura impostato (*r*) indica che il contenuto della directory può essere mostrato. Il diritto di scrittura (*w*) significa che possono essere creati nuovi file. Il diritto di esecuzione (*x*) indica che l'utente può entrare in questa directory. Riferendoci all'esempio qui sopra, ciò significa che sia l'utente *tux* sia i membri del gruppo *progetto3* possono entrare nella directory *DatiProgetto* (*x*), possono vederne il contenuto (*r*) e vi possono creare nuovi file (*w*). Tutti gli altri utenti invece hanno meno diritti; possono solo entrare nella directory (*x*) o guardarvi dentro (*r*), ma non vi possono archiviare nuovi file (*w*).

19.2.2 Modificare i diritti dei file

modificare i diritti di accesso I diritti di accesso di un file o di una directory possono venire modificati dal proprietario (e naturalmente anche da *root*) con il comando *chmod* che deve essere immesso assieme ai parametri previsti per i diritti da modificare ed assieme ai nomi dei file da modificare.

Entrambi i parametri sono composti da:

1. le categorie interessate
 - u user – il proprietario del file
 - g group – ; il gruppo del proprietario
 - o others – gli altri utenti (se non si indica alcun parametro, le modifiche si applicano a tutte le categorie)
2. un carattere per rimuovere (-), per impostare (=) o per aggiungere (+)
3. le abbreviazioni già conosciute per
 - r read – leggere
 - w write – scrivere
 - x execute –eseguire
4. il nome o i nomi dei file separati da spazi

Se, per esempio, l'utente `tux` nell'esempio esempio 19.2 nella pagina precedente vuole concedere anche agli altri utenti il diritto di scrittura (`w`) sulla directory `DatiProgetto`, può farlo con il comando `chmod o+w DatiProgetto`

Se, invece, l'utente preferisce sottrarre a tutti tranne sé stesso il diritto di scrittura, immetterà il comando `chmod go-w DatiProgetto`. Per vietare a tutti gli utenti di creare un file nella directory `DatiProgetto`, si inserisca `chmod -w DatiProgetto`. Con questo comando, neanche il proprietario del file potrà avervi accesso senza ripristinare i suoi diritti di scrittura.

Modificare i diritti di proprietà Altri comandi importanti che regolano i rapporti di proprietà delle componenti del file system sono `chown` (Change Owner) e `chgrp` (Change Group). Il comando `chown` serve a modificare il proprietario del file indicato. Solo `root` è in grado di eseguire questa modifica.

Supponiamo che il file `Roadmap` dell'esempio esempio 19.2 nella pagina precedente non debba più appartenere a `tux`, ma all'utente `geeko`. L'utente `root` dovrebbe in tal caso immettere il seguente comando: `chown geeko Roadmap`.

Il comando `chgrp` è altrettanto chiaro: cambia l'appartenenza del gruppo di un file. Dovete tenere presente, tuttavia, che il proprietario del file deve essere membro del nuovo gruppo. L'utente `tux` dell'esempio esempio 19.1 a pagina 274 può cambiare il gruppo di proprietari del file `DatiProgetto` in `progetto4`, a patto che egli sia membro di questo nuovo gruppo, immettendo il comando `chgrp projekt4 Datuprogetto`. Per `root`, questa restrizione non vale.

19.2.3 Il bit `setuid`

Per ampliare temporaneamente i diritti di accesso ad alcuni file o directory ed eseguire delle operazioni particolari, Linux vi offre dei meccanismi di modifica dell'identità dell'utente e del gruppo in questione. Per esempio, il comando `passwd` richiede solitamente i privilegi di root per accedere al file `/etc/passwd`. Questo file contiene informazioni vitali per il sistema, come gli ID degli utenti, i percorsi delle directory home ecc., per questo motivo non è consentita la modifica agli utenti normali. Una soluzione possibile consiste nell'usare il meccanismo di `setuid`. `Setuid` (set user ID) è un attributo speciale dei file che indica al sistema che il file deve essere eseguito con l'ID di un particolare utente. Consideriamo il comando `passwd`:

```
-rwsr-xr-x 1 root shadow 80036 2004-10-02 11:08 /usr/bin/passwd
```

Notate il bit impostato a `s` in corrispondenza dei permessi dell'utente. Con questo bit impostato, tutti gli utenti che eseguono `passwd` lo eseguiranno come se fossero `root`.

19.2.4 Il bit `setgid`

L'attributo `Setuid` si usa con gli utenti. Per i gruppi, esiste l'attributo `Setgid`, che permette di eseguire un programma con l'ID di gruppo con la quale sia stato salvato, indipendentemente dall'utente che lo abbia avviato. Pertanto, per una directory con l'attributo `setgid`, tutti i nuovi file e le nuove sottodirectory vengono attribuite al gruppo a cui appartiene la directory. Vediamo un esempio:

```
drwxrwsr-- 2 tux archive 48 Nov 19 17:12 backup
```

Potete notare il bit impostato a `s` per i permessi del gruppo. Il proprietario della directory e i membri del gruppo `archive` possono accedere. Gli utenti che sono membri di questo gruppo sono "mappati" al rispettivo gruppo, il gruppo effettivo di tutti i file creati sarà impostato a `archive`. Per esempio: un programma di backup che viene eseguito con ID del gruppo uguale a `archive`, avrà accesso alla directory pur non essendo `root`.

19.2.5 Il bit sticky

Oltre a `setuid` e `setgid`, vi presentiamo anche il cosiddetto sticky bit. Questo bit viene usato con i programmi eseguibili e con le directory. Per i file, lo "sticky bit" non si usa quasi più ed è interessante solo dal punto di vista storico: era usato per indicare che il file doveva essere caricato nella memoria RAM per consentire un accesso più rapido. Attribuendo questo bit ad una directory, si può impedire che gli utenti si cancellino dei file a vicenda (i file di una directory con questo attributo possono essere cancellati solo dai proprietari). Un esempio tipico sono le directory `/tmp` e `/var/tmp`:

```
drwxrwxrwt  2 root  root   1160 2002-11-19 17:15 /tmp
```

19.2.6 Access Control List

Al tradizionale concetto dei diritti sui file e directory di Linux, descritto nei paragrafi precedenti, si aggiungono le cosiddette ACL Access Control Lists che consentono di dare il diritto di accesso oltre al proprietario e al gruppo proprietario anche da altri utenti e gruppi.

Le directory e file con diritti di accesso estesi si riconoscono dopo aver immesso un `ls -l`:

```
-rw-r--r--+ 1 tux  projekt3  517 2003-01-08 18:12 Roadmap
```

A prima vista l'output del comando `ls` non è cambiato tanto. Il file `Roadmap` appartiene all'utente `tux` che appartiene al gruppo `progetto3`. `tux` ha sia accesso in lettura che scrittura per questo file, il gruppo e gli altri hanno accesso in lettura. L'unica differenza rispetto ad un file senza ACL è rappresentato da un `+` nella prima colonna dei bit dei permessi.

Se volete avere dei dettagli inerenti alla ACL, immettete `getfacl Roadmap`:

```
# file: Roadmap
# owner: tux
# group: projekt3
user::rw-
user:jane:rw-      effective: r--
group::r--
group:djungle:rw-  effective: r--
mask::r--
other::---
```


Le prime tre righe non forniscono alcuna informazione aggiuntiva rispetto al comando `ls -l`. Qui vedete il nome del file, il proprietario e il gruppo. Dalla quarta riga alla nona avete le registrazioni delle ACL. I diritti sui file sono un sottinsieme di quelli che possono essere stabiliti con l'aiuto delle ACL. Nell'ACL di esempio, il proprietario del file e l'utente `jane` hanno il diritto di lettura e di scrittura, dunque si tratta di una estensione (righe 4 e 5). Idem per i gruppi. Il gruppo del proprietario del file ha l'accesso in scrittura (riga 6), per il gruppo `djungle` vi è l'accesso in scrittura e lettura. La voce `mask` nell'ottava riga limita i diritti per l'utente `jane` ed il gruppo `djungle` al solo accesso in lettura. Gli altri utenti o gruppi non hanno alcun accesso (riga 9).

In questa sezione sono state presentate solo alcune informazioni elementari sulle ACL, per ulteriori informazioni consultate il *Manuale di amministrazione*.

19.3 Sommario dei comandi Linux più importanti

In questo capitolo, vi presenteremo i comandi più importanti del vostro sistema SUSE LINUX, accennandone il significato e soffermandoci su alcuni parametri con relativi esempi di applicazione. Per maggiori informazioni sui comandi, lanciate il programma `man`, seguito dall'opzione corrispondente al comando di cui desiderate conoscere il significato (ad esempio, `man ls`).

In queste `manpage` ("pagine di manuale"), potete muovervi in su e in giù con `(Pag Giù)` e `(Pag Sù)` oppure andare all'inizio o alla fine della documentazione con `(Home)` o `(Fine)`. Potete terminare questa modalità di visualizzazione premendo `(Q)`. Immettendo `man man`, potete avere ulteriori informazioni sul comando `man` stesso.

Se siete interessati ad avere un elenco dei diversi programmi a riga di comando più dettagliato di quanto fornito più sotto, vi consigliamo il libro *Linux in a Nutshell* dell'editore O'Reilly. Nella seguente breve descrizione, i singoli elementi dei comandi saranno contraddistinti da differenti caratteri.

Il comando e le opzioni vanno scritti nell'ordine `comando opzione`. Le indicazioni o i parametri che non sono assolutamente indispensabili vengono indicati fra `[parentesi quadre]`.

Dovrete adattare le possibili indicazioni alle vostre necessità. Non ha senso scrivere `ls file` se non esiste veramente un file chiamato `file`. Potete generalmente combinare più parametri semplicemente scrivendo `ls -la` invece di `ls -l -a`.

19.3.1 Comandi dei file

Nel seguente sezione elencheremo i comandi principali in tema di amministrazione dei file. Tratteremo dalla amministrazione dei file generale fino alla impostazione delle ACL di file system.

Amministrazione dei file

ls [opzioni] [file] Inserendo `ls` senza altre indicazioni o parametri, otterrete, in forma abbreviata, il contenuto della directory in cui vi trovate.

- l elenco dettagliato
- a mostra i file nascosti

cp [opzioni] fileorigine filedestinazione

Crea una copia del `file` di partenza sul `file` di destinazione.

- i Aspetta una conferma, prima di sovrascrivere un `file` di destinazione esistente.
- r Copia in modo ricorsivo (includendo le sottodirectory)

mv [opzioni] fileorigine filedestinazione

Crea una copia del `file` di partenza nel `file` di destinazione e cancella il file originario.

- b Crea una copia di sicurezza di `file` di partenza prima di spostarlo
- i Aspetta eventualmente una conferma, prima di sovrascrivere un `file` di destinazione esistente

rm [opzioni] file Elimina i `file` indicati dal file system. `rm` non cancella le directory, a meno che non aggiungete il parametro `-r`.

- r Cancella anche le sottodirectory.
- i Aspetta una conferma prima di cancellare ogni file.

ln [opzioni] fileorigine filedestinazione

Crea sul `file` di destinazione un richiamo interno (“link”) al `file` di partenza, sotto un altro nome. Normalmente, questo richiamo riporta direttamente alla posizione esatta del `file` di partenza all’interno di un file system. Invece, immettendo il comando `ln` accompagnato dall’opzione `-s`, si crea un cosiddetto link simbolico che riporta solamente al path del `file` di partenza e funziona pertanto anche oltre i confini del file system.

-s Crea un collegamento simbolico

cd [opzioni] directory Passa da una directory ad un'altra. Inserendo solo `cd`, il programma vi fa passare nella home directory.

mkdir opzioni nomedirectory Crea una nuova directory.

rmdir [opzioni] nomedirectory Cancella la directory indicata solo se è già vuota.

chown [opzioni] nomeutente.gruppo file
Cambia il proprietario di un file, mettendoci lo username indicato.

-R Modifica i file e le directory in tutte le sottodirectory

chgrp [opzioni] nomegruppo file
Cambia il nome del gruppo che possiede un dato file con il nome del gruppo da voi indicato. Il proprietario del file può cambiare questo valore solo se è membro sia del gruppo precedente che del nuovo gruppo.

chmod [Opzioni] modo file Modifica i diritti di accesso.

Il parametro modo ha tre parti: gruppo, accesso e tipo di accesso. gruppo accetta i seguenti caratteri:

u utente
g gruppo
o tutti gli altri

+ e - sono accettati da accesso; il simbolo + permette l'accesso, il simbolo - lo impedisce.

Il tipo di accesso è controllato dalle seguenti opzioni:

r lettura
w scrittura
x esecuzione – per eseguire i file o per entrare nella directory.
s bit setuid – il programma viene avviato come se venisse eseguito dal proprietario del file.

Alternativamente, potete usare il codice numerico: le quattro cifre di questo codice risultano rispettivamente dalla somma dei valori 4, 2, e 1. Al primo posto, mettete la set user ID (4), la set group ID (2) e gli attributi sticky (1). Al secondo posto, definite i diritti del proprietario del file; al terzo posto, i diritti dei membri del gruppo; l'ultimo valore, invece, determina i diritti di tutti gli altri utenti. Il diritto di lettura è codificato dal numero 4, quello di scrittura dal 2 ed il diritto di esecuzione dall'1. Il proprietario di un file, di solito, ottiene un valore di 7, che corrisponde alla somma di tutti i diritti.

gzip [parametri] file Questo programma comprime il contenuto dei file per mezzo di una una complessa procedura matematica. I nomi dei file così compressi terminano con `.gz` e devono essere decompressi prima di poter essere usati. Per comprimere più file o intere directory, invece, si ricorre anche al comando `tar`.

-d decomprime i file `gzip` compressi; questi ritornano alla loro dimensione originale e possono venire elaborati normalmente (corrisponde al comando `gunzip`).

tar opzioni nome archivio file

`tar` riunisce uno o (più solitamente) una serie di file in un unico "archivio", che può in seguito essere compresso.

`tar` è un comando molto complesso che mette a disposizione un gran numero di opzioni. Qui sotto vi spiegheremo le opzioni usate più frequentemente.

-f Scrive l'output su un file e non sullo schermo come avviene di solito

-c Crea un nuovo archivio `tar`

-r Aggiunge file ad un archivio già esistente

-t Elenca il contenuto di un archivio

-u Aggiunge file, ma solo se più recenti di quelli già contenuti nell'archivio

-x Estrae i file da un archivio `eXtraction`

-z Comprime l'archivio creato con `gzip`

-j Comprime l'archivio creato con `bzip2`

-v Elenca i nomi di tutti i file elaborati

I file di archivio creati da `tar` terminano con `.tar`. Se l'archivio `tar` è stato anche compresso usando `gzip`, il suffisso è `.tgz` oppure `.tar.gz`. Se è stato compresso usando `bzip2`, il suffisso è `.tar.gz`, per `bzip2` è `.tar.bz2`.

Potete trovare alcuni esempi nella sezione 19.1.8 a pagina 271.

locate modelli Questo comando è disponibile solo se avete installato il pacchetto `findutils-locate`. Con `locate`, potete scoprire in quale directory si trovi un determinato file. Potete anche usare i "caratteri jolly". Il programma lavora molto velocemente, perché non cerca lentamente nel filesystem, ma in una banca dati creata appositamente. Questo, tuttavia, è anche il tallone d'Achille di questo velocissimo comando, dal momento che, nella banca dati, non troverete i file creati successivamente al suo ultimo aggiornamento. Il database può essere generato da `root` tramite il comando `updatedb`.

updatedb [opzioni] Questo comando vi permette di aggiornare la banca dati di `locate`. Per includervi tutti i file, dovrebbe essere l'utente `root` ad avviare il programma. Inoltre, vi conviene farlo eseguire in sottofondo aggiungendo, alla fine del comando, una "e" commerciale (&); in questo modo, potete continuare a lavorare anche voi (`updatedb &`). Questo comando viene eseguito di solito come job di cron quotidiano (si veda `cron.daily`).

find [opzioni] Con il comando `find`, potete cercare un file in una determinata directory. Il primo argomento indica la directory da cui debba partire la ricerca. L'opzione `-name` ha bisogno di una stringa da cercare, la quale potrà contenere anche le "wildcard". Al contrario di `locate`, `find` va a cercare il file nella directory e non in una banca dati propria.

Comandi del contenuto

cat [opzioni] file Il comando `cat` stampa senza interruzione il contenuto del file indicato.

-n Aggiunge sul bordo sinistro i numeri di riga

less [opzioni] file Questo comando vi permette di percorrere il contenuto del file indicato. Ad esempio, con i tasti `(PagGiù)` e `(PagSu)`, potete far scorrere una mezza pagina in avanti ed indietro, mentre, con la barra dello spazio, saltate di una pagina intera. Inoltre, con `(Pos1)` o `(Fine)`, passate rispettivamente all'inizio e alla fine del file. Con `(Q)`, si chiude il programma.

grep [comandi] lemma nomefile grep serve a trovare un determinato lemma nei file indicati. Se la ricerca ha successo, grep indica la riga in cui ha trovato il lemma e anche il nome del file.

- i Ignora le differenze tra maiuscole e minuscole
- H Indica solo il nome del file corrispondente, ma non la riga del testo
- n Indica anche il numero delle righe in cui si trova il lemma
- l Elenca solo i file in cui lemma *non* appare

diff [opzioni] file1 file2 Il comando diff è stato creato per confrontare il contenuto di due file e visualizzarne le righe modificate, in forma di elenco. Questo comando viene spesso usato dai programmatori che in questo modo possono scambiarsi solo le loro modifiche dei programmi e non l'intero codice sorgente.

- q Comunica solo se i due file indicati differiscono
- u Produce un diff "unified" per un output comodamente leggibile

Filesystem

mount [opzioni] [dispositivo] puntodimount

Questo comando vi permette di montare qualsiasi lettore o supporto dati nel filesystem. "Montare" significa integrare dischi rigidi, CD-ROM e altre unità in una directory del filesystem di Linux.

- r montare solo per la lettura read-only.
- t filesystem indica il filesystem. I più usati sono: ext2 per i dischi rigidi di Linux, msdos per i dispositivi MS-DOS, vfat per il filesystem di Windows e iso9660 per i CD.

Per i dischi rigidi che non sono definiti nel file `/etc/fstab`, dovete indicare anche il tipo di dispositivo. In questo caso, solo l'utente `root` può montare. Se il filesystem deve essere montato anche da altri utenti, indicate, nell'apposita riga del file `/etc/fstab`, l'opzione `user` (separata da virgole) e salvate questa modifica. Per maggiori dettagli, vi preghiamo di consultare la voce `mount(1)`.

umount [opzioni] puntodimount Questo comando estrae un qualsiasi dispositivo dal filesystem. Date questo comando prima di rimuovere un supporto di dati dal lettore, altrimenti rischiate di perdere i dati del supporto. Sia `mount`, che `umount` possono essere eseguiti solo da `root`, a meno che non si specifichi l'opzione `user` nel file `/etc/fstab`.

19.3.2 Comandi di sistema

Nella seguente sezione elencheremo alcuni dei principali comandi per recuperare delle informazioni sul sistema nonché per il controllo dei processi di sistema e della rete.

Informazioni

df [**opzioni**] [**directory**] Il comando `df` disk free chiamato senza opzioni, mostra i dati relativi a tutto lo spazio disco, allo spazio disco occupato e allo spazio disponibile su tutte le unità montate. Se invece specificate una `directory`, verranno mostrate le informazioni relative all'unità su cui si trova la `directory`.

- h** mostra il numero dei blocchi occupati in Gigabyte, Megabyte o Kilobyte — in formato umanamente leggibile
- T** tipo dell'unità (`ext2`, `nfs`, ecc.).

du [**opzioni**] [**percorso**] Questo comando, immesso senza parametri, mostra lo spazio totale del disco usato da tutti i file contenuti nella `directory` corrente. Se esistono sottodirectory, vengono mostrate anche le loro dimensioni.

- a** Indica la dimensione di ogni singolo file
- h** Visualizzazione in forma umanamente leggibile
- s** Indica solo la dimensione totale calcolata

free [**opzioni**] `free` indica l'insieme della memoria totale, della RAM e della memoria di swap.

- b** Indicazione in byte,
- k** Indicazione in kilobyte,
- m** Indicazione in megabyte

date [**opzioni**] Questo piccolo programma indica l'ora attuale del sistema. L'utente `root` può usare questo comando anche per cambiare l'ora del sistema. Potete trovare ulteriori dettagli nella `manpage` (`date(1)`).

Processi

top [opzioni] **top** elenca i processi attualmente in esecuzione. Premete (H) ed otterrete una spiegazione delle opzioni più importanti che permettono di adattare il programma alle necessità individuali dell'utente.

ps [opzioni] [ID processo] Immesso senza opzioni, questo comando fornisce una tabella di tutti i vostri processi, cioè quei programmi o processi avviati da voi. Attenzione: le opzioni di questo comando **non** hanno bisogno di essere precedute da un trattino.

aux Fornisce un elenco dettagliato di tutti i processi, indipendentemente dal proprietario.

kill [opzioni] ID processo Può succedere che non si riesca più a chiudere un programma. Specificate l' ID di processo (vd. **top** e **ps**) quindi eseguite **kill** per "fredderà" tutti quei processi "duri a morire". Tale comando invia un cosiddetto segnale TERM che ingiunge al programma di terminare le proprie operazioni. Se ciò non dovesse funzionare, esiste un parametro più utile:

-9 Invia un segnale *KILL* al posto di un segnale *TERM* terminando nella maggioranza dei casi il processo specificato.

killall [opzioni] nomeprocesso

Questo comando funziona in maniera simile a **kill**, con la differenza che gli basta il nome del processo (e non l'ID) per terminare tutti i processi con quel nome.

Reti

ping [opzioni] nomehost o indirizzo IP

Non c'è niente di meglio di **ping** per verificare il funzionamento delle reti TCP/IP. Questo programma invia un piccolo pacchetto di dati ad un altro computer con l'ordine di rimandarlo subito indietro. Se funziona, **ping** vi comunica che la vostra rete è in grado di trasmettere e ricevere.

-c numero stabilisce il numero totale dei pacchetti da spedire e il programma termina dopo il loro invio. Se non si specifica questa opzione, non vi è alcun limite prestabilito.

-f *flood ping*, ossia inondazione ping invia la maggior quantità possibile di pacchetti di dati. E' un buon metodo, riservato a *root*, per controllare le reti.

-i *valore* stabilisce l'intervallo in secondi fra due pacchetti di dati; di solito si tratta di un secondo.

nslookup Per trasformare il nome di un dominio in un indirizzo IP, ecco a voi il Domain Name System. Questo strumento vi consente di contattare i relativi servizi di informazione (server DNS).

telnet [*opzioni*] *hostname/indirizzo* **IP**

Telnet, comunque, è anche il nome di un programma Linux che interpreta proprio questo protocollo e vi rende possibile lavorare con altri computer senza dover sedere davanti ad essi.

Avvertimento

Fate attenzione, tuttavia, a non usare telnet su reti che possono venire intercettate da altre persone. Soprattutto su Internet, è bene usare metodi di trasmissione cifrati, come *ssh*, per evitare il rischio di un uso improprio della vostra password (consultate la pagine di manuale di *ssh*).

Avvertimento

Varie

passwd [*opzioni*] [*nomeutente*] Ogni utente può cambiare in qualsiasi momento la propria password con questo comando. Anche il superutente *root* può usarlo per cambiare la password di qualsiasi utente.

su [*opzioni*] [*nomeutente*] *su* vi permette di cambiare utente durante la sessione. Senza altri parametri, il comando vi chiede la password di *root* e, se la immettete correttamente, vi fornisce i diritti di superutente. Inoltre, indicando il nome di un utente e la sua password corretta, potete lavorare a suo nome. Per inciso, l'utente *root* non ha bisogno di questa password, dal momento che può assumere l'identità di qualunque utente. Se utilizzate il comando senza specificare un nome utente vi verrà chiesta la password di *root* per diventare il superuser (*root*).

halt [*opzioni*] Se non volete perdere dati, vi consigliamo di usare sempre questo programma per spegnere gradualmente il vostro computer.

reboot [*opzioni*] Funziona allo stesso modo di *halt*, con la differenza che riavvia subito il sistema.

clear Se la console di testo vi è diventata troppo piena, “ripulitela” con questo comando. E’ un comando senza opzioni.

19.4 L’editor vi

All’editor vi bisogna farci l’abitudine: alcuni lo preferiscono agli altri, perché è presente su tutti i sistemi operativi UNIX ed è incluso in tutte le distribuzioni Linux. Inoltre, vi funziona sempre, anche quando tutto il resto si blocca. Le brevi istruzioni che seguono, hanno lo scopo di mettervi in grado di modificare i vari file di configurazione del sistema con l’aiuto dell’editor vi.

vi ha tre modalità operative: in modalità comandi (command mode), ogni tasto che si preme viene interpretato come parte del comando; in modalità inserimento (insert mode), ogni tasto premuto viene interpretato come l’immissione di un testo; in modalità ultima riga (last line mode), invece, i comandi più complessi vengono inseriti nell’ultima riga in basso.

Nel “command mode”, i comandi più importanti sono:

Tabella 19.2: Comandi base dell’editor vi

(ESC)	Passa in “last line mode”.
i	Passa in “insert mode” (i caratteri appariranno in corrispondenza del cursore).
a	Passa in “insert mode” (i caratteri appariranno <i>dopo</i> il cursore).
A	Passa in “insert mode” (i caratteri saranno aggiunti alla fine della riga).
R	Passa in “insert mode” (sovrascrive il vecchio testo).
r	Passa in “insert mode” e sovrascrive <i>ogni singolo</i> carattere.
s	Passa “insert mode” (il carattere in corrispondenza del cursore sarà sostituito dalla vostra prossima immissione).
C	Passa “insert mode” (il resto della riga viene sostituito dal nuovo testo).

- o Passa “insert mode” (verrà inserita una nuova riga *dopo* la riga corrente).
 - O Passa “insert mode” (verrà inserita una nuova riga *prima* della riga corrente).
 - x Cancella il carattere corrente.
 - dd Cancella la riga corrente.
 - dw Cancella fino alla fine della parola corrente.
 - cw Passa “insert mode” (il resto della parola corrente viene sovrascritto dalla vostra prossima immissione).
 - u Annulla l’ultimo comando.
 - J Concatena la riga seguente con la riga corrente.
 - . Ripete l’ultimo comando.
 - : Passa al “last line mode”.
-

Potete aggiungere un numero davanti ad ogni comando; tale numero specifica il numero di oggetti a cui va applicato il comando. Ad esempio, potete cancellare tre parole in un colpo solo immettendo 3dw. Immettendo invece 10x, potete cancellare dieci caratteri dopo la posizione del cursore; con 20dd, cancellate venti righe.

I comandi più importanti del last line mode sono riassunti nella tabella 19.3 in questa pagina.

Tabella 19.3: I comandi complessi nell’editor vi

:q!	esce da vi senza salvare le modifiche
:enomefile	salva su nomefile
:x	salva il file modificato ed esce dall’editor
:enomefile	modifica (carica) nomefile
:u	annulla l’ultimo comando di modifica



SUSE LINUX FAQ

Informazioni aggiuntive

Dove reperire delle informazioni di natura generale ed in tema di aggiornamenti per SUSE LINUX?

Oltre al presente capitolo dedicato alle FAQ, SUSE offre un sito web dedicato alle vostre FAQ, sotto <http://www.novell.com/products/linuxprofessional/faq/index.html>.

I manuali SUSE sono anche disponibili sotto forma di file PDF o HTML?

I nostri manuali li trovate anche sui CD e nel centro di aiuto SUSE. Per entrare nel centro di aiuto, premete **(Alt)-(F2)** ed immettete il comando `susehelp`. Le versioni in HTML sono disponibili nei pacchetti `suselinux-adminguide_it` e `suselinux-userguide_it`. Una volta installato il sistema, entrate nella directory `/usr/share/doc/manual/suselinux-adminguide_it` o `/usr/share/doc/manual/suselinux-userguide_it`. Le versioni in PDF sono reperibili sotto `suselinux-adminguide_it-pdf` e `suselinux-userguide_it-pdf`.

Dove posso trovare delle ulteriori fonti di informazioni su SUSE LINUX?

Oltre ai manuali che raccolgono il più delle informazioni sull'installazione di SUSE LINUX e delle sue caratteristiche, vi è la documentazione riguardante delle applicazioni che trovate sotto `/usr/share/doc/packages` e degli *HowTos* sono raccolti sotto `/usr/share/doc/howto/en`. Potete accedere a queste risorse ad esempio servendovi del comando `less /usr/share/doc/howto/en/DOS-to-Linux-HOWTO.txt.gz`. Per uscire premete **(Q)**.

Hardware

Il mio hardware viene supportato? Si consiglia di consultare a riguardo il data base delle componenti sotto http://cdb.suse.de/index.php?LANG=en_EN o <http://cdb.suse.de/less/usr/share/doc/howto/en/Hardware-HOWTO.gz> fornisce delle ulteriori informazioni. Date anche una occhiata alla sezione hardware delle FAQ SUSE LINUX all'indirizzo <http://www.novell.com/products/linuxprofessional/faq/index.html>.

Installazione

Dove reperire i requisiti di sistema attuali per poter installare SUSE LINUX?
L'indirizzo è <http://www.novell.com/products/linuxprofessional/sysreqs.html>

Quanto spazio sul disco è richiesto per Linux?
Dipende dal numero e volume dei pacchetti che intendete installare. Per una installazione standard con office suite sono richiesti ca. 2 Gbyte. Si consigliano 2.5 Gbyte se volete dedicare dello spazio anche per i vostri dati. Se volete installare quasi tutto, sono richiesti tra i 3 e 6 Gbyte in base alla versione da installare.

Cosa vuol dire partizionare? Con tale termine si indica che il disco rigido viene suddiviso in sezioni più piccole; nella configurazione di default SUSE LINUX richiede almeno due partizioni (una per Linux e una partizione swap per la memoria principale virtuale).

Quale file system raccomandate? Il file system che fa al vostro caso dipende in larga misura dalla costellazione in cui utilizzerete il vostro sistema. ReiserFS si propone per utenti domestici, nel caso di server ad alta prestazione vi sono degli altri. Leggete *File System in Linux* nel *Manuale di amministrazione* per maggiori informazioni sui file system supportati da SUSE LINUX.

Come posso ottenere delle brevi informazioni sui pacchetti software contenuti in SUSE LINUX?

SUSE tiene aggiornato un elenco di tutti i pacchetti contenuti in una data versione sotto <http://www.novell.com/products/linuxpackages/>

professional/index.html. Immettete il nome del pacchetto o utilizzate uno dei metodi di filtraggio disponibili. Quindi consultate una breve descrizione del pacchetto simile a quella che vi proporrebbe YaST.

Cosa fare se voglio disinstallare Linux?

Per disinstallare Linux servitevi di `fdisk` che cancella le partizioni Linux. Eseguite `fdisk` in Linux. In seguito eseguite il boot di MS-DOS ed eseguite `fdisk /MBR` in DOS o Windows.

Configurazione e amministrazione del sistema

Devo temere dei virus sotto Linux? Sotto Linux non sono stati rilevati dei virus perniciosi. Inoltre, dei virus non possono causare dei danni seri se non vengono attivati da `root`. Il solo scanner anti-virus disponibile in Linux viene utilizzato per rilevare dei virus Windows nelle e-mail (se Linux viene impiegato come router o server). Comunque, eseguite delle copie di sicurezza (back-up) dei vostri dati ed impostazioni principali.

Non riesco a trovare alcun file .exe Dove sono le applicazioni the applications?

Sotto Linux i file eseguibili di solito non hanno una estensione file. La maggior parte dei programmi si trova sotto `/usr/bin` e `/usr/X11R6/bin`.

Come faccio a riconoscere dei file eseguibili?

Il comando `ls -l` emette tutti i file eseguibili nella directory `/usr/bin` in tinta verde. Inoltre si riconoscono dalla `x` nella prima colonna.

```
-rwxr-xr-x  1 root  root  64412   Jul 23 15:23 /usr/bin/ftp
```

Come avvio un servizio o una applicazione al boot?

Per lanciare determinati servizi al boot, vi è il modulo di YaST 'Editor dei runlevel'. Il modulo viene illustrato in modo dettagliato assieme al concetto di runlevel nel *Manuale di amministrazione*.

Per configurare GNOME in maniera che lanci una applicazione in modo automatico alla sua inizializzazione, aprite il centro di controllo di GNOME e selezionate 'Sistema' → 'Sessioni'. Aprite la guida 'Avvia programmi' ed immettete l'applicazione che volete avviare.

In KDE, avviate Konqueror ed aprite la cartella `.kde/Autostart` nella vostra directory home. Trascinate l'icona dell'applicazione dal menu principale nella finestra di Konqueror e selezionate 'Collega qui'. L'applicazione verrà avviata la prossima volta che entrate in KDE.

Dispongo solo del codice sorgente di una applicazione. Come posso fare per installarla?

Prima di tentare di compilare una applicazione da soli, verificate se esiste già sotto forma di RPM installabile. Eseguite delle ricerche su siti web tipo <http://packman.links2linux.org/> o <http://rpmfind.net>.

Scompartate l'archivio con `tar xvzf name.tar.gz`, leggete il file `INSTALL` o `README` e seguite le istruzioni. Se compilate per conto vostro, tenete presente che né per la compilazione né per l'applicazione risultante è previsto il supporto all'installazione.

Occorre compilare il kernel? No, di solito non è necessario e addirittura sconsigliamo decisamente di ricompilare il kernel ad utenti meno esperti. Se volete farlo, fatelo a proprio rischio; per kernel autocompilati, SUSE non elargisce alcun supporto all'installazione

Come fare per deframmentare il mio disco rigido?

I file system Linux evitano la frammentazione. Comunque, assicuratevi di non utilizzare oltre l'80% di ogni partizione. Più il disco è pieno e più si ha frammentazione, anche sotto Linux. Tramite `df -h` ottenete delle informazioni sullo spazio del disco rigido libero e occupato.

Mi serve più spazio per Linux. Come si aggiunge un secondo disco rigido?

Per mettere a disposizione più spazio, potete integrare un ulteriore disco rigido nuovo o delle parti di un disco (partizioni) nel vostro sistema Linux e questo in qualsiasi momento. Ad esempio, se vedete che vi serve più spazio per `/opt`, eseguite il mount di un'ulteriore partizione del disco rigido per questa directory seguendo questo procedimento:

1. Installate il vostro disco rigido attendovi alle istruzioni del produttore ed avviate Linux.
2. Eseguite il log in come `root`.
3. Partizionate il nuovo disco rigido con `fdisk`. Per maggiori indicazioni rimandiamo alla pagina di manuale di `fdisk`, consultabile con `man fdisk`.
4. Formattate la partizione con `mke2fs /dev/hdb1`.

5. Immettete i seguenti comandi:

```
cd /opt
mkdir /opt2
mount /dev/hdb1 /opt2
cp -axv . /opt2
```

Controllate attentamente se tutti i dati sono stati copiati. Quindi spostate la vecchio directory ed aggiungete una nuova — un punto di mount vuoto:

```
mv /opt /opt.old
mkdir /opt
```

Utilizzate un editor per aggiungere la nuova partizione in `/etc/fstab`. Ecco l'aspetto di una registrazione del genere esempio A.1 in questa pagina.

Esempio A.1: Rigo campione in /etc/fstab per un'ulteriore partizione

```
/dev/hdb1          /opt          ext2          defaults    1    2
```

Ora, spegnete il computer e riavviate di seguito.

6. Dopo il riavviamento, verificate che `/dev/hdb1` sia stato montato sotto `/opt` tramite il comando `mount`. Se tutto è andato per il verso giusto, rimuovete i vecchi dati da `/opt.old`:

```
cd /
rm -fr opt.old
```

Come faccio a vedere quanto spazio è disponibile in Linux?

Per questi casi vi è il comando `df -hT`; converte `-h` le indicazioni dei byte in un formato ben comprensibile (tipo 1K, 234M, o 2G) e `-T` emette il tipo di file system.

Applicazioni

Come si installano delle applicazioni?

Le applicazioni incluse sui CD di SUSE LINUX si possono installare comodamente ricorrendo a YaST.

Come immettere dei comandi sotto GNOME o KDE?

Sotto KDE, cliccate sull'icona raffigurante uno schermo con conchiglia per lanciare la shell oppure potete lanciare dei terminali tramite il menù principale. Sotto GNOME, selezionate un terminale dal menu principale. Per eseguire un singolo comando sotto KDE o GNOME, premete **(Alt)-(F2)** e quindi immettete il comando.

Non trovo dei programmi sotto GNOME o KDE.

Potete lanciare tutti i programmi da una finestra di terminale immettendo il nome del programma e dando **(Invio)**.

Come ci si connette a Internet sotto Linux?

Per delle indicazioni rimandiamo a sezione KInternet—Connettersi all'Internet a pagina 26, oppure utilizzate QInternet.

Posso avvalermi della funzionalità di Taglia e Copia sotto Linux?

Sì, marcate il testo da copiare premendo il tasto sinistro del mouse e trascinando il puntatore del mouse, quindi inserite il testo nella posizione desiderata cliccando sul tasto centrale del mouse. Il tasto destro del mouse svolge delle funzioni particolari nella maggior parte delle applicazioni.

Come posso passare da una console di testo virtuale all'interfaccia utente grafica?

Sono sei le console di testo virtuali preimpostate (default) a cui potete accedere tramite **(Ctrl)-(Alt)-(F1) - (F6)**. Con **(Alt)-(F7)** avete l'interfaccia utente grafica.

Perché non vi è un movie player che supporta DVD codificati?

Le applicazioni per la riproduzione di filmati, i movie player appunto, sotto SUSE LINUX non eseguono vari formati di film, soprattutto su DVD. Per codec coperti da brevetto e protezione da copia, impediscono a SUSE la fornitura di movie player che non lasciano nulla a desiderare.

Troubleshooting

Dove posso visionare i messaggi del sistema?

I messaggi del sistema vengono protocollati sotto `/var/log/`. Per accedere a questa directory quindi a tutte le informazioni ivi archiviate, eseguite il log in come `root`. I messaggi di maggior rilevanza vengono protocollati in `messages`. Per vedere le registrazioni più recenti, immettete `tail`

`-f /var/log/messages` nella finestra di terminale. Per visualizzare i messaggi di boot, applicate questo comando al file `boot.msg`.

Per monitorare i processi in esecuzione del vostro sistema, immettete `top` in una finestra terminale. Se volete accedere alle informazioni sotto `/proc`, utilizzate `procinfo`. `xosview` informa sul carico della CPU, la media, spazio occupato e tanto altro... .

Come posso trovare un file in particolare?

Vi sono due possibilità. La prima è quella di utilizzare un apposito tool di KDE o GNOME che trovate nel menu principale; la seconda consiste nel utilizzare il comando `find`, illustrato in `man find(1)`.

Cerco il file `libfoo.so.2`. Come faccio a scoprire dove si trova questo file?

Utilizzate il comando `pin` (package information) per localizzare il file:

```
pin libfoo.so.2
```

Con questo comando si vuole trovare un pacchetto o nome file e path. Utilizzate `man pin(1)` per aver maggior informazioni.

Il mio computer è crollato. Posso premere il pulsante di reset in tutta sicurezza?

Se il vostro computer non reagisce ai movimenti del mouse o alle immisioni da tastiera, ciò non vuol dire necessariamente che il vostro sistema sia crollato. Possibilmente un programma sta bloccando il mouse o la tastiera, ma il resto del sistema continua a girare correttamente. Se potete accedere alla vostra macchina da remoto (terminal seriale, rete), eseguite il log in, identificate l'applicazione che si è bloccata con `ps` o `top`, ed interrompete l'applicazione con `killall <nome programma>`. Se ciò non dovesse funzionare, provate con `killall -9 <nome programma>`.

Se questo non è possibile, provate a passare ad un'altra console tramite `(Ctrl)-(Alt)-(F2)` per "freddare" da lì il processo imputato. Se il computer non reagisce ai tasti e non è possibile intervenire dalla rete, fate trascorrere almeno dieci secondi prima di premere reset per assicurare che non vi sia attività del disco rigido.

Per evitare di danneggiare il vostro file system, assicuratevi che i vostri dati siano scritti su disco prima di effettuare il reset. Utilizzate a riguardo l'opzione `SysReq` del kernel di Linux. Prima va abilitato il supporto del kernel per questa caratteristica. Aprite il file `/etc/sysconfig/sysctl` come root ed impostate `ENABLE_SYSRQ` su `yes`. Tramite la combinazione dei

tasti (Alt)-(SysRQ)-(U) trasferite tutti i dati dal buffer sul disco e viene eseguito l'unmount del file system. (SysRQ) su alcune tastiere viene anche indicato con (Print Screen). Dopo l'unmount del file system, premete il bottone di reset per riavviare il vostro sistema.

Non posso eseguire il log in sul mio computer tramite telnet. Ricevo sempre il messaggio *Login incorrect*.

Probabilmente state tentando di eseguire il log in come `root`. Per ragioni di sicurezza questo non è consentito con telnet. Impostate un account di utente normale ricorrendo a YaST. Eseguite il log in con il vostro nome utente, quindi diventate `root` immettendo `su`. E' comunque più sicuro utilizzare il programma `ssh` al posto di `telnet`. Il programma `ssh` utilizza connessioni criptate e sicure.

Contattare SUSE

Trovato un bug in SUSE LINUX. A chi posso rivolgermi

Innanzitutto, assicuratevi che si tratti effettivamente di un bug e non di un errore temporaneo o di un'impostazione errata. Leggete anche la documentazione in `/usr/share/doc/packages` e `/usr/share/doc/howto`. Il bug potrebbe essere già segnalato. Date un'occhiata alla banca dati di supporto sotto <http://portal.suse.com/sdb/en/index.html>, eseguendo la vostra ricerca inserendo delle parole chiave o sfogliando nello storico. Se avete rilevato davvero un nuovo bug, inviatene una descrizione a <http://www.suse.de/feedback> (leggete quanto riportato sotto <http://portal.suse.com/sdb/en/2001/10/bugreport.html>).

Che cos'è un mirror? Perché non posso accedere direttamente al server ftp.suse.com?

Come si può facilmente intuire vi sono sempre innumerevoli utenti a voler scaricare qualcosa dal server, e questo contemporaneamente, quindi il server raggiungerebbe subito il proprio limite per quanto riguarda il numero delle richieste che riesce ad elaborare correttamente. Per tale ragione, vi sono una serie di altri server FTP che offrono esattamente quanto offre il server SUSE. Questi server si chiamano mirror, quindi selezionate il mirror che dista di meno dalla vostra locazione per accelerare il processo di download. Un elenco dei mirror è disponibile sotto http://www.novell.com/products/linuxprofessional/downloads/ftp/int_mirrors.html.



Se ho una domanda o un problema che non sono stati menzionati, a chi potrei rivolgermi, in modo che potrebbe beneficiare di una risposta anche altri che hanno la stessa domanda o lo stesso problema?

Inviare le vostre domande agli autori del presente manuale via e-mail, l'indirizzo è `mailto:documentation@suse.de?subject=FAQ`. Le edizioni future di questa sezione dedicata alle FAQ trarrà beneficio dalle vostre indicazioni. Tenete presente che per questa via non vi verrà fornito alcun supporto nella risposta alla vostra mail. Se vi serve dell'assistenza, rivolgetevi al nostro team del supporto.

Indice analitico

A

accesso facilitato	99
- GNOME	69
Agenda	
- Evolution	131, 138
Aiuto	110–112
- FAQ	291
- Il centro di documentazione di SUSE ...	110
- Manpage	279
- OpenOffice.org	126
alevt	216
alsamixer	195
amaroK	199
amministrato di sistema	23
- installare aggiornamenti	24
- installare applicazioni	23
arecord	211
associazioni dei file	86
audacity	208
Audigy	197

B

Bash	264–273
- Comandi	264
- Funzioni della bash.	267
- Pipe.	270
- Wildcard	269
browser	<i>vedi</i> browser web
Browser web	
- Firefox	171
Bug	
- Report	298

C

calendario	
- Kontact	144, 151
camera:/	234
Camere digitali	
- Protocollo PTP	232
- Utilizzo	232
caratteri	
- installazione	106
caratteri jolly	283
cat	283
CD	
- Dati	
· creazione	226
- Dati audio	
· Creare	228
- duplicazione	229
- immagini ISO	229
- masterizzare	225–230
- Player	204
cd	281
cercare file	18
chgrp	276, 281
chmod	275, 281
chown	276, 281
clear	288
Comandi	279–288
- cat	283
- cd	281
- chgrp	276, 281
- chmod	275, 281
- chown	276, 281

- clear	288
- cp	280
- date	285
- df	285
- diff	284
- du	285
- find	283
- free	285
- grep	284
- gzip	282
- halt	287
- kill	286
- killall	286
- less	283
- ln	280
- locate	283
- Lopzione Aiuto.	264
- ls	280
- man	279
- mkdir	281
- mount	284
- mv	280
- nslookup	287
- passwd	287
- ping	286
- ps	286
- reboot	287
- rm	280
- rmdir	281
- su	287
- tar	271, 282
- telnet	287
- top	286
- umount	284
- updatedb	283
comandi	
- bzip2	47
- dar	47
- dump	47
- gzip	47, 272
- taper	47
- tar	47
- vim	46
Console virtuali	
- Navigazione	264
cp	280
Criptaggio	181–189
Crollo del sistema	297

D

date	285
desktop	7
- cambiare utente	15
- cercare file	18
- configurazione	10–14
- GNOME	10
- KDE	12
- terminologia	8
df	285
diff	284
Diritti di accesso	273–278
- filesystem.	274
Diritti di accesso.	
- Access Control List	278
- Directory	275
- file	274
- modificare	275
- Spiegazione	274
Dischi rigidi	
- Deframmentare	294
Disco rigido	
- Aggiungere	294
Dizionario	
- GNOME	66
Download manager	
- Firefox	175
download manager	94
du	285

E

E-Mail	
- Evolution	129–139
Evolution	129–139
- Agenda	131, 138
- Avviare	130
- Cartelle	134
- Contatti	136
- contatti	131
- Creare messaggi	133
- Crittaggio	134
- Filtri	135
- Firme digitali	134
- Gli allegati.	133
- Importare le mail	130
- Le rubriche di indirizzi	136

F

FAQ	291
File	
- .exe	293

- Formati			
· GIF	257		
· JPG	257		
· PAT	257		
· PNG	257		
· XCF	257		
file			
- convertire dal formato Microsoft	120		
- decompressione dei	272		
File di configurazione			
- /etc/fstab	295		
- /etc/sysconfig/sysctl	297		
File manager	85–90		
find	283		
Firefox	171–179		
- Barra find	174		
- Barra laterale	173		
- Barra search	173		
- Bookmark	174		
- Bookmark manager	174		
- Download manager	175		
- Esportare bookmark	175		
- Estensioni	176		
- Navigare	172		
- Parole chiavi intelligenti	178		
- Personalizzare	176		
- Stampare	179		
- Tabbed browsing	173		
- Temi	176		
Fotografare lo schermo	<i>vedi</i> KSnapshot		
free	285		
G			
gestione file	16		
GIMP	251–260		
- aprire un'immagine	256		
- avviare	252		
- Configurazione	252		
- creare immagini	255		
- salvare immagini	256		
- stampa	258		
- visualizza	256		
Gli editori			
- vi	288		
GNOME	52–55		
- accesso facilitato	69		
- CD-Player			
· Applet	204		
- Comandi	296		
- Configurazione			
· accesso facilitato	59		
· combinazioni di tasti	60		
· finestre	57		
· sfondo	58		
· tastiera	55		
- configurazione	55		
· barre degli strumenti	57		
· menu	57		
· messaggi di sistema	60		
· mouse	56		
· tema	58		
· tipi di carattere	58		
- dizionario	66		
- file manager	62		
- File Roller			
· gestione degli archivi	68		
- icone	52		
- menu del desktop	53		
- mixer			
· applet	194		
- Nautilus	61–65		
- note	65		
- pannello	53		
- programmi di servizio	65–69		
- tomboy	65		
GNU	264		
GOK (GNOME On Screen Keyboard)	69		
gphoto2	231–241		
- Installare	233		
Grafica			
- amministrare album (Digikam)	237		
- Formati di file	257		
- Manipolazione	251–260		
- pixel	252		
- vettoriale	252		
grep	284		
Grip	205		
gtKam	234		
- Installare	233		
- Selezione della macchina fotografica	234		
gunzip	272		
gzip	272, 282		
H			
halt	287		
Hardware			
- Supporto	292		
help			
- documentazione linux	114		
- FAQ	115		

- HOWTO	114	- Comandi	296
- pagine info	113	- Configurazione	79–85
- pagine man	112	- desktop	76–79
- Usenet	116	- I menu del desktop	76
- Wikipedia	115	- installazione dei caratteri	106
I		- Klipper	95
I file		- KMag (lente di ingrandimento)	99
- Path	268	- KMouth	100
I file di configurazione.		- Kopete	102
- /etc/fstab	284	- KTTS (KDE Text-to-Speech)	99
I file.		- menu principale	78
- Archiviare.	271, 282	- programmi di servizio	90
- Cancellare.	280	- shell	264
- Cercare su... ..	284	KGet	94
- comprimere	271	KGpg	181
- Comprimere.	282	- Criptaggio memoria temporanea ...	187
- Copiare.	280	- Criptare dei file	187
- Paragonare.	284	- Criptare del testo	187
- Shell	267	- Drag & Drop	188
- Trasferire.	280	- Editor	189
- Trovare.	283	- Esportare la chiave pubblica	182
- Visualizzare.	283	- Fiducia	185
- Visualizzazione.	270	- Firmare le chiavi	184
I lettori.		- Generare un paio di chiavi	182
- Montare.	284	- Importare le chiavi	184
- Smontare.	284	- Key Server	185
Il sistema.		- Key server	
- Riavviare.	287	· Esportare chiavi	186
- Spegnerne.	287	· Importare le chiavi	186
Immagini		kill	286
- Galleria	90	killall	286
Internet		KInternet	26–29
- connessioni	26–29	KMix	194
J		Konqueror	
Java	169	- anteprima file	85
JavaScript	169	- associazioni dei file	86
K		- Galleria di immagini	90
K3b	225–230	- Java	169
- CD di dati	226	- JavaScript	169
- CD di dati audio	228	- kile manager	85–90
- configurazione	226	- La fotografia digitale	233
- duplicare i CD	229	- navigazione a schede	166
KAudioCreator	206	- parole chiave	167
KDE		- Profili	167
- accesso facilitato	99	- salvare pagine web	167
- appunti	95	- segnalibri	168
- Ark	96	- Web browser	166–170
		Kontakt	141–153
		- allegati	147
		- avvio	142

- calendario	144, 151
- cartelle	147
- cifratura	147
- contatti	144, 149
- creare un messaggio	146
- filtri	148
- firma	147
- identità	145
- importazione della posta elettronica	142
- note	144
- rubrica indirizzi	149
Kooka	243–249
- anteprima	245
- Configurazione	248
- galleria	248–249
- riconoscimento del testo	249
- Scansione	246–247
KPilot	
- /dev/pilot	157
- conduit KAddressBook	158
- funzioni di base	156
- istruzioni per l'uso	160
- KOrganizer	159
kscd	204
KSnapshot	97

L

La fotografia digitale	231–241
- Allacciare	232
- digiKam	235
- Konqueror	233, 234
La riga di comando	263
La shell	263
- Comandi	279–288
Laudio	
- alsamixer	195
- Il mixer di GNOME	194
- Mixer	194
- mixer	
· KMix	194
- Player	
· GNOME	204
· kscd	204
· XMMS	202
- player	199–204
Le directory	
- Path	268
Le directory.	
- Cambiare.	281
- Cancellare.	281

- Creare.	281
- Navigazione.	269
- Struttura delle directory.	265

Le password.

- Modificare.	287
---------------	-----

Le webcam

- motv	217
--------	-----

less	270, 283
------	----------

Linux

- Disinstallare	293
- Software	33
- software multimediale	40
- software per la gestione del sistema e dei file	45
- Software per la grafica	43
- software per le reti	37
- Software per l'ufficio	34
- sviluppo software	48

ln	280
----	-----

locate	283
--------	-----

login	4–6
-------	-----

- GDM	4
-------	---

- KDM	5
-------	---

ls	264, 280
----	----------

M

Manpage	279
---------	-----

Messaggi del sistema	296
----------------------	-----

Mirror	298
--------	-----

mkdir	267, 281
-------	----------

more	270
------	-----

motv	214–217
------	---------

- Il menu "Launcher"	216
----------------------	-----

- Le proporzioni	215
------------------	-----

- Lemittente	214
--------------	-----

- Ricerca dei canali	214
----------------------	-----

- suono	215
---------	-----

mount	284
-------	-----

MS-DOS

- Comandi	272
-----------	-----

- File system	272
---------------	-----

mtools	272
--------	-----

mv	280
----	-----

N

Nautilus	61–65
----------	-------

- Configurazione	64
------------------	----

- navigare	62
------------	----

- tipi MIME	63
-------------	----

.NET	<i>vedi</i> programmi, Mono
------	-----------------------------

nslookup	287
----------	-----

nxtvepg	217
- I filtri	219
- importare EPG	218

O

Ogg Vorbis	205
oggenc	205
OpenOffice	
- formati di documento Microsoft	120
OpenOffice.org	119–127
- aiuto	126
- il navigatore	123
- pilota automatico	121
- programmi	120
- selezionare il testo	122
- stili	123
- Writer	121–125

P

Pagine web	
- archiviare	167
Partizioni	292
passwd	287
Path	268
- Uso dei path	269
path	
- assoluti	268
- relativi	268
ping	286
Processi	286
- "Freddare"	286
- La lista dei processi	286
Programmi	
- Installare	295
programmi	
- amaroK	41
- Audacity	41
- Blender	44
- CVS	49
- Dasher	71
- Dia	44
- Digikam	44
- Eclipse	48
- Emacs	46
- Evolution	38
- festival	99
- Firefox	37
- Gaim	39
- GEdit	46
- gftp	39

- GIMP	44
- GnomeMeeting	39
- Gnopernicus	71
- GNU Parted	47
- GnuCash	36
- Gnuplot	35
- GOOCR	47
- GOK	69
- Grip	41
- gThumb	45
- Gwenview	45
- Inkscape	44
- K3b	41
- Kaffeine	41
- Kate	46
- kbear	39
- kdetv	43
- KDevelop	48
- knoda	35
- Konqueror	37
- Kontact	38
- Kooka	45
- Kopete	38
- KPhone	39
- KsCD	40
- kttmgr	100
- LilyPond	42
- MainActor	42
- Mono	49
- motv	42
- Notoedit	42
- OpenOffice	35
- Opera	38
- Planner	36
- PostgreSQL	36
- POV-Ray	44
- Rekall	35
- Rosegarden	42
- StarOffice	35
- Subversion	49
- Taskjuggler	36
- tvtime	42
- VYM	36
- xawtv4	42
- XChat	39
- XEmacs	46
- XMMS	41
- zapping	43
programmi di posta elettronica	
- Kontact	141–153

pronuncia del testo 100
Protocollo PTP 232
ps 286

Q

qaRecord 211

R

reboot 287
Registrazione sul disco rigido 208
- audacity 208
rm 280
rmdir 281
root 7

S

Scansione
- Kooka 243
- riconoscimento del testo 249
Screenshot *vedi* KSnapshot
segnalibri
- Konqueror 168
Shell
- Bash 264
- Path 269
- Pipe 270
- Pipeline 270
- Wildcard 269
sicurezza 24
sintetizzatore vocale 100
Sounblaster Live 197
Sound
- Player
 · amaroK 199
sound
- chips
 · Audigy 197
 · on-board 196
 · Soundblaster Live 197
- compressione dati
 · Ogg Vorbis 205
 · oggenc 205
ssh 298
Stampa
- GIMP 258
Stampare
- controllare i lavori di stampa
 · GNOME 19
 · KDE 20

stampare 19–23
su 287
suono

- compressione dati
 · Grip 205
 · KAudioCreator 206
 · Konqueror 207
- registrazione sul disco rigido 208
- registrazione WAV
 · arecord 211
 · qaRecord 211
super utente 7
SuSEWatcher 14

T

tar 271, 282
telnet 287, 298
Temi
- Firefox 176
TLDP (The Linux Documentation Project) . 114
top 286
TV
- alevt 216
- EPG 217
- motv 214–216
- ntxtvepg 217
- televideo 216

U

umount 284
updatedb 283
USB
- La fotografia digitale 232
utenti 7
- root 7
- super utente 7

V

vi 288

W

Web browser
- Konqueror 166–170
Webcam
- gqcam 222

X

XMMS 202