



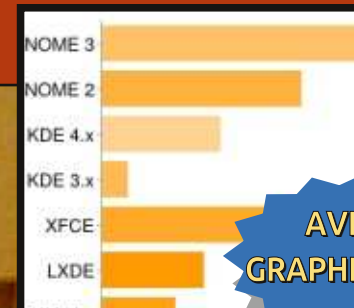
Full Circle

LE MAGAZINE INDÉPENDANT DE LA COMMUNAUTÉ UBUNTU LINUX

NUMÉRO 73 - Mai 2013



RÉSULTATS DE L'ENQUÊTE



AVEC
GRAPHIQUES!

STOCKEZ VOS DONNÉES EN TOUTE SÉCURITÉ

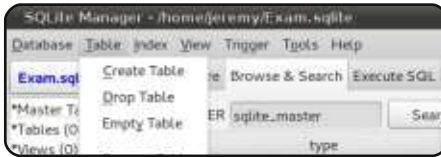
UNE INTRODUCTION À SQLITE



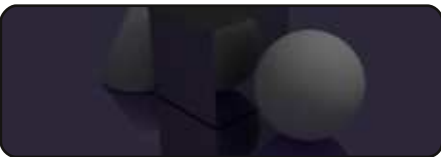
Programmer en Python p.08

text mode $\sum_{i=2}^5 i^2$ and

LibreOffice p.11



Une Introduction à SQLite p.14



Blender p.24



Inkscape p.26



Full Circle

LE MAGAZINE INDÉPENDANT DE LA COMMUNAUTÉ UBUNTU LINUX

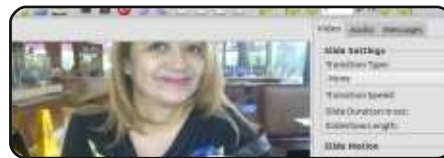
Rubriques

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

Command & Conquer p.06



Demandez au petit nouveau p.31



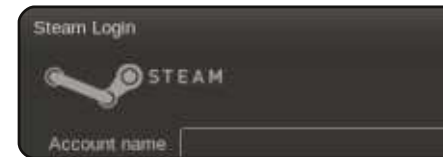
Labo Linux p.34



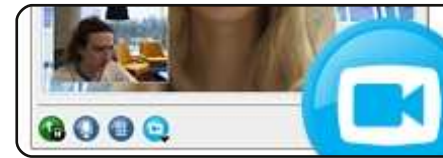
Certifié Ubuntu p.58



Actus Ubuntu p.04



Jeux Ubuntu p.54



Q&R p.51

DE RETOUR
LE MOIS PROCHAIN

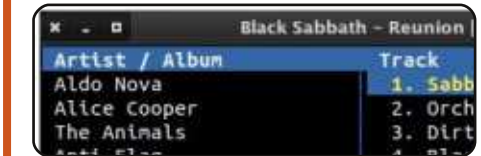
Femmes d'Ubuntu p.XX

Opinions

Mon histoire p.36



Mon opinion p.38



Critique p.40



Courriers p.42

DE RETOUR
LE MOIS PROCHAIN

Dév. Web p.XX



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

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



Ce magazine a été créé avec :



BIENVENUE DANS UN NOUVEAU NUMÉRO DU MAGAZINE FULL CIRCLE !

Un nouveau mois, un nouveau numéro. Les tutoriels habituels LibreOffice et Python s'y trouvent, accompagnés par un tutoriel sur le stockage des données avec SQLite. Ce mois-ci, le thème des Jeux Ubuntu est un peu celui de Steam. D'abord Dougn nous présente des actus du monde du jeu – il s'agit, pour la plupart, de jeux qui ont reçu le feu vert de Steam. Ensuite, un nouvel auteur, Jonathan, écrit sur la joie occasionnée par la découverte de Steam de Valve, qu'il nous décrit aussi. Un autre nouvel auteur, Joseph, fait une critique de Aeon Command (qui ne fait pas partie des jeux Steam).

J'aimerais remercier tous ceux qui ont pris le temps de répondre au sondage du mois dernier. Ce mois-ci, je vous en livre les résultats, basés sur les mille réponses reçues. Je ne peux pas garantir que nous traiterons tout ce que vous suggérez, mais je ferai de mon mieux. Encore une fois, je ne peux publier que ce que vous, nos lecteurs, nous envoyez. Aussi, alors que j'aimerais bien écrire sur des logiciels scientifiques/HAM/autres et/ou de leurs usages, nous ne sommes pas des savants/gens férus de HAM et nous devons donc nous fier aux lecteurs qui connaissent un domaine/une industrie spécifique pour nous soumettre des critiques/articles.

Au sujet des soumissions : avez-vous fait la mise à niveau de votre *buntu vers la 13.04 ? Comment cela s'est-il passé ? Sans problèmes ? Quelques petits soucis ? Ou une véritable catastrophe ? Écrivez-nous pour nous le dire. Qu'il s'agit d'Ubuntu, Kubuntu, Lubuntu ou Xubuntu, nous voulons savoir. Également à propos de dérivés comme Mint, par exemple.

Amitiés et gardons le contact !

Ronnie

ronnie@fullcirclemagazine.org



Le Podcast Full Circle

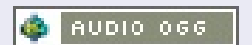
Tous les mois, chaque épisode couvre toutes les dernières informations concernant Ubuntu, les opinions, les critiques, les interviews et les retours d'utilisateurs. Le Side-Pod est une nouveauté, c'est un court podcast supplémentaire (irrégulier) en marge du podcast principal. On y parle de technologie en général et de choses qui ne concernent pas uniquement Ubuntu et qui n'ont pas leur place dans le podcast principal.

Vos animateurs

- Les Pounder
- Tony Hughes
- Jon Chamberlain
- Oliver Clark



<http://fullcirclemagazine.org/category/podcast>



Download



LA COMMUNAUTÉ SUR UBUNTU.COM

Daniel Holbach parle des inquiétudes concernant la suppression du lien « community » de la barre de navigation sur ubuntu.com. Il partage des détails au sujet du nouveau site Web communautaire en construction et invite tout le monde à participer pour que son lancement devienne réalité, en disant que « sans doute ce ne sera qu'une suite de petites tâches et que, donc, n'importe quelle aide serait fort appréciée ».

<http://daniel.holba.ch/blog/2013/04/community-on-ubuntu-dot-com/>

TESTER DES IMAGES UBUNTU TOUCH (MAINTENANT SOUS RARING !)

Nicholas Skaggs annonce la disponibilité d'images Ubuntu Touch dans l'ISO QA Tracker et encourage tout le monde à tester les images sur les 4 appareils pour lesquels elles sont disponibles.

<http://www.theorangenotebook.com/2013/04/testing-ubuntu-touch-images-now-with.html>

SORTIE D'UBUNTU 13.04 (RARING RINGTAIL)

Adam Conrad, qui fait partie de l'équipe des sorties Ubuntu, annonce la sortie d'Ubuntu 13.04 Raring Ringtail. Cette version met l'accent sur la qualité quotidienne, sur l'amélioration des performances, ainsi que sur les capacités de mise à l'échelle sur Server. Vous trouverez davantage de renseignements sur ces points à :

<http://www.canonical.com/content/ubuntu-1304-brings-dramatic-graphical-performance-enhancements>

<http://www.canonical.com/content/ubuntu-1304-delivers-openstack-high-availability-scalable-storage-and-big-data-deployment-ca>

Dans ce mail adressé à la liste de diffusion ubuntu-announce, Conrad a précisé que les variétés suivantes ont aussi annoncé leur sortie :

Kubuntu :
<http://www.kubuntu.org/news/kubuntu-13.04>

Xubuntu :
<http://xubuntu.org/news/13-04-release/>

Edubuntu :
<http://edubuntu.org/news/13.04-release>

Lubuntu :
<http://wiki.ubuntu.com/Lubuntu/Announcement/13.04>

Ubuntu Studio :
<http://ubuntustudio.org/?p=726>

Dans cette annonce Conrad a également souhaité la bienvenue à deux nouveaux venus à l'archive Ubuntu : Ubuntu GNOME et UbuntuKylin :

Ubuntu GNOME :
<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuGNOME>

UbuntuKylin :
<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuKylin>

<https://lists.ubuntu.com/archives/ubuntu-announce/2013-April/000171.html>

PAS DE SUPERCALIFRAGILISTIC-EXPIALIDOCIOUS SCORPIONFISH

Mark Shuttleworth félicite toute la communauté élargie Ubuntu pour la sortie de la 13.04 et révèle le nom de code de la prochaine version d'Ubuntu : Saucy Salamander. « La salamandre est l'une des créatures la plus magique qui existe ; c'est un indicateur primordial d'un environnement non pollué,

ce qui est une façon on ne peut plus appropriée de décrire le nouveau monde en train d'émerger autour d'Ubuntu Touch. [...] Et nous sommes également déçus – la vie est trop courte pour être lourdaud et guindé », précise Shuttleworth.

<http://www.markshuttleworth.com/archives/1252>

PABLO RUBIANES ET MARCOS COSTALES NOMMÉS AU CONSEIL LoCo

Sergio Meneses annonce les membres nouvellement nommés au Conseil LoCo : Pablo Rubianes et Marcos Costales ; il remercie tous les votants et signale que, comme toujours, il y avait de très bons candidats parmi lesquels choisir.

<http://lococouncil.ubuntu.com/2013/04/26/pablo-rubianes-and-marcos-costales-appointed-to-the-lococouncil/>



FIN DE VIE D'UBUNTU 8.04 (HARDY HERON), 10.04 (LUCID LYNX) DESKTOP ET 11.10 (ONEIRIC OCELOT), LE 9 MAI 2013

Adam Conrad, membre de l'équipe des sorties d'Ubuntu, annonce la fin de vie d'Ubuntu 8.04, de la version Desktop de la 10.04 et de la 11.10. Il fournit également les chemins vers la mise à niveau et des instructions pour la faire.

<http://fridge.ubuntu.com/2013/05/10/ubuntu-8-04-hardy-heron-end-of-life-reached-on-may-9-2013/>

<http://fridge.ubuntu.com/2013/05/10/ubuntu-10-04-lucid-lynx-desktop-end-of-life-reached-on-may-9-2013/>

<http://fridge.ubuntu.com/2013/05/10/ubuntu-11-10-oneiric-ocelot-end-of-life-reached-on-may-9-2013/>

UBUNTU DEVELOPER SUMMIT 13.05 VIRTUEL

Chris Johnston rappelle à la communauté qu'il faudrait participer au prochain Ubuntu Developer Summit virtuel, qui commence le 14 mai. Il met l'emphase sur les divers ateliers, les responsables d'ateliers et les participants. Johnston énumère aussi quel-

ques-uns des correctifs de bogues qui ont atterri sur le dernier portail du sommet. Il encourage tout le monde à continuer à rapporter des problèmes afin d'améliorer le portail et le UDS virtuel.

<http://www.chrisjohnston.org/ubuntu/virtual-ubuntu-developer-summit-13-05>

LE SITE WEB DE LA COMMUNAUTÉ

Daniel Holbach écrit au sujet du progrès sur la partie communautaire du site Web Ubuntu.com. « La première partie du travail est presque terminée. Michael Hall a configuré une instance de test Wordpress où nous déposons tout le contenu mis à jour, ce qui est déjà un grand exploit. Il est non seulement à jour, mais aussi beaucoup plus accueillant et convivial. L'équipe Canonical Web devrait nous aider à mettre à jour le style pour qu'il corresponde à celui du nouveau site ubuntu.com », précise-t-il.

<http://daniel.holba.ch/blog/2013/05/our-community-website/>

ANNONCE D'UN CONCOURS DE PHOTOS DU PANNEAU D'AFFICHAGE UBUNTU

David Planella annonce le concours de photos du panneau d'affichage Ubuntu pour des gens en Russie et en Ukraine. À partir du 13 mai et

jusqu'à la fin du mois, les participants peuvent soumettre des images de panneaux d'affichage montrant Dell et Ubuntu pour pouvoir gagner l'un des « prix succulents » comme un Dell XPS 13 sous Ubuntu, des produits Ubuntu et 100 Go de stockage sur Ubuntu One.

<http://fridge.ubuntu.com/2013/05/13/announcing-the-ubuntu-billboard-photo-contest/>

FIN DE L'UBUNTU DEVELOPER SUMMIT 13.05 : LES RÉSUMÉS DE SÉANCES PLÉNIÈRES ET D'ATELIERS [VIDÉO]

Jono Bacon et d'autres responsables d'ateliers pour l'Ubuntu Developer Summit 13.05 résument ce qui s'y est passé et les décisions prises lors des ateliers respectifs.

<http://www.youtube.com/watch?v=3SuSZXpdMMY>

UBUNTU OPEN WEEK (PORTES OUVERTES PENDANT UNE SEMAINE) POUR RARING : IL ARRIVE TRÈS BIENTÔT !

José Antonio Rey écrit à propos des Portes ouvertes Ubuntu pour ce cycle et explique les tenants et aboutissants de cet événement. Il mentionne aussi qu'une session Deman-

dez à Mark ! aura lieu, où « les membres de la communauté pourront poser des questions concernant le projet Ubuntu à Mark Shuttleworth (sabdf) [Ndt : self-appointed benevolent dictator for life]. N'oubliez pas de vous joindre à nous !

<http://ubuntuclassroom.wordpress.com/2013/05/20/ubuntu-open-week-for-raring-almost-here/>





Vous êtes sans doute beaucoup à avoir entendu dire, à un moment ou un autre, qu'une pratique admise pour garder à jour vos compétences de programmeur est d'apprendre un nouveau langage une fois par an. Je m'efforce de faire exactement cela et, pour cette raison, je suis sans cesse à la recherche de moyens pour le rendre plus facile et moins long. Ce mois-ci, j'aimerais vous présenter trois sites Web que j'ai trouvés et vous donner quelques conseils sur comment apprendre de nouveaux langages de programmation (avec ou sans connaissances préalables).

CODECADEMY

L'option la plus conviviale que j'ai trouvée – et de loin – s'appelle Codecademy ; il propose une méthode éditeur/interpréteur interactive pour l'apprentissage de Web Fundamentals, jQuery, JavaScript, Projects (Web), Python, Ruby, PHP et les API. Pour chacun des sujets énumérés il y a un « chemin » complet, généralement présenté de façon compréhensible, dont le but est de vous apprendre des compétences particulières. Chacun propose de très bonnes bases pour travailler

avec n'importe quel autre langage et, pour ces raisons, il m'est impossible de le recommander de façon assez éloquente. Il y a également des projets créés par des utilisateurs, en dehors des chemins typiques, dans lesquels vous pouvez vous lancer, si vous êtes le genre de programmeur qui n'arrive pas à décider où concentrer son énergie.

<http://www.codecademy.com>

D'autres fonctionnalités :

- Un système de chemins basé sur des points (et des pourcentages) pour vous permettre de progresser entre les chemins et pour vous inciter à continuer.
- La capacité pour n'importe quel utilisateur de créer des leçons (enseigner est une excellente façon de cimenter la compréhension de n'importe quel sujet).
- Des outils de programmation rapides, interactifs et en ligne. Ainsi, vous évitez les tracas de la configuration d'un environnement de programmation, surtout si vous avez de multiples appareils.
- Un système d'indice utile qui fournit juste assez d'informations pour vous aider quand vous êtes coincé.
- Le code complet, qui fonctionne, est donné au début du projet, pour vous aider à comprendre le code d'autres

gens, sans commentaires et sans que vous deviez le compiler vous-même.

À qui le recommanderais-je ? Je le recommanderais à n'importe qui désireux d'apprendre un langage de programmation. Si vous n'avez pas d'expérience, il devrait vous fournir toutes les informations dont vous pourrez avoir besoin, du moment où vous êtes d'accord pour lire très consciencieusement tout ce qui est écrit. Pour ceux qui connaissent déjà au moins un langage de programmation et ne veulent que devenir plus à l'aise avec un autre, Codecademy est un excellent choix. Il allie explications et exercices, ce qui vous permet de suivre tous les chemins rapidement. Il m'a fallu, par exemple, environ 3 heures pour terminer le chemin Ruby, avec 10 chapitres et environ 238 exercices. Ce ne sont pas les exercices les plus difficiles pour ceux qui ont de l'expérience, mais, après les avoir faits, vous comprendrez bien la syntaxe et les sémantiques du langage donné.

KHAN ACADEMY

Khan Academy propose un assez large choix de cours gratuits en ligne, traitant d'une foultitude de sujets,

notamment, l'informatique, les maths et la science. Il propose également quelques options de préparation à un examen pour ceux qui les préparent. Si vous voulez en apprendre davantage au sujet de la programmation (ou d'autres sujets) avec une méthode typiquement scolaire, Khan Academy est pour vous. Moi, personnellement, je n'ai fait qu'un ou deux cours, mais cela est dû principalement au fait que j'ai déjà vu ces sujets-là - à la fois au lycée et à l'université. D'après ce que j'ai pu voir, c'est bien fait et devrait fournir un service utile pour ceux qui aiment ce genre d'apprentissage.

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

À qui le recommanderais-je ? À n'importe qui sachant bien apprendre dans un environnement quasi universitaire avec des gens partageant le même point de vue et des exercices de base, ainsi que quelques vidéos de type cours magistral. Il se prête principalement aux gens qui n'ont jamais suivi de tels cours au lycée ou à l'université, ou à ceux qui veulent un cours de remise à niveau. Certes, il n'y a pas encore beaucoup de contenu pour l'informatique, mais il semble

être en croissance soutenue.

PROJECT EULER

Project Euler est un site Web qui n'a qu'un objectif : vous fournir en problèmes de mathématiques. Ces problèmes vont des plus banals à des exploits de calcul, risquant de vous écrabouiller le cerveau. Le gros hic ? Chaque problème est conçu afin que le calcul manuel de la solution prenne tant de temps qu'il est rendu impossible. Ainsi, vous devez programmer un algorithme (dans le langage que vous voulez) pour calculer la réponse. Pour répondre à beaucoup des questions, vous devez trouver et implémenter l'algorithme juste afin de trouver une solution dans un laps de temps raisonnable (moins d'une minute). Leur système vous permet d'accéder au fil de discussion de ce problème-là, uniquement quand vous l'aurez résolu, ce qui veut dire que vous pouvez partager et discuter de vos algorithmes avec d'autres dans le domaine. Si vous n'êtes pas amateur de mathématiques, ou ne connaissez aucun langage de programmation, ou n'avez pas de bases solides dans les maths appliquées à la programmation (et n'êtes pas disposé à développer ces compétences), alors Project Euler n'est pas pour vous. Pour quiconque croit que cela a l'air amusant, je vous souhaite

bonne chance avec certains des sujets les plus complexes.

<http://projecteuler.net/>

À qui le recommanderais-je ? À des amateurs de programmation, des mathématiques et/ou de la résolution des problèmes. Si vous voulez bien apprendre, vous pourrez vous débrouiller assez bien, mais une certaine connaissance des bases vous serait utile. Je vais dire ceci : « Les problèmes n'ont pas l'air d'être triés par difficultés. Ainsi, si vous êtes bloqué, essayez le suivant, il pourrait très bien être plus facile ! »

CONSEILS GÉNÉRAUX

Pour quiconque aimerait avoir mes conseils sur l'apprentissage de la programmation, ou pour maintenir ses compétences à jour, je n'ai qu'un conseil principal : faites de la programmation ! Plus vous utilisez un langage et plus solide sera votre compréhension de la théorie, et la théorie est souvent la chose la plus difficile à comprendre. Une fois la théorie comprise, vous pouvez généralement l'appliquer à n'importe quel langage et apprendre la syntaxe et la sémantique d'un langage n'est ordinairement pas très difficile.

Si vous n'êtes pas certain de savoir

quoi programmer, Project Euler peut vous aider. Et puis écrire de courts scripts à utiliser dans Conky peut aussi être une bonne façon de vous habituer à écrire des scripts. Souvent, il est vrai, vous apprenez le plus de grands projets, mais tenir ses connaissances fondamentales à jour est utile, jusqu'à ce que vous soyez tout d'un coup inspiré à tenter un grand projet.

Quel langage devriez-vous apprendre ? Cela dépend entièrement de votre objectif. Si vous essayez de trouver un langage qui aidera à automatiser votre environnement Linux (ou que, sinon, vous espérez quelque chose à intégrer dans Conky), je pourrais recommander Bash, Lua ou Python. Si c'est la programmation Web qui vous intéresse, Ruby on Rails, PHP ou Python pourraient aussi être utiles. Si vous espérez apporter votre aide à un projet Open Source, la plupart sont écrits en C ou C++, bien que cela dépende du projet précis auquel vous pensez. Quoi que vous apprenez, rappelez-vous que la théorie derrière les méthodes est universelle ou presque, alors choisissez celui qui vous met le plus à l'aise !

Vous êtes bloqué sur une erreur et ne trouvez pas de solution sur Google ! Beaucoup des langages de programmation ont des canaux IRC

dédiés. Dans de tels endroits, il y a en règle générale quelques personnes qui se feront un plaisir de vous aider à résoudre vos problèmes. Parfois, vous pourriez même croiser le développeur du langage ! La meilleure façon d'obtenir une réponse est a) de mettre votre code sur pastebin et b) d'être concis !

J'espère que j'ai réussi à fournir à quiconque s'intéresse à la programmation un point de départ. Il existe sans doute beaucoup d'autres sites Web pertinents. Si quelqu'un a des préférences personnelles, n'hésitez pas à m'envoyer un courriel à lswest34@gmail.com avec le nom du site, ou des questions, commentaires ou suggestions que vous avez sur C&C en général. Si vous m'envoyez un mail, veuillez mettre « FCM » ou « C&C » dans la case objet !



Lucas a appris tout ce qu'il sait en endommageant régulièrement son système et en n'ayant alors plus d'autre choix que de trouver un moyen de le réparer. Vous pouvez lui écrire à : lswest34@gmail.com.



Nous allons laisser de côté ce mois-ci notre programme TVRage pour répondre en partie à une question d'un lecteur. On m'a demandé de parler de Qt Creator et comment l'utiliser pour concevoir des interfaces utilisateur pour des programmes Python.

Malheureusement, que je sache, le support de Qt Creator n'est pas encore prêt pour Python. Il est effectivement en cours d'élaboration, mais n'est pas tout à fait « prêt pour les heures de grande écoute ».

Ainsi, afin de nous préparer pour ce futur article, nous allons travailler avec QT4 Designer. Vous aurez besoin d'installer (si ce n'est pas déjà fait) python-qt4, qt4-dev-tools, python-qt4-dev, pyqt4-dev-tools et libqt4-dev.

Une fois que c'est fait, vous trouverez QT4 Designer sous Applications > Programmation. Allez-y et lancez-le. Vous devriez voir quelque chose comme ceci :

Assurez-vous que « Main Window » est sélectionné et cliquez sur le bouton « Créer ». Vous verrez alors un formulaire vierge sur lequel vous pouvez faire glisser et déplacer des contrôles.

La première chose à faire est de redimensionner la fenêtre principale. Réglez-la à environ 500x300. Vous pouvez voir sa taille en regardant l'éditeur de propriétés dans la partie « géométrie » sur le côté droit de la fenêtre du concepteur. Maintenant, faites défiler vers le bas la liste de l'éditeur de propriétés jusqu'à ce que vous voyiez « windowTitle ». Remplacez le texte « MainWindow » par « Python Test1 ». Vous devriez voir le changement dans la barre de titre de la fenêtre de conception : « Python Test1 - untitled* ». C'est maintenant un bon moment pour sauvegarder notre projet. Nommez-le

« pytest1.ui ». Ensuite, nous allons mettre un bouton sur notre formulaire. Ce sera un bouton pour quitter le programme de test. Sur le côté gauche de la fenêtre du concepteur, vous verrez toutes les commandes qui sont disponibles. Trouvez la section « Buttons » et faites glisser un « Push Button » sur le formulaire. Contrairement aux concepteurs graphiques que nous avons utilisés dans le passé, vous n'avez pas à créer des grilles pour contenir vos contrôles lorsque vous utilisez QT4 Designer. Déplacez le bouton presque au centre en bas du formulaire. Si vous regardez l'éditeur de propriétés

sous « géométrie », vous verrez quelque chose comme ceci :

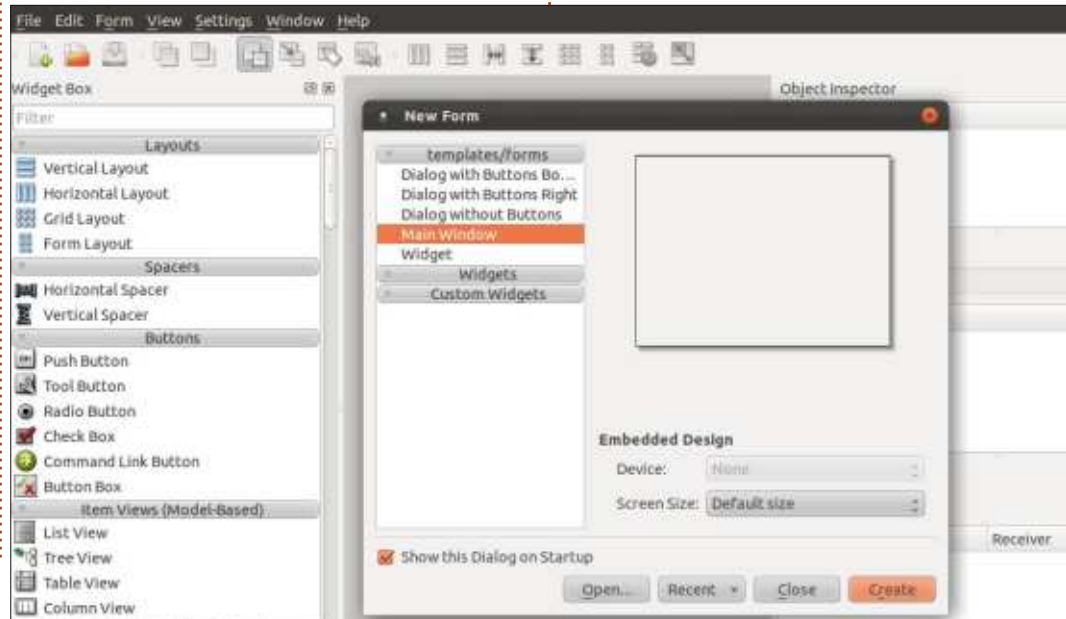
```
[ (200,260) , 97x27 ]
```

Dans les parenthèses se trouvent les positions X et Y de l'objet (bouton-poussoir dans ce cas) sur le formulaire, suivies par sa largeur et sa hauteur. J'ai positionné le mien en 200,260.

Juste au-dessus se trouve la propriété « objectName » qui, par défaut, est réglée sur « pushButton ». Changez cela en « btnQuitter ». Maintenant, faites défiler vers le bas la liste de l'éditeur de propriétés jusqu'à la section « QAbstractButton », et définissez la propriété « text » à « Quitter ». Vous pouvez voir sur notre formulaire que le texte sur le bouton a changé.

Maintenant, ajoutez un autre bouton et positionnez-le en 200,200. Réglez sa propriété objectName à « btnCliqueMoi » et son texte à « Cliquez-moi ! ».

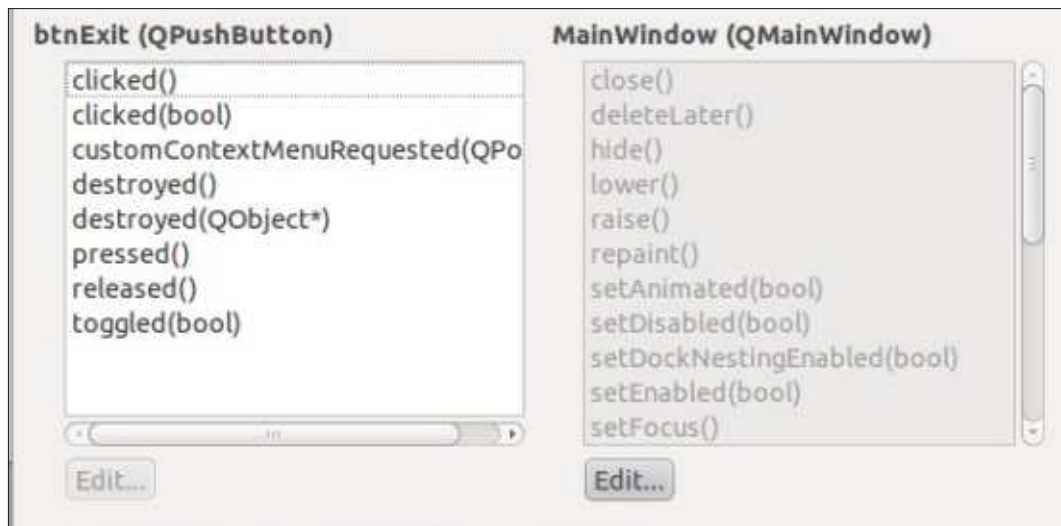
Ensuite, ajoutez une étiquette (Label). Vous la trouverez dans la boîte à outils sur la gauche, sous « Display Widgets ». Mettez-la à proximité du centre du formulaire (j'ai mis la mienne en 210,130),



et réglez sa propriété `objectName` à `lblAffichage`. Nous voulons la rendre plus grande qu'elle n'est par défaut, réglez donc sa taille à quelque chose comme `221 x 20`. Dans l'éditeur de propriétés, descendez jusqu'à la section « `QLabel` », et définissez l'alignement horizontal à « `AlignHCenter` » (AlignementCentreH). Mettez le texte à vide. Nous réglerons le texte dans le code lorsque le `btnCliqueMoi` sera cliqué. Maintenant, sauvegardez à nouveau le projet.

SLOTS ET SIGNAUX

La section suivante est peut-être un peu difficile à faire entrer dans votre tête, surtout si vous avez été avec nous pendant une longue période et avez utilisé les concepteurs graphiques précédents. Dans les autres concepteurs, nous avons utilisé des événements qui se sont déclenchés quand on a cliqué sur un objet, comme un bouton. Avec QT4 Designer, les événements s'appellent des signaux et la fonction appelée par ce signal s'appelle un slot. Donc, pour notre bouton `Quitter`, nous utilisons le signal « cliquer » pour appeler le slot « fermeture de la fenêtre principale ». Êtes-vous totalement perdus maintenant ? Je l'étais quand j'ai eu affaire à QT au début, mais cela commence à sembler logique après un certain temps.



Heureusement, il existe un moyen très simple pour utiliser les slots et les signaux prédéfinis. Si vous appuyez sur la touche `F4` du clavier, vous irez dans le mode d'édition des signaux et des slots. (Pour sortir du mode d'édition, appuyez sur `F3`.) Maintenant, faites un clic gauche et maintenez le bouton `Quitter` enfoncé, puis faites glisser légèrement vers le haut et vers la droite, en dehors du bouton et sur le formulaire principal, puis relâchez le clic. Vous verrez une fenêtre de dialogue qui ressemble à celle ci-dessus.

Cela nous donnera un moyen facile de connecter le signal « `clicked` » au formulaire. Sélectionnez la première option sur la gauche qui devrait être « `clicked()` ». Cela activera la partie droite de la fenêtre et sélectionnera l'option « `close()` » dans la liste, puis

cliquez sur « `OK` ». Vous verrez quelque chose qui ressemble à ceci :



Le signal de clic (événement) est lié à la routine de clôture de la fenêtre principale.

Pour le signal `clicked` de `btnCliqueMoi`, nous le gérons dans le code.

Enregistrez le fichier une fois de plus. Quittez QT4 Designer et ouvrez un terminal. Allez dans le répertoire où vous avez enregistré le fichier. Maintenant, nous allons générer un fichier python en utilisant l'outil en ligne de commande `pyuic4`. Cela va lire le fichier `.ui`. La commande sera :

```
pyuic4 -x pytest1.ui -o
pytest1.py
```

Le paramètre `-x` indique d'inclure le code pour exécuter et afficher l'interface utilisateur. Le paramètre `-o` indique de créer un fichier de sortie plutôt que de simplement afficher le fichier sur la sortie standard. Une chose importante à noter ici : assurez-vous d'avoir vraiment tout fait dans QT4 Designer avant de créer le fichier python, sinon il sera complètement réécrit et vous devrez recommencer à partir de zéro.

Une fois que vous aurez fait cela, vous aurez votre fichier python. Ouvrez-le dans votre éditeur de texte favori.

Le fichier lui-même ne contient que 60 lignes environ, y compris les commentaires. Nous n'avons placé que quelques contrôles, c'est pour cela qu'il n'est pas très long. Je ne vais pas montrer beaucoup de code. Vous devriez être en mesure de suivre la plupart du code maintenant. Cependant, nous allons créer et ajouter d'autres codes afin de mettre la fonctionnalité pour définir le texte de l'étiquette.

La première chose que nous devons faire est de copier la ligne de signal et de slot et la modifier. Quelque part autour de la ligne 44 devrait se trouver

le code suivant :

```
QtCore.QObject.connect(self.b
tnQuitte
QtCore.SIGNAL(_fromUtf8("cl
icked()")), MainWindow.close)
```

Copiez-le, et recolliez-le juste en dessous. Puis modifiez-le en :

```
QtCore.QObject.connect(self.b
tnCliqueMoi,
QtCore.SIGNAL(_fromUtf8("click
ed()")), self.reglerAffichage)
```

Ceci va créer la connexion signal/slot pour notre routine qui va régler le texte de l'étiquette. Sous la routine retranslateUi, ajoutez le code suivant :

```
def reglerAffichage(self) :

self.lblAffichage.setText(_fr
omUtf8("Ca chatouille!!!"))
```

J'ai trouvé le nom setText dans la ligne d'initialisation dans la routine setupUi.

Maintenant, exécutez votre code. Tout devrait fonctionner comme prévu.

Bien que ce soit un exemple très simple, je suis sûr que vous êtes assez avancé pour jouer avec QT4 Designer et vous faire une idée de la puissance de l'outil.

Le mois prochain, nous reviendrons de notre détour et commencerons à travailler sur l'interface utilisateur pour notre programme de TVRage.

Comme toujours, le code peut être trouvé sur pastebin à <http://pastebin.com/FniB3s85> pour le code .ui et <http://pastebin.com/K7zViFu3> pour le code python. [NdT: code traduit par l'équipe francophone.]

Pour le code original, voir <http://pastebin.com/98fSasdb> pour le code .ui et <http://pastebin.com/yC30B885> pour le code python.

Rendez-vous la prochaine fois.



Greg Walters est propriétaire de Rainy-Day Solutions LLC, une société de consultants à Aurora au Colorado, et programmeur depuis 1972. Il aime faire la cuisine, marcher, la musique et passer du temps avec sa famille. Son site web est www.thedesignedgeek.net.

MON HISTOIRE COURTE

par Anthony Venable

Cette histoire commence début 2010. J'étais sans le sou à ce moment et j'essayais de trouver un système d'exploitation gratuit. J'avais besoin d'un qui puisse tourner sur mes PC à la maison. J'avais cherché sur internet mais n'ai rien trouvé pendant longtemps. Un jour, à Barnes & Noble [Ndt : grande librairie], j'ai vu un magazine sur Linux. (Bien que j'en aie entendu parler avant, je n'y avais jamais pensé comme à quelque chose que je serais capable d'utiliser.) Quand j'ai demandé à des personnes que je savais être des professionnels de l'informatique, ils m'ont répondu que c'était pour les experts et que c'était difficile à utiliser. Je n'entendais jamais rien de positif sur Linux. Je suis vraiment étonné de ne pas être tombé dessus plus tôt.

Quand j'ai lu le magazine, j'ai découvert Ubuntu 9.10 - Karmic Koala. Cela avait l'air vraiment très bien, comme si c'était exactement ce que je recherchais. Par conséquent, très excité, je l'ai ramené à la maison et, à ma grande surprise, il fut tellement facile de l'installer sur mon PC que j'ai décidé de le laisser en parallèle avec Windows XP en double amorçage. Je n'ai fait que mettre le CD dans le lecteur et les instructions étaient si détaillées qu'il aurait fallu être très limité pour ne pas comprendre comment configurer le tout.

Depuis, je suis très satisfait d'Ubuntu en général et j'ai pu tester les versions ultérieures comme la 10.04 (Maverick Meerkat) et la 10.10 (Lucid Lynx). J'attends les futures versions pour voir comment ils intégreront le contrôle multitactile encore mieux que dans la 10.04.

Cette expérience montre, encore une fois, comment j'arrive à trouver les meilleurs trucs par accident.



Être capable de créer des formules dans le module Math de LibreOffice est bien, mais comment faire si vous devez insérer une formule dans un document texte ? L'intégration entre Writer et Math vous permet d'insérer des formules dans votre texte, de numéroter les équations, de référencer les équations numérotées et d'insérer des équations créées dans le module Math.

INSERTION D'UNE FORMULE DANS WRITER

Une formule s'insère par les menus Insertion > Objet > Formule. L'éditeur de formules s'ouvre en bas de la fenêtre de Writer et la fenêtre flottante

Éléments s'ouvre aussi. [Ndt : Elle s'active/se désactive par le menu Affichage > Éléments.] Une bordure de cadre apparaît dans le document où la formule sera affichée. Vous pouvez utiliser l'éditeur de formules comme vous le feriez dans le module Math. Lorsque vous aurez fini de créer votre formule, appuyez sur la touche Échappe ou cliquez n'importe où dans le document, en dehors du cadre de la formule.

Dans Writer, les formules sont des objets OLE et, par défaut, sont insérées en tant que caractères, ce qui signifie qu'elles restent sur la même ligne que le texte. Vous pouvez modifier la façon dont le texte s'adapte autour de la formule en changeant le point d'ancrage.

Faites un clic droit sur la formule, Ancrer > À la page. La formule étant ancrée à la page, vous pouvez la déplacer à l'endroit où vous voulez dans le document.

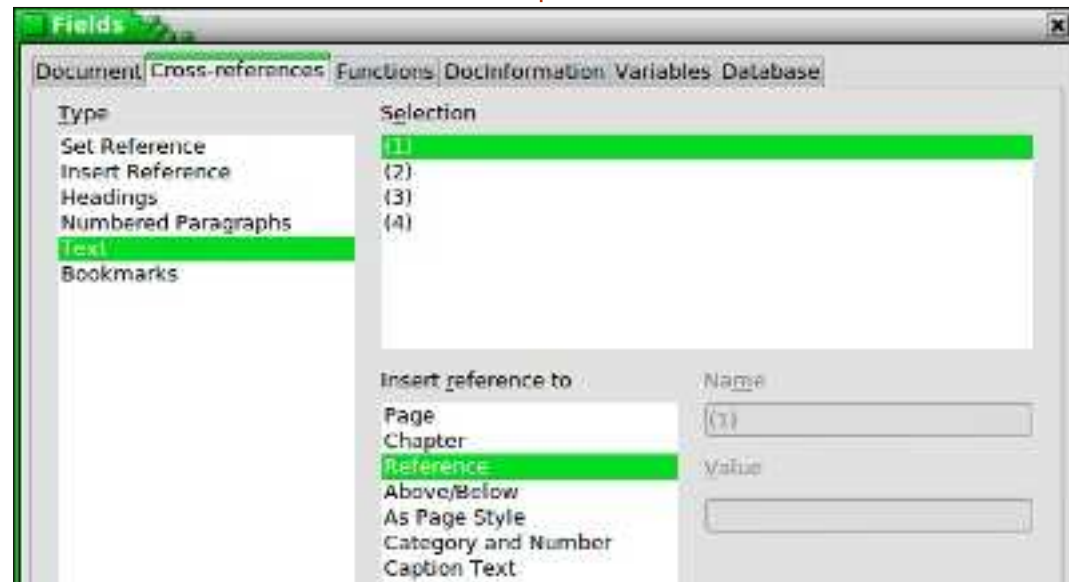
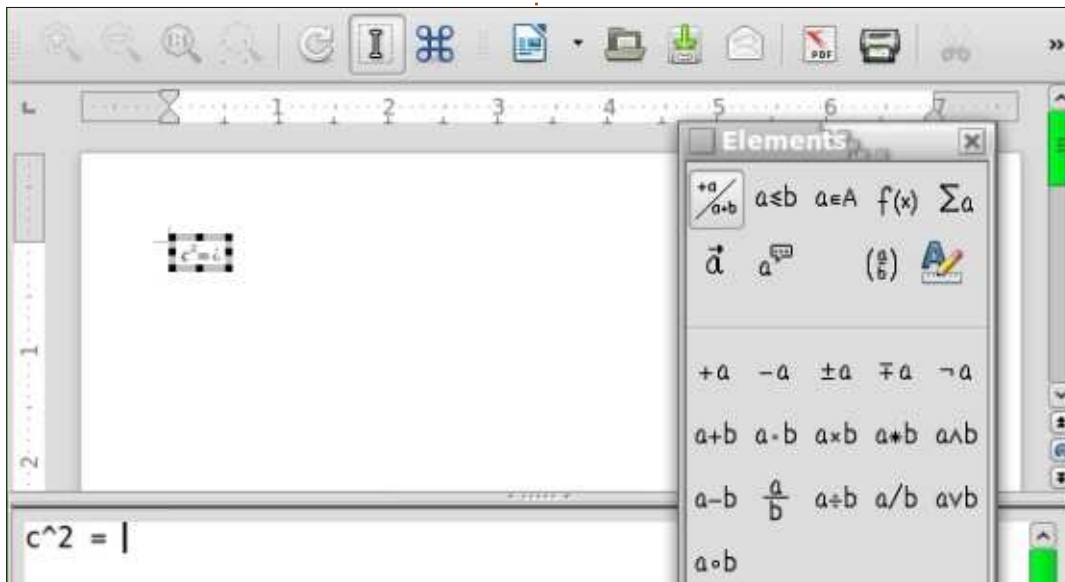
TRANSFORMER L'ÉDITEUR DE FORMULES EN UNE FENÊTRE FLOTTANTE

Si l'éditeur de formules fixé en bas de la fenêtre ne vous convient pas, vous pouvez le détacher comme une fenêtre flottante en appuyant sur Ctrl et en double-cliquant sur la bordure. Vous pouvez également cliquer dessus et faire glisser la bordure pour détacher l'éditeur de formules. Une fois qu'il est détaché, vous pouvez le déplacer à

l'endroit qui vous convient le mieux. Appuyez sur Ctrl et double-cliquez sur la bordure pour de nouveau attacher l'éditeur de formules en bas de l'écran.

NUMÉROTÉ ET RÉFÉRENCER DES ÉQUATIONS

Souvent, vous aurez besoin de numéroter les équations afin de les référencer dans votre texte. Writer vous facilite la gestion de ces références. La numérotation des équations est l'une des meilleures fonctions cachées de Writer. Sur une nouvelle ligne dans Writer, tapez « nf » et appuyez sur F3. Le « nf » est remplacé par une équation numérotée. Double-cliquez sur l'équation pour



Einstein's equation (1). Integral with limits (2). Pythagorean Theorem (3). A Matrix (4).

la modifier et insérer votre propre équation.

Pour créer une référence à l'équation numérotée, choisissez dans la barre de menus Insertion > Renvoi. Dans le champ Type de champ [Ndt : à gauche], sélectionnez Texte. Dans la liste de sélection [Ndt : Sélection à droite], sélectionnez l'équation que vous souhaitez référencer. Dans la zone Insérer une référence à, sélectionnez Référence ou Numérotation. Référence comprendra la parenthèse, mais Numérotation utilisera juste un nombre.

MODE TEXTE

Dans la plupart des cas, vous aurez numéroté et référencé vos grandes formules. Parfois, vous aurez besoin d'utiliser

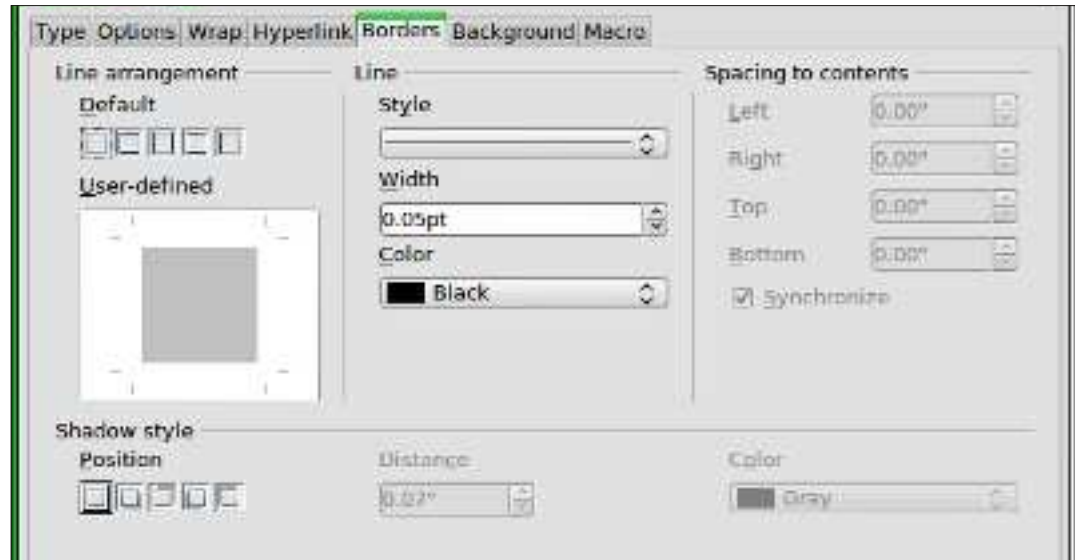
Samples in text mode

une formule plus importante dans le corps du texte. Lorsque vous le ferez, utilisez Format > Mode texte lors de l'édition de la formule. Ce Mode texte va tenter d'adapter la formule à la hauteur du texte. Numérateurs et dénominateurs sont réduits, et les limites pour les sommes et intégrales sont « poussées » vers la droite plutôt que vers le haut et le bas.

MODIFICATION DE L'OBJET FORMULE

Comme je l'ai mentionné plus tôt, les formules sont affichées dans des cadres d'objets OLE dans Writer. Cela signifie que vous pouvez ajouter des arrière-plans, des bordures, des retours à la ligne et des marges à votre formule. Pour changer un cadre d'objet formule, sélectionnez la formule en cli-

$$\sum_{i=2}^5 i^2 \quad \text{and} \quad \frac{x+2-y}{z^2+y}$$



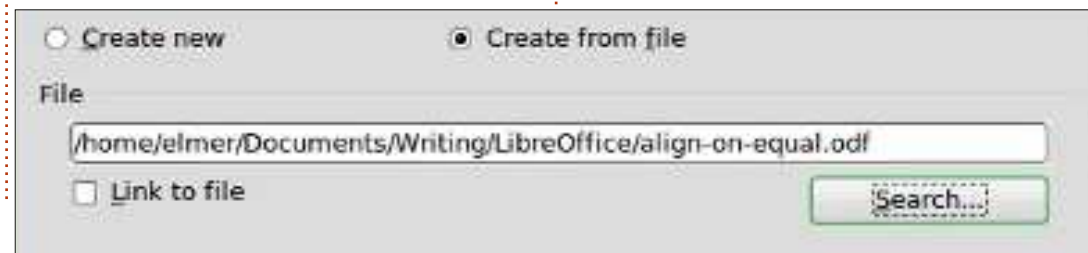
quant une fois, et Format > Cadre/Objet dans le menu. La boîte de dialogue de l'objet s'ouvre. Vous pouvez également ouvrir la boîte de dialogue objet par un clic droit sur la formule, puis cliquer sur Objet.

Si vous avez besoin de définir par défaut un élément qui s'applique à tous les objets formule, vous pouvez modifier le style de cadre de la formule dans la fenêtre des styles. Vous trouverez le style de formule dans la catégorie des cadres de la fenêtre Styles et formatage. [Ndt : menu Format > Styles et Formatage ou F11.]

CRÉER UNE BIBLIOTHÈQUE DE FORMULES

Si vous utilisez souvent des formules dans vos documents, vous pouvez créer une bibliothèque de formules. Lorsque vous enregistrez des formules créées dans le module Math, elles se sauvegardent sous forme de fichiers ODF. Vous pouvez enregistrer des formules à partir de vos documents à l'aide du clic droit et en sélectionnant « Enregistrer la copie sous ».

Pour insérer une formule à partir de



vosre bibliothèque, sélectionnez Insertion > Objet > Objet OLE dans la barre de menus. Sélectionnez « Créer à partir d'un fichier » et recherchez ou tapez le chemin d'accès au fichier ODF à insérer.

CONCLUSIONS

L'utilisation de formules dans Writer est réellement très facile, elle rend la création de documents contenant des formules mathématiques poussées une tâche assez simple. Vous pouvez numérotter les formules et les référencer dans votre texte. Par l'utilisation du mode texte, vous pouvez créer des formules dans vos paragraphes qui s'alignent aussi bien que possible avec le flux du texte. Vous pouvez changer l'apparence de votre formule en éditant le cadre de l'objet OLE inséré. L'export, puis l'import, de formules que vous créez dans le module Math est possible dans votre document Writer par l'insertion d'un objet OLE.

CRITIQUE RAPIDE : UBUNTU 4.10

par Anas Alsaïdy

Après avoir téléchargé le fichier ISO, je l'ai gravé sur un CD, redémarré mon ordinateur, et j'ai lancé le CD. J'ai eu un problème avec le CD qui ne voulait pas démarrer, mais restait bloqué au niveau du chargement. Donc, j'ai dû l'essayer par le biais de VirtualBox. Dans VirtualBox, je n'ai eu aucun problème avec le démarrage et cela a fonctionné exactement comme prévu.

La première chose que j'ai remarquée, c'est le bon vieil environnement de bureau GNOME que j'ai vraiment aimé. La deuxième chose était les anciennes versions des applications modernes tels que GIMP, OpenOffice, Gedit, etc.

Inconvénients :

- Je n'aimais point le papier peint, qui était affreux, même pour un OS sorti en 2004.
- Je n'aimais pas le thème brun laid non plus. Heureusement, cependant, il y avait beaucoup de thèmes entre lesquels je pouvais basculer.
- Un problème est survenu et je ne pouvais pas sauvegarder quoi que ce soit, mais je pense que c'était la faute à mon ordinateur.

Avantages :

- Il est rapide. Vraiment rapide.
- Je n'ai pas eu de problèmes avec les tâches multiples.
- J'ai vraiment aimé les vieux menus GNOME ainsi que le gestionnaire des paramètres. Mais vraiment pas, pas le thème !

J'ai déjà dit que ça allait vite ; parce qu'il est vraiment rapide, j'ai lancé beaucoup d'applications et tout s'est bien passé, sauf pour GIMP. Il ralentissait tout le système et j'ai dû redémarrer la machine, mais ce n'était pas un problème, car j'utilisais VirtualBox. Et tout le reste était très rapide.

Ubuntu 4.10 était certainement un excellent système, mais apparemment il ne peut pas remplacer les nouvelles versions d'Ubuntu. Mais, sincèrement, j'ai vraiment aimé ce système d'exploitation ; l'ayant utilisé, j'avais l'impression que ses versions ultérieures seraient bonnes et elles le sont, vraiment. J'ai lu que le magazine a besoin de notre aide, alors j'ai décidé d'écrire sur mon expérience avec cette vieille distrib. Habituellement, les critiques portent sur de nouvelles choses modernes, mais je voulais faire un peu plus original que les autres.



Elmer Perry a commencé à travailler et programmer sur Apple IIE, puis il y a ajouté de l'Amiga, pas mal de DOS et de Windows, une pincée d'Unix, et un grand bol de Linux et Ubuntu.



Fondamentalement, il y a deux façons de stocker des données sur un disque. Dans le temps, il fallait créer de nombreux fichiers. Chaque programme devait émettre de façon exacte des « reads » et des « writes » au niveau du fichier, afin de garantir que la « base de données » soit entretenue dans un état correct ; ainsi, c'était une sorte de « base de données », mais il fallait la réinventer pour chaque application importante. La base de données était, en fait, programmée en dur dans le logiciel et une petite modification à la base de données pouvait potentiellement nécessiter un effort massif de programmation.

Une véritable base de données est simplement une collection structurée de données. Il existe de nombreuses variétés de bases de données, mais de loin le genre le plus populaire utilise le « Structured Query Language » ou SQL, comme langage utilisé pour l'accès et le contrôle. Il existe de nombreuses implémentations de bases de données SQL, et SQLite en est un exemple populaire. Le choix de la base de données dépend de l'application ; si elle est en réseau ou pourrait impliquer de nombreuses mises à jour simultanées, alors SQLite ne serait pas recommandé. Ce-

pendant, parmi « l'entrée de gamme », sans réseau et avec des mises à jour simultanées pas trop nombreuses, SQLite présente de nombreux avantages, tels que la configuration quasi-nulle, la faible empreinte mémoire, et donne tout de même une taille de base de données maximale d'environ 2 téraoctets. Il prétend n'occuper que 350 Ko de mémoire environ. Ainsi SQLite est idéal pour n'importe quel PC. C'est (peut-être) la base de données la plus largement utilisée et il se trouve qu'elle est Open Source. Elle peut même être utilisée sur votre téléphone mobile...

Avec notre base de données relationnelle, nous voulons :

- des structures de données complexes ;
- la facilité d'utilisation ;
- un accès simple à partir de n'importe quel langage de programmation ;
- des instructions de base de données dans une langue proche de l'anglais ;
- l'atomicité – si une transaction effectue plusieurs mises à jour de plusieurs fichiers, soit elle exécute toutes les mises à jour (si elle réussit), soit aucune mise à jour (si elle échoue).

Heureusement (pour nous), la base de données relationnelle a été inventée il y a quelque temps (1970), avec un

langage simple, le « langage structuré de requêtes » ou SQL, avec lequel on la contrôle et on y accède. Toutes les versions de SQL sont largement standardisées, donc il suffit de l'apprendre une seule fois.

Un exemple d'instruction SQL simple (pour insérer des données dans une base de données) :

```
INSERT INTO table1  
VALUES(250,84, 'Le rapide  
renard brun sauta sur le  
chien paresseux');
```

Une commande SQL commence par un verbe, éventuellement suivi de plusieurs qualificatifs, et se termine toujours par un point virgule. J'ai suivi une convention commune en écrivant les mots clés SQL en majuscules.

Outre l'aspect zéro configuration de SQLite, il y a un avantage supplémentaire pour le néophyte SQL : Firefox utilise SQLite pour gérer les caches internes, les signets, l'historique, etc. Et donc Firefox a jugé utile d'écrire une extension graphique qui facilite grandement le prototypage et la création de votre propre base de données SQLite.

Pratiquement tous les langages de programmation prennent en charge SQL – vous pouvez même exécuter le programme à partir de la ligne de commande – mais nous allons prototyper notre base de données de la manière simple. Je vais vous donner un ou deux exemples simples d'utilisation en Python.

J'espère que vous utilisez Firefox comme navigateur, car vous avez besoin d'installer une extension (SQLite Manager 0.7.7) afin de charger une interface graphique complète qui permettra la ligne de commande, l'exécution et les tests de votre SQL. Dès que ce que vous voyez vous plaît, vous pouvez transférer les instructions SQL dans votre langage de programmation préféré, qui pourrait être n'importe quoi comme BASH ou BASIC.

Pour ajouter la bonne extension pour Firefox :

- dans Firefox, cliquez sur le menu Outils > Modules complémentaires ;
- dans la boîte de recherche, saisissez SQLite Manager, vous devriez voir une entrée ;
- cliquez dessus et vous devriez voir une boîte de dialogue vous demandant de confirmer votre décision.



Vous devrez alors redémarrer Firefox pour que cela prenne effet.

Nous sommes maintenant prêts à commencer, mais nous devrions faire un peu de conception de base de données avant de nous lancer.

Une base de données SQL a une structure très simple : elle consiste en un certain nombre de tables qui ressemblent beaucoup à des feuilles de calcul ; elles ont un nombre prédéfini de colonnes (défini lors de la création de la table), et un nombre illimité de lignes.

Il n'y a effectivement aucune étiquette de ligne ; nous utilisons les données elles-mêmes pour mettre en relation une ligne de données d'une table à une ligne de données dans une autre table. Il n'y a aucune limite au nombre de tables, même si celui-ci devient rarement très grand.

Cela soulève probablement la question de la performance lorsqu'on travaille sur de grandes bases de données.

Cela ne fait pas que patiner parmi des quantités de données (même si cela peut arriver avec de mauvaises conceptions). Dans les coulisses, SQL maintient un certain nombre d'index, certains créés automatiquement et certains facultativement créés par l'utilisateur. De nombreuses opérations de base de données sont simplement des opérations sur ces index efficaces.

Il est important de souligner qu'une base de données SQLite est stockée comme un seul grand fichier, ce qui rend les sauvegardes, qui sont très importantes, particulièrement faciles.

L'APPLICATION

Un exemple artificiel : supposons que nous ayons un groupe d'étudiants qui vont chacun passer un certain nombre d'examens. Nous devons enregistrer les examens passés, le nom de l'étudiant et ses coordonnées (afin de savoir où on envoie les résultats). L'accent est vraiment mis sur la simplicité !

J'ai essayé de suivre une convention de nommage simple : pour les noms de tables le préfixe « T », les noms de colonnes sont en minuscules, et les instructions SQL sont en majuscules.

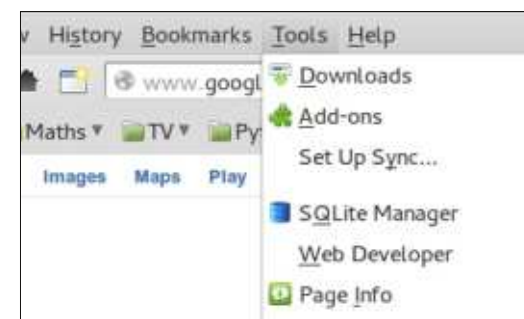
Nous allons créer quatre tables : **Tetudiant** (une ligne par élève). **Tadresse** (une ligne par adresse pour chaque élève). **Tnom_examen** (une ligne pour chaque série d'examens – une liste des titres d'examens). **Texamens** (une ligne par étudiant et par examen passé).

Notez que nous aurions pu stocker l'adresse dans le tableau Tetudiant dans un nombre prédéfini de champs, mais combien ? Il y a forcément quelqu'un qui aura besoin de plus de lignes pour son adresse que ce que nous aurions prévu.

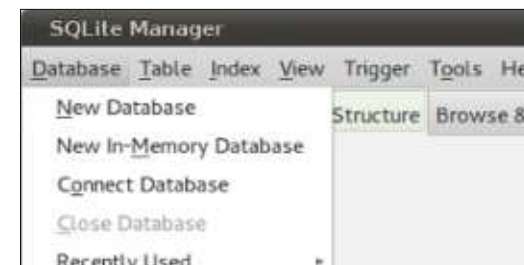
Ce processus par lequel un champ extensible est déplacé dans une table secondaire est un exemple de « normalisation » et est une caractéristique importante de la conception de base de données.

Un raisonnement similaire justifie la création de la table Tnom_examen car nous ne voulons pas être obligés de rentrer le titre complet de l'examen pour chaque étudiant – nous pouvons simplement saisir un identifiant d'examen.

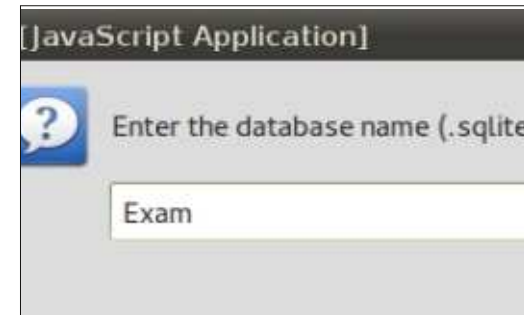
Tout d'abord, nous devons créer notre base de données, il est donc temps de lancer Firefox, et de cliquer sur le menu Outils > SQLite Manager (ci-après, col. 4).

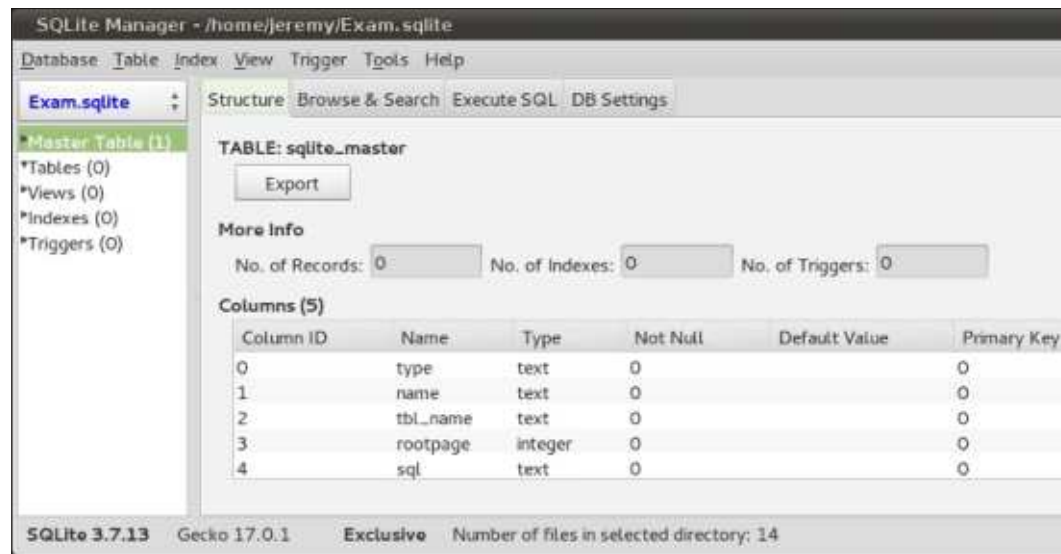


Vous verrez alors un écran plutôt clairsemé ; choisissez Base de données dans le menu et cliquez sur Nouvelle base de données :



Nous allons appeler notre base de données « Examen ». Saisissez Examen dans la boîte de dialogue – le système ajoutera .sqlite à la fin et vous demandera de choisir un dossier pour la mettre – je vous suggère de choisir votre répertoire personnel :



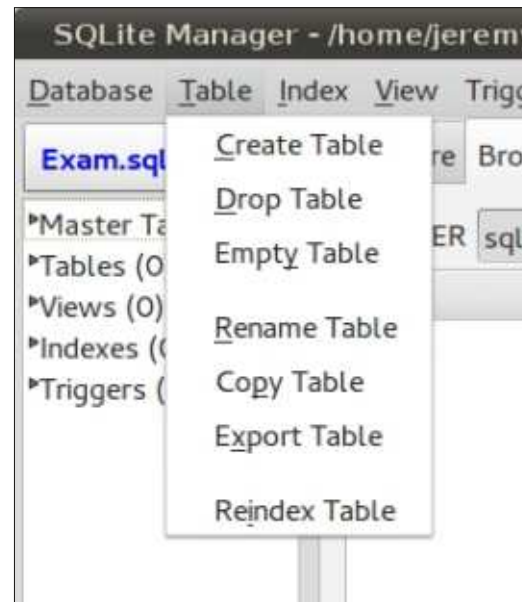


Cela nous donne un écran initial d'aspect assez compliqué (ci-dessus).

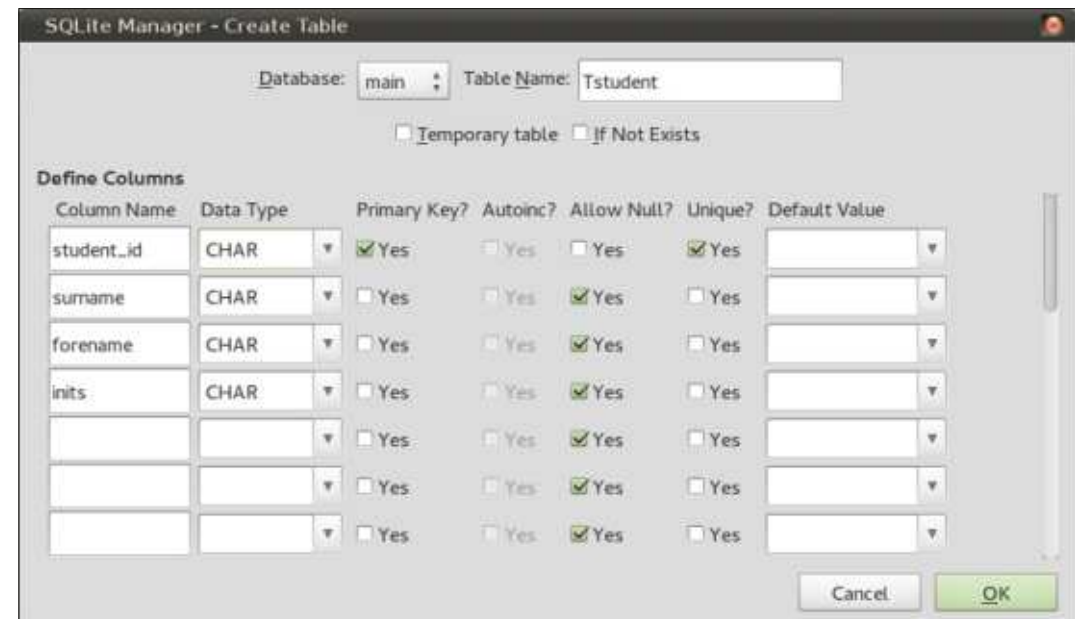
La raison de cette complication, c'est que SQLite construit sa propre base de données pour contenir les métadonnées sur nos tables et les relations entre elles. Elle est maintenue en interne par SQLite et nous avons relativement peu d'accès à cette base.

Il est maintenant temps de créer notre première table. Dans la pratique, c'est une bonne idée de réfléchir à vos tables sur papier, car il y a rarement une manière absolument « correcte » pour concevoir ces choses avant de les introduire dans l'ordinateur.

Tudiant aura quatre colonnes (celles-ci sont parfois appelées champs).



La liste ci-dessus montre les principales opérations que nous pouvons faire sur les tables (Drop signifie sup-



primer une table en langage SQL).

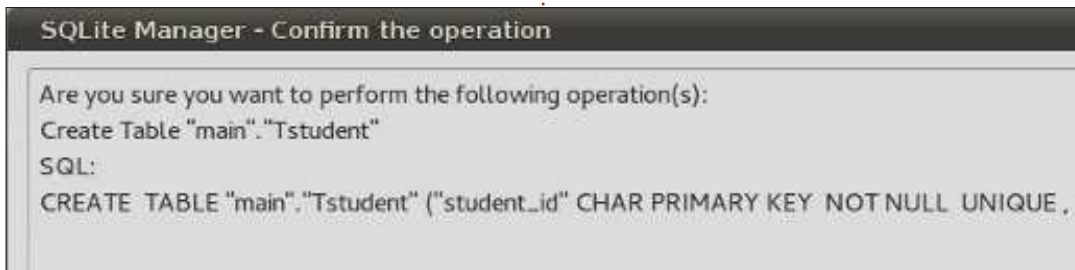
Nous voulons créer une table ; faisons-le grâce au formulaire qui sert à définir notre table (ci-dessus).

SQLite est différent des autres bases de données SQL en ce sens qu'il n'y a que quelques classes de données différentes (entier, réel, texte, null, BLOB) ; aucune taille n'est mentionnée car SQLite va utiliser autant d'espace que nécessaire. Un BLOB (« Binary Large

Object ») est une collection de données binaires stockées comme une seule entité.

Il faut confirmer que nous voulons vraiment créer cette table, et on voit l'instruction SQL qui permet de le faire (image ci-dessous).

Maintenant, nous avons donc un tableau bien formaté, mais il doit encore être rempli de données.



id_etudiant mérite quelques explications ; nous l'avons décrit comme la « clé primaire », que nous avons réglée comme étant unique. Ici la clé id_etudiant est utilisée comme une référence à l'information de chaque étudiant dans cette table et dans d'autres. En spécifiant la propriété « Unique », la base de données refusera toute tentative visant à ajouter une ligne avec une valeur id_etudiant en double.

Les clés primaires peuvent être constituées de plus d'une colonne – par exemple, nous pourrions insister pour que la combinaison (nom, prénom) soit notre clé primaire, mais cela interdirait d'inscrire deux étudiants avec la même combinaison nom/prénom. Chaque clé primaire oblige SQLite à maintenir un index.

C'est habituel, mais pas obligatoire, que la clé primaire ait le mot-clé « Unique ».

Bien que nous ayons mentionné les clés primaires, ce sont en fait les seuls types de clés à considérer. Il convient de mentionner qu'il existe des « clés étrangères » et nous donnerons un exemple de leur utilité plus tard.

Nous pouvons maintenant inscrire des étudiants (un à la fois). Le collège a décidé que l'id_etudiant doit être imprimé sur tous les documents et sera

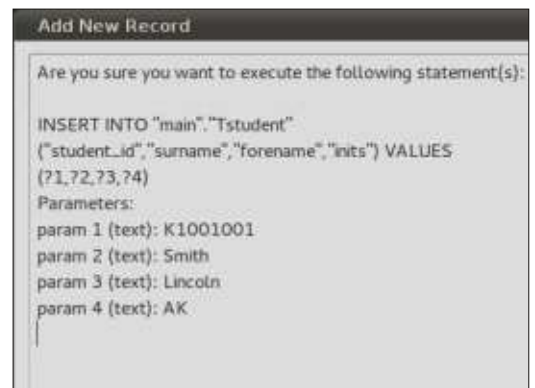
composé d'une lettre suivie de sept chiffres. C'est une contrainte importante qui devrait (et pourrait être) contrôlée par la base de données. Cependant, pour des raisons de simplicité, nous supposons qu'il est manipulé correctement par le programme utilisateur.

Sélectionnez la table Tstudent et choisissez l'option Ajouter (capture d'écran ci-dessous).

Après avoir entré vos données, le système vous montrera l'instruction SQL appropriée pour ajouter une ligne.

Toutefois, saisir des données ligne par ligne mènera à de très mauvaises performances de la base de données. Comme nous n'avons pas précisé combien de requêtes SQL forment une

transaction logique, SQLite suppose que la seule instruction INSERT est une transaction complète. Le système doit verrouiller la base de données contre



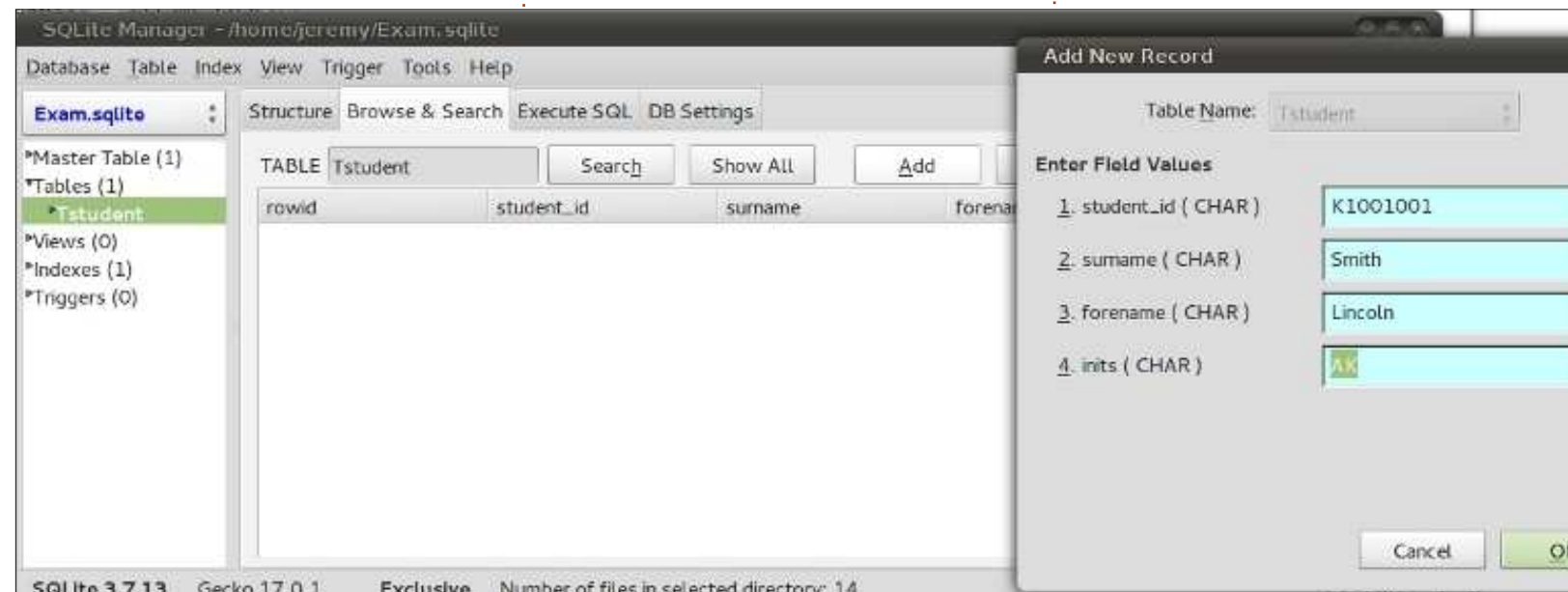
les mises à jour, vérifier qu'il n'y a pas une ligne préexistante avec la même clé unique, écrire la ligne de données et forcer l'écriture des données sur le disque pour assurer l'intégrité de la base de données. Toute cette activité

va probablement nécessiter quelques rotations du disque. Nous gagnons « l'atomicité » (une ligne n'est jamais partiellement écrite) mais souffrons d'une grande pénalité de performance en temps d'attente disque.

La solution consiste à effectuer un certain nombre de mises à jour de base de données comme une seule transaction logique. Nous faisons simplement un peu plus de travail et passons moins de temps d'attente des réponses disques.

Nous marquons le début et la fin de la transaction avec des instructions SQL :

```
BEGIN TRANSACTION;  
...  
COMMIT;
```



TUTORIEL - UNE INTRO À SQLITE

Nous pouvons entrer n'importe quel nombre raisonnable d'instructions (quelques milliers) qui forment un tout, couvrant plusieurs tables et diverses opérations. Lorsque nous atteignons l'instruction COMMIT, on peut considérer que la base de données a été correctement mise à jour. Par ailleurs, si une erreur se produit à mi-chemin (ou que nous saisissons la commande ROLLBACK), la base de données est replacée dans l'état où elle était avant que nous ne commencions notre transaction.

Ajoutons donc un peu plus d'étudiants (nous savons que nous voulons exécuter du SQL et la « manipulation de données » (menu Data Manipulation) semble la plus appropriée).

Nous obtenons comme invite :

```
INSERT INTO nomTable [(liste-  
colonnes)] VALUES (liste-  
valeurs)
```

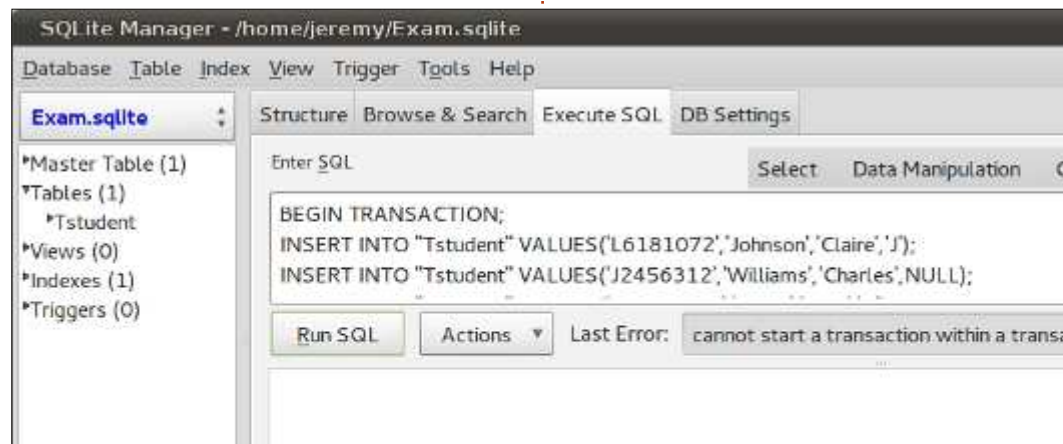
Compte tenu de notre tentative réussie avec une seule ligne, il semble raisonnable d'essayer de coller le morceau de code SQL suivant dans la case « Exécuter le SQL ». C'est assez long, mais c'est juste un morceau de code répétitif (encadré jaune, en haut à droite).

Un de ces noms est une vraie personne (tableau ci-dessous).

Cependant, lorsque nous tentons d'exécuter ce morceau de SQL, nous obtenons l'image tout en bas de la page.

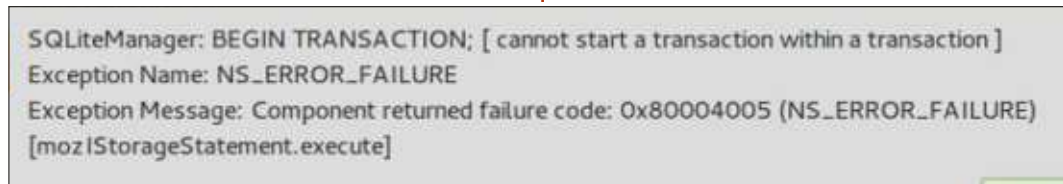
C'est inattendu – mais il s'avère que Firefox

```
BEGIN TRANSACTION;  
INSERT INTO "Tetudiant" VALUES ('L6181072', 'Claire', 'Johnson', 'J');  
INSERT INTO "Tetudiant"  
VALUES ('J2456312', 'Charles', 'Williams', NULL);  
INSERT INTO "Tetudiant" VALUES ('M1234700', 'Joan', 'Jones', 'A');  
INSERT INTO "Tetudiant" VALUES ('K1348221', 'Dennis', 'Brown', );  
INSERT INTO "Tetudiant" VALUES ('J9274173', 'Linda', 'Moore', 'S');  
INSERT INTO "Tetudiant" VALUES ('L4522786', 'Percy', 'Taylor', 'ABC');  
INSERT INTO "Tetudiant" VALUES ('L3665921', 'Janet', 'Anderson', NULL);  
INSERT INTO "Tetudiant" VALUES ('M2287567', 'Carmen', 'Garcia', 'G');  
INSERT INTO "Tetudiant" VALUES ('L7234219', NULL, 'Martinez', );  
INSERT INTO "Tetudiant" VALUES ('J8445578', 'Edward', 'Montagu-Stuart-  
Wortley-Mackenzie', NULL);  
COMMIT;
```



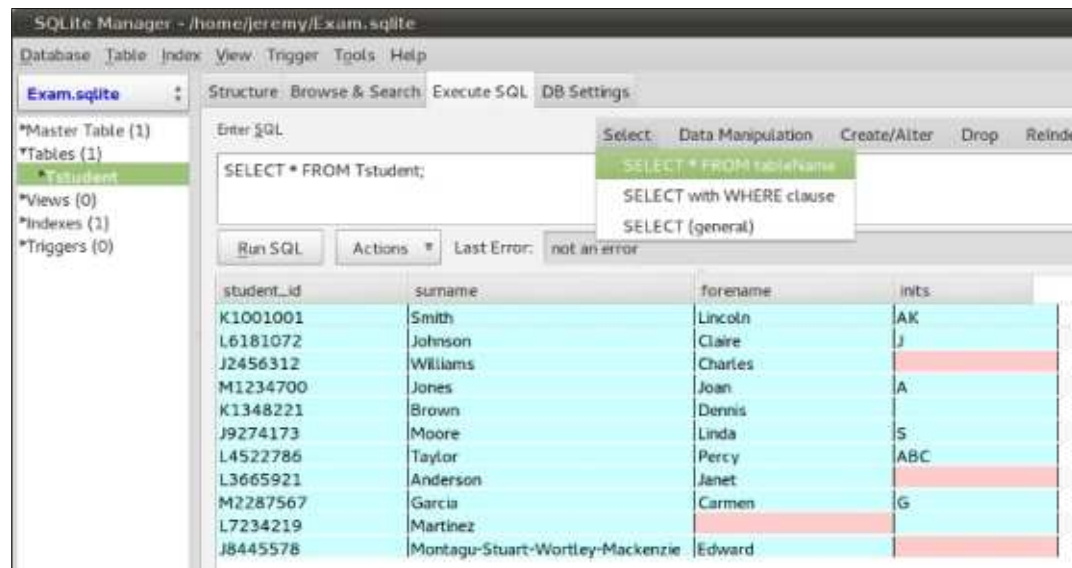
s'arrange toujours pour placer des instructions BEGIN et COMMIT invisibles dans n'importe quel code SQL exécuté. L'erreur indique (correctement) que vous ne pouvez pas imbriquer des transactions.

Aucun langage de programmation ne ferait jamais ça à votre place ; dans une situation réelle, vous voulez intercepter les erreurs, et soit les corriger, soit simplement les accepter comme des erreurs qui ne sont pas suffisamment graves pour provoquer l'échec d'une transaction.



Dans ce cas, nous supprimons simplement les instructions BEGIN et COMMIT et cela fonctionne parfaitement. Il existe une commande SQL très simple pour afficher toutes les lignes et toutes les colonnes d'une table, et nous allons l'exécuter pour prouver que notre table contient les « bons trucs » (la page suivante, en haut à gauche).

Jusqu'à présent, nous avons réussi à créer une seule table. Ce n'est que lorsque nous aurons plusieurs tables que nous pourrons cartographier les relations entre elles. Vous serez heureux d'apprendre que le module Firefox vous permet d'importer des données initiales si vous les avez au format CSV, XML ou code source SQL ; il est également possible d'exporter une table vers ces types de fichiers. Il faut quand même écrire les instructions SQL pour créer les tables, mais nous pouvons importer nos données depuis



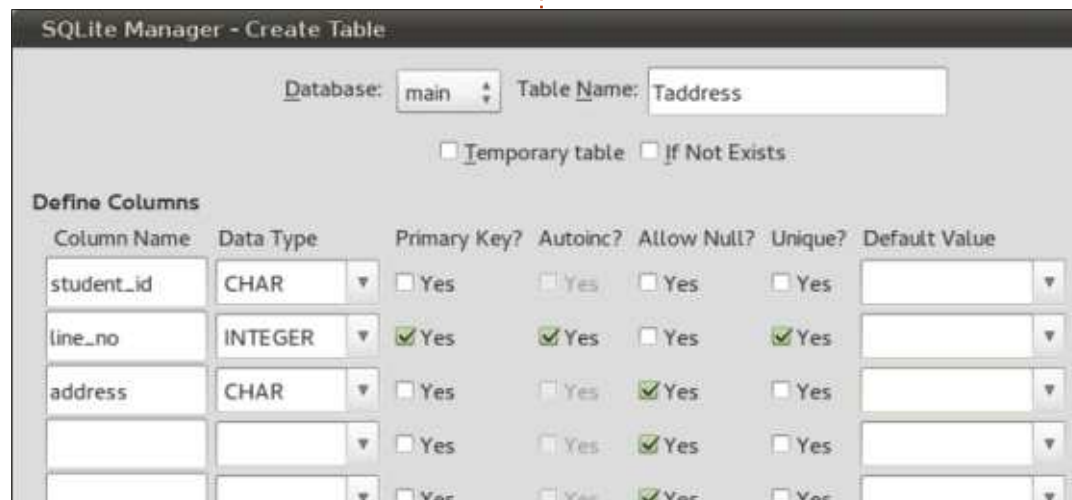
une feuille de calcul.

Pour Tadresse nous allons spécifier les colonnes comme suit (tableau ci-dessous).

Notez que nous aurions pu spécifier deux colonnes pour notre clé pri-

maire et la commande SQL correspondante serait :

```
CREATE TABLE "Tadresse"
("id_etudiant" CHAR NOT NULL
UNIQUE, "numero_ligne"
INTEGER NOT NULL UNIQUE,
"adresse" CHAR, PRIMARY KEY
("id_etudiant",
"numero_ligne"));
```



Toutefois, nous avons choisi d'utiliser une fonctionnalité de SQLite : si nous n'avons qu'une seule colonne de clé primaire et qu'elle est de type entier, nous pouvons demander qu'elle soit auto-incrémentée à chaque écriture dans la table. Vous avez sans doute remarqué qu'une colonne (appelée rowid) est automatiquement insérée dans chaque ligne d'une table ; en utilisant l'auto-incrémentation, nous obtenons une suite ascendante de numéros de lignes (éventuellement avec des écarts entre deux).

Comme il serait absurde de permettre de saisir l'adresse de quelqu'un qui n'est pas dans la table Tetudiant, nous devons empêcher cela. Ce genre de problème est décrit comme une « question d'intégrité référentielle », et il pourrait être évité par une programmation adaptée. Cependant, le problème est vraiment intrinsèque à ma conception de notre base de données, et une base de données avec des dizaines de tables souffrirait de nombreux problèmes d'intégrité référentielle de ce style.

La solution consiste à saisir les règles sur les données dans la base, pour que la base de données puisse garantir l'intégrité des données (notez que, même si le nom id_etudiant a été utilisé à la fois dans les tables Tetudiant et Tadresse, cela ne signifie pas qu'il y

ait un lien implicite entre les deux tables).

C'est le cas évoqué plus haut d'une « clé étrangère » – ici, nous voulons que, lors d'une tentative de mise à jour de Tadresse on vérifie que l'id_etudiant existe déjà dans Tetudiant. Nous pouvons penser à Tetudiant comme étant le « parent », tandis que les multiples lignes d'adresses correspondantes sont les « enfants ». Des problèmes potentiels peuvent également se produire si nous supprimons une ligne du parent, mais on peut demander à la base de données de supprimer automatiquement toutes les entrées enfant.

Malheureusement, l'interface graphique de Firefox ne supporte pas la génération de code SQL pour les clés étrangères. En outre, le support des clés étrangères est désactivé (par défaut), mais ceci est facilement corrigé en disant à Firefox d'exécuter une commande pour activer les clés étrangères !

Il est important de saisir le « PRAGMA foreign_keys=ON; » correctement et d'appuyer sur Enregistrer. Vous devez effectuer cette opération une seule fois pour chaque base de données que vous créez, car les futures connexions à la base de données exécuteront automatiquement cette commande PRAGMA.



La syntaxe correcte pour la spécification d'une clé étrangère peut être assez compliquée. Avec un peu de pratique, c'est tout simple ; ce qui suit résoudra la situation :

```
DROP TABLE "Tadresse" ;  
supprime la table et les  
données existantes...
```

```
CREATE TABLE "Tadresse"  
("id_etudiant" CHAR NOT NULL,  
"numero_ligne" INTEGER  
PRIMARY KEY AUTOINCREMENT NOT  
NULL, "adresse" CHAR, FOREIGN  
KEY ("id_etudiant")  
REFERENCES Tetudiant  
("id_etudiant") ON DELETE  
CASCADE);
```

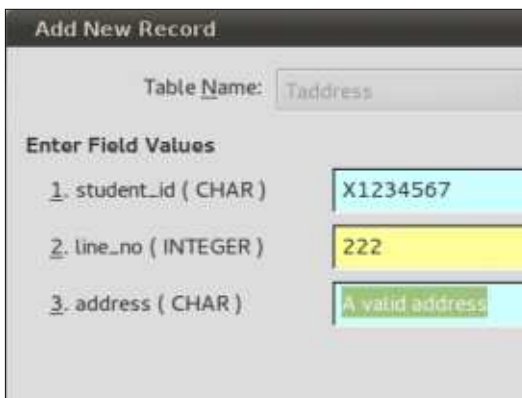
Cela forcera les mises à jour à vérifier que la FOREIGN KEY "id_etudiant" (dans Tadresse) correspond (REFERENCES) à celle de Tetudiant (colonne "id_etudiant"). La phrase ON DELETE CASCADE va faire en sorte que la suppression d'un étudiant dans le parent (Tetudiant) supprime toutes les instances correspondantes de Tadresse.

Nous pouvons résumer les princi-

ales contraintes que l'on peut placer sur une colonne :

- NOT NULL
- UNIQUE
- PRIMARY KEY
- FOREIGN KEY
- CHECK par exemple CHECK(prix > 0)
- DEFAULT (la valeur à utiliser si aucune n'est fournie)

Nous pouvons essayer d'ajouter une ligne d'adresse pour un étudiant inexistant :

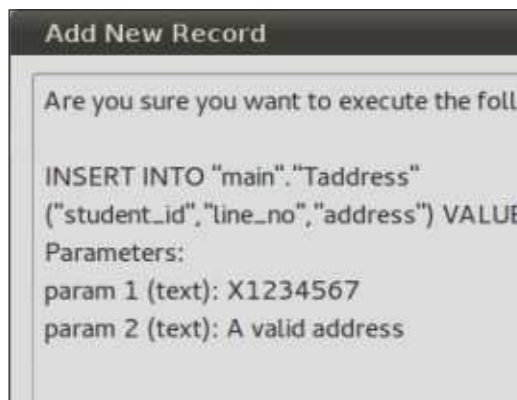


Notez que seuls deux paramètres d'entrée sont nécessaires (image col. 3 en haut).

Cela donne un message d'erreur : la contrainte de clé étrangère a échoué.

Une tentative d'ajout d'un étudiant valide réussira.

Il ne nous importe pas vraiment que le numéro de ligne de l'adresse soit 1,



2, 3, ... ou pas ; il faut juste qu'il augmente. Nous avons pris des dispositions pour que la base de données le fasse, ce qui nous fait gagner du temps côté programme.

Un exemple simple (en Python) pour ajouter quelques lignes d'adresse serait le code ci-dessous en jaune.

Notez que l'interface convertit un « None » Python en un « Null » en SQL, qu'il n'y a pas de gestion des erreurs et que le numéro de séquence de la ligne d'adresse est généré (à juste titre) par la base de données.

Nous devons maintenant créer une nouvelle table super simple, qui sera un « fichier des codes » ; elle associe les codes d'examen avec leur titre. C'est tellement simple que nous pouvons le

```
#!/usr/bin/python3.2  
# -*- coding: utf-8 -*-  
import sqlite3 as lite  
import sys  
valid_data = [('K1348221', None, 'Radio Free Albemuth'),  
              ('K1348221', None, 'VALIS'),  
              ('M1234700', None, '27 High Street'),  
              ('M1234700', None, 'Somewhere Town'),  
              ('M1234700', None, 'United Kingdom')  
              ]  
  
con = None  
con = lite.connect('Examen.sqlite') # Make connection with  
database  
if con:  
    con.execute('BEGIN TRANSACTION;')  
    con.executemany('INSERT INTO Tadresse VALUES (?, ?, ?);',  
valid_data)  
    con.commit()  
    con.close() # Disconnect from database
```

TUTORIEL - UNE INTRO À SQLITE

saisir dans la zone « Exécuter le SQL » sans aucune contrainte.

```
CREATE TABLE Tnom_examen  
(id_examen CHAR PRIMARY KEY  
NOT NULL UNIQUE, titre_examen  
CHAR);
```

Puisque que nous avons les données à disposition, nous allons charger les données initiales à partir d'un fichier CSV, créé à partir d'une feuille de calcul (tableau ci-dessous).

Nous avons maintenant de nombreuses tables et nous sommes en mesure d'utiliser l'une des fonctionnalités les plus puissantes de SQL lorsque nous combinons deux ou plusieurs tables. Pour ce faire, nous utilisons le mot-clé JOIN. Il existe deux variétés principales de jointure disponibles – de loin le type le plus commun de jointure est sur des colonnes qui se correspondent (techni-

quement un INNER JOIN). Vous pouvez deviner le nom de l'autre type de JOIN !

Lorsque nous spécifions notre jointure, un problème qui survient parfois est que nous avons utilisé le même nom pour une colonne dans deux tables, mais peut-être avec des significations différentes, auquel cas nous devons qualifier le nom de la colonne par le nom de la table. À titre d'exemple :

```
SELECT nom, prenom, adresse  
FROM Tetudiant AS S  
JOIN Tadresse AS A  
ON S.id_etudiant =  
A.id_etudiant;
```

Les lignes multiples ne sont présentes que pour la lisibilité, nous saisissons cela dans la section « Exécuter le SQL » : notez le changement de nom temporaire facultatif des tables en une seule lettre, afin d'abrégier la qua-

lification complète des noms de champs. Puisque nous n'avons pas beaucoup de données dans notre base de données, ça ressemble à l'illustration ci-dessous (en bas de la page à droite).

Il arrive fréquemment que nous prenions l'habitude d'utiliser de nouveaux noms pour la même chose et, en fait, notre id_etudiant signifie la même chose dans les deux tables. Cela donne l'idée d'un « NATURAL JOIN » comme raccourci, dans lequel les noms correspondants sont supposés devoir être mis en correspondance, de sorte qu'un équivalent de la jointure précédente est :

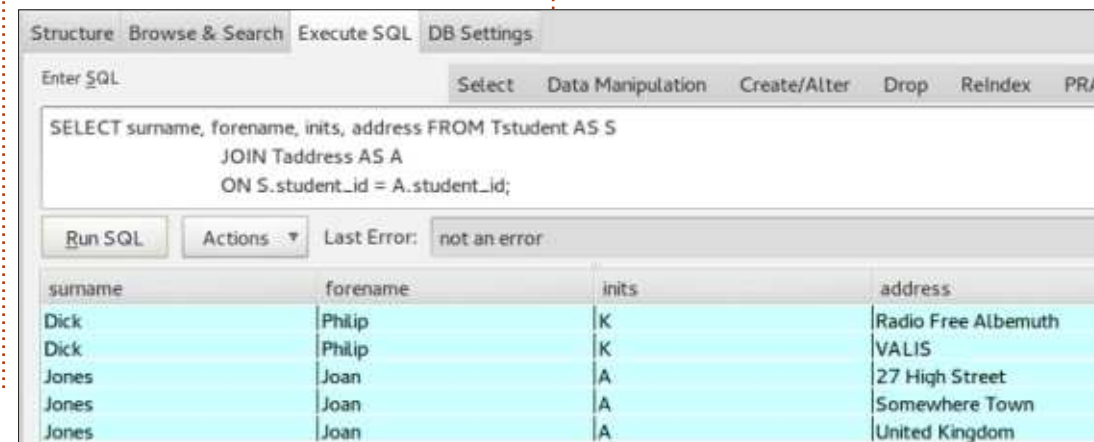
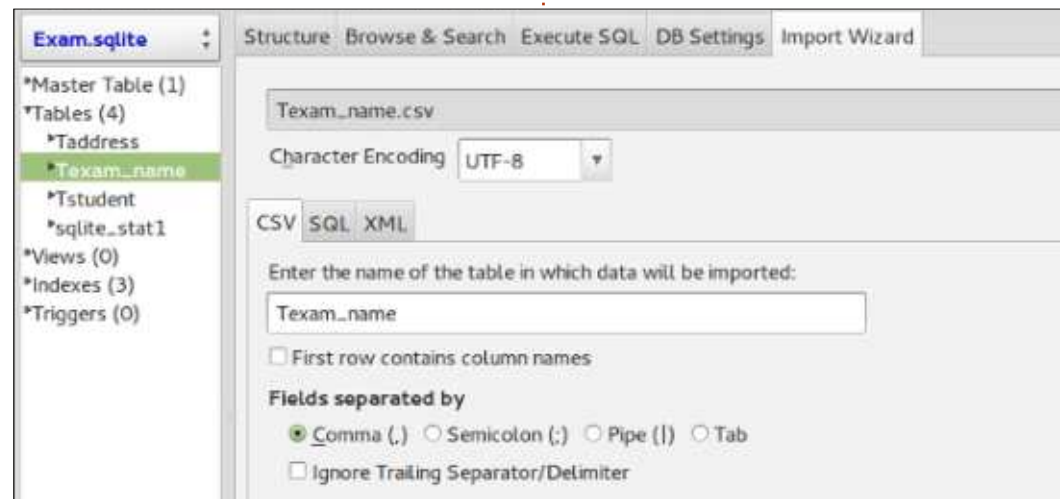
```
SELECT nom, prenom, adresse  
FROM Tetudiant  
  
NATURAL JOIN  
Tadresse;
```

Notez qu'un NATURAL JOIN peut donner des résultats inattendus si des

colonnes supplémentaires sont ajoutées aux tables à une date ultérieure.

Si nous risquons de devoir utiliser notre liste d'adresses périodiquement, alors nous devrions créer une vue (en utilisant notre instruction SELECT ci-dessus). Il n'y a pas de surcharge à faire cela, puisque c'est juste une instruction sur la façon de consulter des tables existantes. Cependant, il est important de réaliser que, pour la même raison, seules les tables peuvent être modifiées – les vues sont simplement un reflet de l'état actuel des tables ; les données des vues ne peuvent pas être modifiées.

Nous pouvons également créer des jointures d'une table avec elle-même, pour créer des vues d'une seule table – peut-être pour cacher un morceau particulièrement complexe de SQL. Il est également possible de joindre plus de deux tables dans une instruction, mais,



TUTORIEL - UNE INTRO À SQLITE

alors, les choses ont tendance à se compliquer !

Si nous avons une très grande base de données – plusieurs milliers de lignes dans plusieurs tables – les performances s'en ressentiront. Dans ce cas, nous devrions examiner comment nous utilisons notre base de données, en particulier en ce qui concerne les jointures, et utiliser le menu Index > Créer un index. Ceci est susceptible d'accélérer les requêtes, au détriment de la facilité des mises à jour de la base de données (nous devons entretenir chaque index supplémentaire).

La dernière fonctionnalité importante qui peut être utilisée est l'instruction TRIGGER – quand il est souhaitable qu'un événement de base de données « déclenche » une suite d'actions. C'est vraiment un sujet assez avancé et je vous renvoie ailleurs !

Nous avons encore une dernière table à construire, celle qui relie les élèves et leurs examens.

Texamens **id_etudiant**
id_examen **note**

La note d'examen sera zéro s'ils n'ont pas encore passé l'examen. Pour accéder à la note, nous avons besoin de la combinaison de id_etudiant et id_examen qui sera notre clé primaire

unique. C'est un cas un peu complexe, car nous ne permettons pas à un étudiant de passer deux fois le même examen, mais la structure de données signifie que nous devons accepter des id_etudiant et des id_examen multiples, mais rejeter toute combinaison des deux qui ne serait pas unique. Il s'agit d'une situation où une clé primaire composée a l'effet que nous recherchons.

Donc Firefox produit :

```
CREATE TABLE "Texamens"  
("id_etudiant" CHAR NOT NULL,  
"id_examen" CHAR NOT NULL,  
"note" INTEGER DEFAULT 0,  
PRIMARY KEY ("id_etudiant",  
"id_examen"))
```

Nous devrions vraiment déclarer id_etudiant comme clé étrangère afin

qu'il soit validé par rapport à Tetudiant, et, de façon similaire, id_examen devrait être une clé étrangère afin qu'il soit validé par rapport à Tnom_examen. Donc, nous supprimons (avec DROP Texamens) et exécutons l'instruction SQL suivante :

```
CREATE TABLE "Texamens"  
("id_etudiant" CHAR NOT NULL,  
"id_examen" CHAR NOT NULL,  
"note" INTEGER DEFAULT 0,  
  
CHECK (note >= 0),  
  
PRIMARY KEY ("id_etudiant",  
"id_examen"),  
  
FOREIGN KEY("id_etudiant")  
REFERENCES Tetudiant  
("id_etudiant"),  
  
FOREIGN KEY("id_examen")  
REFERENCES Tnom_examen  
("id_examen")) ;
```

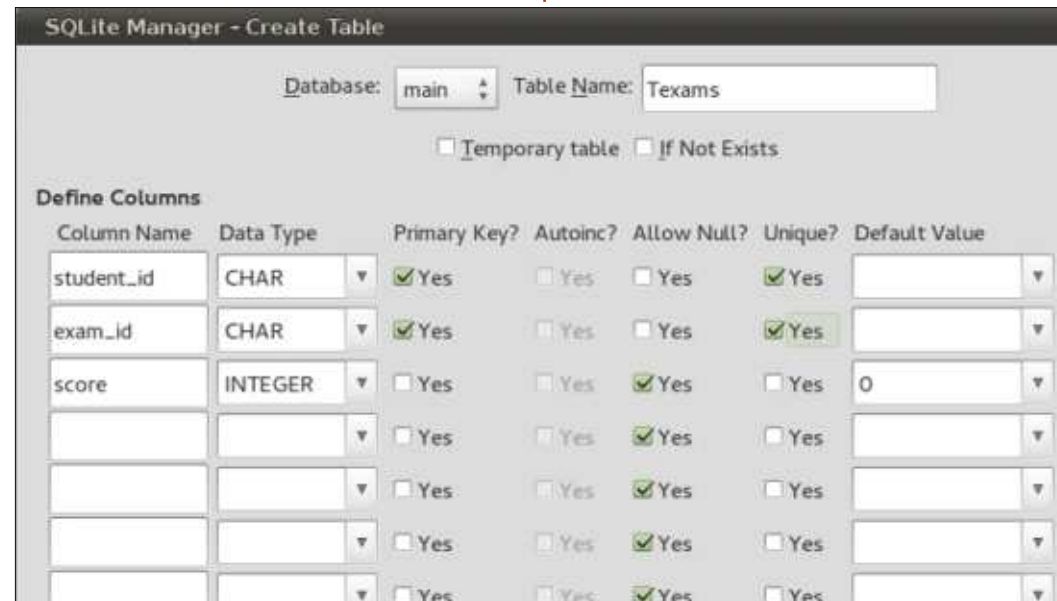
Comme vous pouvez le voir, elle est effectivement similaire à notre précédente rencontre avec les clés étrangères.

(En fait, ce n'est pas tout à fait correct, car SQLite permet que des caractères soient stockés dans des colonnes numériques, donc l'instruction CHECK ne fonctionnera pas correctement ; nous pourrions résoudre ce problème avec une instruction CHECK plus compliquée, mais cela n'ajouterait rien à la lisibilité. Donc, nous allons le laisser comme ça).

Nous pouvons saisir tous les cas de test en utilisant INSERT, et ils devraient tous se comporter correctement.

Avec notre dernière table, nous sommes en mesure de faire quelque chose de typique. Le collège a quelques règles assez arbitraires, qui changent de temps en temps et elles n'ont donc pas vraiment besoin d'être appliquées par la base de données. Par exemple : « Aucun étudiant ne peut s'inscrire pour M829 sans avoir réussi M823 auparavant. » C'est facile à faire en SQL avec un peu de décision dans un programme.

Comme légère variation, j'ai fourni une version qui s'exécute dans un écran de terminal ; elle pourrait facilement être convertie en un script bash. La



TUTORIEL - UNE INTRO À SQLITE

base de données peut être ouverte dans beaucoup de programmes, simultanément.

```
jeremy@HECTOR:~$ # Un exemple où l'étudiant K1001001 veut s'inscrire à M829
```

```
jeremy@HECTOR:~$ sqlite3 Examen.sqlite # ouvre la base de données
```

```
SQLite version 3.7.9 2011-11-01 00:52:41
```

```
Enter ".help" for instructions
```

```
Enter SQL statements terminated with a ";"
```

```
sqlite> SELECT count(*) FROM Texamens WHERE ("id_etudiant" = "K1001001" AND
```

```
...> "id_examen" = "M823" AND "note" >= 40 );
```

```
1
```

```
sqlite> INSERT INTO Texamens VALUES ("K1001001", "M829", 0);
```

```
sqlite> .exit
```

```
jeremy@HECTOR:~$
```

L'instruction SELECT count(*)... est un exemple de l'une des nombreuses fonctions « agrégat » intégrées – ici le nombre de lignes qui répondent aux conditions de la clause WHERE conditionnelle, dans ce cas une valeur de 1 est retournée. Ainsi, nous pouvons

ajouter une ligne (avec la note zéro) pour M829.

Je vais donner un certain nombre de références pour une utilisation plus avancée ; mais même si vous voulez seulement un fichier à une ou deux clés – par exemple pour un carnet d'adresses – une base de données est un grand progrès par rapport à une solution de codage complexe.

Références :

<http://www.sqlite.org/docs.html> - La référence complète ; pas un tutorial.

<http://zetcode.com/databases/sqlitetutorial/> - Un tutorial SQL très concis.

<http://zetcode.com/db/sqlitepythontutorial/> - Python.

<http://zetcode.com/databases/sqlitephputorial/> - Version PHP.

<http://zetcode.com/db/sqliteperlutorial/> - Perl.

<http://zetcode.com/db/sqliteruby/> - Ruby.

<http://zetcode.com/db/sqlitecsharp/> - C#.

<http://zetcode.com/db/sqlitevb/> - Visual Basic.

http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_relational_database_management_systems - Seulement d'intérêt général.



Le Podcast Ubuntu couvre toutes les dernières nouvelles et les problèmes auxquels sont confrontés les utilisateurs de Linux Ubuntu et les fans du logiciel libre en général. La séance s'adresse aussi bien au nouvel utilisateur qu'au plus ancien codeur. Nos discussions portent sur le développement d'Ubuntu, mais ne sont pas trop techniques. Nous avons la chance d'avoir quelques super invités, qui viennent nous parler directement des derniers développements passionnants sur lesquels ils travaillent, de telle façon que nous pouvons tous comprendre ! Nous parlons aussi de la communauté Ubuntu et de son actualité.

Le podcast est présenté par des membres de la communauté Ubuntu Linux du Royaume-Uni. Il est couvert par le Code de Conduite Ubuntu et est donc adapté à tous.

L'émission est diffusée en direct un mardi soir sur deux (heure anglaise) et est disponible au téléchargement le jour suivant.

podcast.ubuntu-uk.org



Jeremy a commencé sa carrière en informatique sur le ICL1900, se déplaçant plus tard sur le système IBM 38 et ses descendants (l'AS400 et machines i-Series) et a depuis pris une retraite anticipée.



TUTORIEL

Écrit par Nicholas Kopakakis

Blender - Partie 6a

Par défaut, Blender dispose de son propre moteur de rendu appelé Blender Render, mais mon préféré est celui qui est appelé « Cycles ». Il est inclus comme une extension compatible depuis la version 2.64 (nous sommes maintenant à 2.67), et je trouve cela fantastique parce que, parmi d'autres choses, vous pouvez réellement voir le résultat du rendu de vos modèles en temps réel !

Mais nous allons commencer par le commencement. Repérez en haut de votre fenêtre Blender le bouton déroulant qui dit « Blender Render ».



Appuyez sur ce bouton pour ouvrir le menu et sélectionnez « Cycles Render ».



Maintenant, nous allons organiser nos fenêtres pour profiter de l'interactivité du rendu des cycles.

Dans le coin supérieur droit de la fenêtre de vue 3D (fenêtre principale), appuyez sur le BGS [Ndt : bouton gauche

de la souris] et faites glisser la souris vers la gauche pour créer une nouvelle vue 3D.

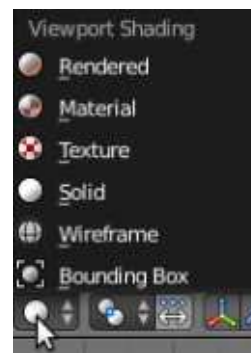


Puis faire de même avec la fenêtre de gauche que vous avez, mais, cette fois-ci, faites glisser la souris vers le bas pour créer une troisième fenêtre. Vous devez avoir quelque chose comme l'image ci-dessous.

Déplacez la souris sur la fenêtre en haut à gauche, puis appuyez sur Num-0 pour avoir la vue caméra.

Dans la fenêtre en bas à gauche, ap-

puyez sur la petite sphère blanche à côté du bouton Mode Objet (Object Mode) pour afficher le menu Ombrage de vue (Viewport Shading).



À partir de ce menu, sélectionnez Rendu (Rendered).

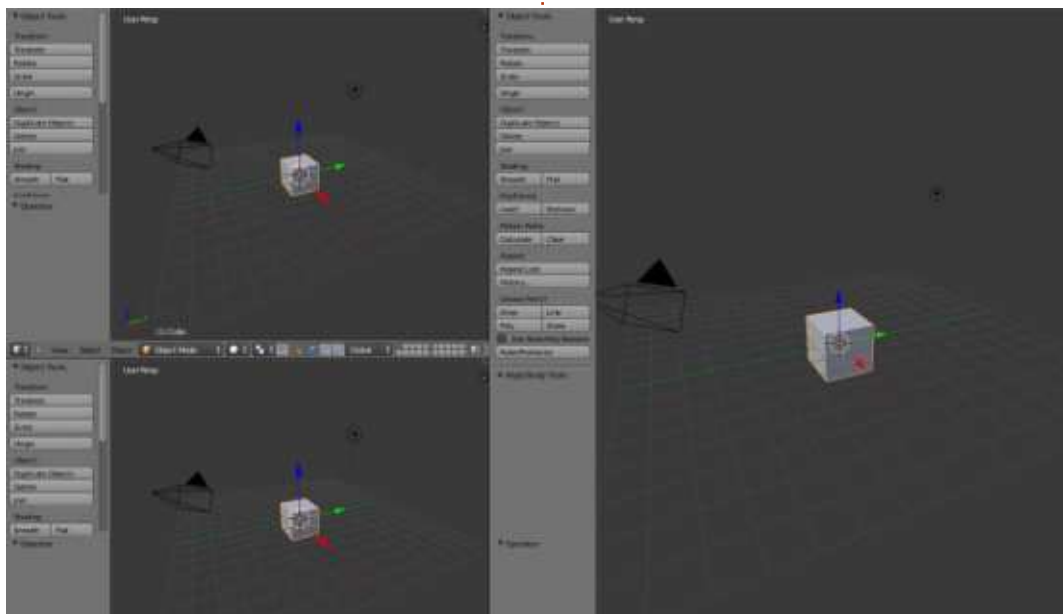
Bon, ce qui se passe réellement, c'est que, dans cette fenêtre, le moteur

de rendu de Cycles crée « à la volée » une image photoréaliste de votre modèle. Vous pouvez naviguer dans cette fenêtre, vous pouvez zoomer ou dézoomer avec la molette de la souris ou le +, - du pavé numérique, vous pouvez faire défiler la vue en maintenant la touche Maj enfoncée et en déplaçant la souris, faire pivoter la vue en appuyant sur le bouton central de la souris et en déplaçant la souris et, en général, tout mouvement d'une vue que nous avons examiné dans la première partie de ces articles (FCM n° 68, p. 19 à 21).

C'est un bon moment pour sauvegarder notre configuration. Sur l'en-tête d'information (celle qui, par défaut, est la fenêtre supérieure), localisez le bouton de l'écran avec la valeur « par défaut » à l'intérieur (bêtement nommé, comme un tas de réglages qui sont les valeurs par défaut dans Blender).



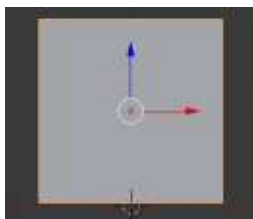
En appuyant sur la petite icône à gauche (carré gris), vous pouvez choisir parmi une liste de configurations par défaut. Appuyez sur le signe + à côté de « défaut ». Une valeur « Default.001 » apparaît. Remplacez-la par un nom distinctif par exemple « modèle » pour indiquer que vous utilisez cette configu-



ration lorsque vous créez des modèles d'objet. Puis enregistrez votre fichier avec un nom unique : j'ai sauvé le mien en tant que « Formes_basiques.blend ». La prochaine fois que vous ouvrirez ce fichier, la configuration « modèle » sera également ouverte.

CONSEIL : Si vous commencez un nouveau projet, ou chargez un ancien, votre configuration personnalisée ne sera pas retrouvée. Juste les valeurs par défaut de Blender. Pour que votre configuration personnalisée soit disponible quand vous démarrez un nouveau projet, vous devez l'enregistrer en tant que fichier de démarrage en appuyant sur Ctrl-U. Notez que si vous remplacez le fichier de démarrage (en appuyant sur Ctrl-U), TOUT ce que vous avez modifié sera enregistré aussi. Par exemple, si vous supprimez le cube et vous écrasez le fichier de démarrage, alors la prochaine fois, le cube ne sera pas là ! Bien sûr, vous pouvez revenir au fichier de démarrage d'origine (Fichier > Charger réglages d'usine).

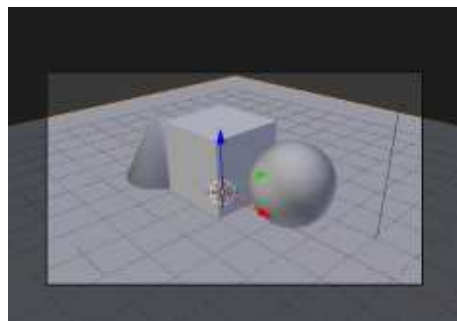
Déplacez votre souris sur la fenêtre de visualisation 3D à droite et appuyez sur Num-5 et Num-1 pour avoir la vue de face orthographique. Prenez la flèche bleue sur le cube et déplacez-la juste au-dessus de la poignée comme



indiqué (bas de colonne précédente).

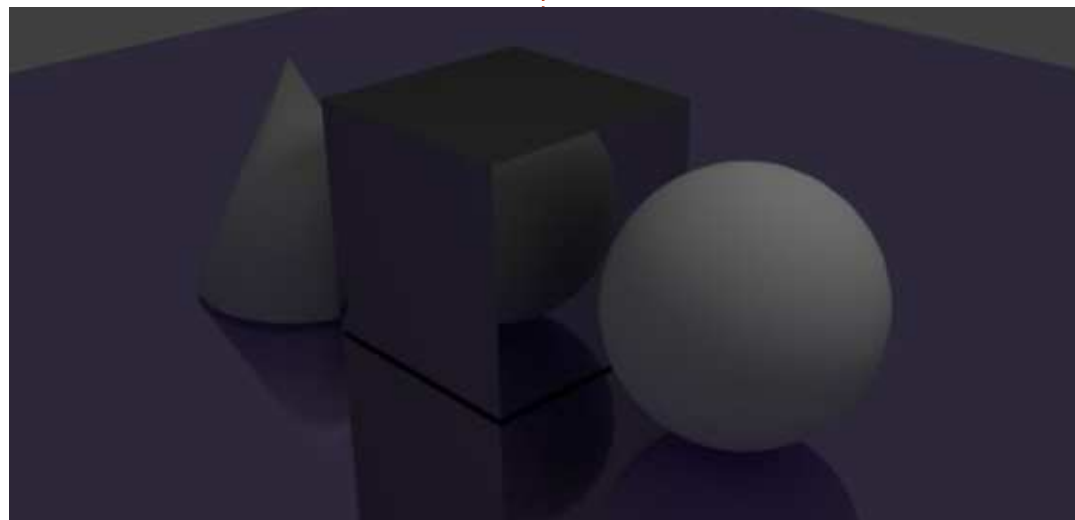
Appuyez sur Maj-S et sélectionnez Curseur au centre s'il n'y est pas déjà ou appuyez sur Ctrl-C. Maintenant, ajoutez un plan et agrandissez-le par 10 (maintenant vous devez savoir comment faire). Créez un cône et une sphère UV. Lissez-les aussi. Déplacez-les afin de bien les voir dans la fenêtre supérieure gauche de la vue 3D (la fenêtre de vue de la caméra).

Comme l'image ci-dessous.



Sélectionnez le plan et appuyez sur l'onglet Matériau (Material) sur la droite sous la fenêtre de propriétés (en haut à droite).

Une autre série de choses pour peaufiner le rendu de Blender ! Appuyez sur le bouton Nouveau (comme dans Blender Render) pour ajouter un nouveau matériau. Nommez-le « terrain ». Dans la zone Surface, vous voyez la valeur par défaut de surface qui est « BSDF diffus » (diffuse BSDF). C'est comme le diffus que nous avons utilisé dans le FCM n° 72 pour peindre nos objets. Appuyez sur



ce bouton et, dans le menu, sélectionnez « BSDF brillant » (Glossy).

Presque instantanément (en fonction de la puissance de votre processeur) vous pouvez examiner dans la fenêtre du Rendu 3D ce que vous avez accompli jusqu'à présent. Impressionnant pour seulement quelques clics ! Maintenant, si vous voulez bien, appuyez sur la touche de couleur et attribuez une couleur à votre surface, brillante comme un miroir. Je l'ai faite violet (R: 0.5, G: 0.4, B: 0.8). Pendant que vous modifiez la couleur, Cycles commence à proposer le résultat. Vous en avez un aperçu très vite.

Maintenant, sélectionnez le cube, ajoutez un nouveau matériau et définissez le type de surface à BSDF aniso-

tropique (Anisotropic BSDF) pour donner un toucher métallique à notre cube. Peut-être mon ombrage de matériau de prédilection.

Ci-dessus, ce que nous avons fait jusqu'ici.

Plus sur ce sujet le mois prochain ...



Nicholas vit et travaille en Grèce. Il travaille pour une maison de post-production (clips, films) depuis plusieurs années. Il y a trois mois, il a migré vers Ubuntu à cause de son meilleur « rendu ». Vous pouvez lui écrire à :

blender5d@gmail.com



TUTORIEL

Écrit par Mark Crutch

Inkscape - Partie 13

Une chose que vous avez probablement remarquée concernant Inkscape, tout au long de cette série, est qu'il fonctionne avec une pile d'objets placés les uns au-dessus des autres, le « z-order ». Vous pouvez introduire une structure globale en mettant des objets en groupes et couches, mais il n'est tout simplement pas possible de créer un élément qui passe à la fois sur et sous un autre objet.

Parce que nous sommes surtout intéressés à la création d'un résultat artistique, la solution est tout simplement de mettre l'objet en haut, puis de retirer la partie qui serait cachée derrière notre deuxième objet. Un moyen d'enlever la partie cachée est d'éditer les chemins qui composent notre objet problème, peut-être en utilisant des opérations booléennes pour découper des sections. Mais que faire si l'objet est complexe, comme un groupe de nombreux éléments individuels qui sont à couper chacun de manière indépendante ? Une meilleure option, dans ce cas, serait de dire à Inkscape qu'il ne devrait dessiner que certaines zones, et laisser les autres transparentes pour que l'objet de fond se voie à travers. Cela se fait en créant

un chemin et en l'appliquant comme un « chemin de découpe ». Toute partie de l'objet à l'intérieur du chemin sera visible, tandis que les parties qui sont en dehors de ce chemin ne seront pas tracées du tout.

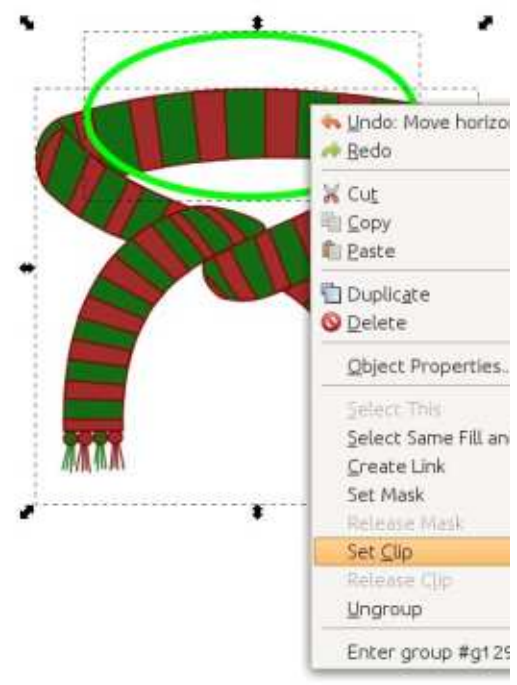
À titre d'exemple, nous allons ressusciter le bonhomme de neige d'un peu plus tôt dans cette série et lui donner une écharpe. Nous pourrions faire cela simplement en dessinant la partie avant de l'écharpe sur le bonhomme de neige, mais, dans ce cas artificiel, notre foulard a déjà une section arrière que nous devons couper sur l'image finale.



Malgré son nom, un chemin de découpe n'a pas besoin d'être un chemin. Il peut être n'importe quelle forme fermée – un rectangle, un ovale, une étoile ou un polygone. Il peut

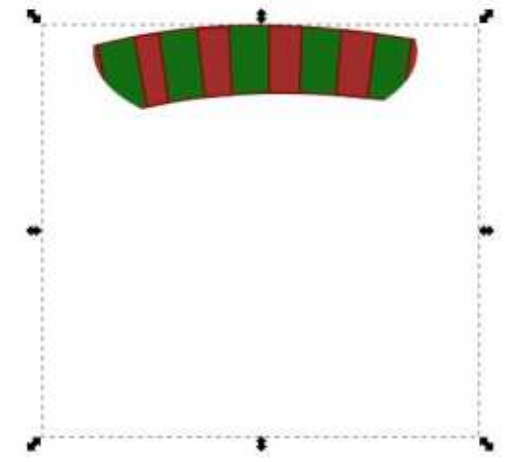
également s'agir d'un chemin complexe qui contient plusieurs sous-chemins (nous en dirons plus plus tard). Quelle que soit la forme que vous utilisez, cependant, il doit être un objet unique plutôt qu'un groupe ou une sélection de plusieurs éléments.

Définir un chemin de découpe est simple : il suffit de dessiner le tracé ou une forme que vous voulez, en vous assurant qu'il se trouve plus haut dans l'ordre-z de l'objet ou du groupe que vous voulez couper. Maintenant, sélectionnez à la fois le chemin de dé-

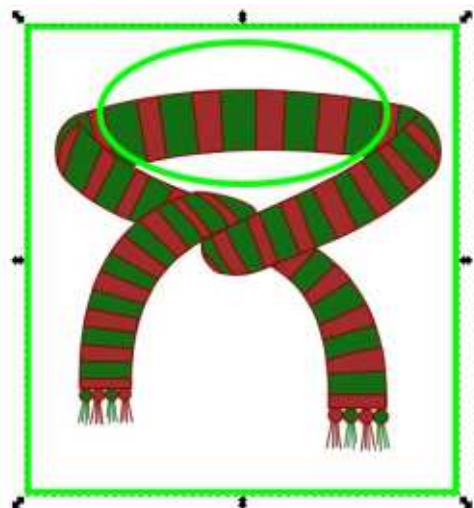


coupe et l'objet que vous souhaitez couper et utilisez l'option Définir une découpe (Set Clip) dans le menu contextuel du clic droit. Le passage par le menu Objet > Découpe > Définir a le même effet. Ici, j'ai créé un ovale sur le dessus de l'écharpe. Je dessine habituellement mes chemins de découpage avec un trait vert clair et sans remplissage, de sorte qu'ils soient faciles à repérer sur l'article que je suis en train de découper. Ni la couleur ni l'épaisseur du trait n'ont d'importance, uniquement la forme du chemin qui est utilisée pour définir la découpe.

Malheureusement, le résultat de cette découpe est le contraire de l'effet que nous recherchons. Au lieu d'enlever le dos de l'écharpe, il ne nous reste rien d'autre que ce dos !



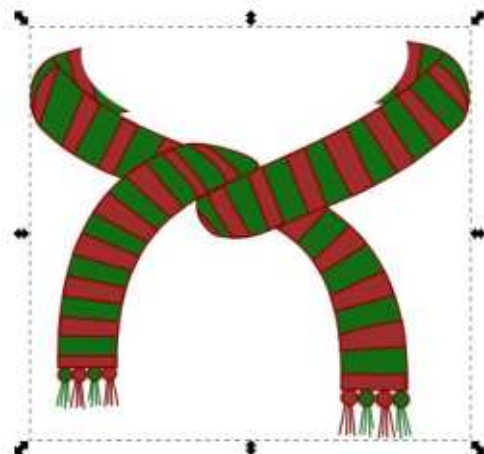
Rappelez-vous, découper laisse toujours le contenu à l'intérieur du chemin de découpe visible et cache tout ce qui est à l'extérieur. Il n'y a aucun moyen d'inverser ce comportement pour cacher le contenu du chemin, donc, à la place, vous devez contourner le problème en créant un chemin plus complexe qui fait le travail pour vous. Il s'agit d'une occasion idéale d'utiliser les opérations booléennes qui ont été présentées dans la partie 7 de cette série. Dans ce cas, il vous suffit de dessiner un rectangle qui soit assez large pour englober l'ensemble de l'écharpe puis, en vous assurant que l'ovale est sur le dessus, utilisez Che-



min > Différence pour « soustraire » l'ovale du rectangle.

À première vue, cela peut sembler être simplement un rectangle avec un

ovale par-dessus, mais, en pratique, c'est maintenant un chemin unique et complexe. « Complexe » signifie simplement qu'il est constitué de sous-chemins séparés. Le rectangle est un sous-chemin et l'ovale est un second sous-chemin, mais l'objet entier est toujours considéré comme un chemin unique et peut donc être utilisé pour la découpe. Encore une fois, seule la zone à l'intérieur du chemin restera, mais dans ce cas « l'intérieur » se compose de l'espace entre l'ovale et le rectangle ; « l'extérieur » est tout ce qui se trouve au-delà du rectangle ou à l'intérieur de l'ovale. Essayez d'utiliser un remplissage si la différence entre l'intérieur et l'extérieur n'est pas claire. Une découpe avec ce chemin complexe nous amène beaucoup plus près du résultat souhaité.



Rappelez-vous, il s'agit d'un effet purement visuel. L'écharpe originale

reste la même, c'est juste que certaines parties ne sont pas dessinées. Vous pouvez annuler l'effet à tout moment en sélectionnant un objet découpé puis en choisissant Retirer la découpe à partir du menu contextuel, ou Objet > Découpe > Retirer de la barre du menu principal. L'objet retrouvera alors son aspect normal et le chemin de découpe deviendra à nouveau visible.

Si l'on ajoute l'écharpe au bonhomme de neige, vous pouvez voir que nous sommes proches de l'effet que nous recherchons, mais qu'il y a encore des parties de l'écharpe qui



sont dessinées devant la tête du personnage.

Le problème est que le chemin de découpe que nous avons utilisé était juste une approximation et doit être modifié pour mieux correspondre à la

partie que l'on veut cacher. Dans les versions antérieures d'Inkscape, la seule façon de le faire était de libérer le chemin de découpe, ajuster le chemin, puis de redécouper. Même avec la dernière version, cela reste la seule option si votre chemin de découpe est en fait un rectangle, une étoile, un ovale ou autre objet primitif. Heureusement, notre opération booléenne a transformé notre combinaison d'un ovale et un rectangle en un chemin à part entière, qui, depuis la version 0.48 d'Inkscape, peut être modifié sans quitter le mode découpe.

Pour passer en mode édition, vous devez sélectionner l'objet découpé (comme d'habitude, garder un œil sur la barre d'état où un objet découpé sera décrit comme tel), puis basculer vers l'outil nœud en utilisant l'icône sur la palette d'outils ou en appuyant sur « n » ou F2. Vous devriez maintenant voir votre chemin de découpe s'afficher comme un seul chemin de pixels verts, indépendamment de la couleur ou l'épaisseur du chemin initial. La couleur verte dans ce mode est la raison pour laquelle je choisis au départ vert vif lors de l'élaboration de mon chemin, car elle contribue à renforcer le lien mental entre les chemins verts et le découpage. Si vous ne voyez pas ce tracé vert, assurez-vous que le bouton « Afficher les chemins

de découpe des objets sélectionnés » (dans la palette de contrôle des outils) est actif.

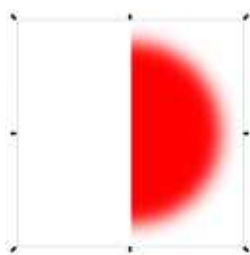
À partir de là, vous pouvez simplement modifier le chemin en utilisant les outils de nœuds qui ont été décrits dans la partie 6. Vous trouverez peut-être plus facile de réduire l'opacité de votre objet découpé pour pouvoir voir comment votre chemin de découpage s'applique sur les objets derrière. Les modifications apportées au tracé de découpe seront appliquées en direct et vous pouvez donc voir le résultat que vous élaborez. Une fois que vous avez terminé les modifications, redéfinissez l'opacité de votre objet à 100 % au besoin, et utilisez l'outil de sélection pour cacher le chemin de découpe vert et voir vos résultats. Rappelez-vous que la barre d'espace peut être utilisée comme un raccourci commode pour passer à l'outil de sélection, puis de nouveau à l'outil nœud, pendant l'édition, si vous trouvez que les nœuds bloquent la vue.



En passant un peu de temps sur la correction des nœuds, vous devriez être en mesure d'ajuster la découpe pour qu'elle suive la tête du bonhomme de neige et fasse que l'écharpe semble disparaître derrière elle.

Parfois, vous serez en mesure de vous en tirer avec un simple rectangle ou un ovale comme chemin de découpe, mais le plus souvent il vaut mieux appuyer sur Ctrl-Maj-C (ou utiliser le menu Chemin > Objet en chemin) avant de définir la découpe, simplement pour pouvoir modifier le chemin d'accès sans avoir à retirer puis à rétablir le mode de découpe.

Parce que la découpe se traduit toujours par un bord dur, elle peut être utilisée pour créer des effets qui seraient autrement très difficiles à produire. Partout où vous devez arrêter le débordement d'un effet de flou, le mode découpe peut fournir une solution. Pensez à quelque chose comme un demi-cercle qui ne devrait être flou que sur le bord incurvé et proposer une coupe nette sur le bord droit. Sans une découpe ce serait une image très difficile à créer.



La possibilité de découper des parties d'un objet flou peut conduire à des effets particulièrement intéressants lorsqu'elle est utilisée avec du texte. Pour chacun de ces exemples, j'ai créé deux copies d'un objet texte. L'une d'elles est floue, tandis que



Blurred,
Clipped
Text



Blurred,
Clipped
Text

l'autre a été convertie en un chemin et utilisée pour découper la version floue. Différents arrangements de chemin de découpe, flou, texte, couleur de fond et choix de couleur peuvent produire une variété de résultats.

La découpe peut aussi être utilisée pour contourner la sélection limitée de types de dégradé. Suivant le standard SVG, Inkscape ne supporte que les dégradés linéaires et radiaux, mais d'autres types peuvent souvent être émulés en se servant avec prudence d'objets



flous et de chemins de découpe. Dans cet exemple (voir colonne précédente), quelques segments flous et un chemin de découpe de forme annulaire (« donut-shaped ») se substitue assez bien à un dégradé conique dans le dessin d'un CD.

Bien que la découpe ait de nombreux usages et soit une technique avec laquelle il vaille bien la peine de se familiariser, parfois vous aurez besoin d'un peu plus de subtilité que les bords durs qu'elle crée. La prochaine fois, nous verrons le masquage, une technique connexe qui vous permet d'estomper les objets de façon progressive, plutôt que de les arrêter net au bord d'un chemin.



Mark travaille sur Linux depuis 1994 et utilise Inkscape pour créer deux bandes dessinées sur le Web : « The Greys » et « Monsters, Inked » qu'on peut voir toutes les deux sur :

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

Lignes directrices

Notre seule règle : tout article **doit avoir un quelconque rapport avec Ubuntu ou avec l'une de ses dérivées** (Kubuntu, Xubuntu, Lubuntu, etc.).

Autres règles

- Les articles ne sont pas limités en mots, mais il faut savoir que de longs articles peuvent paraître comme série dans plusieurs numéros.
- Pour des conseils, veuillez vous référer au guide officiel *Official Full Circle Style Guide* ici : <http://url.fullcirclemagazine.org/75d471>
- Utilisez n'importe quel logiciel de traitement de texte pour écrire votre article – je recommande LibreOffice –, mais le plus important est d'en **VÉRIFIER L'ORTHOGRAPHE ET LA GRAMMAIRE !**
- Dans l'article veuillez nous faire savoir l'emplacement souhaité pour une image spécifique en indiquant le nom de l'image dans un nouveau paragraphe ou en l'intégrant dans le document ODT (Open-Office/LibreOffice).
- Les images doivent être en format JPG, de 800 pixels de large au maximum et d'un niveau de compression réduit.
- Ne pas utiliser des tableaux ou toute sorte de formatage en **gras** ou *italique*.

Lorsque vous êtes prêt à présenter l'article, envoyez-le par courriel à :

articles@fullcirclemagazine.org.

Si vous écrivez une critique, veuillez suivre ces lignes directrices :

Traductions

Si vous aimeriez traduire le Full Circle dans votre langue maternelle, veuillez envoyer un courriel à ronnie@fullcirclemagazine.org et soit nous vous mettrons en contact avec une équipe existante, soit nous pourrons vous donner accès au texte brut que vous pourrez traduire. Lorsque vous aurez terminé un PDF, vous pourrez télécharger votre fichier vers le site principal du Full Circle.

Auteurs francophones

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

webmaster@fullcirclemag.fr

Écrire pour le FCM français

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

CRITIQUES

Jeux/Applications

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

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

Matériel

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

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

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



Online
BACKUP

Secure
SYNC

Easy
SHARING

Whether you need to access a document you have stored on a remote server, synchronize data between a Mac, Windows or Linux device, share important business documents with your clients, or just rest easy knowing all of your data is safely, securely, and automatically backed up - SpiderOak's free online backup, online sync and online sharing solution can handle all your needs!

SpiderOak offers a different approach to online backup by combining a suite of services into one consolidated tool - free online backup, synchronization, sharing, remote access, and storage. This difference is further measured in our zero-knowledge privacy policy - the first one ever employed in this setting. Our flexible design allows you to handle data from any operating system (Mac, Windows and Linux) or location (external drives, network volumes, USB keys, etc...) using just one centralized account.

- Access all your data in one de-duplicated location
- Configurable multi-platform synchronization
- Preserve all historical versions & deleted files
- Share folders instantly in web ShareRooms w / RSS
- Retrieve files from any internet-connected device
- Comprehensive 'zero-knowledge' data encryption
- 2 GBs Free / \$10 per 100 GBs / Unlimited devices

<https://spideroak.com>

Download mobile clients
for **iOS & Android**

JOIN SPIDEROAK NOW
Get 2 Free GBs

Get 25% off any SpiderOak package
with the code: **FullcirclemagFans**



DEMANDEZ AU PETIT NOUVEAU

Écrit par Copil Yáñez

Bon retour dans Demandez au petit nouveau !

Si vous avez une question simple et que les mots « modèle à sorties rou-lantes » ont l'air de désigner le nouveau véhicule électrique de chez Kia, contac-tez-moi à copil.yanez@gmail.com.

Aujourd'hui, la question est :

Q : J'entends beaucoup parler au sujet de la nouvelle version d'Ubuntu et j'aimerais l'essayer. Vais-je galérer au départ ?

R : Vous parlez sans doute d'Ubuntu 13.04, nom de code Raring Ringtail. Au demeurant, c'est un affreux nom de code. Il n'y a aucune police secrète de par le monde qui se respecte qui prendrait ce nom au sérieux. Vraiment, Ubuntu, si vous voulez faire partie de l'élite des faux espions (James Bond, Emma Peel, Johnny English), vous devez avoir un meilleur nom. Et des parents britanniques, apparemment.

Mais je m'égare. Comme dans, voyons, quatre-vingt pour cent de ces trucs de toute façon, alors je trouve que nous progressons bien.

Ubuntu 13.04 vient de sortir et poursuit son évolution vers un système d'exploitation plus rapide, meilleur et plus fort. C'est comme l'Iron Man des systèmes d'exploitation. Nota à Mark Shuttleworth : je paierais cher pour voir le logo d'Ubuntu sur l'écran d'accueil du Mark 42 [Ndt : cf. le film *Iron Man 3*].

J'ai entendu pas mal de choses sur cette version qui, paraît-il, donne le sentiment d'être plus réactive sur du vieux matériel et est plus rapide et légère au quotidien. Tout cela est très compréhensible pour ceux qui utilisent Ubuntu depuis toujours et l'ont installé sur tout, y compris leur brosse à dents électrique (dans ce cas, permettez-moi de suggérer la Loupe gingivale) ; mais, pour beaucoup de monde, ce sera leur première rencontre avec Linux.

La sortie d'une nouvelle version d'Ubuntu est l'occasion rêvée de rappeler aux nouveaux utilisateurs la facilité avec laquelle on peut commencer dans le monde très glamour de Linux ! Et, quand je dis très glamour, je veux dire le contraire de glamour. À moins que Mark prenne acte de ma suggestion dans le troisième paragraphe.

Je dis simplement : pouvez-vous imaginer les avantages si l'on entendait Robert Downey, Jr. dire : « Jarvis, main de Dieu, vous serez remplacé par un Roomba [Ndt : aspirateur robot petit et rond] si vous ne lancez pas le Gestionnaire de mises à jour Ubuntu avant chaque mission ! »

Examinons la procédure d'installation sur une assez vieille machine pour voir si : a) c'est facile, et b) les résultats montrent une amélioration quelconque.

J'ai un vieux Vaio qui tourne comme une toupie en bout de course. J'ai essayé d'installer une version antérieure d'Ubuntu il y a quelque temps. En fait, l'ordi était plus rapide que sous le système d'exploitation original, mais c'était encore mou et, en fin de compte, j'ai choisi Lubuntu, une version plus mince et plus légère d'Ubuntu conçue expressément pour mieux fonctionner sur d'assez vieux portables comme le mien.

Maintenant que Raring Ringtail



est dans la nature, utilisons le Vaio comme un banc d'essai ; voici ses spécifications :

Vaio sous Ubuntu 12.10
2 Go de RAM
Intel Core Duo à 1,83 GHz

À partir du démarrage, il a fallu 25 secondes pour avoir un écran d'accueil et encore 60 secondes pour ouvrir une fenêtre du navigateur. Les utilisateurs avancés sont sans doute morts de rire parce qu'ils aiment bidouiller leurs machines afin de minimiser le temps de démarrage. ET ILS Y TRAVAILLENT PENDANT DES SEMAINES ! Tiens, connaissez-vous ma bonne amie Ironie ?

Sérieusement, le temps du démarrage n'est pas mal, n'est-ce pas ? Commencer par un démarrage à froid et se retrouver en train de surfer sur les sites des fans de Mon petit poney en moins de 90 secondes. Je peux m'en accommoder.

Bon, abandonnons le portable pendant quelques instants et détaillons pour les nouveaux utilisateurs la procédure pour trouver, télécharger et graver Ubuntu 13.04 sur un DVD. Cela peut paraître compliqué, mais, en fait, c'est facile. Cependant, si cela vous semble trop intimidant, il y a d'autres possibilités. Vous pouvez acheter un DVD avec la dernière version

d'Ubuntu dessus à l'Ubuntu Store (<http://shop.canonical.com/index.php?cPath=17>). Il vous coûtera 6,02 euros, ce qui est presque un million de dollars ou quelque chose comme cela. Si vous ne voulez pas attendre le DVD, vous pouvez aller dans la librairie du coin où vous trouverez des magazines dédiés à Ubuntu et à Linux accompagnés de DVD et pleins d'articles ciblant les nouveaux utilisateurs. La dernière possibilité a quelques avantages. Primo, elle vous fait sortir de chez vous (c'est là, hors de chez eux, que vivaient les gens avant l'arrivée de *World of Warcraft*). Deuxio, le DVD accompagnant la revue comprend habituellement tout un assortiment de parfums Linux que vous pouvez essayer sans installer quoi que ce soit, avant d'en trouver un qui vous plaise beaucoup. La version d'Ubuntu que vous gravez vous-même vous donne également cette option de « LiveCD ».

Sautez cette partie si vous avez déjà un DVD d'Ubuntu. Sinon, commençons.

J'ai fait tout ce qui suit sur mon ordinateur de bureau sous Ubuntu. Mais vous pouvez le faire sur un PC ou un Mac si c'est votre véhicule de choix.

La première chose dont vous avez besoin est l'image ISO la plus récente ; c'est ...on s'en fiche. C'est une sorte

de programme empaqueté qui blabla. Écoutez : avez-vous besoin de savoir comment fonctionnent les lunettes 3D pour pouvoir regarder Tony Stark volant directement sur vous ? Non. Il suffit de les mettre sur votre nez, puis de regarder vers l'écran. Allez sur <http://www.ubuntu.com/download/desktop> et cliquez sur UBUNTU 13.04. Mais ça me demande de choisir mon Parfum ? On s'en fiche aussi, cliquez plus vite que ça.

Si vous vous sentez généreux, vous pouvez contribuer au Projet Ubuntu. Sinon, il suffit de cliquer sur « Not Now, Take Me to the Download » (Pas maintenant, emmenez-moi au téléchargement). Sélectionnez un emplacement pour le fichier et allez chercher

une bière. Vous la méritez.

Si vous vous sentez sémillant et connaissez les torrents, vous pouvez télécharger le même fichier ici : <http://www.ubuntu.com/download/alternative-downloads>, en sélectionnant Ubuntu 13.04 Desktop (32-bit). Chez moi, le téléchargement a pris environ 10 minutes.

Une fois qu'un fichier s'appelant ubuntu-13.04-desktop-i386.iso se trouve sur votre ordinateur, insérez un DVD vierge dans votre graveur de DVD, faites un clic droit sur le fichier iso et choisissez « Write to Disk » (Écrire sur le disque) – ça, c'est sous Ubuntu, mais les autres systèmes d'exploitation auront une façon similaire d'écrire le



fichier sur le DVD. Une fois que vous aurez cliqué sur Graver, allez chercher une autre bière. Vous la méritez aussi.

Graver le DVD a pris combien de temps ? J'sais pas : cinq minutes ? Tout l'alcool ingurgité pour fêter ça m'a rendu trop ivre pour bien chronométrer le processus.

Une fois mes esprits repris et mon pantalon retrouvé, j'ai mis le DVD flambant neuf dans le lecteur du Vaio et j'ai redémarré. Le procédé devrait être automatique à partir d'ici, mais si votre ordinateur ne veut pas démarrer à partir du DVD, ce document pourrait vous aider : <https://help.ubuntu.com/community/BootFromCD>.

Sur mon Vaio, il a fallu environ 5 minutes pour arriver à un écran accueil où j'avais le choix entre essayer Ubuntu 13.04 sans faire des modifications au portable ou l'installer. J'ai choisi d'écraser l'installation précédente. Après quelques questions, environ 20 minutes et une autre bière, une nouvelle version d'Ubuntu s'exécutait sur mon vieux portable.

Et voilà ! C'est tout ! J'ai lâché des pets plus compliqués que ça.

Le moment des tests est venu. J'ai redémarré et il a fallu environ 40 secondes pour arriver à un écran de connexion et encore 35 secondes

pour ouvrir un navigateur. En total, cela fait 10 secondes de moins que l'ancien temps et j'en viens à me demander à quel point une nouvelle version de Lubuntu serait plus rapide. Je me demande également si je suis devenu un « nerd » qui se préoccupe des 10 secondes gagnées au démarrage. Révélation d'un secret : pas possible depuis que j'ai fait une lettre énergique à l'Union astronomique au sujet de la rétrogradation de Pluton.

Pensez donc : 10 secondes peuvent ne pas paraître beaucoup et, sincèrement, sauf pour des gens qui ne peuvent pas contrôler leurs impulsions et ont besoin de vérifier la trombine de Reese Witherspoon sur TMZ, MAINTENANT, sans attendre, 10 secondes ce n'est pas long.

Le vrai avantage est la rapidité des performances du Vaio comparée à l'ancienne installation. J'ai remarqué la différence dès que j'ai cliqué sur Firefox et l'ai vu s'ouvrir sans presque aucune hésitation. LibreOffice a fait de même. Et, lors de l'exécution de plusieurs programmes à la fois, je n'avais pas l'impression d'essayer de me débarrasser d'un calcul rénal. Tout avait l'air d'être plus vif, tout simplement. C'était comme quand vous vous réveillez d'un de ces rêves où vous êtes pris dans de la mélasse et devez vous échapper d'un zombie nu de 150 kilos qui vous jette des pyjamas Petit Bateau. Non ? On ne partage pas cette expérience ?

Ce que je veux dire c'est que l'installation d'Ubuntu est vraiment

très, très simple aujourd'hui. Pour simplifier encore, Mark Shuttleworth devrait venir chez vous pour l'installer personnellement. Si vous avez une vieille machine que vous espérez voir revivre, il se peut que vous soyez surpris par sa rapidité, sans sacrifier sa puissance. Pour quelques millions de dollars (ou le résultat de la conversion de 6,02 euros), vous pouvez avoir le système d'exploitation le plus à jour qui soit. Cela ne coûtera presque rien à beaucoup d'entre vous.

Pour quelqu'un qui attendait de se lancer dans le grand bain d'Ubuntu, Raring Ringtail est un bon point de départ. Je vous attendrai là ; je suis celui qui a les brassards-bouées chartreuse et une carence en vitamine D. Ouais, hm, Tony Stark n'a pas pu venir, mais il envoie ses meilleurs vœux. En revanche, il a envoyé Jarvis. Non, Jarvis, tu ne peux pas aller dans la piscine, tu es encore branché – Non, ARRÊTE, tu vas – BZZT !



Copil est un nom aztèque qui signifie grosso modo « Vous avez besoin de mon cœur pour quoi faire ? » Son amour des chaussures pour femmes est raconté sur yaconfidential.blogspot.com. Vous pouvez aussi le voir sur Twitter (@copil).



Lorsque la famille ou les amis viennent nous voir, on finit généralement par prendre beaucoup de photos. Nous pourrions partager ces photos sur des sites de réseaux sociaux ou les abandonner sur un serveur FTP privé, mais, aussi choquant que cela puisse paraître, tout le monde dans notre famille ne dispose pas d'une connexion permanente à Internet. Pour résoudre ce problème, nous avons besoin de réfléchir un peu de manière imaginative, la solution : Imagination.

Imagination est un outil de création de diaporama DVD facile à utiliser, basé sur les bibliothèques GTK+ 2. Il est léger, ne nécessitant que quelques petits fichiers

et, surtout, très facile à utiliser. Imagination est disponible dans les dépôts Ubuntu Univers donc un `sudo apt-get install imagination` est tout ce dont vous avez besoin pour commencer.

Lorsque vous créez un nouveau projet avec Imagination, vous serez invité à choisir le format vidéo, la taille et la couleur de fond. Les versions actuelles d'Imagination ont quatre choix : VOB (DVD vidéo), OGV (vidéo Theora vorbis), FLV (Flash video) et 3GP pour les téléphones mobiles. Nous aimons renvoyer la famille et les amis chez eux munis d'un DVD ; nous avons donc choisi d'exporter au format VOB. Il y a aussi à choisir parmi quatre

tailles : 720×480 NTSC, 720×576 PAL, 1280×720 HD et 1920×1080 HD. Choisissez la taille qui convient le mieux à votre région du monde.

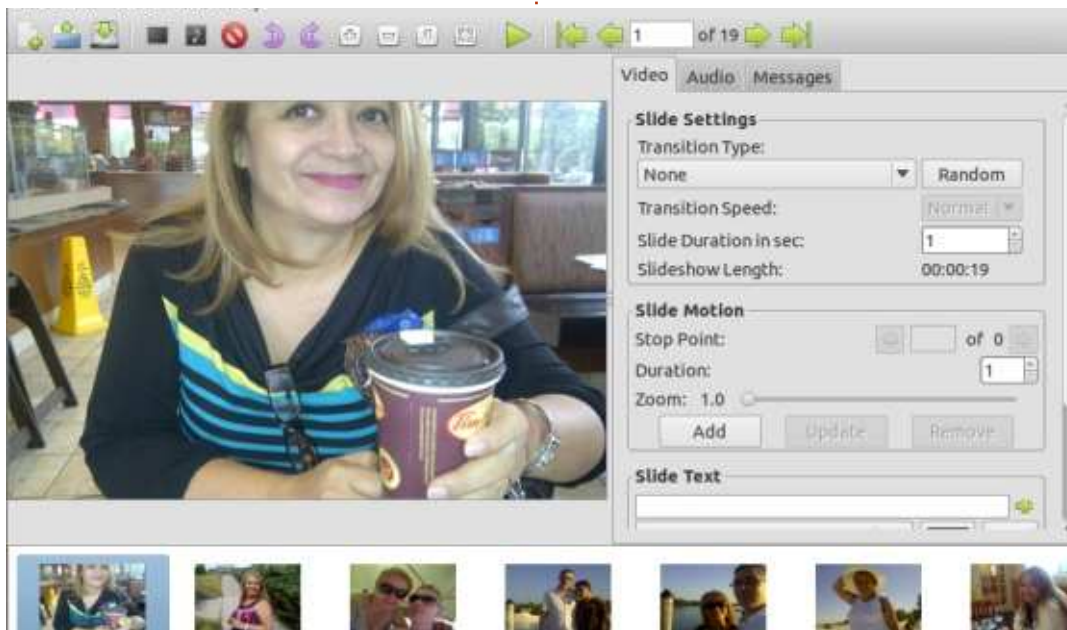
L'ajout de photos est une simple question de choix : en sélectionnant Présentation > Importer des images depuis le menu, ou en cliquant sur l'icône du petit cadre photo noir de la barre d'icônes (juste en-dessous du menu Présentation). Utilisez Ctrl ou Maj pour identifier sélectivement les photos à importer (ou tout sélectionner), puis cliquez sur Ouvrir. Une fois que vous avez ajouté des photos, la réorganisation se fait avec un simple glisser-déplacer des photos en bas de l'interface de sorte qu'elles soient dans l'ordre voulu.

Si vous n'aimez pas l'orientation d'une diapositive, vous pouvez la faire pivoter en sélectionnant le bouton approprié dans les options du menu Présentation. Vous pouvez également ajouter une diapositive vierge. Les diapositives vides peuvent être soit d'une couleur unie, soit d'un dégradé linéaire ou radial. Si vous créez un diaporama avec plusieurs sections ou des lieux, il est parfois utile d'insérer une diapositive vierge avec quelques informations. Pour ajouter du texte à la diapositive, cliquez d'abord sur la diapositive, puis cliquez dans la zone

Texte de la diapositive, à droite, et saisissez votre texte. Cliquez sur la zone de choix de la police [Ndt : en dessous de la zone de saisie du texte] pour faire apparaître une boîte de dialogue qui vous permet de choisir la famille de la police, le style et la taille. À côté de la police, il y a deux ou trois couleurs pour l'avant-plan de la police et le fond. En dessous se trouvent les paramètres d'animation afin que vous puissiez réaliser un fondu du texte, un glissement du texte ou un agrandissement de ce texte. Les mêmes options de texte peuvent être utilisées sur diapositives normales [Ndt : avec une photographie], mais assurez-vous de ne pas avoir choisi toutes les diapositives, sinon l'option apparaît en grisé.

Il s'agit d'un diaporama, bien sûr, et un diaporama ne serait pas complet sans une sorte d'animation de transition. Pour assurer des transitions uniformes d'une diapositive à l'autre, sélectionnez toutes les diapositives (choisissez une diapositive puis appuyez sur Ctrl + A), et choisissez un type de transition à partir des paramètres des diaporamas en haut à droite de l'interface (Cross Fade est un bel effet).

Une petite icône de la transition est affichée sur chaque image en bas de l'interface afin que vous sachiez quelles



diapositives ont des transitions. Vous pourriez être tenté de créer une transition différente pour chaque diapositive – ne le faites pas, suivre de multiples transitions est de mauvais goût.

Toute cette concentration sur les photos et nous n'avons même pas encore ajouté du son ! Avant de le faire, jetez un œil à la longueur du diaporama sous le paramétrage des transitions dans la partie supérieure gauche. Le temps d'affichage de chaque diapositive est réglable et vous pouvez afficher une image plus longtemps pour les première et dernière diapositives si vous le voulez. La longueur du diaporama permettra de déterminer de combien de temps de chanson (ou chansons) vous aurez besoin. Vous pouvez ajouter plusieurs chansons.

Pour ajouter de la musique, cliquez sur le cadre noir contenant la note de musique, ou cliquez sur le menu Présentation > Importer de la musique. Pour réorganiser la musique, cliquez sur l'onglet Audio, puis sur la chanson que vous souhaitez réorganiser, et déplacez la ligne du fichier vers le haut ou vers le bas avec les flèches en bas de l'onglet Audio. N'oubliez pas de sélectionner assez de musique pour l'ensemble du diaporama. Prenez en considération la longueur du diaporama si vous essayez d'atteindre un moment particulier dans une chanson. N'oubliez pas que vous pouvez toujours ajuster la longueur de la diapositive, mais cela peut être délicat puisque vous ne voulez pas



que les gens s'ennuient en regardant la même diapositive pendant trop longtemps.

En haut de l'interface, il y a une icône [Ndt : Démarrage de la prévisualisation] qui vous permet de prévisualiser le diaporama. Dans la version 3.0-r1, l'option de visualisation ne semblait pas proposer notre musique, mais n'a fait que montrer les diapositives avec les transitions. Cependant, quand nous avons exporté le diaporama au format VOB, la musique se jouait très bien.

Une chose à noter lors de l'enregistrement du fichier VOB : n'oubliez pas d'ajouter l'extension .vob, car Imagination ne semble pas faire cela par défaut. Après avoir exporté le fichier VOB, nous devons maintenant le mettre sur DVD. Pour créer le DVD, nous devons créer la

structure du DVD. D'abord créez un répertoire dvd/, mkdir dvd. Ensuite, créez des sous-répertoires appelés VIDEO_TS et AUDIO_TS, mkdir dvd/VIDEO_TS dvd/AUDIO_TS (notez l'espace entre VIDEO_TS et dvd/AUDIO_TS). Maintenant, copiez le fichier VOB exporté sur le dvd/VIDEO_TS et exécutez la commande mkisofs pour créer un fichier ISO qui peut être gravé par K3b, Brasero ou xfburn :

```
mkisofs -dvd-video -o
mydvdname.iso dvd/
```

où mydvdname.iso est le nom que vous voulez donner à votre fichier ISO. Le fichier VOB devra être placé dans votre répertoire dvd/VIDEO_TS ou cela ne fonctionnera pas correctement. Maintenant vous êtes prêt à graver plusieurs copies de votre film diaporama.

Certaines personnes qui ont fait une critique d'Imagination ont mentionné qu'il ne vous donne pas de menus fantaisie. Pour cela, des programmes comme DeVeDe ou KMediaFactory (ancien) peuvent vous aider.

J'ai passé sous silence quelques options disponibles dans Imagination ; avec un peu de réflexion et en tâtonnant, il est possible d'obtenir quelques présentations étonnantes. Il y a plus de 50 transitions, la possibilité de superposer du texte et de la musique, maintenir affichées des diapositives pendant de longues périodes et réorganiser les diapositives. Tout ce que vous pourrez obtenir dépend vraiment de votre imagination.



Charles est beau-père, mari, et fan de Linux ; il héberge un projet sans but lucratif de remise à neuf d'ordinateurs. Quand il ne casse pas du matériel ou des serveurs, il anime un blog : <http://www.charlesmccolm.com/>



MON HISTOIRE

Écrit par Danish Lala

La saga Ubuntu continue. Oui, il s'agit bien d'une saga avec, de temps en temps, de nouveaux rebondissements, dont pas mal étaient inattendus et inconnus, mais, il est vrai, au départ, Linux n'a jamais été un projet planifié.

J'ai rencontré Ubuntu par hasard vers la fin 2007 quand j'ai acheté un magazine du coin appelé CHIP (puce) qui parlait de l'informatique ici en Inde. Le magazine contenait dans sa couverture scellée un CD de la sortie la plus récente d'Ubuntu, à l'époque, bien entendu [Ndt : 7.10 Gutsy Gibbon]. En même temps, le rédacteur a publié un article sur son utilisation, tout en partageant les expériences des employés qui s'en étaient servi. Moi, je l'ai essayé en démarrant sur le CD et il m'a favorablement impressionné. Puis j'ai envoyé une demande pour des CD et DVD gratuits d'Ubuntu, Kubuntu et Edubuntu pour pouvoir les essayer tous, puisqu'il n'y avait ni frais de port ni inconvénients. J'ai reçu les disques deux semaines plus tard et j'ai lancé toutes les versions. J'ai été impressionné, et même époustoufflé, par le fonctionnement de l'Open Source et les contributions énormes dont le ré-

sultat était un nouveau système d'exploitation.

Au cours des mois suivants, je continuais à m'amuser avec Ubuntu, puis, un jour, le cauchemar des utilisateurs Windows est survenu. Mon PC s'est bloqué. Le PC sur lequel il y avait toutes les données familiales est tombé en panne, faisant trembler et stressant toute la maisonnée (normal – au bas mot, il y avait plus de 80 Go de données appartenant à plus de 4 utilisateurs). Au départ, j'étais très choqué et tendu : comment récupérer les données, puisque les possibilités de restauration ici sont payantes et très peu de gens savent récupérer les données d'un disque Windows endommagé. Mais alors, Ubuntu est venu à la rescousse. Il m'a suffi de démarrer sur le CD et lancer une session Live avant de copier les données sur un deuxième disque avec assez de place, emprunté auprès d'un ami.

Tout de suite après, j'ai essayé de convaincre ma famille de commencer à utiliser Ubuntu en remplacement de Windows. Au départ, cela a provoqué des froncements de sourcils et des questions (auxquelles j'ai pu répondre grâce à la communauté, puisque je ne

savais pas grand chose à ce moment-là), certains étaient d'accord, d'autres pas, mais à la longue tout le monde fut convaincu. Je leur ai dit que les données ne seraient ni perdues, ni entravées ; tout ce qui changerait, ce serait le système d'exploitation. Puis des connaissances de base furent données à chaque utilisateur, ainsi qu'une formation sur les applications particulières à chaque utilisateur.

Ainsi Ubuntu 8.04 (Hardy Heron) fut installé en 2008 ; mon PC revivait et fonctionnait à merveille sous le nouveau système d'exploitation. Des mises à jour arrivaient de temps en temps, mais on devait bien les surveiller, puisque l'accès illimité à large bande coûtait encore trop cher et, de toute façon, l'ADSL que nous utilisions était limité. Une année s'est écoulée et les choses ont changé. De nouvelles versions d'Ubuntu sont sorties, et des nouvelles mises à jour ont causé quelques dégâts : une ancienne fonctionnalité ne marchait plus ou l'on devait la bidouiller, mais le soutien communautaire était toujours là en cas de besoin (les forums, ainsi que la documentation, nous ont beaucoup aidé). En outre, entre temps, les abonnements à données illimitées en Inde

sont devenus abordables et j'ai fait la transition. Dès lors, le système était tenu à jour et aucun utilisateur n'avait de problèmes puisque tout le monde connaissait bien Ubuntu et faisait sa propre personnalisation.

Puis vint 2011, quand la mobilité est devenue un facteur informatique. Cette année-là, l'Inde, tout comme ma famille, commençait à mettre l'accent sur les dispositifs mobiles. À ce moment, les courriels, les réseaux sociaux et les activités de consommation se faisaient directement à partir d'un téléphone mobile puisque la connectivité des données partout dans le pays, ainsi que des smartphones, surtout des téléphones Android, donnaient la possibilité de rester connecté 24/24, 7/7. Cette période a vu une baisse dans l'utilisation des PC. Une chose ne changeait jamais : la création d'un contenu. Cela se faisait encore sur un PC étant donné que, sur des dispositifs mobiles, c'était une tâche fastidieuse, bien que la dactylographie soit possible, mais les présentations et les tableurs restaient plus faciles à faire sur un ordinateur. Ubuntu aussi a changé un peu pendant cette période. Mon PC était toujours sous Hardy Heron et je ne l'ai pas mis à niveau vers la nouvelle LTS.

Puisque l'utilisation du PC a diminué, l'ordinateur n'était pas beaucoup utilisé, bien que les données y soient stockées.

Juin 2011. Un très beau dimanche matin, j'ai allumé mon PC et il a été foudroyé. Non, Ubuntu ne s'est pas planté, mais le matériel était HS. L'ordinateur a sombré dans un coma avec des échecs multiples de composants. J'ai dû remplacer la carte mère, l'alimentation et la RAM. Le disque dur était toujours intact. J'ai commencé à examiner diverses possibilités, mais je n'arrivais pas à prendre une décision. Mettre les données de toute la famille dans le Nuage impliquerait pas mal de dépenses. J'ai suggéré que les données soient sauvegardées sur des dispositifs multiples et que chaque utilisateur s'occupe des siennes. Tout le monde a rapidement accepté ma proposition et chaque utilisateur avait, en fait, une sauvegarde de ses données. Des mois passèrent et j'étais incapable de trouver une excellente solution. Puisque les données sauvegardées se trouvaient sur des ordinateurs portables et que des dispositifs mobiles étaient utilisés dans un contexte plus large, la famille n'était pas aussi perturbée qu'en 2008. N'empêche que je devais toujours trouver une solution pour les sauvegardes, étant donné que même les portables sont enclins à des plantages, que ce soit à cause des logiciels ou du

matériel.

Une solution valable et logique à laquelle j'ai pensé c'était de stocker les données sur un disque dur externe. Alors, j'ai acheté un disque dur portable et y ai transféré les données. Mais, alors, si je ne faisais que cela, il y avait un risque non négligeable de virus et de chevaux de Troie. Et donc j'ai décidé d'y installer Ubuntu. Oui, j'ai installé Ubuntu sur mon nouveau disque dur portable. Pourquoi portable ? Primo, puisqu'il s'agit d'Ubuntu, les données sont en sécurité (plus que sous Windows en tout cas). Secondo, quand le système se trouve sur un disque portable, vous pouvez l'emporter n'importe où (le disque dur est à peine plus grand que la paume de votre main). Tertio, tout est dans un seul endroit (si vous travaillez sur de multiples machines, le transfert de données est une corvée). Quarto, presque tous les ordinateurs – de bureau ou portables – prennent en charge le démarrage à partir d'un disque sur port USB ; ainsi, pas la peine de vous inquiéter de problèmes du matériel au démarrage (en fait, j'ai vu quelques PC dont il fallait bidouiller le BIOS afin d'activer le démarrage sur port USB). Quinto, la technologie aujourd'hui s'est améliorée au point où ces disques sont davantage robustes et sûrs et valent les disques durs internes.

À partir de là, j'ai dû faire l'installation. La première étape était de télécharger la version LTS (normalement, je vais de LTS en LTS) d'Ubuntu et j'ai donc téléchargé Ubuntu 12.04 (Precise Pangolin). Avant de commencer l'installation, je savais combien de partitions, de quelle taille, je voulais. J'ai également ressorti le numéro 15 du FCM, puisqu'il y avait un article sur comment mettre votre partition Home sur une partition distincte. Après avoir démarré sur le CD, j'ai cliqué sur le raccourci « installer » placé sur le bureau de la session live. Parce que je voulais une installation personnalisée, j'ai choisi les options personnalisées et j'ai créé trois partitions : l'une était la racine (root), la deuxième était la partition home, la troisième était une partition pour les données, formatée en FAT32 qui est multi-plateformes, ainsi que la partition swap. Les partitions créées comme il fallait, il suffisait de suivre les étapes en appuyant sur le bouton Suivant. Pendant la création des partitions, souvenez-vous qu'il faut être certain de leur taille puisque leur augmentation et/ou suppression et/ou création est une tâche risquée. En outre, je vous conseille de garder la partition home séparée des autres, car, si vous faites une mise à niveau avec une nouvelle installation, les données seront en sécurité. Et aussi

d'allouer à la partition FAT32 ou NTFS une taille raisonnable, puisqu'une grande partition peut ne pas beaucoup vous aider, car *in fine* vous voudrez sans doute déplacer les données vers votre Dossier personnel (home). L'installation terminée, j'ai redémarré le dispositif et voilà ! Le système fonctionnait. La prochaine étape était évidente : sauvegarder les données dans les sous-dossiers de mon Dossier personnel et c'est ce que j'ai fait. J'ai transféré toutes mes données – les documents, photos, et fichiers audio et vidéo. En même temps, j'ai exécuté le nouveau gestionnaire de logiciels Ubuntu pour avoir des mises à jour. Puisqu'il me rendait un peu mal à l'aise, j'ai installé le Gestionnaire des mises à jour qui était présent dans des versions antérieures. Je l'ai installé – ainsi que d'autres programmes ne figurant pas dans l'installation standard – et j'ai tout mis à jour. Je l'ai personnalisé et le système était prêt à l'emploi.

À ce jour, le système fonctionne très bien (j'écris cet article dessus). Mes données et mon travail sont en sécurité. Et j'essaie de convaincre les gens d'essayer ma nouvelle stratégie : garder les données sur un dispositif portable sous Ubuntu. J'espère que mon expérience, partagée ici, servira à vous tous. Bonne et heureuse continuation jusqu'au prochain rebondissement.



MON OPINION

Écrit par Knightwise

Si vous voulez faire quelque chose, utilisez un PC. Si vous voulez accomplir quelque chose, utilisez un Mac. C'étaient ces paroles-là que j'ai dites il y a environ 8 ans quand j'ai maîtrisé l'art de l'utilisation de mon premier ordinateur Apple. La simplicité, l'élégance et la productivité de l'expérience Cupertino m'avaient convaincu que le véritable travail des ordinateurs Windows n'était pas d'accomplir des choses pour vous, mais d'exécuter des logiciels espions et de participer à des réseaux d'ordinateurs zombies afin d'« accomplir des choses » pour un sale pirate dans la cave de sa mère quelque part au sud-ouest de l'Ukraine.

Et, de bien des façons, ma déclaration était exacte. Je me suis laissé attirer dans la voie cupertinienne comme beaucoup de gens sont venus à Apple : j'ai acheté un iPod, après l'iPod ce fut le premier iBook, puis le premier Mac Mini et ainsi de suite. Aujourd'hui, ma maison contient pour la plupart du matériel portant le logo du fruit bien aimé de Newton... Et pourtant, je commence à me demander... Est-ce que c'est toujours quelque chose d'essentiel ?

Pour répondre à cette question, examinons l'état du paysage technologique à l'époque. Apple venait de sortir « Tiger »,

apportant ainsi un sentiment de stabilité et de facilité d'utilisation à la relativement récente dixième itération de son système d'exploitation. Alors que OS 1 à 9 s'appuyait encore beaucoup sur ses racines Xerox, OS X s'appuyait sur le noyau d'Unix et proposait une interface propre, mais assez personnalisable. Windows venait de donner naissance à son bébé Vista qui s'était fait attendre, et, bien que beaucoup de gens du secteur l'aient vu comme un avorton, l'oisillon fut lâché sur le monde.

Les guerres Linux faisaient encore rage à plein régime pendant que des factions différentes dans les camps Debian et Red Hat se combattaient dans une bataille de mots pyroclastique au sein des groupes de discussion, brûlant les arguments de chacun et envoyant des flammes à tout

novice qui osait s'approcher avec une question de débutant.

Dans ce paysage-là, Apple fut réellement un phare de productivité grâce à ses IIFE [Ndt : Immediately Invoked Function Expressions (expressions de fonction invoquées immédiatement)] et à sa suite iWords, son matériel et son système d'exploitation élégants, son lecteur MP3 de rêve et le soutien de la société graphique et intellectuelle qui annonçait que « c'est cela qu'il fallait choisir »... Mais, aujourd'hui, il s'agit peut-être d'une autre histoire.

La seule chose qui a changé de façon dramatique, ce sont les domaines d'intérêt d'Apple. Pour moi, la première indication en était son infatuation avec l'iPhone et le marché mobile. Sans doute considéré comme le produit d'Apple le

plus populaire et le plus rentable de tous les temps, l'iPhone a également modifié l'ADN même de son fabricant. Par le passé, le leitmotiv d'Apple était la créativité, et je mets l'emphase sur « Créer ». Vous voulez écrire un roman ? Achetez un Mac. Vous voulez faire de la conception graphique ? Achetez un Mac. Vous voulez appeler votre maman ou jouer à un jeu où vous lancez des oiseaux sur des blocs ? Pardon, COMMENT ?

Effectivement. À cette époque-là, Apple ne centrait pas ses activités principalement sur le divertissement ou la communication, du moins, jusqu'à l'arrivée de l'iPhone. Et, au cours des années, depuis que Steve Jobs a sorti ce dispositif magique de sa poche, Apple a connu des modifications profondes. En regardant les espaces de travail de mes amis qui faisaient de la conception graphique, j'ai vu leurs postes de travail vieillir au fil du temps. Les cris de joie, presque orgasmiques, qu'ils poussaient à chaque sortie d'une mise à jour, diminuaient avec chaque itération et sont devenus des petits grognements de frustration lorsque les mises à niveau pour leurs tours d'argent furent à nouveau repoussées.

Mais pour nous autres petits soldats, Apple avait encore quelque chose à offrir :



un matériel supérieur et un système d'exploitation puissant. Mais la dégradation de celui-ci a commencé à montrer son ventre mou avec l'arrivée de Snow Leopard. Afin d'iOS-ifier le système d'exploitation, certaines fonctionnalités idéales furent « dissimulées » au profit de quelques améliorations, un peu comme ce qui se faisait sous iOS, qui étaient censées relier les deux systèmes d'exploitation. En substance, ils étaient en train de niveler OS X par le bas.

Tant pis si vous aimez changer et n'aimez pas un type précis de système d'exploitation, il vous suffit de créer un double amorçage avec un autre système d'exploitation sur le matériel supérieur d'Apple, n'est-ce pas ? Si ce matériel reste supérieur, il n'y a pas de problème, mais, outre le fait que la « courbe d'inventivité » d'Apple sur ses plateformes de bureau et portables devenait de plus en plus aplatie, ses prix continuaient à respecter de très hauts standards. Pendant que la concurrence (Samsung, Acer, Asus) l'a rattrapé avec des ultrabooks tout aussi sophistiqués (avec un prix tout aussi sophistiqué), Apple a décidé que ce serait bien d'enlever toutes les parties amovibles de son matériel. Les nouveaux iMac furent fermés à la colle, les Macbook Pro n'avaient pas d'éléments que l'utilisateur pouvait remplacer... L'utilisateur (avancé) commençait à perdre la seule chose qu'il pouvait exercer sur son expérience

Apple : le contrôle.

Alors, est-ce que je continue à croire en la ligne du parti Cupertino quand je m'en vais acheter un nouvel ordinateur ? Il fut un temps où je disais « oui, bien sûr », mais cela évolue. Hier, lorsque je conseillais un ami (qui se voit en utilisateur avancé) sur l'achat d'un nouvel ordinateur, je me suis entendu prononcer les mots « Asus » et « Linux » dans la même phrase. La question qui a suscité cette réponse était motivée par les possibilités de « contrôle ». Avoir la possibilité de faire des trucs sur du matériel avec lequel vous pouvez faire des trucs. Étant donné que beaucoup de variétés de Linux arrivent au stade de jeune adulte, « Apple » n'est plus la réponse par défaut, même pas pour des esprits créateurs ! Et, si vous avez un budget et aimeriez ajouter vos propres barrettes de RAM (ou un disque SSD), l'argent poli de Cupertino n'est, lui non plus, plus la solution par défaut.

Au bout du compte, il n'y a pas de certitudes dans l'industrie informatique. Étant donné la vitesse toujours plus rapide de l'évolution numérique, les maîtres de l'industrie d'aujourd'hui deviennent les parias de demain – où les parias deviennent les outsiders et les outsiders deviennent les nouveaux héros. En quelques deux ou trois années, j'ai vu des sociétés et des technologies se

fondre dans le décor, puis agir à nouveau et être soit accueillies soit rejetées par les masses toujours croissantes des consommateurs. Finalement, Apple n'a pas perdu son éclat, mais ce n'est plus l'entreprise qu'elle était lorsqu'elle s'est extirpée des ombres de l'oubli. Elle n'est plus l'outsider, mais elle n'est pas la plus jolie fille au bal non plus. Microsoft n'est plus le costume trois pièces et Linux a l'air de s'être taillé sa barbe la plus folle. Tout le monde perd un peu d'éclat et tout le monde en gagne. Ce que ceci a de formidable, c'est qu'il n'y a plus de réponses par défaut à des questions standards. Et pendant que les « par défaut » se tassent, les possibilités de faire des choix augmentent.



Knightwise est un blogueur et producteur de la Knightwise.com podcast. Son site Web offre des bidouillages, des conseils et des réglages pour les geeks multi-plateformes. Knightwise se déplace avec facilité sur Linux, OSX, Windows, iOS, Android et plus encore.

Full Circle Podcast Episode 34, Raspberry Jamboree 2013

Vos animateurs :

- Les Pounder
 - Tony Hughes
 - Jon Chamberlain
 - Oliver Clark
- et Freaky Clown



du GUL de Blackpool (RU)
<http://blackpool.lug.org.uk>

Bienvenue dans la première partie d'une conférence spéciale en deux parties. Dans cet épisode, les animateurs réfléchissent sur le tout premier **Raspberry Jamboree** tenu au Centre central des conférences à Manchester, le 9 mars 2013.

Download



Après avoir utilisé ce logiciel presque tous les jours depuis que j'ai commencé à utiliser Ubuntu 11.10, j'aurais donné une note de 5 étoiles dans la Logithèque, mais ce n'est pas possible, car il ne se trouve pas dans la Logithèque et je l'ai téléchargé moi-même.

La dernière version peut être téléchargée gratuitement à partir de : <http://tvbrowser.org/>, et est livrée dans une version .deb qui peut être ouverte et installée facilement en utilisant la Logithèque Ubuntu, ou, si vous utilisez une distribution basée sur Debian, le gestionnaire de paquets de logiciels. Il est indépendant de la plateforme, mais dépend de Java ou similaire et je suppose donc que cela peut décourager des gens. Il est Open Source et, contrairement à la plupart des guides TV sur le Web, ne contient pas de publicité.

QU'EST-CE QUE C'EST ?

Le site vous dit tout à son sujet, mais, comme son nom l'indique, Tv-Browser est un guide télévision numérique que vous pouvez personnaliser avec vos chaînes préférées. Il propose divers greffons. Ceux-ci peuvent ajout

ter différentes options comme les courriels, les rappels de calendrier, ou les évaluations de l'IMDb, une base de données cinématographique (Internet Movie Database), et il peut aussi, je crois, fonctionner avec les cartes TV comme un EPG (Guide de programmes électronique) et planificateur.

QUI LE DÉVELOPPE ?

Il semble être localisé en Allemagne, mais il est possible de télécharger des programmes de télé de partout dans le monde. J'utilise les programmes TV

de Radio Times au Royaume-Uni, par exemple, mais consultez le site pour votre emplacement précis. Les auteurs actuels, figurant sur le site, sont les suivants :

René Mach (responsable de la publication, développeur).

Michael Keppler aka. Bananeweizen (développeur).

Björn Balazs (consultant sur l'ergonomie).

Nelson Darkwah Oppong (artiste graphique).

Klaus Blessing (bêta-testeur).

RÉSUMÉ ET CONCLUSION

TV Browser est un logiciel utile pour programmer vos émissions de télévision et vous aider à ne rien manquer ou à ne pas oublier d'enregistrer vos favoris, grâce à ses rappels, ses favoris et ses fonctions de recherche. Il est également très personnalisable pour s'adapter à vos goûts télévisuels et pourrait également vous aider si vous utilisez votre PC comme un centre multimédia qui enregistre la télé. Je lui donnerais une évaluation de cinq étoiles si je pouvais, mais, comme je l'ai dit, je suis incapable de le faire dans la Logithèque Ubuntu, d'où cette critique qui est très en retard. Bonnes émissions.





J'utilise Ubuntu depuis quelques années et, en partie grâce à la rubrique Command & Conquer de Lucas, je suis devenu un fan de la ligne de commande.

Il y a deux ou trois mois, j'ai décidé d'essayer de trouver un bon programme musical basé sur la console. Rhythmbox est installé sous Ubuntu 12.04 et c'est un beau programme. Il me rappelle beaucoup iTunes, mais, malheureusement, je n'aime vraiment pas iTunes. Je le trouve tellement grand et gonflé. Je ne me soucie pas vraiment de voir les pochettes de ma collection de musique. Je voulais quelque chose qui soit petit, rapide et pourtant facile à utiliser. C'est pour jouer de la musique après tout et cela doit être agréable, pas une corvée.

Une recherche sur Google m'a emmené vers un message quelque part relatif à cmus. Cela ressemblait exactement à ce que je cherchais. J'ai vérifié les dépôts Ubuntu et il était là, cmus la version 2.4.3, ainsi que le cmus ffmpeg-plugin 2.4.3. « C'est facile ! » pensais-je lors de l'installation du programme.

Après avoir installé le programme,

j'ai dû ajouter de la musique à la bibliothèque. C'est assez facile. Il suffit de taper a, pour ajouter, et puis de spécifier le chemin de votre collection de musique. Cmus va ensuite parcourir le répertoire cible et ajouter tout dans ce répertoire. Comme vous pouvez le voir sur la capture d'écran, il capte les noms de l'artiste, de l'album et de la piste, l'année de l'enregistrement et de la production de la chanson et la durée de la chanson.

Vous pouvez utiliser les flèches pour faire défiler la liste des artistes. Si vous appuyez sur la barre d'espace, l'entrée d'un artiste sera élargie pour afficher une liste des albums de cet artiste. Lorsque vous sélectionnez un album, les pistes de cet album apparaissent dans la fenêtre principale. Appuyer sur la touche de tabulation vous déplace vers la fenêtre principale où vous pouvez faire défiler la liste

des pistes. Appuyez sur Entrée pour lancer une piste.

Appuyer sur c met la lecture d'une piste en pause. Appuyer sur q vous donnera la possibilité de quitter cmus en appuyant sur y ou n. Appuyez sur p va ajouter une piste à la playlist tandis que e ajoute une piste à la file d'attente. Je choisis généralement un album et appuie sur Entrée pour lancer la première chanson. Les autres chansons de l'album sont lues dans l'ordre.

Taper / vous permettra de rechercher un artiste, un album ou une chanson. Les touches [] augmentent le volume et les touches { } le diminuent. Taper cmus-plugins dans le terminal fera apparaître une liste de tous les différents types de fichiers que cmus devrait pouvoir lire. La liste est assez longue et les formats les plus courants sont dans la liste (.aac,

.mp3, .flac, .wma). J'ai dit « devrait », car, même si ffmpeg est montré dans ma liste des plugins et, en dessous de ffmpeg, .wma est écrit comme un format pris en charge, je ne peux pas jouer les quelques fichiers Windows Media Audio que j'ai dans cmus. Une recherche sur Google me révèle qu'un rapport de bug a été déposé au sujet de ce problème.

J'utilise habituellement la vue par défaut qui apparaît lorsque le programme est lancé. Les touches numérotées de un à sept proposent, en cycle, différents points de vue. 1 vous emmène à la disposition par défaut. 2 propose la liste de toutes les chansons de votre bibliothèque.

3 et 4 ouvrent respectivement la playlist et la vue sur la file d'attente, tandis que 5 ouvre le navigateur de fichiers. Appuyer sur le numéro 6 affiche une liste des filtres de la bibliothèque et, en appuyant sur 7, tous les réglages et raccourcis clavier pour cmus sont affichés.

Dans l'ensemble, je suis très heureux avec le programme. Il fait ce que je veux, c'est rapide, léger, et a été simple à mettre en place.





COURRIERS

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

SOLYDXK

Ayant reçu un aperçu du numéro du Full Circle à venir et n'ayant jamais vu SolydXK, je l'ai essayé.

J'ai essayé le script de conversion LMDE, qui a échoué pour moi, bien que j'aie pensé que cela puisse fonctionner, puisque j'avais l'édition Mate avec le gestionnaire de paquets de « KDE Full » installé. Pas de problème, grâce aux sauvegardes. J'ai finalement installé SolydXK KDE sur mon vieux portable Dell D600. Il devient difficile de trouver une distribution qui veut bien se lancer sur un Pentium M. Mais celui-ci fonctionne et fonctionne très bien. L'installation s'est passée sans problème aucun et il fera apparemment PAE et non-PAE au besoin. C'est très soigné pour une nouvelle distrib.

Ma plus grande surprise est venue quand j'ai cliqué sur l'icône Ajouter une imprimante sous « Paramètres système ». Les options habituelles se sont affichées à gauche et, à mon étonnement, l'imprimante sans fil, une Brother HL-3075 figurait en haut de la liste. J'ai cliqué dessus, puis, de façon répétitive, sur le bouton Suivant et

tout avait l'air comme il faut. J'ai cliqué sur « Imprimer une page test », mais j'étais cependant prêt à éditer l'adresse à la main.

L'imprimante fonctionnait dès le départ et je suis étonné. Je n'utilise que Linux et cette imprimante-là est habituellement très facile à faire fonctionner, sauf sous Windows 7, qui prend énormément de temps et voulait une connexion USB. Aucun PC Linux ne l'a jamais demandé, mais la plupart nécessitent des ajustements de configuration.

Je recommande cette distribution à quiconque a besoin de la prise en charge pour un processeur vieillissant comme le Pentium M. Oh, et puis tous les effets visuels du bureau, même les « wobbly windows » (les fenêtres gélatineuses) fonctionnent à merveille. Bon boulot, l'équipe SolydXK !

Mike Lewis

SERVEUR DE MÉDIA

J'aimerais voir un article sur comment configurer un serveur de

média avec Ubuntu afin de diffuser des médias vers les autres ordinateurs sur le réseau et un téléphone android.

Jorge Martinez

Ronnie : *si l'un de nos lecteurs sait comment créer un tel serveur de média, je vous prie de bien vouloir envoyer votre article à ronnie@fullcirclemagazine.org.*

Gord : *regardez la rubrique Q&R dans ce numéro.*

HO LA LA, PAS DE LIEN ?

Comment se fait-il que le mail envoyé aux abonnés concernant le numéro 72 ne contienne pas de lien vers votre site Web (que j'ai pu trouver) ? Il y a deux liens vers d'autres sites Web, alors pourquoi pas le vôtre ? Pour que je puisse télécharger le numéro 72 à partir de votre site Web, j'ai dû démarrer mon navigateur, me servir de Google pour apprendre l'adresse de votre site Web et, enfin, aller sur la page proposant le numéro actuel. Ou préféreriez-vous que les abonnés utilisent le lien vers [Rejoignez-nous sur :](http://issuu.com/full-</p></div>
<div data-bbox=)



goo.gl/FRTMI



facebook.com/fullcircle-magazine



twitter.com/#!/fullcirclemag



linkedin.com/company/full-circle-magazine



ubuntuforums.org/forum-display.php?f=270

LE FULL CIRCLE A BESOIN DE VOUS !



Sans les contributions des lecteurs, le Full Circle ne serait qu'un fichier PDF vide (qui, à mon avis, n'intéresserait personne). Nous cherchons toujours des articles, des critiques, n'importe quoi ! Même de petits trucs comme des lettres et les écrans de bureau aident à remplir le magazine.

Lisez nos lignes directrices [page 29](#). Si vous vous y conformez, le succès est pratiquement garanti.

Regardez la [dernière page](#) (de n'importe quel numéro) pour accéder aux informations détaillées concernant l'envoi de vos contributions.

circlemagazine, figurant dans le mail, à la place ?

Lou

Ronnie : *J'ai bien le droit de commettre une erreur en six ans, non ?*

LES ÉDITIONS SPÉCIALES DE LIBREOFFICE

L'édition spéciale LibreOffice Vol. 1 (Parties 1-7 du FCM n° 46 au FCM n° 52) m'a vraiment beaucoup plu.

J'apprécie le service que vous rendez en donnant au monde entier l'occasion de lire le Full Circle gratuitement et j'aimerais également remercier Elmer Perry pour ses efforts.

S'il vous plaît, pourrait-on avoir plus de ce contenu utile pour, à la fois, LibreOffice aussi bien qu'Ubuntu ?

Paul

Ronnie : *oui, il y aura d'autres éditions spéciales au cours des prochains mois. Robin (qui crée les PDF des éditions spéciales) a déjà créé le volume 3 de LibreOffice et en créera plusieurs autres incessamment sous peu, alors surveillez le site du FCM.*

POUR LES DÉBUTANTS

J'ai 64 ans et j'ai décidé d'abandonner Microsoft Windows quand j'ai découvert un article sur Linux dans le numéro d'août du magazine Maximum PC.

En septembre, j'ai téléchargé Ubuntu 12.04 LTS ; mais il est resté sur mon bureau jusqu'à ce que je l'aie installé, il y a trois semaines. Dans la Logithèque, j'ai trouvé la seconde édition du manuel utilisateur, ainsi qu'un lien vers votre revue que je lis depuis.

Voici ma question : vous serait-il possible, à vous ou éventuellement à quelqu'un d'autre, d'écrire un article d'une ou deux pages rien que pour nous, les débutants, nous indiquant en un français simple et clair, comment faire des mises à jour, naviguer dans le système de fichiers et télécharger certains programmes ?

LT Day

Ronnie : *quelqu'un serait-il tenté par cette idée d'article ? En attendant, je suggérerais aux débutants de voir la série Fermeture des Fenêtres (Closing Windows) parue dans plusieurs numéros du FCM. Elle indiquait aux utilisateurs de Windows où trouver les choses dans diverses variétés d'Ubuntu et a traité les mises à jour et les applications.*

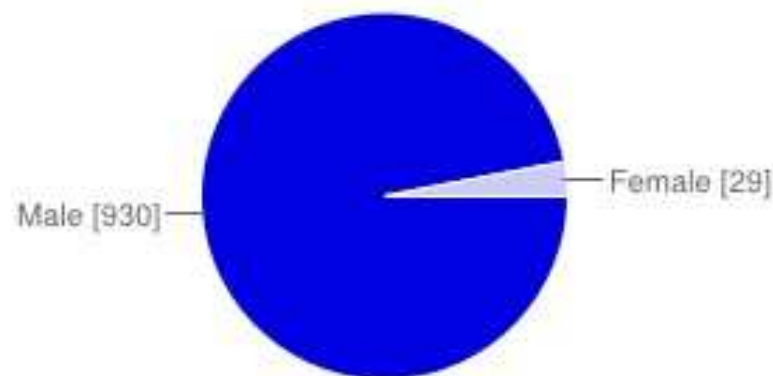


ENQUÊTE : RÉSULTATS

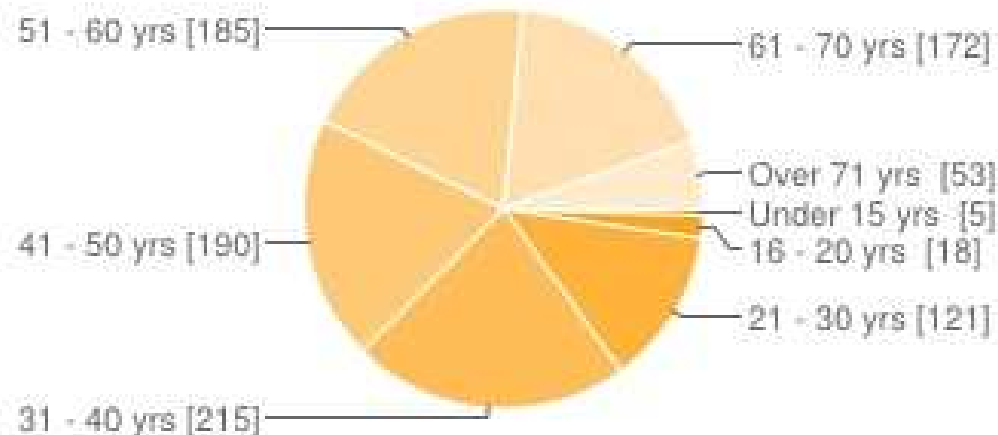
J'aimerais remercier tous les gens qui ont pris le temps de répondre au sondage du mois dernier. Alors que je ne peux pas promettre que nous traiterons tout ce que vous avez suggéré, j'espère que les résultats vous donneront, à vous, les lecteurs, quelques idées de sujets d'article pour les numéros à venir.

Les résultats sont pris de 959 réponses

SEXE :



ÂGE :



RÉSULTATS DE L'ENQUÊTE

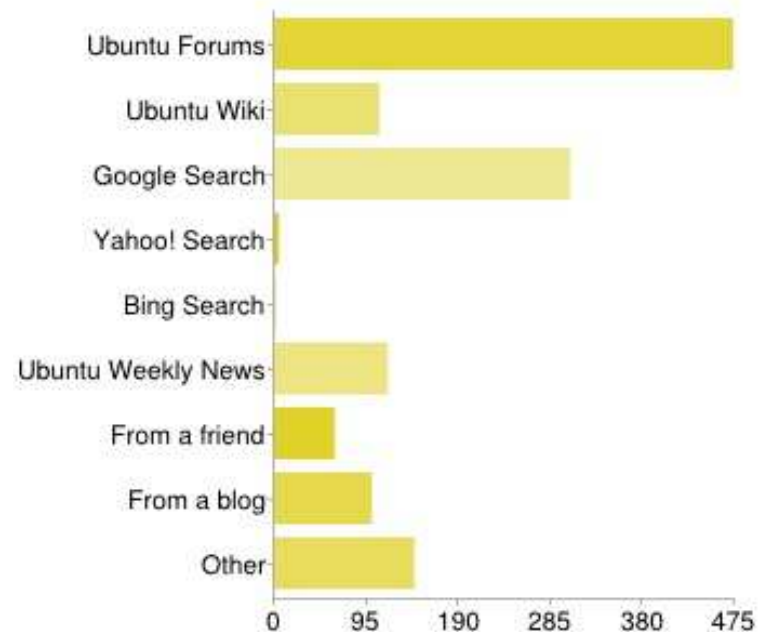
OÙ HABITEZ-VOUS ?

TOP 5

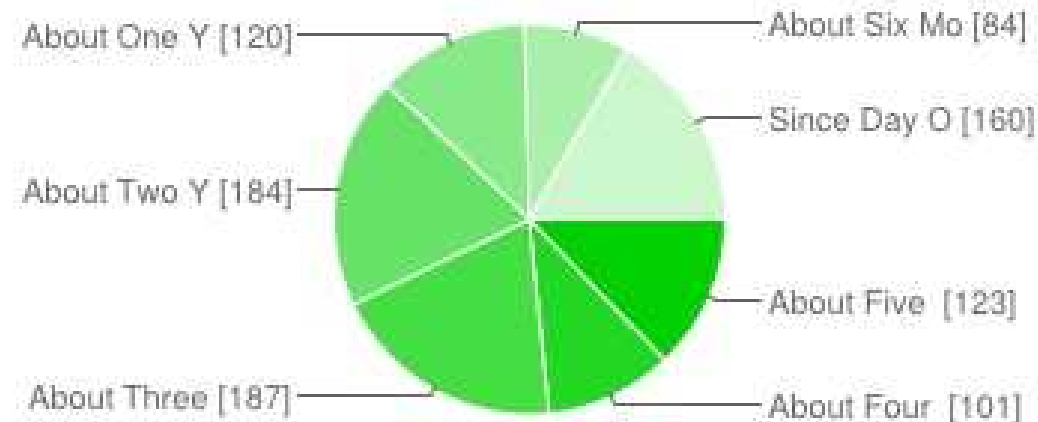
États-Unis	256	27%
Grande-Bretagne	70	7%

Italie	51	5%
Inde	44	4%
Australie	41	4%

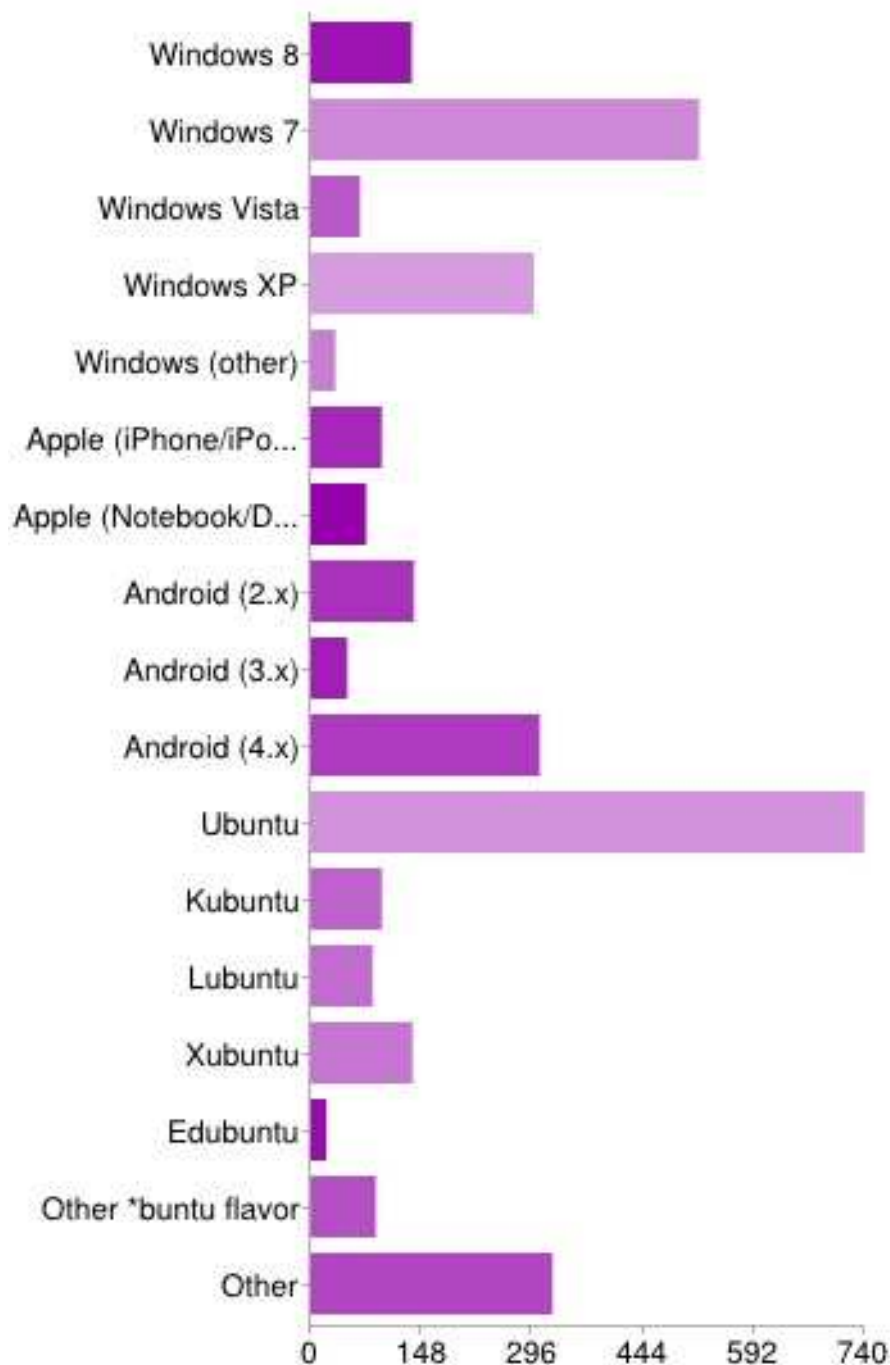
COMMENT AVEZ-VOUS CONNU LE MAGAZINE FULL CIRCLE ?



DEPUIS COMBIEN DE TEMPS LISEZ-VOUS LE FULL CIRCLE ?

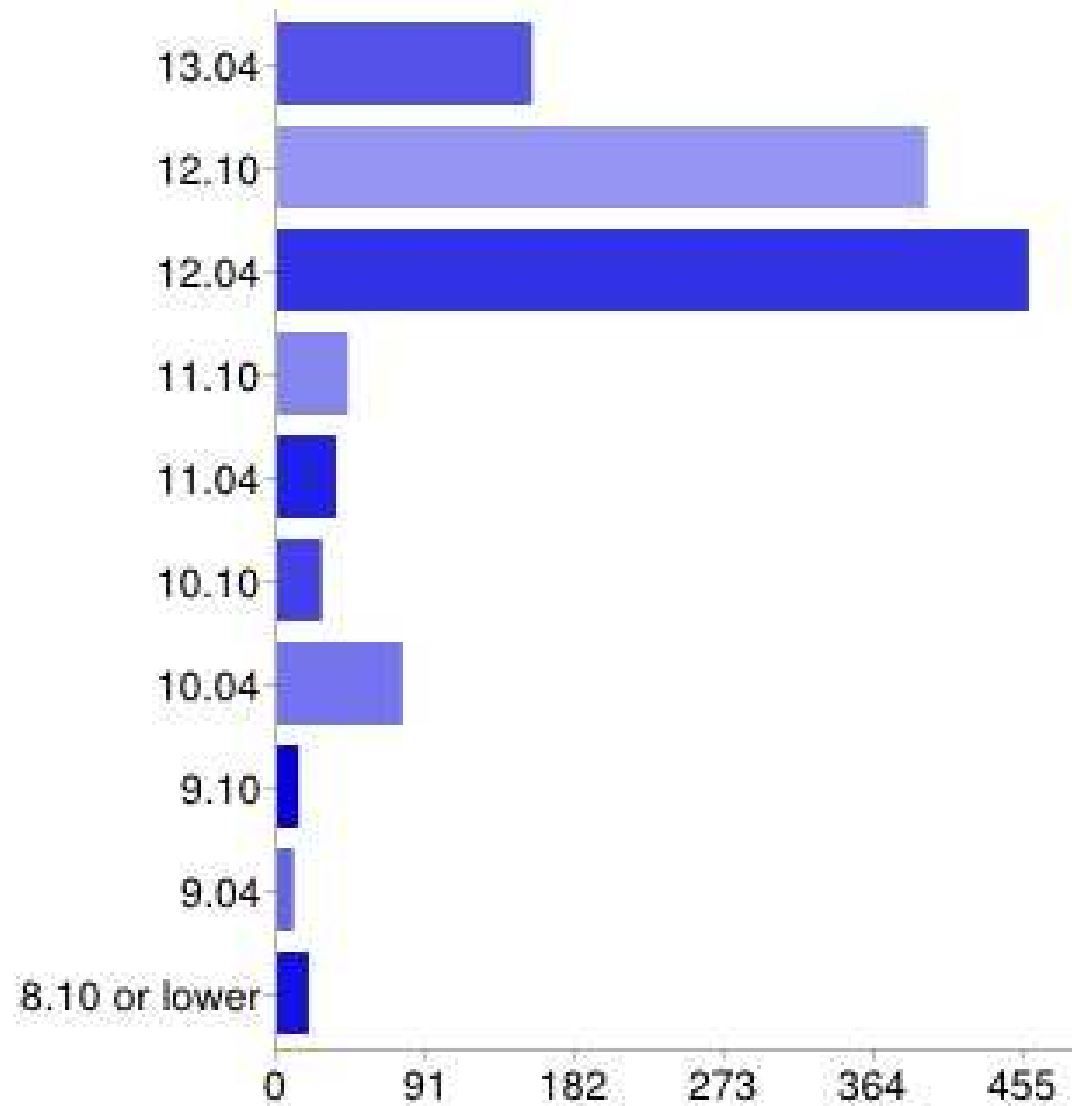


QUEL(S) SYSTÈME(S) D'EXPLOITATION UTILISEZ-VOUS ?

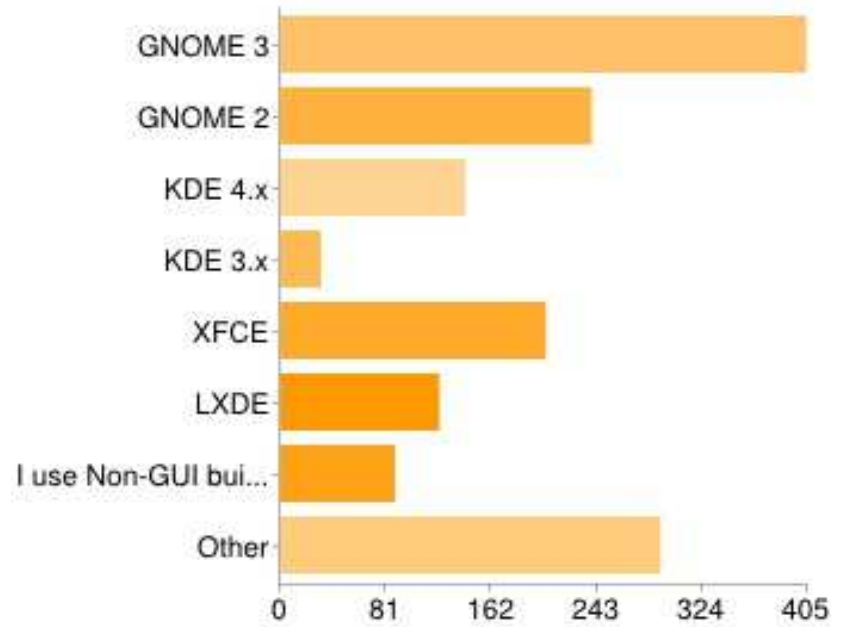


RÉSULTATS DE L'ENQUÊTE

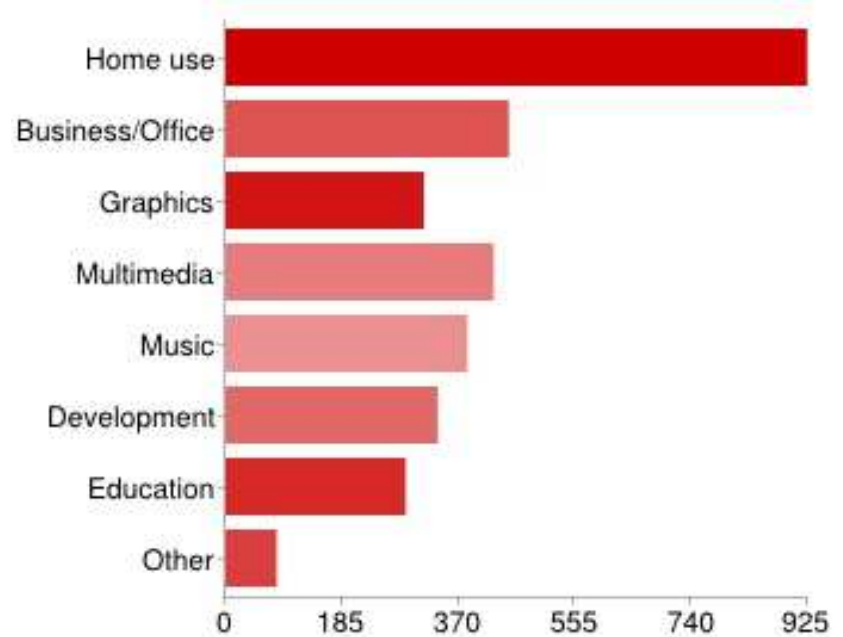
SI VOUS UTILISEZ UNE VARIÉTÉ *BUNTU, LA OU LESQUELLES ?



QUELS ENVIRONNEMENTS DE BUREAU UTILISEZ-VOUS ?

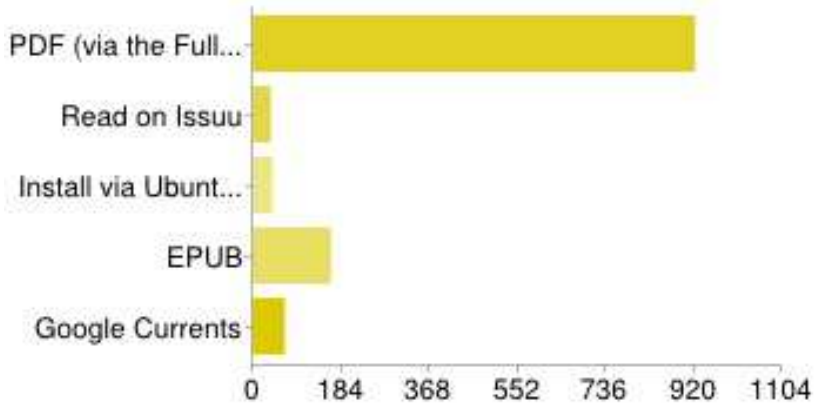


À QUELLES FINS UTILISEZ-VOUS LINUX ?

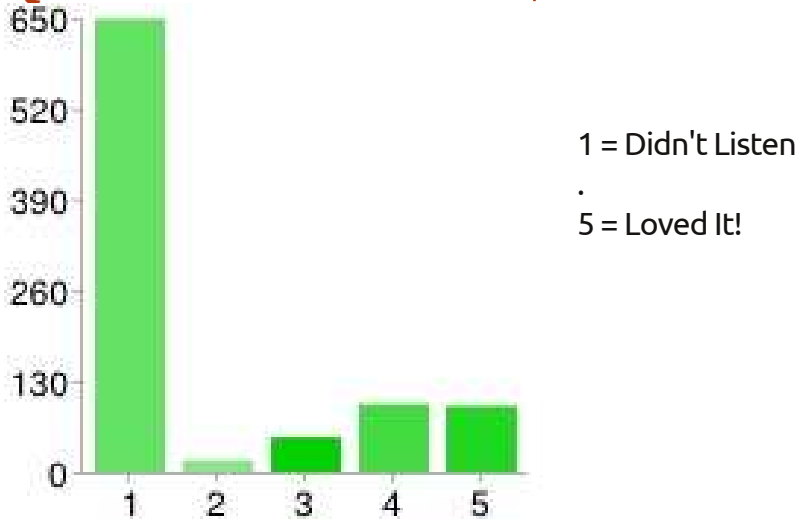


RÉSULTATS DE L'ENQUÊTE

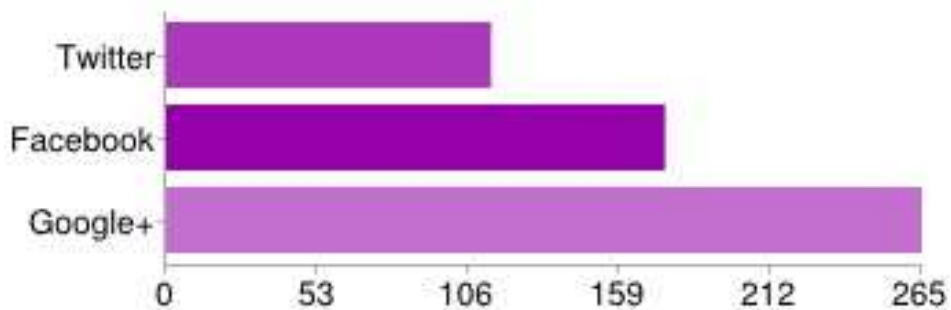
QUELLES ÉDITIONS ANGLAISES LISEZ-VOUS ?



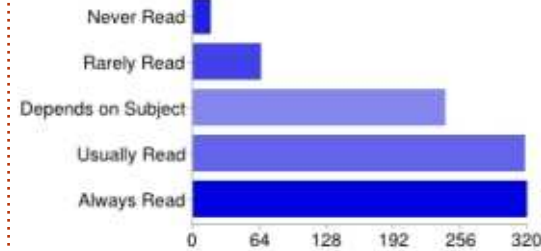
QU'AVEZ-VOUS PENSÉ DE L'ÉDITION AUDIO DU FCM ?



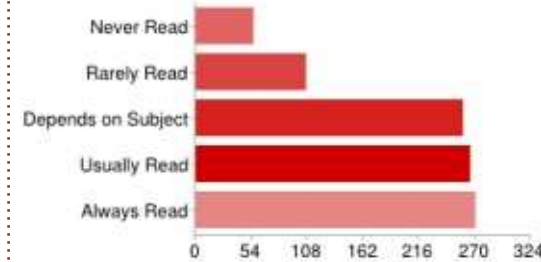
SUIVEZ-VOUS LE FULL CIRCLE SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX ?



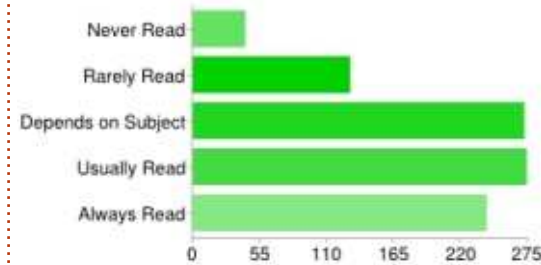
SECTIONS ÉDITORIAL



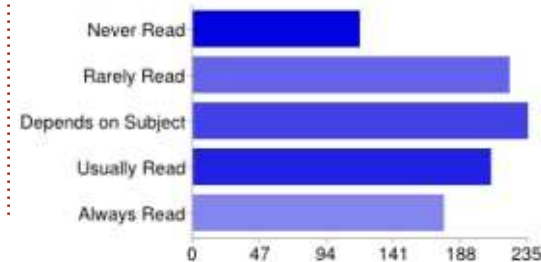
COMMAND & CONQUER



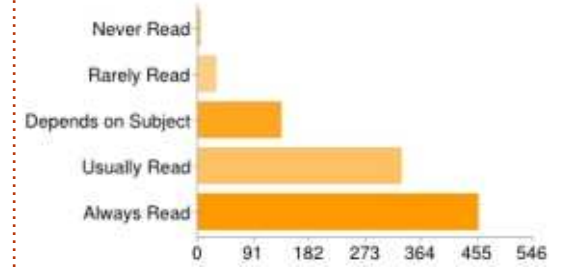
TUTORIEL - LIBREOFFICE



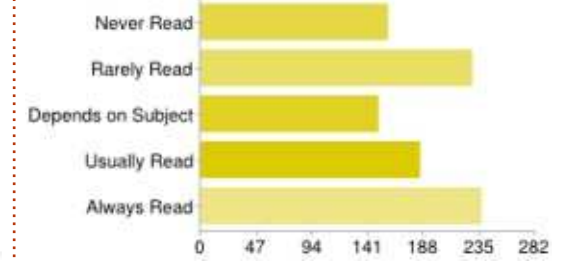
GRAPHISMES - INKSCAPE



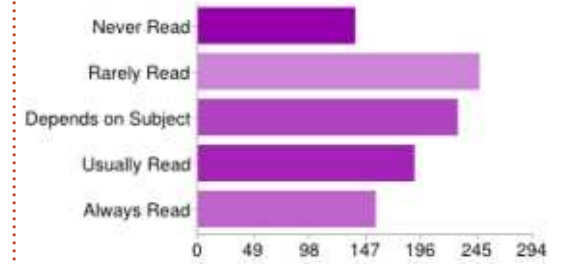
ACTUS UBUNTU



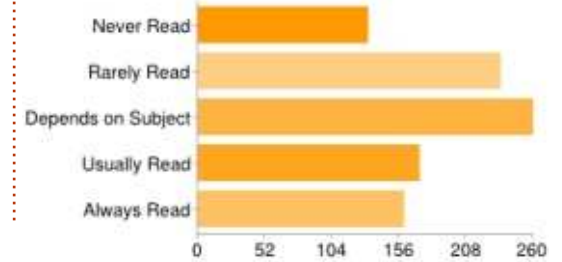
TUTORIEL - PYTHON



GRAPHISMES - BLENDER

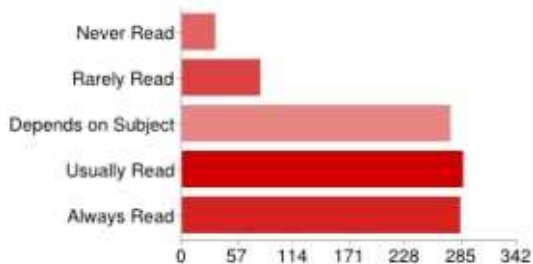


DÉV. WEB

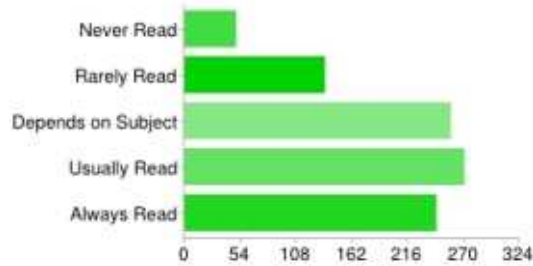


SECTIONS

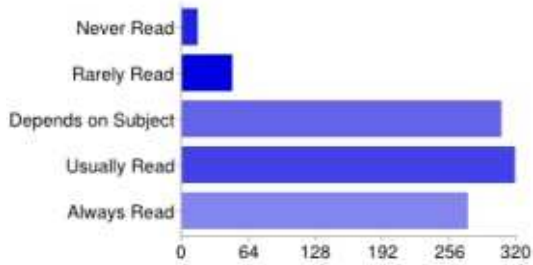
DEMANDEZ AU PETIT NOUVEAU



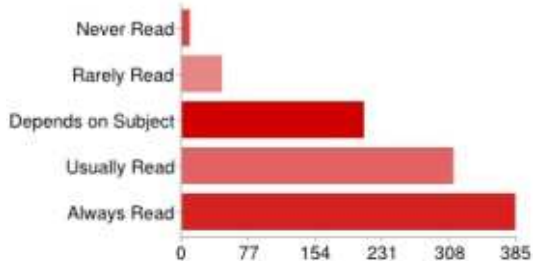
MON HISTOIRE



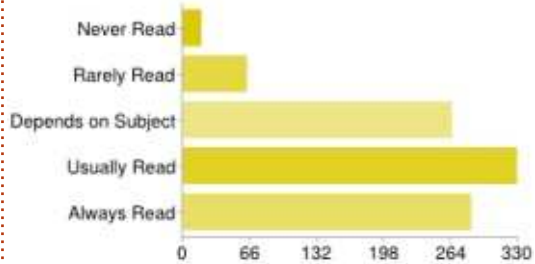
CRITIQUE



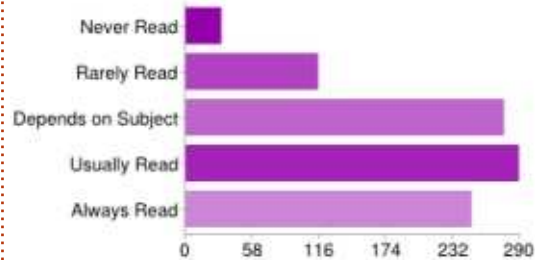
Q&R



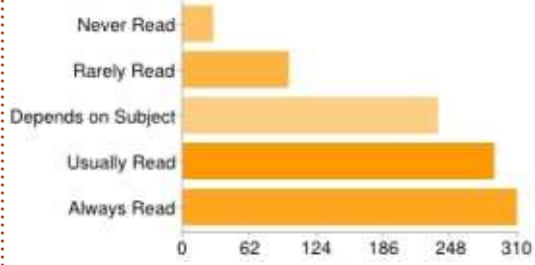
LABO LINUX



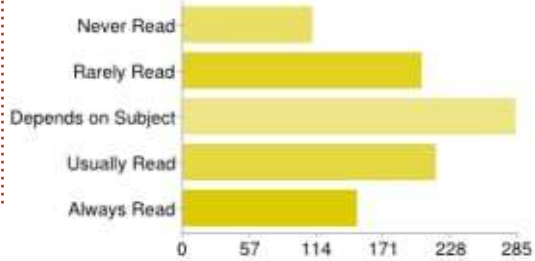
MON OPINION



COURRIERS

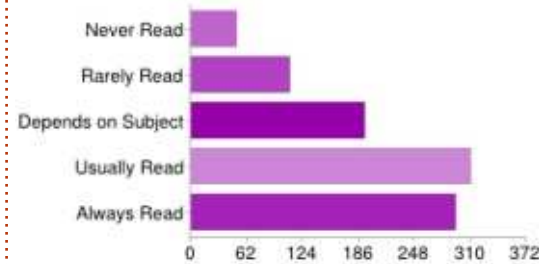


FEMMES D'UBUNTU



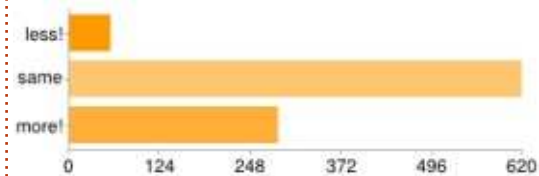
SECTIONS

MON BUREAU

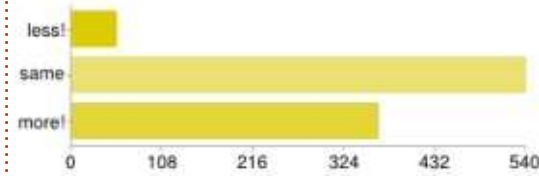


PLUS OU MOINS ?

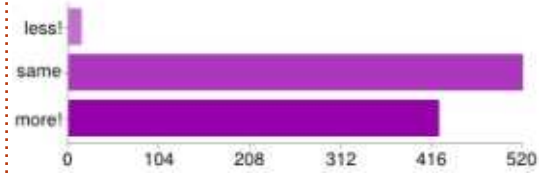
GRAPHISMES



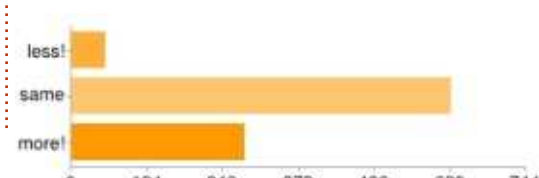
OFFICE



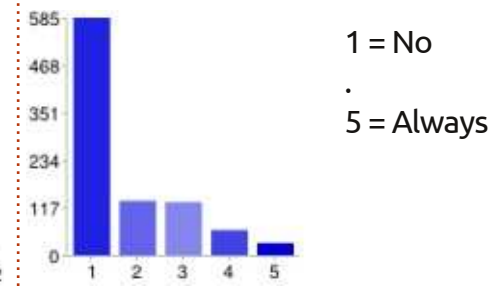
INTERNET



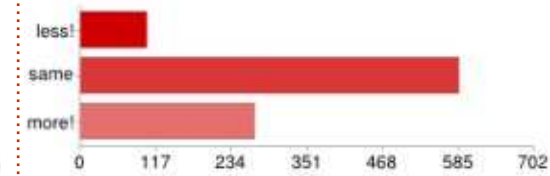
VIDÉO



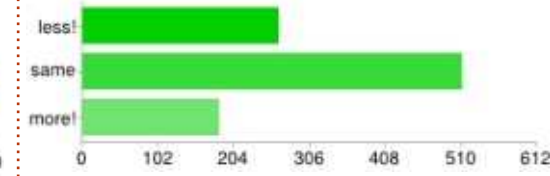
FAITES-VOUS LES CASSE-TÊTES ?



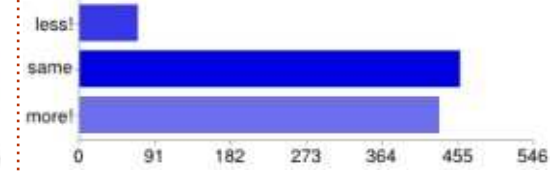
MUSIQUE



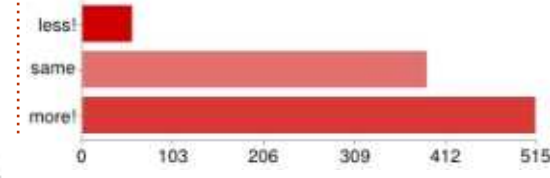
JEUX



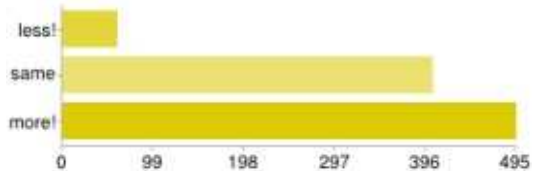
DÉVELOPPEMENT



LIGNE DE COMMANDE

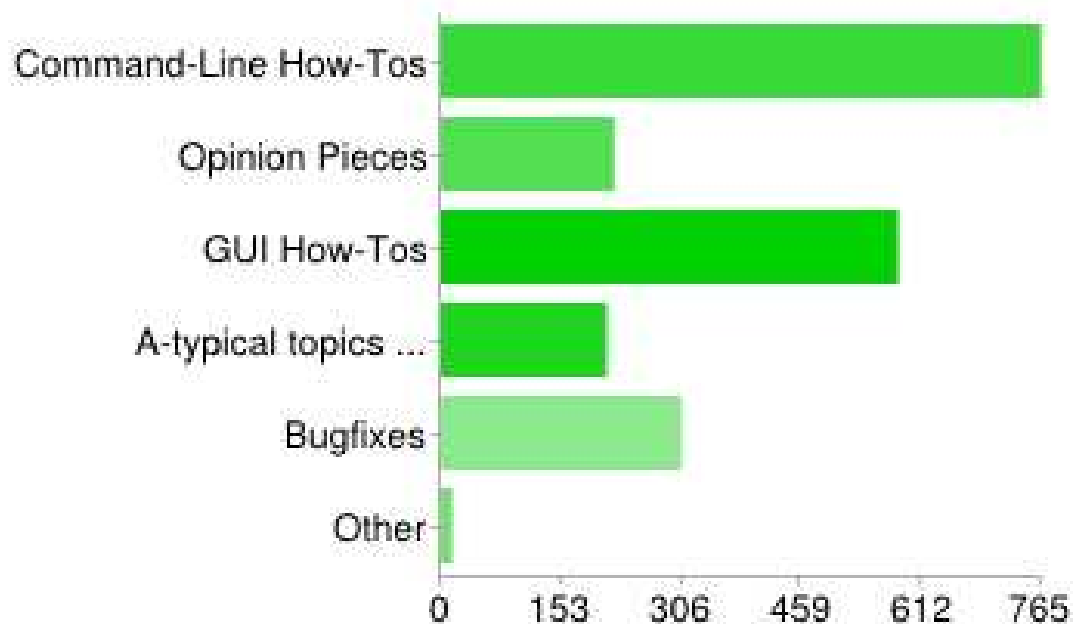


PERSONNALISATION DU BUREAU



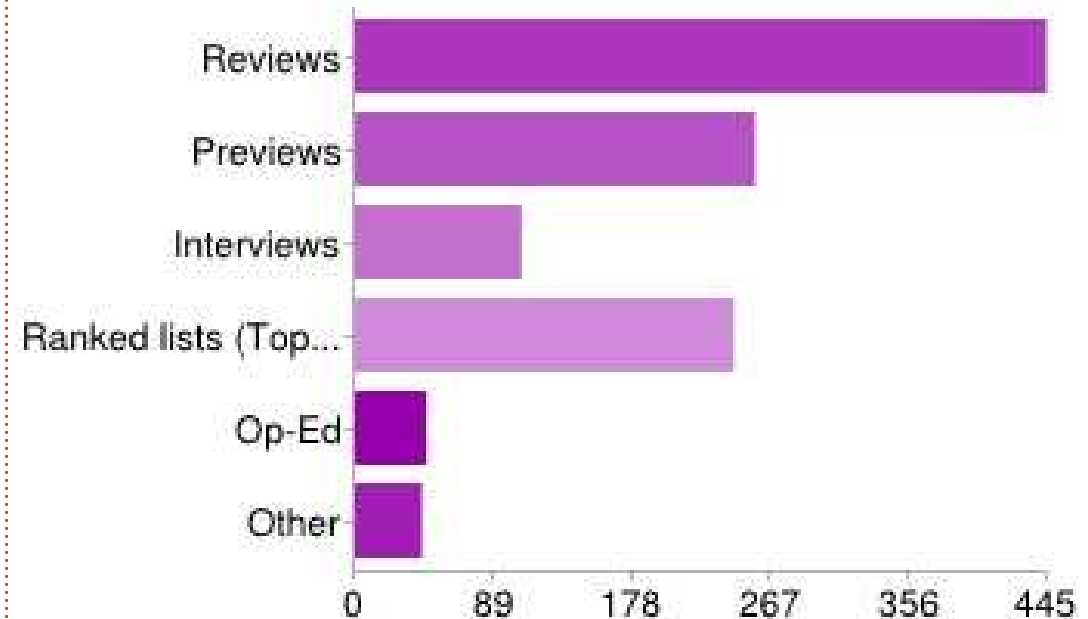
COMMAND & CONQUER

QUELS TYPES D'ARTICLES SONT LES PLUS UTILES SELON VOUS ?



JEUX UBUNTU

QUE VOUDRIEZ-VOUS LIRE PLUS SOUVENT ?



VOS SUGGESTIONS DE SUJETS D'ARTICLE

Si vous voulez écrire sur l'une de ces idées, lisez, s'il vous plaît, les lignes directrices auparavant [Ndt : Cf Écrire pour le Full Circle], puis envoyez votre article par mail à ronnie@fullcirclemagazine.org.

Des questions actuelles et difficiles de AskUbuntu

D'autres distrib. Bien que le FCM soit axé sur Ubuntu, d'autres distrib. méritent votre attention.

Des environnements de bureau alternatifs. Peut-être quelques environne-

ments dans des créneaux spécifiques comme Radio amateur, Science ou Photographie.

Toute critique d'une distrib. basée sur Ubuntu serait très bien, en traitant des aspects avancés du noyau (ou les mises à jour du noyau).

L'installation d'environnements de bu-

RÉSULTATS DE L'ENQUÊTE

reau alternatifs/non-standards.

J'aimerais vraiment voir une section sur Ubuntu Server Admin.

Ce serait sympa d'avoir une présentation de base, étape par étape de l'administration d'Ubuntu Server, pour ceux qui ne connaissent pas la ligne de commande.

Des détails relatifs aux UDS et l'approfondissement des détails des décisions importantes prises par la communauté qui affecteront Ubuntu.

Dépannage, Restauration du système et des données, les Tests.

Double amorçage, surtout avec Win7/8 et l'UEFI.

J'aimerais voir des articles nous démontrant comment l'Open Source modifie notre façon de conduire nos affaires. Ainsi, ce ne serait pas seulement les aspects techniques de l'Open Source, mais aussi ce qu'elle apporte aux propriétaires des PME (par exemple).

Les programmes de Radio amateur.

Tutoriel sur Linux à partir de zéro.

Wine - faire tourner des programmes Windows sous Linux (les jeux de simulation m'intéressent plus particulièrement). J'aimerais vraiment abandonner Windows pour de bon.

Programmes liés au Serveur domestique de média.

Comment configurer Ubuntu Server pour la basse alimentation, les sauvegardes en continu et un serveur Plex. L'interface graphique.

Comment gérer la vie privée sur Internet dans un monde d'ingérence gouvernementale et de corporations.

Inter-opérabilité avec Windows. La plupart d'entre nous ont un PC Windows.

Plus sur les stratégies de sauvegarde et les programmes à utiliser, surtout pour ce qui concerne l'utilisateur chez lui.

Des tutoriels sur le matériel : caméras, vieil équipement, nouvel équipement, imprimantes, scanners, tablettes graphiques, etc.

Comment rendre les ordinateurs sous Linux plus utiles sur des réseaux domestiques, des serveurs média, pour le stockage en réseau.

De courts articles sur des instances précises concernant l'usage de Linux dans le monde, et de quelle façon... Exemple : Comment la NASA utilise-t-elle Linux ? Comment est-ce utilisé dans les usines de robotique ?

Un tutoriel sur l'utilisation des iPods sans iTunes.

Faire en sorte que Netflix fonctionne sous Linux à des vitesses adéquates.

La personnalisation de votre propre distrib., davantage sur les applis scientifiques/de productivité (notamment le mindmapping, Zotero).

Voudrais vraiment voir des histoires sur comment des gens utilisent Linux dans leur maison pour leurs activités quotidiennes. L'automatisation domestique, l'affichage du calendrier/de l'emploi du temps partout dans la maison et mis à jour par Linux. Un truc qui réveillerait les souvenirs de ma maman qui est victime d'Alzheimer, la reconnaissance vocale et la réponse vocale.

N'importe quoi qui traite de l'ajout de PPA pour des nouveaux programmes.

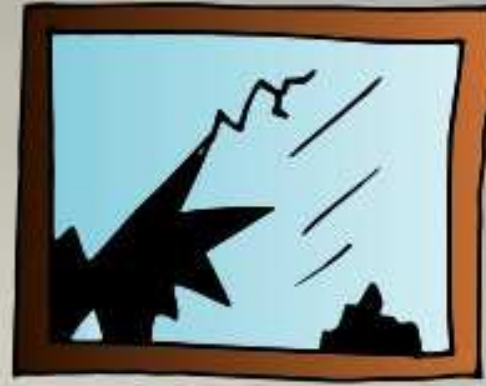
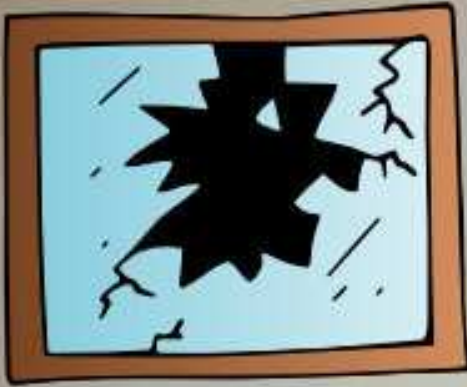
Je ne peux pas garantir que nous traiterons tous ces sujets. Comme je dis toujours : nous ne pouvons publier que ce que vous, les lecteurs, nous envoyez. Alors, s'il y a quelque chose parmi ces suggestions qui vous inspire, envoyez-moi un mail. Dites-moi si vous voulez écrire un article autonome ou une série, ou si vous voudriez utiliser l'idée pour une rubrique mensuelle.

Et souvenez-vous : tout le monde peut écrire pour le Full Circle.

Merci beaucoup !

Ronnie

Tuxidermy



CRÉTINS !
LEQUEL DES DEUX
A CASSÉ MES
« WINDOWS » ?





Q&R

Compilé par Gord Campbell

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

Q Dans le FCM n° 37, vous avez parlé d'aider un nouvel utilisateur. Toutefois, les forums Ubuntu ont changé. Quelle est la nouvelle procédure ?

R Ouvrez les forums Ubuntu. Cliquez sur « Page d'activité. » Cliquez sur « Nouveaux messages ». Sur la droite, vers le haut, il va y avoir « 1 2 3 4 » ; cliquez sur 4, puis cliquez sur 7, puis cliquez sur 10. Recherchez les messages avec « Réponses : 0 ». [Ndt : Ce n'est plus la façon de faire, ni sur Forum Ubuntu.fr ni sur Ubuntu Forums en anglais. Chacun a un fil dédié aux utilisateurs débutants ou « Absolute beginners ».]

Certaines personnes n'ont pas fourni suffisamment d'informations, leur demander plus. Certains d'entre eux ont « l'anglais comme seconde langue », leur demander des éclaircissements. Certains se posent des questions qui ont été résolues il y a des lustres, leur envoyer un lien Google. Et certains se posent des questions complexes concernant un matériel rare/une combinaison de logiciels, leur poser une question qui va garder la conversation en activité.

Il est même possible que vous voyiez une question à laquelle vous pouvez répondre, et c'est la meilleure sensation de toutes !

Q J'ai entendu un nouveau terme, « démarrage restreint », mais je ne comprends pas.

R Voici une bonne explication par Matthew Garrett : <http://mjg59.dreamwidth.org/23817.html>

Q Je viens de mettre à niveau deux ordinateurs vers Xubuntu 13.04. Maintenant, le lecteur USB externe connecté au modem/routeur ne peut pas être monté.

R (Merci à **Alan.Brown** sur les forums Ubuntu.) Cela est dû à la nouvelle version du noyau. Ajoutez l'option `sec=NTLM` dans l'entrée `fstab`. Pour le monter manuellement, dans mon cas :

```
sudo mount -t cifs -o
sec=NTLM,uid = 1000,gid =
1000,invité,_netdev
/192.168.0.1/USB
/home/user/USB
```

Q Comment approfondir mes connaissances de Linux ?

R Installer Linux From Scratch sur une machine de secours. <http://www.linuxfromscratch.org>

Ne vous attendez cependant pas à un système fonctionnel dès la première semaine.

Q Je veux mettre en place un serveur de médias, mais je ne sais pas par où commencer.

R Il y avait un article récent dans Linux Magazine, qui pourrait vous aider : <http://www.linux-magazine.com/Online/Blogs/Productivity-Sauce/Set-up-a-DLNA-Server-in-a-Minute>

Q Chaque fois que je veux éjecter un périphérique (CD, disque Zip, lecteur flash, peu importe), je reçois ce message et je dois cliquer sur OK : « Le dispositif "Zip100" s'éjecte. Cela peut prendre un certain temps. ». J'utilise Xubuntu 12.10. Comment puis-je

arrêter cela ? C'est inutile et ennuyeux.

R (Merci à **LewisTM** sur les forums Ubuntu.) Vous devriez essayer d'enlever `notify-osd` et installer `xfce4-notifyd`, puis redémarrer. Pour configurer le démon de notification Xfce, exécutez `xfce4-notifyd-config`.

Q J'essaie d'écrire un script qui parcourrait les fichiers d'un répertoire et ajouterait le nom de chaque fichier à un fichier texte.

R (Merci à **r-senior** sur les forums Ubuntu.) Vous n'avez pas besoin d'un script ; il suffit d'utiliser la commande suivante :

```
ls -l > files.txt
```

Q D'abord, permettez-moi de vous donner ma configuration NAS :

Ubuntu 12.10 sur un seul disque système, configuration RAID5 sur 5 disques durs pour les données. Si le disque système tombe en panne, est-il possible de réinstaller Ubuntu et avoir le NAS (c.-à-d. la matrice RAID5) à nouveau opérationnel avec, espérons-le, toutes les données intactes ?

R (Merci à *rubylaser* sur les forums Ubuntu.) Sur mon serveur domestique (serveur multimédia), puisque l'OS de base ne change pas beaucoup, je dd parfois le disque contenant le système sur un disque de sauvegarde. De cette façon, si le disque dur meurt, je rajoute le nouveau disque, redémarre l'ordinateur et tout est redevenu comme avant. (*Gord note* : dd copie des trucs. Voir <http://www.howtogeek.com/howto/19141/clone-a-hard-drive-using-an-ubuntu-live-cd/>)

Q Je ne sais pas comment utiliser l'internet de mon mobile Android sur mon portable, via le port USB.

R (Merci à *3dmatrix* sur les forums Ubuntu.) J'avais juste besoin d'activer « tethering USB » sur mon téléphone.

Q Quand je vais sur un site qui a des vidéos Flash, je reçois un message signifiant que j'ai une ancienne version de Flash installée.

R Dans votre installeur de logiciels préféré, recherchez « flashplugin », et installez-le. (J'ai vu adobe-flash-plugin et flashplugin-installer, ils fonctionnent tous les deux.)



Q Skype ne fonctionne pas sous Ubuntu 13.04.

R Voir ce correctif : <http://www.webupd8.org/2013/04/fix-skype-not-working-in-ubuntu-1304.html>

Q Un programme que je regarde me dit que j'ai besoin de Mono. Quand j'ai cherché Mono dans Synaptic, environ 50 entrées sont ressorties. Laquelle est nécessaire ?



R mono-runtime

Q Puis-je utiliser le langage de programmation COBOL sous Ubuntu ?

R Oui, installez open-cobol.

Q J'essaie de compiler un programme C++ sous Ubuntu. Cependant, je reçois des erreurs quand j'utilise « gcc testcpp.cpp-x c + +-o test ».

R (Merci à *steeldriver* sur les forums Ubuntu.) Pour compiler C++, il est préférable d'appeler explicitement g++ plutôt que gcc : g++ testcpp.cpp -o test.

Q J'ai un System76 Lemur Ultra de la génération actuelle. J'ai une carte SDXC Komputerbay 128 Go 400X Class 10 UHS-1. Je veux utiliser le cryptage de volume LUKS. L'ajout de plusieurs gigaoctets de données nouvelles à la carte SDXC provoque des erreurs d'entrée/sortie.

R (Merci au personnel de soutien de *System76*) Nos lecteurs de cartes ne supportent pas les cartes SDXC 128 Go avec chiffrement LUKS. Préfé-

rer une carte de 64 Go est mieux.

Q J'ai voulu changer mon mot de passe, et ai utilisé la commande : `sudo passwd`

Cependant, mon mot de passe n'a pas été modifié.

R (Merci à *Cheesemill* sur les forums Ubuntu.) En utilisant sudo, vous avez changé le mot de passe root, qui est généralement désactivé, pas le vôtre. Utilisez la commande : `passwd`.

Q Je veux changer le fond d'écran de connexion.

R (Merci à *grahammechanical* sur les forums Ubuntu.) Remplacez `usr/share/backgrounds/warty-final-ubuntu.png`.

ASTUCES ET TECHNIQUES

Mise à niveau nécessaire pour certains



Au moment où vous lirez ces lignes, trois versions d'Ubuntu seront tombées dans la catégorie « non supporté » : la 8.04 Server, la 10.04 Desktop et la 11.10.

Non seulement cela, mais il y a eu des changements quant à la durée du support pour les nouvelles versions. Si pour la 12.04, le « Support à long terme » (LTS) signifie cinq ans de support, à compter de la 13.04, le support pour les versions « standard » a été réduit à neuf mois. Cela me paraît logique.

Si vous voulez tout simplement travailler efficacement sans problèmes, vous devez vous en tenir à une version LTS. Après deux ans et quelques mois, jetez un œil sur la prochaine version LTS et décidez si vous souhaitez migrer vers elle. Sinon, vous devrez changer de version quelques mois après l'arrivée de la version LTS suivante, par exemple, la 16.04. Un changement tous les quatre ans n'est pas très perturbateur.

Si vous voulez la dernière pépite, passez à chaque nouvelle version, peu après son apparition.

J'utilise une LTS, et j'ai installé la dernière version dans VirtualBox, mais c'est juste pour que je puisse répondre à des questions.

Il y a un facteur qui peut vous mettre des bâtons dans les roues : vous achetez un nouvel ordinateur et il fonctionne très bien avec la dernière version « standard », mais pas tellement avec les plus récentes LTS.

J'ai eu ce problème moi-même : l'ordinateur avec lequel j'écris ceci était « entièrement pris en charge » par la 10.10, mais certaines choses ne fonctionnaient pas dans la 10.04 LTS. Je possède également un adaptateur WiFi USB qui n'a pas été pris en charge avant la 11.04. Cela signifie simplement que vous avez besoin de changer de machine fréquemment jusqu'à la prochaine LTS.

Je ne suis toujours pas fan de mises à niveau. Lorsque j'installe le système, je sépare la partition racine et la partition home, puis je fais une installation propre de toute nouvelle version. Jusqu'à présent, cela s'est passé sans problème. Un exemple : si vous faites une installation propre et que l'alimentation est coupée à mi-chemin en cours de processus, il vous suffit de recommencer. Si vous faites une mise à niveau et que l'alimentation est coupée, votre système pourrait être inutilisable, avec, peut-être, la perte de toutes vos données.



Après une longue carrière dans l'industrie informatique, y compris une période comme rédacteur en chef de Computing Canada et Computer Dealer News, **Gord** est maintenant plus ou moins à la retraite.

ZATO

Zato, un projet nouvellement publié, est un bus de services d'entreprise (ESB) et serveur d'application écrit en Python. [NdT : ESB selon Wikipedia].

Zato offre immédiatement HTTP, JSON, SOAP, REST, Redis, AMQP, JMS WebSphere MQ, ZeroMQ, FTP, SQL, déploiement à chaud [NdT : Il se réfère à la capacité d'apporter des changements à une application en cours d'exécution sans provoquer aucune interruption ni redémarrer le serveur. Source : http://www.theserverside.com/news/thread.tss?thread_id=26044], la planification des tâches, les statistiques et l'équilibrage de charge à haute disponibilité.

Il y a une interface graphique basée sur Django, une interface de ligne de commande pour les administrateurs et une API JSON/SOAP pour les programmeurs souhaitant construire des outils alternatifs par-dessus des services offerts par Zato.

La version 1.0 est livrée avec plusieurs centaines de pages de documentation et est disponible sous licence LGPL à <https://zato.io>.

Name	Active	Address	SOAP action	SOAP version	Service
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					



ACTUS DES JEUX UBUNTU

Écrit par Doug Redhammer

Tout d'abord, si vous n'avez pas entendu la triste nouvelle il y a quelques mois, LGP (Linux Gaming Publishers) a perdu les droits de vendre la X série de jeux d'Egosoft (**X2-The Threat** et **X3-Reunion**) ; la bonne nouvelle est que, maintenant, Egosoft développe activement ses jeux pour Linux, alors, si vous avez acheté le « superbundle » de la X série ou X3-Reunion sur Steam, vous avez accès à la version Linux également. Le travail continue sur X-Beyond, X2 et X3-Terran Conflict, mais ces jeux ne sont pas encore disponibles en dehors d'une bêta fermée.

Ensuite, Unigine a enfin sorti **Oil Rush** et son DLC (contenu téléchargeable) sur Steam pour Linux cette semaine, ce qui veut dire que, si vous avez acheté le jeu auprès d'eux directement, il est maintenant disponible à l'installation via le client Steam pour Linux.

Et maintenant pour les jeux à venir prochainement : la plupart viennent du **Project Greenlight** de Steam et ils sont tous des studios Indie Developer.

Le premier est **Starbound** (www.playstarbound.com) de Chucklefish. C'est un jeu en 2D à défilement horizontal

dans la même veine que Terraria et Minecraft, sauf que, cette fois-ci, un monde bac à sable ouvert est accompagné d'une histoire à un joueur. Le jeu est actuellement disponible en pré-commande et ceux qui font une telle commande peuvent accéder à la bêta. Pour d'autres renseignements : <http://playstarbound.com/about/>

Ensuite, nous avons **Legends of Aethereus** des studios Three Gates. Cet Action RPG qui a été financé avec succès l'année dernière via Kickstarter, propose un accès à la bêta pour des gens ayant participé au financement sur Kickstarter, et vient de recevoir le feu vert de la Communauté Steam. Pour plus d'informations : <http://www.aethereusgame.com/index.html>. Enfin, les développeurs acceptent actuellement des pré-commandes pour le jeu.

Le troisième sur la liste est **Hammerwatch** de HipShot. Dans les mots du développeur du jeu : « Il s'agit d'un jeu « hack and slash » d'aventure et d'action, dans un environnement fantaisie en pixel-art. Jouez seul ou coopérez dans cette aventure de la base au sommet du Castle Hammerwatch. Tuez des hordes d'ennemis qui ont des apparences et des fonctionnalités diverses,

en traversant quatre environnements uniques avec des pièges, des secrets cachés et des énigmes.

« L'inspiration du jeu vient de la vieille série Gauntlet, mais avec plein de choses ajoutées : une prise en charge en ligne, le développement des personnages, des niveaux complexes, des boss et beaucoup plus encore. Comme c'est le cas de Gauntlet, l'accent est mis sur l'action rapide, mais avec des éléments qui vous obligent à réfléchir un peu plus que d'habitude ! »

Une démo jouable (malheureusement sous Windows) est disponible ; un autre jeu avec le feu vert de Steam : en apprendre davantage ici : <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=122788084>

« Legend of Dungeon est, en partie, un beat-them-up, comme ces jeux d'arcade de la vieille école à quatre joueurs, qui

étaient géniaux (il se joue un peu comme TMNT et X-Men) et c'est en partie rogue-like, quant à la génération de son lieu et son contenu. » Ce sont les paroles de la présentation du prochain Green Light Game (jeu au feu vert), **Legend of Dungeon** du développeur RobotLovesKitty. Le jeu devra sortir en été 2013 et accepte actuellement des pré-commandes qui donnent accès à une version jouable du jeu. Vous pouvez en lire davantage ici : <http://www.robotloveskitty.com/LoD/> et ici <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=108895757>.

Et c'est tout pour les jeux qui devront sortir au cours de l'été 2013. Plusieurs autres jeux pointent le bout de leur nez, mais la date de leur sortie est soit au début de l'année prochaine, soit décembre 2013. Ainsi, je n'ai pas grand chose à dire, puisque les dates sont si lointaines.



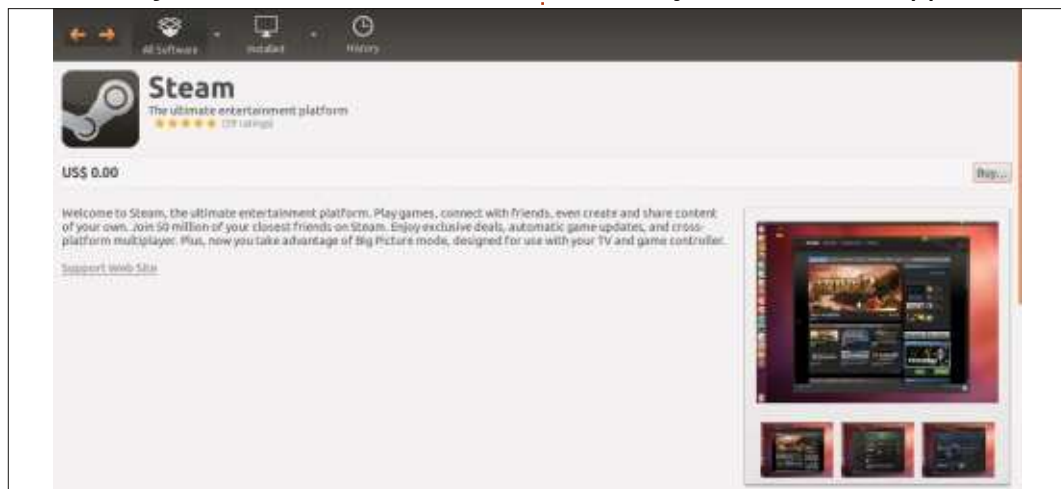


Quand l'occasion de postuler pour le poste de critique de jeux au FCM s'est présentée, je l'ai saisie pour trois raisons. Je suis grand amateur du système d'exploitation Ubuntu et ses variétés, j'aime jouer et ce, depuis que j'ai eu 10 ans, ou à peu près, quand j'ai tapé « ouvre la porte » dans ma première aventure Sierra et, depuis longtemps, je veux vraiment rassembler mes réflexions au sujet d'Ubuntu et des jeux en un seul endroit. Je ne pouvais pas laisser passer la possibilité de le faire pour de vrai, car c'était bien trop alléchant.

Mais de quel jeu ferais-je la critique ? Le FCM est publié depuis pas mal de temps maintenant. Est-ce que je prends un jeu plus ancien, ou devrais-je trouver quelque chose de nouveau pour ma critique ? Fort heureusement, les dieux des jeux ont pris pitié de moi et, il y a un peu plus d'une semaine, Valve annonça qu'ils sortiraient leur jeu au succès fulgurant, Portal (2007) sur Steam pour Linux. J'étais trop occupé par d'autres jeux FPS au moment où Portal est sorti initialement (soupir – je te vois Call of Duty 4 : Modern Warfare), et c'était donc l'occasion rêvée de terminer et

faire la critique d'un jeu nouvellement sorti dans le monde Ubuntu.

À ce stade, j'ai honte d'avouer que j'ai manqué le grand lancement de Steam sous Ubuntu. À cause de divers facteurs dans ma vie à l'époque, je n'étais pas du tout impliqué, de quelque façon que ce soit, et surtout pas en tant que joueur, au cours des années 2010 à 2012. Mes souvenirs de jeux sous Ubuntu étaient soit de jeux Open Source développés par la communauté, soit d'avoir porté Counter Strike à Ubuntu en utilisant Wine pour des parties féroces à l'heure du déjeuner. Le lancement de Portal sur Steam sous Ubuntu serait l'occasion parfaite de me remettre dans le bain des jeux Ubuntu et je l'ai vite saisie.



Toutefois, ce que je pensais être la critique d'un jeu Valve génial sur une autre plateforme s'est révélé être l'exploration du monde des jeux sur Steam sous Ubuntu. Dès le démarrage de la partition Ubuntu du PC sur lequel je joue (avec une installation propre de la 12.10) et l'installation de Steam, je me suis rendu compte que je trouvais le processus d'installation de Steam et son implémentation sur un système Ubuntu beaucoup plus intéressant que le jeu même. Tout d'un coup, je me suis vu en train de refaire mon premier article – ce ne serait plus la critique d'un jeu, mais une critique de la plateforme de livraison même du jeu.

La première chose intéressante est la façon dont Steam apparaît dans

le gestionnaire de logiciels Ubuntu. Je sais que le produit est gratuit au téléchargement, mais je ne comprends pas le prix fixé à 0,00 \$. Puisque cela faisait plusieurs années depuis que j'avais installé des logiciels sous Ubuntu, j'ai supposé que c'était la pratique habituelle. Je pense que je me suis attendu à un simple « Gratuit » ou similaire. Ce que j'ai trouvé de nouveau – et bien – était que c'était disponible dans le gestionnaire de logiciels et que je n'avais pas besoin d'utiliser le terminal.

En tant qu'utilisateur de Steam sous « cet autre système d'exploitation-là », j'étais heureux de me retrouver en terrain connu une fois l'installation terminée. L'écran de connexion était la réplique exacte de ce à quoi je m'étais habitué. En fait, une fois connecté, le client lui-même était inchangé, et même les boutons des fenêtres étaient pareils, ce qui a rendu les choses un peu délicates, puisque l'installation par défaut d'Ubuntu utilisait la nouvelle interface Unity, ce qui voulait dire que les boutons d'autres fenêtres étaient sur l'autre côté.

Une fois connecté, j'en ai compris

la raison. Valve n'avait fait que porter le client Steam directement sous Ubuntu, sans faire de modifications majeures à l'interface (aucune, d'après ce que je peux voir). J'espérais, dans un petit coin de mon cerveau, que ce serait tout brillant et nouveau et spécifique à Ubuntu, mais je comprends pourquoi ce n'est pas le cas. Cela ne signifie pas que j'en suis heureux...

Cela m'a intéressé de découvrir que, à cause du port direct du logiciel Steam, tous les jeux que j'avais achetés au cours des années au moyen de Steam figuraient dans ma bibliothèque sous Ubuntu. Il est évident que tous ces jeux ne fonctionneraient pas (j'ai trop peur d'essayer au cas où quelque chose explose), mais ça aurait été sympa si Valve avait fait en sorte que Steam détecte votre système d'exploitation, puis filtre les jeux auxquels vous êtes en mesure de jouer. Tel qu'il est actuellement, j'ai dû sélectionner « Linux Games » dans le menu de la bibliothèque, avant de pouvoir filtrer les jeux auxquels je pouvais vraiment jouer.

Et, bien entendu, là entre Half Life : Opposing Force, et Ricochet était le jeu Portal (Bêta). Il faut noter que j'avais déjà acheté Portal et j'étais content de voir qu'il ne me fallait pas l'acheter à nouveau pour pouvoir y jouer sous Ubuntu.

À cette heure-ci, après la ré-installation du système d'exploitation Ubuntu, l'installation des pilotes graphiques propriétaires pour ma carte nVidia, et l'installation de Steam, puis sa connexion, il était vraiment trop tard pour commencer à jouer à Portal sous Ubuntu, avec assez de temps pour terminer le jeu et en faire une critique. J'ai donc investigué un peu plus pour voir ce que je pouvais trouver d'autre. Ce que j'ai découvert, c'est que, au moment où j'écris cet

article, il y a 180 jeux Steam qui peuvent être installés et auxquels vous pouvez jouer sous Ubuntu.

Je crois que c'est un pas important dans la bonne direction. En tant que joueur, je suis fatigué de devoir être propriétaire de Windows tout simplement pour pouvoir jouer à mes jeux préférés. J'espère de tout cœur que Gabe et les mecs à Valve réussiront à convaincre les développeurs de jeux de vendre/porter leur produits sous

Linux au moyen de Steam. Je veux presque courir d'emblée au sommet de la colline la plus haute pour crier et hurler de joie.

Mais, maintenant, je dois jouer à Portal.

Il paraît que c'est du gâteau !



Jonathan est un développeur et un joueur vivant à Cape Town, en Afrique du Sud. Quand il n'est pas en train d'écrire du code, de rédiger des articles ou de jouer, il passe du temps avec sa femme et son jeune fils.



JEUX UBUNTU

Écrit par Joseph Johaneman

Aeon Command

Les jeux de stratégie sont connus pour avoir des courbes d'apprentissage raides et un très long temps de jeu. **Aeon Command**, toutefois, est un jeu de stratégie simple qui s'apprend facilement et est amusant. Ici, un jeu simple de type arcade est associé à la gestion des ressources, à la recherche et à la production de vaisseaux pour offrir une expérience de jeu unique. L'objectif principal du joueur ou de la joueuse est de défendre son vaisseau-mère et de détruire celui de l'ennemi.

Il y a un court tutoriel pour vous apprendre la gestion des ressources. À partir de là vous pouvez jouer en mode Campagne, ou en mode Escarmouche ou en mode Multi-joueurs. Le mode Campagne déverrouille plus de vaisseaux, plus de technologie et plus de compétences pendant que vous jouez chaque mission. Il y a trois factions : l'Alliance, les Exiles et les Cyborgs. Chaque faction a ses propres vaisseaux et compétences. Les factions se battent pour les ressources contenues dans une nébuleuse particulièrement riche en ressources. Au début du mode Campagne, le joueur ne peut pas faire de recherches jusqu'à ce qu'il vainque le commandant actuel et assume son poste de responsable de la flottille.

Selon sa progression dans le mode Campagne, le joueur a accès à de nouvelles compétences telles qu'un EMP (impulsions électromagnétiques) et la capacité de réparer des vaisseaux pendant le combat. Ces compétences dépendent de l'énergie prise sur des vaisseaux ennemis ; elle apparaît après leur destruction. Un joueur doit cliquer sur l'énergie qui reste avant sa disparition, un peu comme pour les primes dans les jeux d'arcade.

Pour pouvoir construire des vaisseaux et faire des recherches, le joueur doit récupérer des ressources minérales sur les astéroïdes. Un joueur ne peut avoir que 10 vaisseaux de mines et la collecte des ressources quand vous progressez dans le jeu doit être complétée par la capture de vaisseaux

ennemis qui ont des vaisseaux-remorques. Vous devez absolument protéger les vaisseaux-remorques pendant qu'ils ramènent leur fret. Il y a des vaisseaux-boucliers qui peuvent projeter un champ autour des vaisseaux-remorques et d'autres vaisseaux pour les protéger des tirs ennemis pendant un court laps de temps.

Les graphismes du jeu ne présentent rien de particulier, mais ils font le boulot. Il peut parfois être difficile de voir quels vaisseaux sont de quel type, surtout quand vous combattez des Cyborgs. Ceci est ennuyeux, parce que, afin de défendre votre vaisseau-mère de façon adéquate, vous avez besoin de savoir quels vaisseaux construire pour se battre contre certains vaisseaux ennemis. Le son est ce qu'il faut pour le

genre et d'assez haute qualité. Les effets sonores sont les bruits habituels de batailles spatiales. La musique n'est ni répétitive ni ennuyeuse.

Le jeu coûte actuellement 2,99 \$ US (un peu plus de 2 euros) chez Desura. Si vous aimez les jeux de stratégie, ou si vous avez envie d'un jeu simple, mais intéressant, je recommande vivement Aeon Command, à la fois pour son rapport qualité/prix et pour sa jouabilité. Si vous recherchez des jeux de stratégies, Aeon Command offre une simple et très bonne introduction au genre.

Avantages : Bas coût, bon son, amusant et facile à apprendre.

Inconvénients : Des graphismes qui rendent la reconnaissance des types de vaisseaux difficile.



Joseph se spécialise dans les Communications à l'Université Keystone qui se trouve à La Plume en Pennsylvanie. Il est aussi Responsable de la technologie pour Gamers Against Bigotry (Les joueurs contre les tendances doctrinaires). Vous pouvez suivre Joe sur twitter (@dogboi) ; son blog se trouve à jeohaneman.com.





ADDENDUM

À ma grande horreur, après vous avoir tous fièrement dit comment créer votre premier alias, j'ai redémarré mon ordinateur, puis j'ai remarqué que mes commandes alias avaient disparu. J'ai répété le processus : définir l'alias, redémarrer l'ordinateur. Rien. Alors : comment un alias peut-il survivre à un redémarrage ?

.BASHRC

Le fichier .bashrc contient les changements dans le terminal spécifiques à l'utilisateur (seulement pour votre compte, pas pour la totalité de l'ordinateur). Ouvrez .bashrc avec votre éditeur de texte favori. (Si j'avais été très sage, j'aurais fait une copie de celui-ci avant de le modifier.) Il est situé dans votre répertoire home. Lancez une recherche pour alias sur le contenu du fichier. Vous devriez, avec un minimum de recherches, rencontrer quelque chose qui ressemble un peu à ceci :

```
...
# some more ls aliases
alias ll='ls -alF'
alias la='ls -A'
alias l='ls -CF'
...
```

Si vous vous souvenez du mois dernier, j'ai voulu changer la façon dont les dossiers et les fichiers étaient répertoriés lorsque j'utilisais ls. Je voulais : 1) la liste des fichiers et dossiers verticalement, et 2) la liste des répertoires en premier. Les plus observateurs d'entre vous se rendront compte que les alias énumérés ci-dessus déterminent les fonctionnalités de ll, la & l, mais pas de ls. L'alias de ls est situé au-dessus d'eux parmi un peu de code. Dans mon fichier .bashrc, cela ressemble au code ci-dessous :

```
...
# enable color support of ls
and also add handy aliases
if [ -x /usr/bin/dircolors ];
then
test -r ~/.dircolors && eval
"$(dircolors -b
~/.dircolors)" || eval
"$(dircolors -b)"
alias ls='ls --
color=auto'
...
fi
...
```

Pour Ubuntu 12.04 LTS, ls est pré-réglé pour lister les fichiers et les dossiers dans différentes couleurs. Par conséquent, un alias existe déjà pour ls, comme on le voit dans le code ci-dessus. J'ai simplement besoin d'ajou-

ter mes deux préférences à l'alias existant :

```
...
alias ls='ls -l --group-
directories-first --
color=auto'
...
```

Enregistrez le fichier .bashrc, redémarrez l'ordinateur et les paramètres d'alias sont toujours là. Problème résolu.

Pour crâner un peu : après ce petit succès, j'ai ajouté deux autres alias pour rendre mon utilisation d'Ubuntu un peu plus rapide :

```
#firefox alias
alias firefox='firefox --
private &'

#evolution alias
alias evolution='evolution &'
```

Et aussi, je démarre souvent mon ordinateur et veux ouvrir à la fois un navigateur et mon client mail, mais pas toujours. J'ai donc ajouté un alias pour cela :

```
#open evolution & firefox
together
alias internet='evolution
firefox'
```

Une chose importante à noter à propos de ce morceau de code : les

&& manquants entre Evolution et Firefox, qui seraient nécessaires si je devais exécuter deux commandes simultanément en ligne de commande. Cependant, une esperluette & comme indiqué dans l'alias initial des alias evolution = 'evolution &' renvoie déjà la ligne de commande lorsque le programme a été lancé. Il n'est donc pas nécessaire d'informer l'ordinateur que vous lancez deux commandes en même temps avec &&.

Pour finir, s'il vous plaît, dites-moi comment vous utilisez des alias sur votre machine.

NB. La commande alias & .bashrc est une partie de la déclaration d'apprentissage LPIC 1.105.1. Personnaliser et utiliser l'environnement shell (coefficient : 4).



Richard Philip Witt, 30 ans, je vis en Suisse. Je me sers du bureau d'Ubuntu et du serveur depuis environ 2 ans. Mais seulement pour les bases. Maintenant, je veux découvrir ses fonctionnalités. À tous les utilisateurs avertis, écrivez-moi : chilledwinston2@hotmail.com.



MON BUREAU

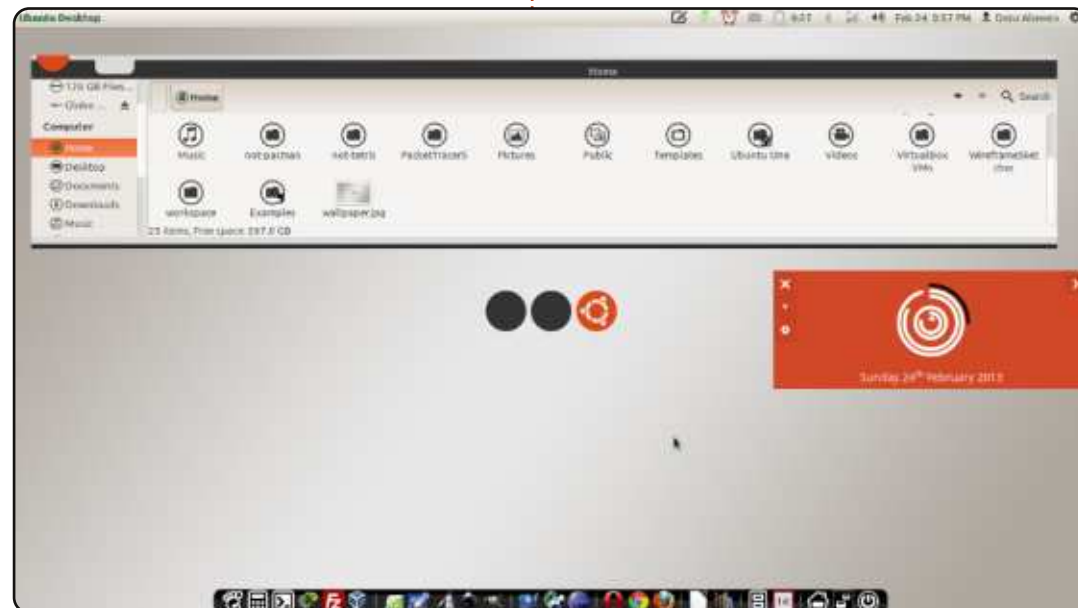
Voici l'occasion de montrer au monde votre bureau ou votre PC. Envoyez par courriel vos captures d'écran ou photos à : misc@fullcirclemagazine.org et ajoutez-y un bref paragraphe de description en anglais.



Je suis sous Ubuntu 12.04 et j'utilise beaucoup Conky et Quick Lists.

Dans la capture d'écran, vous pouvez voir : ma liste de choses à faire, qui est alimentée par todo.txt, un programme vraiment cool qui a également une application iPhone/Android et utilise Dropbox. En dessous se trouve mon courrier conky qui, grâce à DavMail, me permet de voir les nouveaux messages sur le serveur Exchange au travail. J'utilise Mutt pour mon courrier personnel, mais Thunderbird pour les trucs d'Exchange. Vient ensuite mon emploi du temps de cette semaine tiré du calendrier Google. En bas se trouve un calendrier qui n'est pas connecté au calendrier Google. Sur la droite se trouve le conky météo.

John Niendorf



J'utilise Linux et Open Source depuis plus d'un an maintenant, depuis que j'ai acheté mon ordinateur portable avec Ubuntu 10.10 pré-installé. Il a été mis à niveau vers Ubuntu 12.04. J'aimais toutes les améliorations dans cette version et l'utilise depuis.

J'ai un Dell Inspiron N4050 sous Ubuntu 12.04.2 LTS. Mon processeur : Intel® Core™ i3-2330M CPU@2,20GHz × 2 - Carte graphique : AMD Radeon HD 6400M Series - Mémoire : 2 Go

Thème GTK : Faïence.
Thème d'icônes : Malys-uniblack.
Thème de curseur : DMZ-Black.
Thème de fenêtre : Malys-futuree.

Denz Alovera



Voici mon bureau : Ubuntu 13.04 x64 standard sur lequel j'ai utilisé Unity Tweak Tool pour créer une barre de notification transparente et un joli fond d'écran de salamandre prêt pour quand les dépôts de la 13.10 seront activés. Fonctionnant sur un Toshiba Satellite C660-15R, processeur Intel Celeron 900 2,20 GHz, 4 Go de RAM avec 3,7 Go disponibles pour le système et le reste utilisé par la carte graphique intégrée Mobile Intel GM45 Express Graphics.



Matériel :

CM : MSI 945GCM5 V2.
Processeur : Dual-Core à 1,6 GHz.
RAM : 2 Go. Disque dur : 160 Go.
Carte graphique embarquée.

Logiciel :

Distribution Linux : Ubuntu 12.04 Precise. Unity 3D et Conky.
Thème GTK : Ambiance.
Thème d'icônes : fs-icons-ubuntu-mono-dark.
Thème de curseur : DMZ-Black.
Papier peint : nastol.com.ua-10332.jpg.

Yeinier Ferrás



COMMENT CONTRIBUER

FULL CIRCLE A BESOIN DE VOUS !

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

articles@fullcirclemagazine.org

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

<http://url.fullcirclemagazine.org/75d471>

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

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

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

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

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

FCM n° 74



Dernier délai :

dimanche 9 juin 2013.

Date de parution :

vendredi 28 juin 2013.

Équipe Full Circle



Rédacteur en chef - Ronnie Tucker

ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmaster - Rob Kerfia

admin@fullcirclemagazine.org

Podcast - Les Pounder & Co.

podcast@fullcirclemagazine.org

Nous remercions Canonical, l'équipe Marketing d'Ubuntu et les nombreuses équipes de traduction à travers le monde. Sincères remerciements à **Thorsten Wilms** pour le nouveau logo Full Circle.

Pour la traduction française :

<http://fullcirclemag.fr>.

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

webmaster@fullcirclemag.fr

Obtenir le Full Circle en anglais :



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



Google Currents - Installez l'application Google Currents sur vos appareils Android/Apple, recherchez « full circle » (dans l'appli) et vous pourrez ajouter les numéros 55 et plus. Sinon, vous pouvez cliquer sur les liens dans les pages de téléchargement du FCM.



La Logithèque Ubuntu - Vous pouvez obtenir le FCM au moyen de la Logithèque : <https://apps.ubuntu.com/cat/>. Recherchez « full circle », choisissez un numéro et cliquez sur le bouton télécharger.



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



Ubuntu One - Il est maintenant possible de faire livrer un numéro sur Ubuntu One, s'il vous reste de l'espace libre, en cliquant sur le bouton « Send to Ubuntu One » actuellement disponible dans les numéros 51 et plus.

Obtenir le Full Circle en français : <http://www.fullcirclemag.fr/?pages/Numéros>.