

Linux-Mandrake

Manuale utente

MandrakeSoft

Novembre 2000

<http://www.linux-mandrake.com/>

Linux-Mandrake : Manuale utente

MandrakeSoft

Copyright © 1999, 2000 **MandrakeSoft**

Sommario

Prefazione	15
Informazioni legali	15
Autori e traduttori	15
Strumenti usati per la stesura di questo manuale	16
Nota del curatore	16
Convenzioni usate in questo manuale	17
Convenzioni tipografiche	17
Convenzioni di tipo generale	19
1. Alcune parole prima di cominciare l'installazione	23
Benvenuti!	23
2. ATTENZIONE - LEGGETEMI	25
3. Prima dell'installazione	27
Configurazione del <i>BIOS</i>	27
Creazione di un "disco di boot"	28
Sotto <i>Windows</i>	28
Sotto <i>GNU/Linux</i>	31
Hardware supportato	32
Cosa non è supportato	32
Raccolta di informazioni sul vostro hardware	34
4. Installazione con Lnx4Win	41
5. Dischi e partizioni	43
Struttura di un disco rigido	43
Settori	43
Partizioni	43
Definizione della struttura del vostro disco	44
Convenzioni riguardo i nomi di dischi e partizioni	47
6. Installazione con DrakX	51
Introduzione al programma di installazione di	
Linux-Mandrake	51
Classe d'installazione	53
Indicazione dell'uso principale per la vostra macchina	54

Rilevamento e configurazione dei dischi rigidi	56
Configurazione del mouse	57
Configurazione della tastiera	58
Opzioni varie	60
Indicazione dei punti di mount	61
Installazione su una precedente installazione di	
<i>Windows</i>	62
Installazione su una precedente installazione di	
<i>GNU/Linux</i>	63
Installazione su un disco rigido vuoto	65
Scelta dei pacchetti da installare	67
Installazione da più di un CDROM	71
Configurazione della rete	72
Configurazione del fuso orario	73
Configurazione della stampante	74
La password di root	78
Aggiungere un utente	79
Creazione di un disco di boot	81
Installazione di un <i>bootloader</i>	82
Configurazione di <i>X</i> , il server grafico	85
Inserimento di un utente predefinito	88
Abbiamo finito!	90
Come disinstallare <i>GNU/Linux</i>	90
7. Introduzione al Manuale utente	91
8. Linux per principianti	93
Introduzione	93
Come cominciare una sessione, e come chiuderla	93
Identificazione	94
Chiusura della sessione	97
Uso del vostro ambiente grafico	100
Elementi mostrati	100
Uso di finestre e desktop	105
Accesso al software installato	110
9. Uso di KDE 2	113

Allo scoperto del vostro universo	113
Ho bisogno di aiuto!	113
File e directory : il File Manager.....	116
Strumenti vari	123
La linea di comando	125
Personalizzazione del vostro universo	127
Aspetto generale	127
La creazione di icone.....	130
Sfondi e desktop virtuali.....	135
Attività relative a Internet.....	139
Navigare nella Rete	139
Scaricare file	141
10. Configurazione di una connessione a Internet con	
DrakNet	143
Connessione ISDN	143
Connessione ADSL e DSL.....	145
Connessione via cavo	146
Connessione PPP.....	147
Connessione a <i>Internet</i>	149
11. Applicazioni grafiche specifiche di Mandrake.....	151
<i>Xdrakres</i> : Cambiare la risoluzione del vostro schermo.....	153
<i>XFDrake</i> : Modifica delle impostazioni hardware del vostro monitor	155
<i>DrakBoot</i>	156
Formattazione di un floppy disk: <i>drakfloppy</i>	157
Creazione di un disco di avvio	158
Configurazione di <i>LILO/GRUB</i>	160
<i>DrakFont</i> : gestione delle fonti disponibili sul vostro sistema	161
<i>draksec</i> : impostazione del livello di sicurezza	163
<i>MouseDrake</i> : Installazione di un nuovo mouse	164
<i>KeyboardDrake</i> : Modifica della configurazione della vostra tastiera	165
<i>Userdrake</i> : Gestione degli utenti sul vostro sistema	167

L'interfaccia	168
Creazione di un nuovo utente	169
Altre caratteristiche	172
<i>DrakXServices</i> : Configurazione dei servizi da caricare all'avvio del sistema	176
<i>menudrake</i> : personalizzazione dei vostri menu.....	176
Aggiunta di una nuova voce al menu	178
Caratteristiche avanzate	181
<i>DiskDrake</i> : gestione delle vostre partizioni	182
L'interfaccia	182
In pratica: ridimensionare una vecchia partizione e crearne una nuova	184
Una nota riguardo il modo esperto: salvare la tabella delle partizioni	188
<i>DrakGW</i> : Configurazione della vostra macchina come gateway.....	188
<i>PrinterDrake</i> : Configurazione della stampante	188
12. Gestione dei pacchetti.....	191
Introduzione alla gestione dei pacchetti	191
Componenti di <i>RpmDrake</i>	191
Installazione di nuovi pacchetti	194
Disinstallazione dei pacchetti	200
Aggiornamento dei pacchetti installati.....	200
Impostazione del supporto dei pacchetti	201
Scelta dei pacchetti da aggiornare	203
13. HardDrake: configurazione hardware.....	205
Introduzione	205
<i>HardDrake</i>	205
Descrizione	205
Uso.....	206
Il <i>Wizard</i> di <i>HardDrake</i>	210
Introduzione.....	210
Uso.....	210
Problemi/Soluzioni.....	212

Altre informazioni	213
14. Kups: Installazione di una nuova stampante	215
Installazione e avvio di <i>Kups</i>	215
Configurazione di una nuova stampante	215
15. Dove trovare ulteriore documentazione	223
La documentazione inclusa in Linux-Mandrake	223
Le pagine di manuale (pagine “man”)	223
Pagine info	224
Gli <i>HOWTO</i>	225
La directory /usr/doc	226
<i>Internet</i>	226
Siti web dedicati a <i>GNU/Linux</i>	226
I gruppi di discussione	228
A. La Licenza Pubblica Generica GNU	231
Preambolo	231
Termini e condizioni per la copia, la distribuzione e la modifica	233
Glossario	241

Lista delle Tabelle

11-1. Rassegna rapida degli strumenti grafici di Mandrake	152
--	-----

Lista delle Figure

3-1. La directory dosutils.....	28
3-2. Il programma RawWrite.....	29
3-3. Un esempio su come usare RawWrite.....	30
3-4. La Gestione periferiche sotto <i>Windows</i>	35
3-5. Struttura della directory per il Bus ISA	36
3-6. Proprietà della tastiera	37
5-1. Primo esempio di assegnazione di nomi alle partizioni sotto <i>GNU/Linux</i>	48
5-2. Secondo esempio di assegnazione di nomi alle partizioni sotto <i>GNU/Linux</i>	49
6-1. Scelta della lingua.....	51
6-2. Scelta della classe d'installazione.....	53
6-3. Scelta dell'uso principale per il computer	55
6-4. Installazione di una scheda SCSI.....	57
6-5. Scelta del mouse	58
6-6. Scelta della tastiera	60
6-7. Opzioni varie	61
6-8. Cosa fare delle vostre partizioni windows.....	62
6-9. Cosa fare delle vostre partizioni Linux.....	63
6-10. Assegnazione dei punti di mount.....	65
6-11. Scelta delle partizioni da formattare	65
6-12. Metodo di partizionamento.....	66
6-13. Scelta della dimensione dell'installazione.....	68
6-14. Scelta dei gruppi di pacchetti da installare	68
6-15. Scelta della dimensione complessiva dei pacchetti da installare	70
6-16. Scelta dei singoli pacchetti da installare.....	70
6-17. Per favore inserire un altro CDROM.....	72
6-18. Scelta della connessione a <i>Internet</i>	72

6-19. Scelta del corretto fuso orario.....	74
6-20. Volete configurare una stampante?	74
6-21. Inserimento di informazioni riguardo la stampante.....	75
6-22. Conferma della connessione della stampante.....	76
6-23. Conferma del modello della stampante	77
6-24. Scelta della password per root	79
6-25. Creazione di un utente normale	80
6-26. Creazione di un disco di boot	82
6-27. Dove installare il bootloader.....	83
6-28. Configurazione del bootloader.....	84
6-29. Scelta di risoluzione e profondità di colore	85
6-30. Test di configurazione di <i>X</i>	86
6-31. Interfaccia grafica dopo il boot?	88
6-32. Scelta dell'utente predefinito	88
8-1. La finestra di login	95
8-3. Il desktop <i>KDE</i>	97
8-4. Il desktop <i>GNOME</i>	97
8-5. Il desktop <i>KDE</i>	100
8-6. Il desktop <i>GNOME</i>	101
8-9. I file manager di <i>KDE</i> e <i>GNOME</i>	105
8-10. Pulsanti dei desktop virtuali	106
8-11. Ingrandire la finestra in <i>KDE</i> e <i>GNOME</i>	108
8-12. Iconificare una finestra in <i>KDE</i> e <i>GNOME</i>	108
8-13. La barra dei programmi in <i>KDE</i> e <i>GNOME</i>	108
8-14. La chiusura di una finestra in <i>KDE</i> e <i>GNOME</i>	110
8-15. Menu del software in <i>KDE</i> e <i>GNOME</i>	110
9-1. L'aiuto in linea di <i>KDE</i>	113
9-2. La vostra directory Home sotto <i>KDE</i>	116
9-3. Il file manager di <i>KDE</i> , <i>Konqueror</i>	117
9-4. Assegnazione di un nome a una nuova directory	121
9-5. Il cestino dei rifiuti, pieno o vuoto.....	121
9-6. L'icona del terminale di <i>KDE</i>	125
9-7. La linea di comando in <i>KDE</i>	126
9-8. Personalizzazione generale di <i>KDE</i>	127
9-9. La finestra principale del <i>KDE Control Center</i>	127

9-10. Lo stile predefinito di <i>KDE</i>	128
9-11. Lo stile marmo di <i>KDE</i>	129
9-12. Il menu Crea di <i>KDE</i>	130
9-13. Creazione di un'icona per un'applicazione in <i>KDE</i>	131
9-14. Programma attivato da un'icona sul desktop in <i>KDE</i>	132
9-15. Creazione dell'icona per una URL in <i>KDE</i>	133
9-16. Proprietà dell'icona di una URL in <i>KDE</i>	134
9-17. Configurazione dello sfondo.....	136
9-18. Configurazione rapida dei pulsanti relativi ai desktop virtuali	137
9-19. Configurazione dei desktop virtuali.....	138
10-1. Scegliete il metodo di connessione.....	143
10-2. Scegliete il tipo di connessione ISDN	143
10-3. Selezione della scheda ISDN.....	144
10-4. Scegliete il modem ADSL	145
10-5. Avete un nome di host per la connessione via cavo?.....	146
10-6. Le opzioni di connessione via rete telefonica di <i>DrakNet</i> ...	147
10-7. Menu principale di <i>DrakNet</i>	149
11-1. L'icona <i>DrakConf</i>	151
11-2. La finestra principale di <i>DrakConf</i>	151
11-3. Scelta di una nuova risoluzione video	154
11-4. Verifica della nuova modalità video	154
11-6. La finestra <i>drakfloppy</i>	157
11-7. Come creare un disco di avvio	159
11-8. Scelta del dispositivo di avvio	160
11-9. Scelte possibili al momento del boot.....	161
11-10. La finestra principale di <i>DrakFont</i>	161
11-11. Scelta del livello di sicurezza del vostro sistema.....	163
11-12. Scelta di un mouse diverso	164
11-13. Scelta di una diversa configurazione di tastiera.....	166
11-14. La lista degli utenti in <i>Userdrake</i>	168
11-15. Aggiunta di un nuovo utente nel sistema.....	169
11-16. Aggiunta di utenti a un gruppo	171
11-17. La finestra dei parametri <i>Userdrake</i>	172
11-18. I parametri visibili agli utenti di <i>Userdrake</i>	173

11-19. I gruppi sono differenti per due utenti	174
11-20. Scelta dei servizi disponibili all'avvio del sistema.....	176
11-21. La finestra principale di <i>menuDrake</i>	177
11-22. Aggiunta di una nuova voce di menu con <i>menuDrake</i>	179
11-23. La finestra principale di <i>DiskDrake</i>	183
11-24. La partizione /home prima del ridimensionamento	184
11-25. Scelta di nuove dimensioni.....	185
11-26. Definizione della nuova partizione	186
11-27. la nuova tabella delle partizioni	186
11-28. Conferma della scrittura della tabella delle partizioni.....	188
12-1. La finestra principale di <i>RpmDrake</i>	191
12-2. Pacchetti disponibili in un gruppo	193
12-3. Scelta dei pacchetti	194
12-4. Impostazione di un supporto.....	195
12-5. Aggiungere un supporto	196
12-10. Avviso di dipendenze non soddisfatte	199
12-11. Installazione dei pacchetti in corso.....	199
12-12. Avvio di MandrakeUpdate.....	200
12-13. Preferenze di <i>MandrakeUpdate</i>	201
13-1. La finestra principale di <i>HardDrake</i>	206
13-2. <i>HardDrake</i> - dispositivo selezionato	207
13-3. <i>HardDrake</i> - dispositivo sconosciuto	209
13-4. <i>HardDrake</i> - finestra relativa alle opzioni di ricerca	209
13-5. <i>HardDrake</i> - il Sound-Wizard	211
14-1. La finestra principale di <i>Kups</i>	215
14-2. Tipo di connessione della stampante	217
14-3. La porta e il modello della stampante.....	218
14-4. Accettazione del driver per la stampante.....	218
14-5. Scegliete un nome per la vostra stampante.....	219
14-6. Confermate tutti i parametri	219
14-7. Digitate la password di root	220
14-8. È stata configurata una nuova stampante.....	220
14-9. Cambiate le impostazioni per la nuova stampante	221

Prefazione

Informazioni legali

Questo manuale è protetto secondo i diritti di proprietà intellettuale della **MandrakeSoft**. Questo manuale può essere riprodotto, duplicato e distribuito liberamente, da solo o come parte di un prodotto, in formato elettronico e/o in forma stampata, sempre che siano soddisfatte le condizioni che seguono:

1. Questo riferimento al copyright deve apparire in maniera chiara e comprensibile su tutte le copie riprodotte, duplicate e distribuite.
2. Dev'essere mantenuta l'integrità del manuale, senza modifiche o alterazioni di sorta.
3. Per quanto riguarda specificamente la versione stampata, questa non dev'essere riprodotta e/o distribuita a fini commerciali.

Per ogni altro uso è necessario richiedere e ottenere un'autorizzazione da **MandrakeSoft S.A.**. Il marchio, il design e il logo “**Mandrake**” e “**Linux-Mandrake**” sono registrati. Tutti i relativi copyright sono riservati.

Autori e traduttori

Le persone qui elencate hanno contribuito alla stesura dei manuali di **Linux-Mandrake**:

- Yves Bailly
- Camille Bégnis
- Francis Galiègue
- Hinrich Göhlmann

Prefazione

- Carsten Heiming
- Fabian Mandelbaum
- Roberto Rosselli Del Turco
- Stefan Siegel

Inoltre hanno contribuito anche: Nicolas Berdugo, Sébastien Blondeel, Paolo Calisse, Vincent Danen, Marco De Vitis, Hoyt Duff, Jürgen Grojer, Andrea Monni, Matt Sherer.

Strumenti usati per la stesura di questo manuale

Questo manuale è stato impaginato con *DocBook*. Sono stati utilizzati il linguaggio *Perl* e *GNU Make* per gestire i file relativi. I sorgenti in SGML sono stati elaborati con *openjade* e *jadetex*, facendo uso dei fogli di stile di Norman Walsh. Le immagini sono state catturate con *xwd* e *GIMP*, e convertite con *convert* (quest'ultimo programma fa parte del pacchetto *ImageMagick*). I file PostScript sono stati generati con il programma *dvips*. Tutti questi programmi sono presenti nella vostra distribuzione **Linux-Mandrake**, e sono tutti liberamente distribuibili.

Nota del curatore

Come potrete notare passando da un capitolo all'altro, questo libro è un documento composito, frutto del lavoro di vari autori. Per quanto sia stata esercitata la massima cura nell'assicurare una omogeneità sul piano tecnico e lessicale, lo stile di ogni autore è stato ovviamente mantenuto.

Alcuni degli autori, inoltre, hanno scritto in inglese malgrado questa non sia la loro lingua madre. Per questo motivo, se notate delle strane costruzioni sintattiche non esitate a segnalarcele.

Per finire, in pieno accordo con la filosofia del software libero, eventuali contributi saranno molto apprezzati! Potete fornire un valido aiuto a questo progetto di documentazione in molti modi: se avete molto tempo a disposizione, potete scrivere un capitolo intero; se parlate una lingua straniera, potete contribuire all'internazionalizzazione di questo libro. Se avete qualche idea su come migliorare il contenuto, fateci sapere: anche la correzione di un errore di battitura sarà ben accolto!

Per informazioni in merito al progetto di documentazione **Linux-Mandrake** per favore contattate l'amministratore della documentazione (mailto:documentation@mandrakesoft.com).

Convenzioni usate in questo manuale

Convenzioni tipografiche

Sono state utilizzate diverse forme di evidenziazione del testo, al fine di rendere immediatamente evidenti e distinte rispetto al testo normale alcune parole di tipo speciale. La tabella che segue vi propone un esempio per ciascun tipo o gruppo di parole speciali, con la sua speciale formattazione grafica e il relativo significato.

Esempio formattato	Significato
<i>inode</i>	Questo tipo di formattazione ha lo scopo di mettere in evidenza un termine tecnico spiegato nel <i>Glossario</i> .

Prefazione

Esempio formattato	Significato
<code>ls -lta</code>	Usato per comandi o argomenti necessari a tali comandi. Questa formattazione è applicata a comandi impartiti da linea di comando, alle loro opzioni e ai nomi di file. Si veda anche la sezione riguardo la <i>“Sintassi dei comandi, pag. 19”</i>
<code>\$ ls *.pid imwheel.pid \$</code>	Usata per frammenti di testo che potreste (o dovrete) vedere sul vostro schermo. Include esempi di interazione con il computer, listati di programmi, etc.
<code>localhost</code>	In questo caso si tratta di qualche tipo di dato letterale che, in genere, non rientra in nessuna delle categorie definite in precedenza. Un esempio potrebbe essere costituito da una parola chiave di un file di configurazione.
<i>Apache</i>	Questa formattazione è usata per indicare i nomi di applicazioni. Non è il caso dell'esempio che abbiamo usato, ma in particolari contesti il nome dell'applicazione e il nome di un comando che fa parte di tale applicazione potrebbero coincidere, la loro formattazione provvederà a tenerli distinti.
<u>Files</u>	Questa viene usata per le voci di menu e, più in generale, per il testo degli elementi di interfacce grafiche. La lettera sottolineata indica la scorciatoia da tastiera, se presente.
<i>SCSI-Bus</i>	Indica un componente del computer, o il computer stesso.
<i>Le petit chaperon rouge</i>	Le parole evidenziate appartengono a un lingua diversa rispetto a quella in cui è scritto il manuale.

Esempio formattato	Significato
Attenzione!	Questa formattazione, come avrete intuito, è riservata ad avvertimenti particolari, e ha la funzione di enfatizzare ogni singola parola (come se fossero gridate ;-)

Convenzioni di tipo generale

Sintassi dei comandi

L'esempio che segue vi mostra il tipo di caratteri che troverete in questo manuale quando descriveremo gli argomenti di un comando:

```
command <non literal argument> [-option={arg1,arg2}] [optional argument ...]
```

Queste convenzioni seguono lo standard e le troverete identiche in altre parti della documentazione (elettronica), come ad esempio le pagine man.

I caratteri “<” (meno di) e “>” (più grande di) indicano un argomento che non dev’essere digitato così com’è, ma che dev’essere stabilito in base ai vostri bisogni. Ad esempio, <nome_di_un_file> si riferisce al nome di un file effettivamente esistente: se il nome in questione è pippo.txt, dovrete digitare pippo.txt, e non <pippo.txt> o <nome_di_un_file>.

Le parentesi quadre (“[]”) indicano argomenti opzionali, che potreste voler includere nella linea relativa al comando, oppure no.

I puntini di sospensione (“...”) significano che in questo punto è possibile inserire un numero di elementi arbitrario.

Le parentesi graffe (“{ }”) contengono gli argomenti che possono essere inseriti in questo punto: uno di loro va inserito nella riga di

comando.

Notazioni particolari

Di tanto in tanto vi verrà chiesto di premere i tasti **Ctrl+R**. Questo significa che dovete premere e mantenere premuto il tasto **Ctrl** mentre allo stesso tempo premete anche il tasto **R**. Lo stesso principio vale per il tasto **Alt**.

Lo stesso per i menu, scegliere la voce di menu **File→Ricarica configurazione utente (Ctrl+R)** significa: cliccate sul testo **File** sulla barra dei menu (in genere in posizione orizzontale nella parte superiore della finestra), poi, una volta comparso il menu verticale relativo a **File**, cliccate sulla voce **Ricarica configurazione utente**. Come informazione supplementare, sapete che per ottenere lo stesso risultato potete usare la combinazione di tasti **Ctrl+R**, come descritto in precedenza.

Utenti generici del sistema

Tutte le volte che è stato possibile abbiamo usato due utenti generici nei nostri esempi:

Queen Amidala



Questo utente viene creato al momento dell'installazione

Darth Vader



Questo utente è creato successivamente dall'amministratore del sistema

Prefazione

Capitolo 1. Alcune parole prima di cominciare l'installazione

Benvenuti!

Lo scopo di questo manuale è quello di aiutarvi a installare **Linux-Mandrake** sul vostro *PC*. Il programma di installazione che verrà utilizzato è il programma di installazione a interfaccia grafica: *DrakX*. Se, per una qualsiasi ragione, non vi è possibile o non volete usare l'installazione grafica, potrete utilizzare una versione in modalità testo. Come accedervi verrà spiegato all'inizio della sezione *Installazione con DrakX*, pag. 51.

Per prima cosa, vi verranno date istruzioni sui passi da compiere prima di procedere all'installazione: ricerca di informazioni sul vostro hardware, configurazione del vostro *BIOS*, e, se necessario, creazione di un *disco di boot*.

In seguito, vi daremo dettagli sul funzionamento di *LnxdWin*. *LnxdWin* vi permette di installare **Linux-Mandrake** sul vostro *PC* senza dover ripartizionare il vostro disco rigido. Sebbene questo sia il metodo di installazione più semplice, presenta numerosi svantaggi che verranno spiegati in seguito.

A coloro tra voi che desiderano effettuare una installazione standard, verrà offerto aiuto sul partizionamento: una sezione di questo capitolo sarà interamente dedicata ai concetti che stanno alla base del partizionamento di un disco rigido, inclusi i dettagli su come partizionare il vostro disco per usi particolari. Questo vi aiuterà al momento di partizionare il vostro disco rigido, ma sappiate che *DrakX* può comunque effettuare questa operazione in modo automatico.

E alla fine affronteremo l'installazione vera e propria.

Capitolo 1. Alcune parole prima di cominciare l'installazione

Capitolo 2. ATTENZIONE - LEGGETEMI

Questo manuale descrive l'installazione in modalità Personalizzata, sia che si usi *Linux4Win*, sia che venga effettuata un'installazione classica. Nel caso decidiate di effettuare un'installazione classica senza aver mai installato *GNU/Linux* in precedenza, *DrakX* dovrà ridurre le dimensioni della vostra partizione *Windows*. Questa operazione può causare gravi danni ai vostri dati, pertanto prima di procedere **dovete** compiere le seguenti operazioni:

- per prima cosa dovete eseguire *scandisk* sulla vostra partizione *Windows*; il programma che la ridurrà di dimensioni può individuare alcuni errori banali, ma *scandisk* è senz'altro più adatto allo scopo;
- per avere la massima sicurezza, dovrete anche eseguire *defrag* sulla vostra partizione; questo passo non è obbligatorio, ma è altamente raccomandato, e servirà a rendere il processo di ridimensionamento molto più facile e veloce;
- l'assicurazione definitiva contro ogni problema consiste nel fare sempre un **backup** dei vostri dati!

Se nella vostra installazione *Windows* non sono presenti né *scandisk* né *defrag*, per favore consultate la documentazione di *Windows* per sapere come installarli.

Capitolo 3. Prima dell'installazione

Configurazione del BIOS

Lo scopo del *BIOS* (*Basic Input/Output System*) è di effettuare l'avvio di un computer. In particolare, è usato per individuare il dispositivo sul quale si trova il sistema operativo e provvedere all'avvio di quest'ultimo. Fra i suoi compiti rientra anche la configurazione iniziale dell'hardware.

La nascita del *plug'n'play* e la sua diffusione hanno avuto come conseguenza che ogni *BIOS* moderno può inizializzare questi dispositivi, ma siete ancora costretti a chiedergli di farlo. Se *Windows 9x* effettua l'inizializzazione di questi dispositivi al posto del *BIOS*, dovrete modificare la configurazione per usarli sotto *GNU/Linux*.

Il richiamo della schermata di configurazione del *BIOS* molto spesso viene attuato tenendo premuto il tasto DEL durante la fase di avvio del computer. Sfortunatamente, oggi esistono molti tipi di *BIOS*, e ciascuno di essi presenta una disposizione particolare delle varie opzioni, dovrete cercare quella giusta per il vostro PC. Una volta entrati nel programma di configurazione, l'opzione da cercare è spesso chiamata PNP OS installed (o Plug'n'Play OS installed). Configurate questa opzione come No: il *BIOS* provvederà a inizializzare ogni dispositivo *plug'n'play*, e questo può aiutare *GNU/Linux* a identificare qualche componente hardware del vostro computer che altrimenti non verrebbe riconosciuto.

Se il vostro *BIOS* è in grado di avviare il computer dal CDROM e voi desiderate effettuare una installazione standard di **Linux-Mandrake** (quindi non usando *Linux4Win*), potete anche indicare al *BIOS* di avviare il computer dal CDROM prima di cercare il sistema operativo sul disco rigido. Cercate l'opzione Sequenza di boot (o, se il menu del *BIOS* è in inglese, *Boot Sequence*) nella sezione che riguarda le caratteristiche del *BIOS* (*BIOS FEATURES SETUP*).

Creazione di un “disco di boot”

Se il vostro *BIOS* non può avviare il computer dal CDROM, e se *Windows* non è installato sul vostro computer, dovrete creare un disco di boot, cioè un floppy in grado di avviare il sistema: il CDROM contiene tutti i file necessari per questa operazione. Sarà necessario creare un disco di boot anche nel caso desideriate usare un *bootloader* diverso da *LILO* o *GRUB*. Se *Windows* è installato sul vostro computer, non avrete bisogno di un disco di boot, per cui potete saltare questa operazione e passare a:

- *Installazione con Lnx4Win*, pag. 41, se intendete installare *Lnx4Win*.
- oppure *Installazione con DrakX*, pag. 51, per un'installazione normale di **Linux-Mandrake**.

Può accadere che, se la macchina su cui deve essere eseguita l'installazione appartiene all'architettura **Intel**, il *BIOS* non sia in grado di avviare il computer dal CDROM. In tal caso, sarà necessario creare un “disco di boot” per lanciare il programma di installazione.

Le immagini di boot (i file che contengono quanto necessario per caricare in memoria il sistema) si trovano nella directory *images* sul CDROM. Un file, in particolare, vi sarà d'aiuto: il file *cdrom.img* (*cdrom64.img* per l'architettura *SPARC64*). È quello necessario per cominciare il processo di installazione, sia in modalità grafica, sia in modalità testo, dal CDROM.

Sotto Windows

Per creare un disco di boot sotto *Windows* dovrete usare il programma chiamato *RawWrite*, che si trova nella directory *dosutils* del CDROM (Figura 3-1).

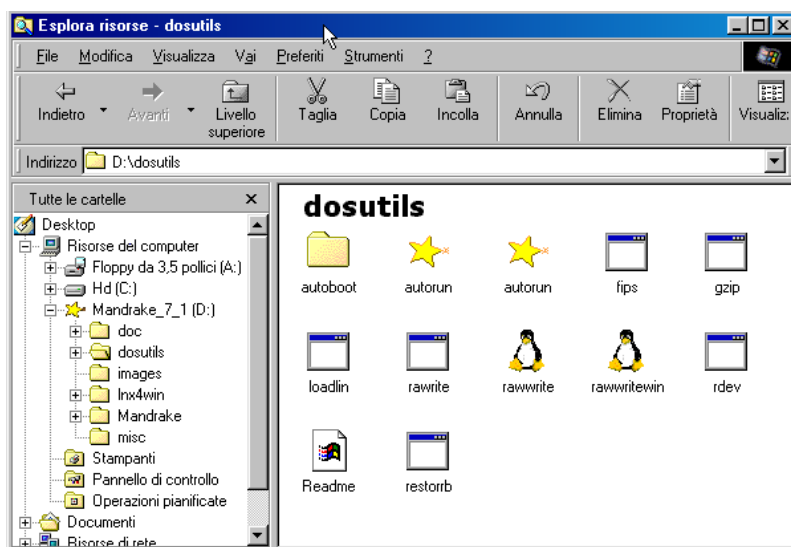


Figura 3-1. La directory dosutils

Nota: in questo esempio, al lettore CDROM è stata assegnata la lettera D: , ma, com'è ovvio, voi dovreste indicare la lettera assegnata al lettore CDROM sul vostro computer.

Forse avrete notato che esiste una versione *DOS* dello stesso programma, *rawrite*: si tratta, in realtà, della versione originale del programma, *RawWrite* non è che un'interfaccia grafica.

Lanciate il programma, come mostrato in Figura 3-2.

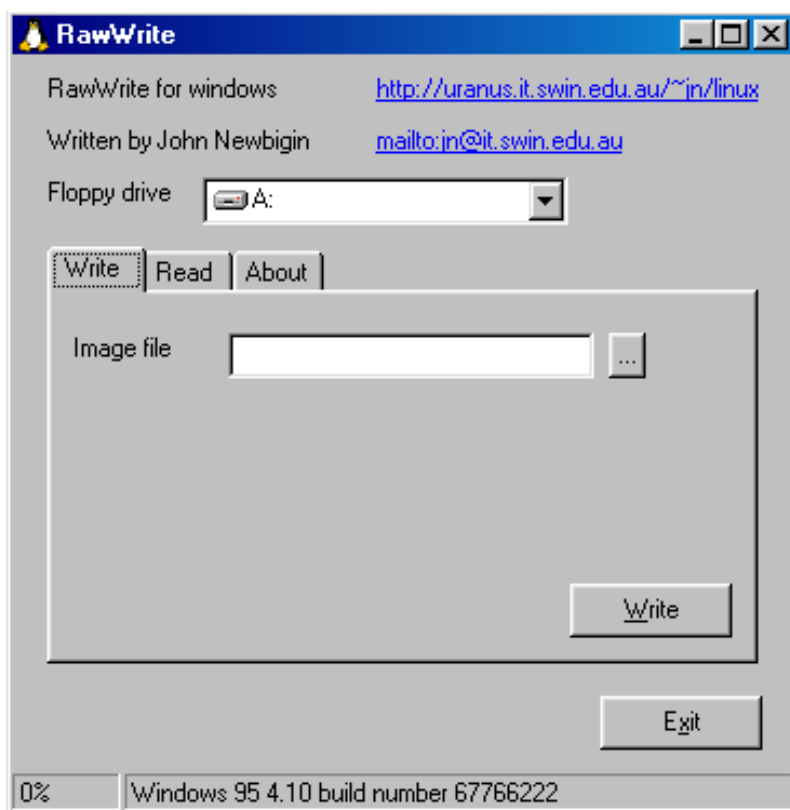


Figura 3-2. Il programma RawWrite

Selezionate l'immagine di boot da copiare e il drive floppy in cui inserirete il dischetto (qui si tratta di A:, come potete vedere in Figura 3-3).

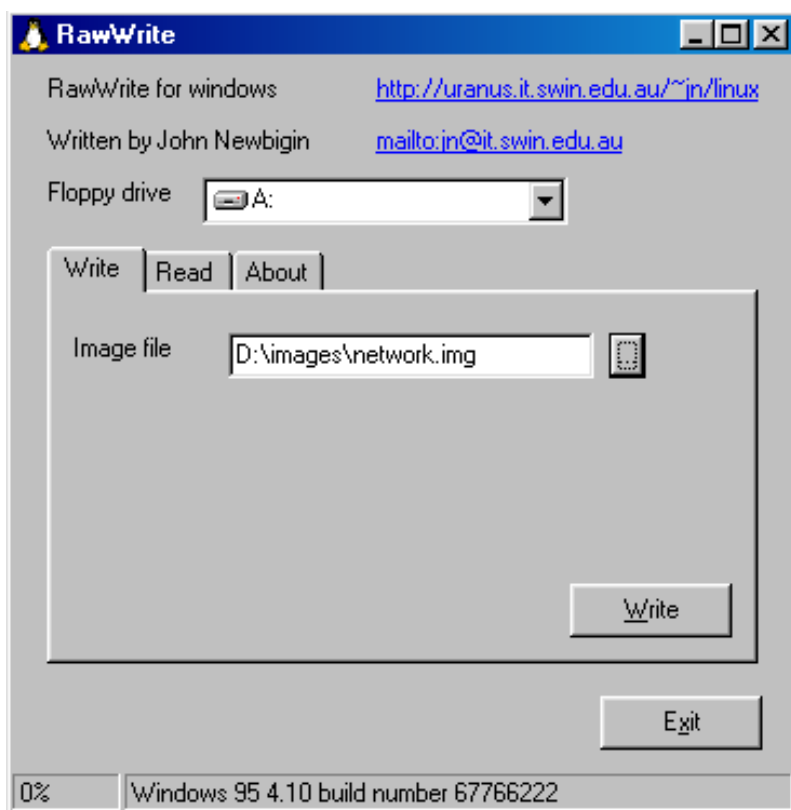


Figura 3-3. Un esempio su come usare RawWrite

Quindi, se ancora non lo avete fatto, inserite un disco floppy (vuoto!) nel dispositivo che avete scelto, e cliccate su Write. Una volta terminata la copia, cliccate su Exit: adesso avete un disco di avvio per installare la vostra distribuzione **Linux-Mandrake**.

Sotto GNU/Linux

Se avete a disposizione una precedente installazione *GNU/Linux* (un'altra versione, oppure su di un altro computer, ad esempio su quello

di un amico che vi ha prestato il CDROM **Linux-Mandrake**), allora eseguite le operazioni elencate qui di seguito:

1. montate il CDROM. Supponiamo che il punto di mount sia `/mnt/cdrom`;
2. entrate nel sistema come `root`;
3. inserite un disco floppy vuoto nel lettore e digitate:

```
$ cp /mnt/cdrom/images/cdrom.img /dev/fd0
```

Nota: Sostituite `/dev/fd0` con `/dev/fd1` se state utilizzando il secondo lettore di floppy, e, naturalmente, il nome dell'immagine con quello desiderato. Il vostro disco di avvio sarà pronto in breve tempo.

Hardware supportato

Linux-Mandrake può gestire un gran numero di dispositivi hardware, e la lista è troppo lunga per essere riportata qui per intero. Alcuni dei passi descritti in questo capitolo, tuttavia, vi aiuteranno a stabilire se il vostro hardware è compatibile (o no) e, quando necessario, a configurare qualcuno dei dispositivi che causano problemi.

Attenzione

Liberatoria legale: la lista di hardware supportato a cura di **Linux-Mandrake** contiene informazioni in merito a dispositivi hardware che sono stati provati direttamente, o di cui è stato riportato il corretto funzionamento, con **Linux-Mandrake**. A causa dell'enorme varietà di configurazioni di sistemi hardware, **MandrakeSoft** non può garantire che uno specifico dispositivo funzionerà correttamente sul vostro sistema.

Cosa non è supportato

Alcuni tipi di hardware, al momento, non possono essere gestiti da *GNU/Linux*, perché il supporto si trova ancora in una fase sperimentale, o perché nessuno ha ancora scritto un driver per i dispositivi in questione, oppure perché è stato deciso che non è possibile supportarli, spesso per ragioni molto valide. Ad esempio:

- i *winmodem*, noti anche come modem senza controller o modem software. Il supporto per queste periferiche è, al momento, piuttosto incerto. Esistono driver, ma soltanto in formato binario e soltanto per una parte delle diverse versioni del kernel. La differenza fra un “vero” modem e un *winmodem* è che un *winmodem* non può funzionare autonomamente: necessita di un driver speciale che emula per lui un gran numero delle sue funzioni. Potete comunicare con un modem normale inviandogli una serie di comandi, ma ciò non è possibile con un *winmodem* senza un driver che faccia da intermediario (questo spiega anche perché *GNU/Linux* non ha bisogno di driver per i modem: si limita a fornire l'accesso alla porta seriale a un programma esterno, quest'ultimo provvede a inviare i comandi). Se il vostro modem è di tipo PCI, è molto probabile, ma non sicuro, che si tratti di un *winmodem*...

Se il vostro modem risiede su una scheda PCI, dunque, una volta

ottenuto lo stato di utente root (se non lo siete già) date uno sguardo a quanto prodotto dal comando `cat /proc/pci`. Con questo comando verrete a sapere qual è la porta I/O e l'IRQ del dispositivo. Successivamente usate il comando `setserial` come segue, tenendo presente che prendiamo ad esempio un indirizzo 0xb400 per la porta I/O e un IRQ 10:

```
setserial /dev/ttyS3 port 0xb400 irq 10 UART 16550A
```

Quindi guardate se potete interrogare il vostro modem usando `minicom` o `Kppp`: se non funziona, è probabile che il vostro sia un `winmodem`. Se invece il tentativo ha successo, create il file `/etc/rc.d/rc.setserial` e scriveteci la riga di comando con `setserial` in base alle effettive caratteristiche (porta I/O e IRQ) del modem.

Un progetto nato in tempi recenti ha l'obiettivo di rendere tali modem utilizzabili sotto *GNU/Linux*. Se per caso sulla vostra macchina è presente hardware di questo tipo, date un'occhiata a `linmodems` (<http://linmodems.org/>) e `modems and winmodems` (<http://www.o2.net/~gromitkc/winmodem.html>).

- dispositivi USB: il supporto per l'USB è ancora limitato. Gli unici dispositivi USB pienamente supportati da **Linux-Mandrake** sono, al momento, stampanti, tastiere, mouse e drive *ZIP*. Per altri dispositivi di questo tipo, consultate il relativo *HOWTO* (<http://linuxusbguide.sourceforge.net/USB-guide-1.0.6/book1.html>). Potete anche fare riferimento al sito Linux-USB (<http://www.linux-usb.org/>).

Per finire, potete consultare una versione sempre aggiornata della lista di hardware supportato sul nostro sito web (<http://www.linux-mandrake.com/en/fhard.php3>)

Raccolta di informazioni sul vostro hardware

Le capacità di *GNU/Linux* di riconoscere e gestire le risorse hardware sono molto avanzate, e, fatta eccezione per i dispositivi menzionati nel

paragrafo precedente, potete aspettarvi che tutto il vostro hardware venga identificato e funzioni correttamente.

Alcuni tipi di dispositivi, tuttavia, hanno ancora qualche problema con *GNU/Linux*, in particolare il *plug'n'play* di schede ISA. Potete comunque usare *Windows* per scoprire la loro configurazione. Se intendete installare **Linux-Mandrake** lasciando sul disco rigido della vostra macchina una versione di *Windows*, per il momento potete ignorare questa sezione, ed eventualmente farvi ritorno se incontrate dei problemi sotto *GNU/Linux*.

Per ricavare informazioni da *Windows*, dopo averlo caricato tenete premuto il tasto destro del mouse sull'icona Risorse del computer, scegliete Proprietà, selezionate la scheda Gestione periferiche, e subito dopo Mostra periferiche per connessione (Figura 3-4).

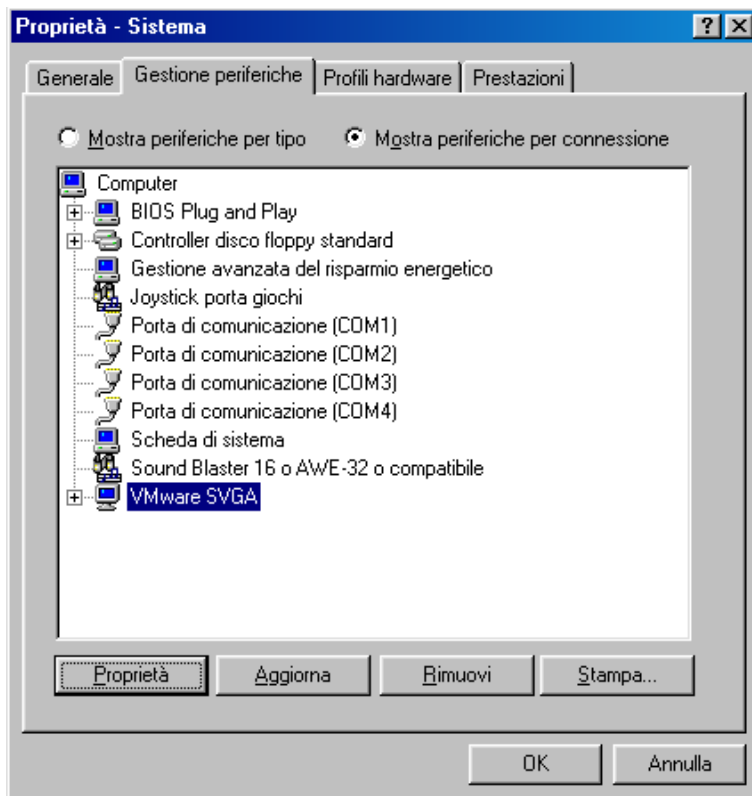


Figura 3-4. La Gestione periferiche sotto Windows

Se avete delle schede ISA, dovete renderle visibili sviluppando la struttura gerarchica dei dispositivi hardware (Figura 3-5).

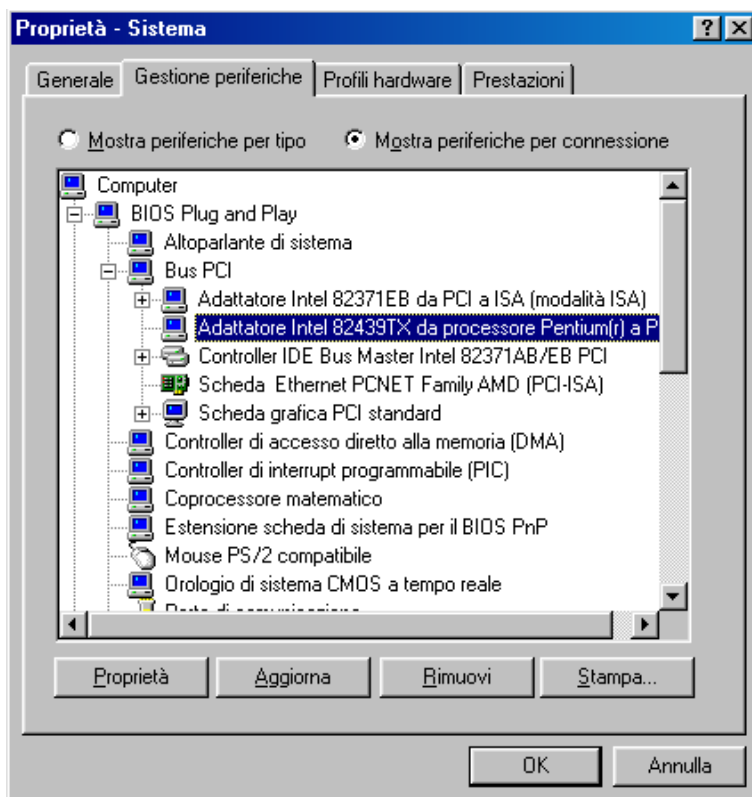


Figura 3-5. Struttura della directory per il Bus ISA

Vi sarà possibile trovare le schede ISA in questa sezione della struttura gerarchica in cui sono organizzati i dispositivi. Se vedete soltanto una voce per la porta lettura dati di I/O (Input/Output), ignoratela. Se sono presenti delle schede, e se non ci sono conflitti, potrete allora selezionarle e premere il pulsante **Proprietà** (Figura 3-6).

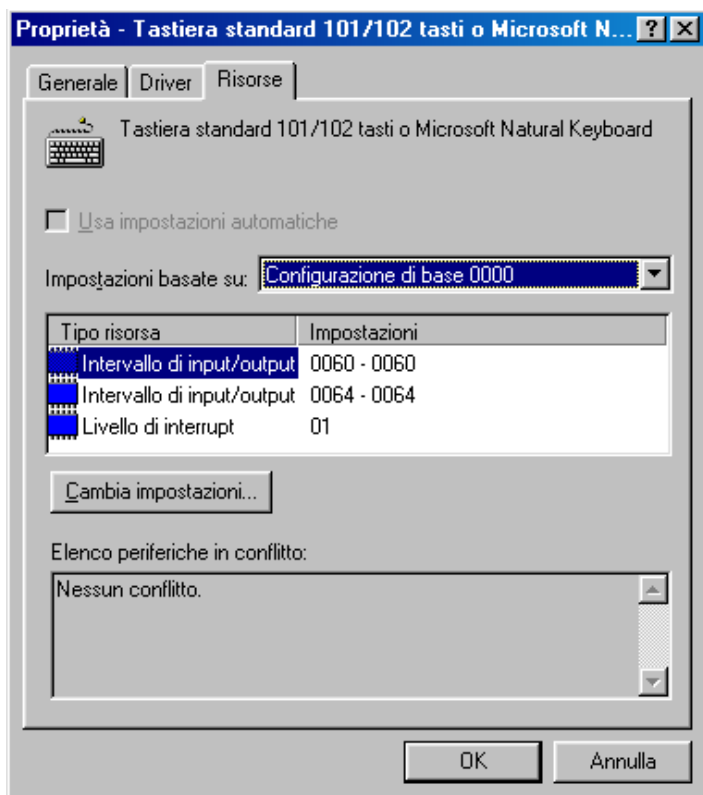


Figura 3-6. Proprietà della tastiera

Prendete nota degli indirizzi di I/O usati, come pure degli IRQ. Segnavi anche il canale DMA usato dalle schede audio (o i canali, se sono più d'uno).

Se la vostra scheda ISA è *plug'n'play*, dovrete fare attenzione per quanto riguarda la corretta configurazione del *BIOS*, seguendo le istruzioni del paragrafo precedente; anche se vi attenete scrupolosamente a questa procedura, tuttavia, *GNU/Linux* potrebbe non trovarla. In ogni caso, è possibile disabilitare il *plug'n'play* per uno specifico dispositivo: se il produttore ne ha fornito uno, dovrete avere un disco contenente un programma che vi permette di re-impostare la scheda come

non-plug'n'play. In genere, si tratta proprio del programma di setup del dispositivo che provvede a questo scopo. Se avete questo tipo di programma (in caso contrario è molto probabile che sia disponibile sul sito web del produttore), lanciatelo, impostate la configurazione del dispositivo con i parametri usati da *Windows* e disabilitate il *plug'n'play*: *GNU/Linux* sarà allora in grado di riconoscerlo durante il processo di installazione.

Non preoccupatevi troppo delle schede audio, comunque: potrete configurarle anche dopo l'installazione, e non soltanto nel corso della stessa. Consultate il capitolo *HardDrake: configurazione hardware*, pag. 205.

Capitolo 4. Installazione con Lnx4Win

Lnx4Win (GNU/Linux for Windows) è quello che fa per voi se non avete nessuna intenzione di partizionare il vostro disco rigido. Questo programma creerà due file che ospiteranno il vostro sistema **Linux-Mandrake** sulla vostra partizione *Windows*: un file per i dati, e l'altro per lo *swap*. Questo metodo di installazione è senza dubbio il più facile, ma, come abbiamo già accennato in precedenza, presenta degli svantaggi:

- è più lento rispetto a una installazione che faccia uso del filesystem di *GNU/Linux*: simulare una partizione grazie a un file montato in *loopback* (è questo il metodo usato) non è veloce quanto un filesystem installato su una vera partizione;
- se in futuro dovreste re-installare *Windows*, anche il vostro sistema **Linux-Mandrake** andrà perso.

Questo, tuttavia, costituisce un ottimo modo per esplorare **Linux-Mandrake** senza essere costretti a modificare la struttura del vostro disco rigido. Se preferite un'installazione normale, potete saltare questo capitolo.

Tutto quello che dovete fare è inserire il primo CDROM e riavviare il computer, come se doveste eseguire un'installazione normale. Quando compare Tux (il pinguino mascotte di Linux) premete il tasto F1. Poi, al prompt digitate

```
lnx4win
```

Da questo momento in poi, l'installazione verrà effettuata come un'installazione tradizionale, quindi spostatevi al capitolo *Installazione con DrakX*, pag. 51, che tratta per l'appunto dell'installazione con *DrakX*.

La disinstallazione è molto semplice: non dovete far altro che lanciare lo script `uninstall.bat` che si trova nella directory `lnx4win`, nel

“drive” dove avete installato *Lnx4Win*.

Capitolo 5. Dischi e partizioni

Se state leggendo questo capitolo, significa che avete optato per una installazione standard di **Linux-Mandrake**, che richiederà un ripartizionamento del disco rigido. Oppure siete semplicemente curiosi, e non senza ragione :-)

Questa sezione offre una descrizione completa dello schema di partizionamento dischi tipico di un *PC*. Potrà esservi utile soltanto se intendete impostare manualmente la struttura delle partizioni sul vostro disco rigido. Se non capite quello di cui stiamo parlando, potete tranquillamente ignorare questa sezione: il programma di installazione può fare tutto al vostro posto, automaticamente.

Struttura di un disco rigido

Semplificando un po', possiamo dire che un disco rigido è suddiviso fisicamente in piccoli settori. Una serie contigua di settori può formare una partizione. Entro certi limiti, potete creare tutte le partizioni che volete: ciascuna di esse sarà considerata come un singolo disco rigido.

Settori

Per semplificare, diciamo che un disco rigido non è che una sequenza di **settori**. Un settore è la più piccola unità contenente dati di un disco rigido, e consiste di 512 byte. I settori di un disco rigido di (*n*) settori sono numerati da (0) a (*n*-1).

Partizioni

L'uso di partizioni multiple vi consente di creare molti dischi virtuali all'interno del vostro disco reale. Questa caratteristica comporta molti vantaggi:

- Sistemi operativi diversi usano diverse strutture relative all'organizzazione dei dati sui dischi (chiamate filesystem): è questo il caso di *Windows* e *GNU/Linux*. La disponibilità di più partizioni all'interno di uno solo disco rigido vi permette di installare più sistemi operativi sullo stesso dispositivo fisico.
- Per ragioni legate alle prestazioni complessive del sistema, un singolo sistema operativo potrebbe preferire partizioni diverse, con filesystem diversi su di esse, in quanto potrebbero essere utilizzate per scopi completamente diversi. È questo il caso per *GNU/Linux*, che richiede la presenza di almeno una partizione separata, chiamata "swap", da usare per la memoria virtuale.
- Per finire, può rivelarsi molto utile separare diverse parti del vostro OS in partizioni diverse, anche se fanno tutte uso dello stesso tipo di filesystem. Nella configurazione più semplice, potreste voler separare i vostri file in due partizioni, una per i vostri dati, un'altra per i programmi. Questo vi permetterebbe di aggiornare il vostro OS in maniera semplice ed efficace, cancellando completamente la partizione relativa ai programmi, e al tempo stesso lasciando intatta quella relativa ai dati.
- Errori di tipo fisico su un disco rigido sono, in genere, localizzati in settori adiacenti, e non sparsi per tutto il disco. Se distribuite i vostri file in partizioni, sarete in grado di limitare la perdita di dati causata da danni fisici che si sono verificati sul disco.

Normalmente il tipo di partizione specifica il filesystem che dovrebbe essere presente su quella partizione. Ogni sistema operativo riconosce alcuni dei filesystem, ma non altri.

Definizione della struttura del vostro disco

Il caso più semplice

È quello in cui sono presenti solo due partizioni: una per lo spazio di swap, l'altra per i file¹.

Suggerimento: Una regola approssimativa per determinare le dimensioni della partizione di swap è di scegliere le stesse dimensioni della memoria RAM presente sul vostro sistema. Per configurazioni che vedono l'impiego di grandi quantità di memoria (>128 MB), tuttavia, questa regola non è considerata più valida, e dovrete scegliere partizioni più piccole.

Un altro schema di partizionamento molto comune

è, come abbiamo detto in precedenza, quando scegliete di separare i dati dai programmi. Per essere ancora più efficienti, è opportuno impostare una terza partizione chiamata “radice” ed etichettata come /. Questa partizione, sempre presente e, come vedrete, essenziale al sistema, provvede a gestire i programmi indispensabili per l'avvio del sistema e quelli .

Pertanto potremmo definire quattro partizioni:

Swap

Una partizione di tipo swap, le cui dimensioni sono approssimativamente pari a quelle della memoria presente sul sistema.

-
1. il filesystem che viene attualmente usato per i file di *GNU/Linux* si chiama `ext2`

Radice: /

È la partizione più importante: non soltanto contiene i dati e i programmi indispensabili per il funzionamento del sistema, ma funge anche da punto di mount per tutte le altre partizioni.

Le necessità in materia di spazio su disco della partizione radice sono molto limitate, 300MB sono più che sufficienti.

Dati e programmi: /usr

La maggior parte dei pacchetti installeranno la quasi totalità dei loro file eseguibili e dati in /usr. Il vantaggio di collocare questo ramo dell'albero delle directory su di una partizione separata è che potete dividerla facilmente con altre macchine connesse in rete.

Le sue dimensioni dipendono dalla quantità e dal tipo dei pacchetti che intendete installare. Può variare da 100MB per una installazione leggera a diversi GB per una completa. In genere è sufficiente una via di mezzo di uno o due GB (a seconda delle dimensioni del vostro disco rigido).

Directory Home: /home

Qui si trovano le directory personali di tutti gli utenti ospitati dal sistema. Oltre a queste, in genere /home contiene anche le directory necessarie per i servizi HTTP e/o FTP (rispettivamente per la navigazione su *web* e i trasferimenti di file).

In questo caso le dimensioni della partizione sono strettamente legate al numero di utenti (e servizi) ospitati, e alle loro necessità.

Una possibile variazione di questo schema di partizionamento è la rinuncia a usare una partizione separata per i file contenuti in /usr.

Configurazioni particolari

Quando installate e configurate il vostro sistema per usi specifici, quali il compito di server *web* o di firewall, le necessità sono drasticamente diverse rispetto a un normale computer per uso personale. Ad esempio, un server FTP molto probabilmente avrà bisogno di una partizione separata di grandi dimensioni per `/home/ftp`, mentre il ramo `/usr` sarà relativamente piccolo. Nel caso di questa e altre situazioni simili, vi incoraggiamo a meditare con attenzione su quali sono i vostri effettivi bisogni prima ancora di cominciare il processo di installazione.

Suggerimento: Se, dopo un certo periodo di tempo, concludete che avreste dovuto scegliere tipi di partizioni, o dimensioni delle stesse, differenti, sappiate che è possibile modificare le dimensioni delle partizioni senza che si renda necessario reinstallare l'intero sistema, e che tale operazione è anche, in genere, rispettosa dell'integrità dei vostri dati. Consultate *DiskDrake: gestione delle vostre partizioni*, pag. 182 nel *Applicazioni grafiche specifiche di Mandrake*, pag. 151.

Con un po' di pratica, sarete anche capaci di spostare una partizione particolarmente affollata dal vecchio disco a uno nuovo di zecca. Ma questa è un'altra storia...

Convenzioni riguardo i nomi di dischi e partizioni

GNU/Linux utilizza un metodo logico per assegnare nomi alle partizioni. In primo luogo, quando assegna un numero alle partizioni, non prende in considerazione il tipo di filesystem di ciascuna partizione presente sul disco; in secondo luogo, nomina le partizioni in relazione

al disco sul quale si trovano. Questo è il modo in cui vengono assegnati nomi ai dischi:

- per quanto riguarda i dispositivi IDE, il master primario e lo slave primario (si tratti di dischi rigidi, lettori CDROM o altro) vengono chiamati `/dev/hda` e `/dev/hdb`, rispettivamente;
- i dispositivi IDE presenti sull'interfaccia secondaria (o controller secondario) sono chiamati `/dev/hdc` e `/dev/hdd`, rispettivamente master e slave (secondari);
- se il vostro computer dispone di altre interfacce IDE (ad esempio, l'interfaccia IDE presente in alcune schede SoundBlaster), eventuali dischi verranno chiamati `/dev/hde`, `/dev/hdf`, etc.
- i dischi SCSI vengono chiamati `/dev/sda`, `/dev/sdb`, etc., secondo l'ordine in cui compaiono nella catena SCSI (che dipende dal loro *ID* progressivo). I CDROM SCSI sono chiamati `/dev/scd0`, `/dev/scd1`, seguendo sempre la numerazione progressiva della catena SCSI.

Le partizioni ricevono un nome che dipende dal disco in cui si trovano, secondo il metodo descritto qui sotto (in questo esempio abbiamo ipotizzato il caso di partizioni presenti su di un disco IDE che è il master primario):

- le partizioni primarie o estese sono chiamate da `/dev/hda1` a `/dev/hda4` (qualora il disco contenga il numero massimo di 4 partizioni primarie o di 3 primarie e una estesa);
- le partizioni logiche, qualora presenti, ricevono i nomi `/dev/hda5`, `/dev/hda6`, etc., secondo l'ordine in cui compaiono nella tabella delle partizioni logiche.

Quindi *GNU/Linux* darà i seguenti nomi alle partizioni:

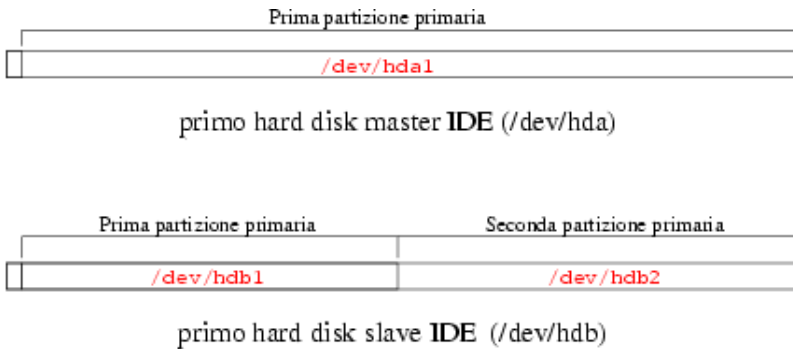


Figura 5-1. Primo esempio di assegnazione di nomi alle partizioni sotto GNU/Linux

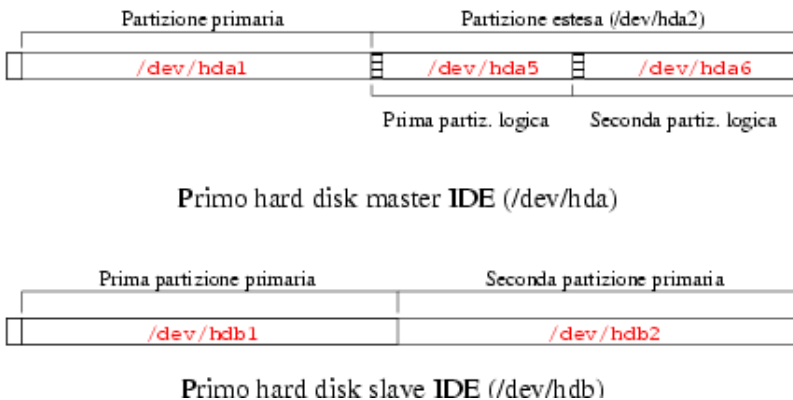


Figura 5-2. Secondo esempio di assegnazione di nomi alle partizioni sotto GNU/Linux

Dunque adesso siete in grado di ricavare il nome delle varie partizioni e dei dischi rigidi quando sarà necessario. Avrete modo di notare, inoltre, che *GNU/Linux* assegna un nome alle partizioni anche se inizialmente non sa come gestirle (semplicemente ignora il fatto che non si tratta di partizioni native *GNU/Linux*).

Capitolo 6. Installazione con DrakX

Introduzione al programma di installazione di Linux-Mandrake

Il programma di installazione di **Linux-Mandrake** si chiama *DrakX*. È interamente basato su di un'interfaccia grafica, è molto facile da usare e vi consente di tornare a una delle varie fasi di configurazione in qualunque momento, oltre a darvi la possibilità di scegliere il tipo di installazione corrispondente al vostro grado di abilità.

Nota: Questa sezione è stata scritta per un "Power Pack Deluxe". Se siete in possesso della versione "Desktop" di **Linux-Mandrake**, alcuni dei passi che seguono potrebbero essere leggermente diversi.

Attenzione

Per essere sicuri che l'installazione si verificherà nelle migliori condizioni possibili, accertatevi di aver connesso e acceso tutti i dispositivi che verranno usati sul vostro computer: stampante, modem, scanner, etc., in maniera tale che *DrakX* sia in grado di riconoscerli e configurarli automaticamente.

Se desiderate (o dovete) utilizzare l'installazione in modalità testo, non dovete far altro che premere F1 al momento del boot con il CDROM, e digitare `text` dal prompt.

Qualunque sia il metodo di installazione, con *Lnux4Win* o direttamente dal CDROM, vi troverete nell'ambiente mostrato in Figura 6-1.

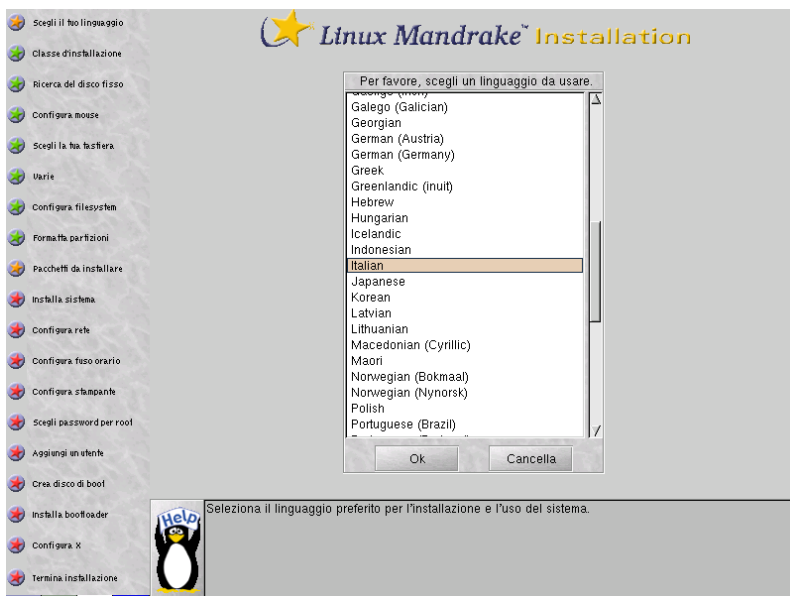


Figura 6-1. Scelta della lingua

A sinistra sono visibili i vari passi dell'installazione. A seconda del progresso di quest'ultima, alcune fasi possono essere disponibili oppure no. Se lo sono, verranno evidenziate quando sposterete il cursore del mouse sopra di esse.

I pulsanti che rappresentano i vari passi possono essere di colore differente:

1. rosso: questa fase dell'installazione non è stata ancora portata a termine;
2. arancione: indica che si tratta della fase in corso di esecuzione;
3. verde: questa fase dell'installazione è stata eseguita, tuttavia non c'è nulla che vi trattienga dal tornare indietro e ripeterla, se necessario.

Questa guida presuppone che voi intendiate eseguire una installazione standard, passo dopo passo, come mostrato nelle immagini che seguono.

Il primo passo è scegliere la lingua che preferite.

Non appena avrete selezionato la lingua, e confermato la scelta cliccando sul pulsante **Ok**, passerete automaticamente alla fase successiva:

Prima di proseguire dovrete leggere con attenzione le condizioni d'uso: queste riguardano l'intera distribuzione **Linux-Mandrake**, e se non siete d'accordo con qualche punto della licenza cliccate sul pulsante **Rifiuto**. Questo interromperà immediatamente il processo di installazione. Per proseguire con l'installazione, cliccate sul pulsante **Accetto**.

Classe d'installazione

Dopo questo passo, *DrakX* vi chiederà di scegliere una classe d'installazione (Figura 6-2) . Qui dovrete anche scegliere se eseguire un'installazione o un aggiornamento di un sistema **Linux-Mandrake** precedentemente installato. Fate la scelta che vi sembra più appropriata; potete anche effettuare l'installazione su un sistema preesistente, cancellando quest'ultimo. Potete anche eseguire un aggiornamento con lo scopo di "riparare" un sistema esistente.



Figura 6-2. Scelta della classe d'installazione

Questo manuale è incentrato sulla classe d'installazione **Personalizzata**. Se scegliete la classe **Raccomandata**, semplicemente ignorate i passi relativi alla sola classe **Personalizzata**. Se invece scegliete la classe **Esperto**, probabilmente significa che avete già una certa esperienza con *GNU/Linux* e potete procedere attraverso le varie fasi senza l'aiuto fornito da questo manuale. Prestate attenzione al fatto che la scelta della classe d'installazione **Esperto** implica che voi siate **realmente** un esperto, perciò non sceglietela a meno che non sappiate bene quello che state facendo!

Indicazione dell'uso principale per la vostra macchina

Attenzione

Questo passo è ignorato in modalità Raccomandata

Dopo aver scelto la classe di installazione, *DrakX* vi chiederà qual è l'uso principale che avete in mente per il vostro computer:



Figura 6-3. Scelta dell'uso principale per il computer

Postazione di lavoro

Questa è la configurazione tipica da scegliere per un sistema che verrà usato per compiti comuni: applicazioni office, navigazione

web, etc.

Server

Scegliete questa opzione se il vostro computer verrà usato soprattutto come server, sia esso di tipo HTTP, FTP, *Samba*, etc.

Sviluppatore

Con questa opzione il vostro sistema verrà configurato come ambiente di programmazione, finalizzato alla scrittura e alla compilazione di programmi. Da scegliere senza esitazioni se siete un *hacker*¹

Nota: La scelta che farete avrà un effetto diretto sulle azioni successivamente effettuate dal programma di installazione, *DrakX*, come pure riguardo i pacchetti installati da quest'ultimo. Nessuna delle conseguenze, tuttavia, è irreversibile, e non sarà certo a causa del fatto che avete scelto il tipo "Normale" che non sarete in grado di compilare programmi o di installare un server *web*.

Rilevamento e configurazione dei dischi rigidi

Attenzione

Questo passo è ignorato in modalità Raccomandata

-
1. e non un *cracker*, l'eccellente saggio di Eric S. Raymond (<http://www.tuxedo.org/~esr/faqs/hacker-howto.html>). Se volete diventare un *hacker*, questo saggio è per voi.

Dopo aver indicato l'uso tipico del computer, *DrakX* proseguirà con il rilevamento di tutti i dischi rigidi presenti sul vostro computer. Cercherà anche di stabilire se sul vostro sistema è presente una o più schede SCSI di tipo PCI. Se verrà individuato un dispositivo di questo tipo, *DrakX* installerà automaticamente il driver corretto.

Se il riconoscimento automatico fallisce, vi verrà comunque chiesto se avete una scheda SCSI o no (Figura 6-4). Rispondete **Sì** per scegliere la vostra scheda in una lista, o **No** se non disponete di nessun tipo di hardware SCSI.



Figura 6-4. Installazione di una scheda SCSI

Configurazione del mouse

Attenzione

Nelle modalità di installazione Raccomandata e Personalizzata questo passo in genere viene ignorato

DrakX salta questo test, a meno che voi non clicchiate deliberatamente sul pulsante a sinistra che corrisponde a questa fase. Come opzione predefinita, *DrakX* vede il vostro mouse come un mouse a due bottoni ed emula il terzo bottone, inoltre sa se si tratta di un mouse PS/2, seriale o USB.

Ma forse questo tipo di mouse non corrisponde a quello che volete: in tal caso, non dovrete far altro che selezionare il tipo di mouse corretto dalla lista che apparirà, come mostrato in Figura 6-5.

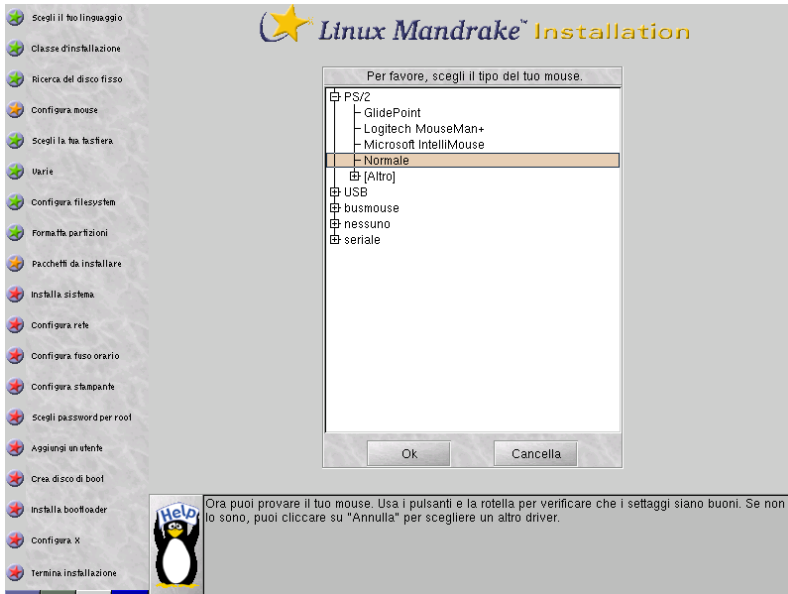


Figura 6-5. Scelta del mouse

Configurazione della tastiera

Attenzione

Nelle modalità di installazione Raccomandata e Personalizzata questo passo in genere viene ignorato

Anche in questo caso *DrakX* avrà individuato la tastiera corretta (a seconda della lingua che avete scelto) e voi non avrete nemmeno visto questo punto dell'installazione. Tuttavia, potreste avere una tastiera che non corrisponde esattamente alla vostra lingua: se siete uno svizzero che parla inglese, ad esempio, avrete bisogno di una tastiera svizzera. Oppure, se parlate inglese ma vivete nel Québec, vi troverete

nella stessa situazione. In entrambi i casi, dovrete tornare a questa fase dell'installazione e selezionare una tastiera dalla lista (Figura 6-6).

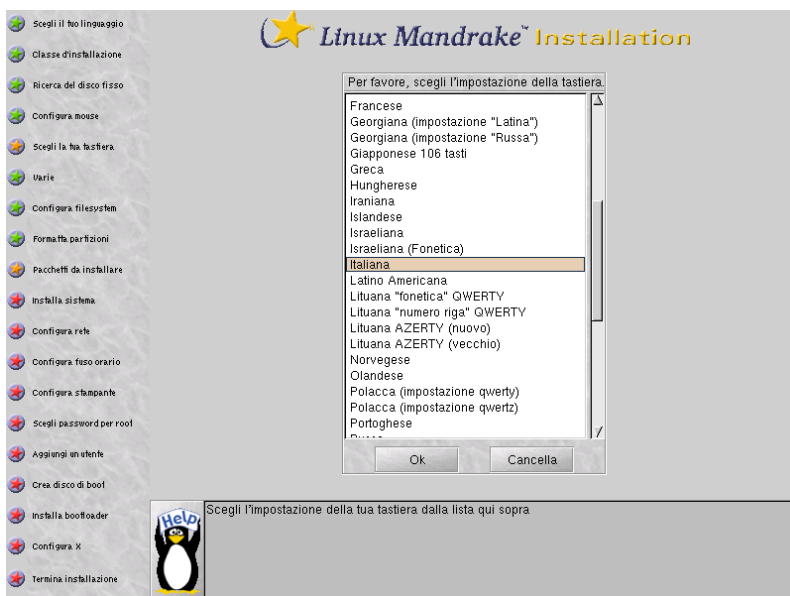


Figura 6-6. Scelta della tastiera

Tutto quello che dovete fare è scegliere la tastiera giusta dalla lista che vi compare davanti.

Opzioni varie

Attenzione

Nella modalità di installazione Raccomandata questo passo in genere viene ignorato

A questo punto è possibile impostare un certo numero di opzioni di vario tipo che riguardano il vostro sistema **Linux-Mandrake** (Figura 6-7). Fate riferimento all'aiuto disponibile nella parte inferiore dello schermo per avere informazioni in merito a tali opzioni. Nota: le ottimizzazioni dei dischi rigidi riguardano unicamente i dischi IDE!



Figura 6-7. Opzioni varie

Indicazione dei punti di mount

Adesso dovete comunicare a *DrakX* dove devono essere montate le varie partizioni che si trovano sul disco rigido. A seconda della struttura attuale del vostro disco rigido, le soluzioni proposte sono lievemente differenti. Prenderemo in considerazione tre possibilità: se intendete installare **Linux-Mandrake** su una precedente installazione di *Windows*, consultate *Installazione su una precedente installazio-*

ne di *Windows*, pag. 62; se intendete installare **Linux-Mandrake** su una precedente installazione di *GNU/Linux*, consultate *Installazione su una precedente installazione di GNU/Linux*, pag. 63; in caso contrario, andate alla sezione successiva, *Installazione su un disco rigido vuoto*, pag. 65.

Installazione su una precedente installazione di Windows

Se *Windows* è già installato sul vostro sistema, la finestra di dialogo avrà questo aspetto (Figura 6-8).



Figura 6-8. Cosa fare delle vostre partizioni windows

Se scegliete l'opzione **Rimuovi Windows(TM)**, ogni partizione esistente sul disco rigido verrà cancellata e ricomincerete da capo, partizionando il disco *ex novo*.

Scegliendo **Usa partizione esistente** vi permetterà di poter scegliere, al momento del boot, tra *Windows* e *GNU/Linux*²; entrambe le opzioni avranno come conseguenza un partizionamento automatico del vostro disco (o dischi), in modo che non dovrete più preoccuparvi della questione.

Se scegliete la terza opzione (**Modalità Esperto** o **Usa diskdrake**, a seconda della classe di installazione che avete scelto), verrà lanciato il programma di gestione e partizionamento dei dischi rigidi di **Linux-Mandrake: DiskDrake**. Grazie a questo strumento potrete configurare con precisione numero e dimensioni delle vostre partizioni. Consultate il capitolo *DiskDrake: gestione delle vostre partizioni*, pag. 182 nel *Applicazioni grafiche specifiche di Mandrake*, pag. 151, il metodo d'impiego è lo stesso.

Installazione su una precedente installazione di GNU/Linux

Se sul vostro sistema è già presente una versione di *GNU/Linux*, la finestra di dialogo avrà questo aspetto (Figura 6-9).

2. Mettendo da parte ogni considerazione ideologica.



Figura 6-9. Cosa fare delle vostre partizioni Linux

Se scegliete **Cancella l'intero disco**, ogni partizione esistente sul disco rigido verrà cancellata e ricomincerete da capo, partizionando il disco *ex novo*. Questa opzione porterà a un partizionamento automatico del vostro disco (o dischi); non dovrete più preoccuparvi della questione. Scegliendo **Usa partizione esistente** potrete riutilizzare alcune delle vecchie partizioni, senza perdere le informazioni che queste contengono (tipicamente si tratta della partizione /home). Se scegliete la terza opzione (Modalità Esperto o **Usa diskdrake**, a seconda della classe di installazione che avete scelto), verrà lanciato il programma di gestione e partizionamento dei dischi rigidi di **Linux-Mandrake: DiskDrake**. Grazie a questo strumento potrete configurare con precisione numero e dimensioni delle vostre partizioni. Consultate il capitolo *DiskDrake: gestione delle vostre partizioni*, pag. 182 nel *Applicazioni grafiche specifiche di Mandrake*, pag. 151, il metodo d'impiego è lo stesso.

Se decidete di usare le partizioni esistenti, vi verrà chiesto di assegnare un punto di mount per ciascuna partizione (Figura 6-10); potete lasciarle come sono, o scambiarle.



Figura 6-10. Assegnazione dei punti di mount

Inoltre il programma vi chiederà di indicargli le partizioni da formattare (Figura 6-11). Non selezionate partizioni che contengono dati che volete conservare!

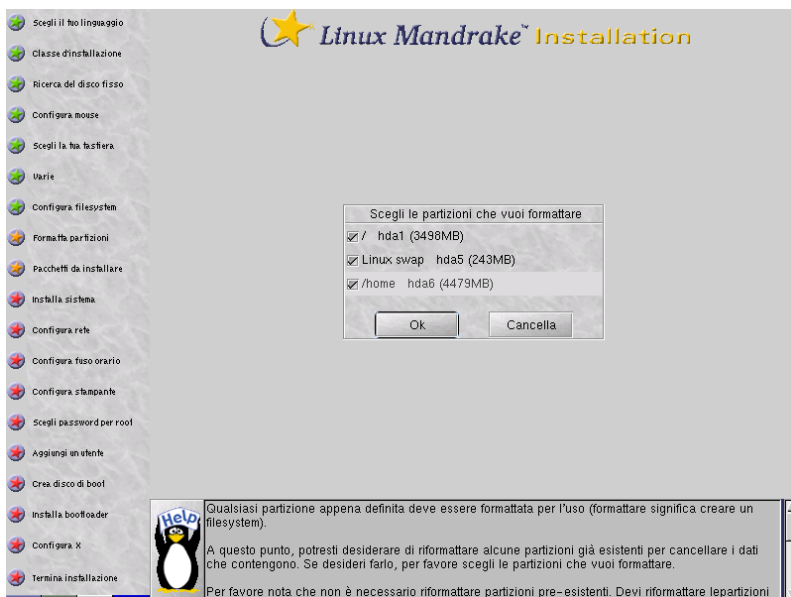


Figura 6-11. Scelta delle partizioni da formattare

Installazione su un disco rigido vuoto

Se state per installare **Linux-Mandrake** su un computer nuovo di zecca, la finestra di dialogo avrà questo aspetto (Figura 6-12).



Figura 6-12. Metodo di partizionamento

Se scegliete **Usa lo spazio libero**, questo porterà a un partizionamento automatico del vostro disco (o dischi); non dovrete più preoccuparvi della questione. Scegliendo **Usa diskdrake** verrà lanciato il programma di gestione e partizionamento dei dischi rigidi di **Linux-Mandrake: DiskDrake**. Grazie a questo strumento potrete configurare con precisione numero e dimensioni delle vostre partizioni. Consultate il capitolo *DiskDrake: gestione delle vostre partizioni*, pag. 182 nel *Applicazioni grafiche specifiche di Mandrake*, pag. 151, il metodo d'impiego è lo stesso.

Scelta dei pacchetti da installare

A questo punto dovete indicare i programmi che desiderate veder installati sul vostro sistema. Ci sono migliaia di programmi disponibili

per **Linux-Mandrake**, e nessuno si aspetta che li conosciate tutti a memoria.

Se vi trovate nella modalità Raccomandata, vi verranno proposte tre dimensioni diverse, corrispondenti alle dimensioni dei pacchetti che verranno installati sul vostro computer (Figura 6-13). Scegliete una di queste valutando lo spazio disponibile sul vostro disco rigido e i vostri interessi.



Figura 6-13. Scelta della dimensione dell'installazione

Nella modalità Personalizzata potete scegliere i gruppi di pacchetti che vi interessano in (Figura 6-14).

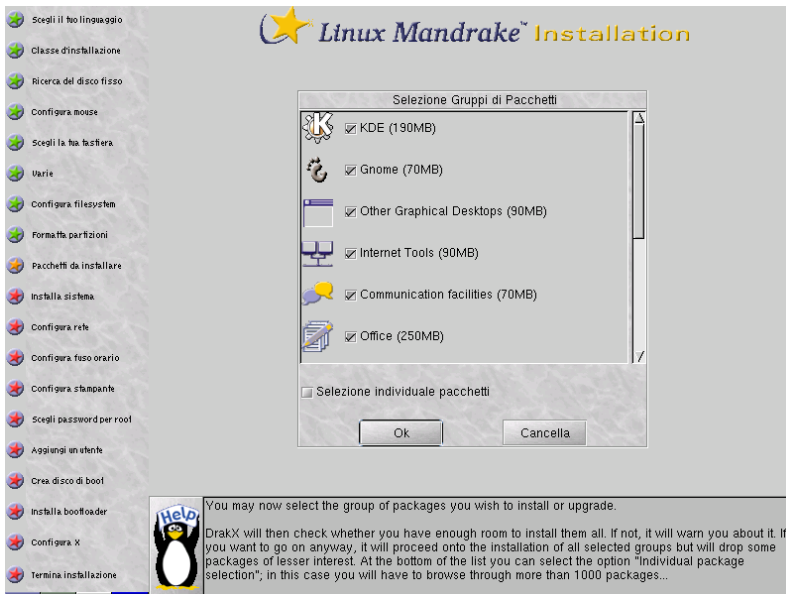


Figura 6-14. Scelta dei gruppi di pacchetti da installare

Come opzione predefinita, sono selezionati tutti i gruppi. Se il vostro sistema non verrà connesso a Internet, ad esempio, potete deselezionare i gruppi Mail/WWW/Newstools e Communication facilities cliccando sulla stella gialla che si trova a sinistra dei nomi.

Se conoscete bene i pacchetti offerti dalla distribuzione **Linux-Mandrake**, o se volete il completo controllo di ciò che verrà installato nel vostro sistema, potete attivare l'opzione **Selezione individuale pacchetti** cliccando sulla stella corrispondente.

Poi vi verrà chiesto di precisare la quantità (relativamente alle dimensioni occupate su disco) di pacchetti da installare (Figura 6-15). Dopo aver selezionato molti gruppi, potrebbe succedere che le dimensioni di tutti i pacchetti desiderati sono eccessive rispetto allo spazio disponibile. In tal caso, potete decidere di ridurle, e *DrakX* provvederà a installare soltanto i pacchetti più importanti di tutti i gruppi selezionati.

Se avete cominciato l'installazione in modalità “aggiornamento” (si veda Figura 6-2), potete ridurre le dimensioni totali a zero, in maniera tale da evitare l'installazione di nuovi pacchetti e di effettuare unicamente una “riparazione” del sistema esistente.



Figura 6-15. Scelta della dimensione complessiva dei pacchetti da installare

Infine, nel caso decidiate di scegliere i pacchetti su base individuale, vedrete comparire un albero che contiene tutti i pacchetti, organizzati in gruppi e sotto-gruppi (Figura 6-16). Mentre sfogliate l'albero potete selezionare gruppi interi, sotto-gruppi, oppure singoli pacchetti.

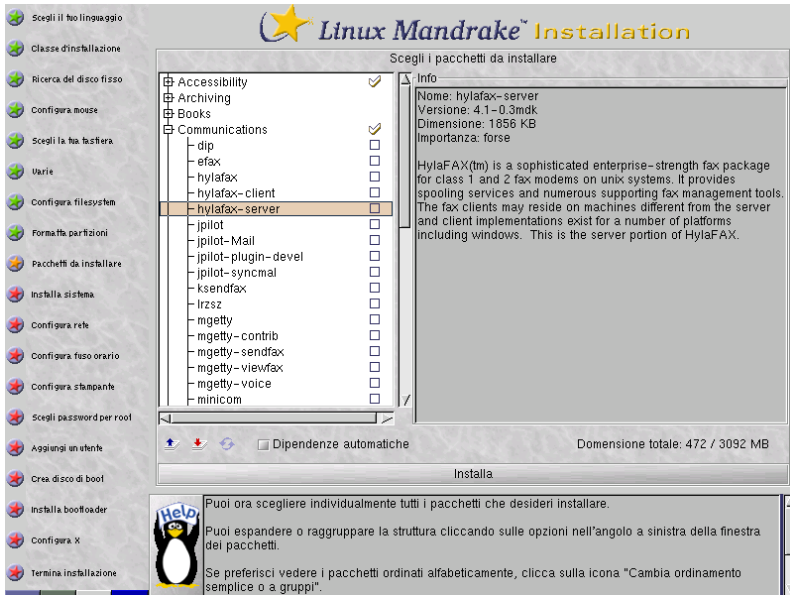


Figura 6-16. Scelta dei singoli pacchetti da installare

Quando selezionate un pacchetto all'interno dell'albero, compare una descrizione dello stesso sulla destra. Una volta terminata la scelta, cliccate sul pulsante **Installa**. L'installazione vera e propria comincia adesso. Se avete deciso di installare un gran numero di pacchetti, potete tranquillamente allontanarvi e prendere un caffè.

Installazione da più di un CDROM

Le dimensioni della distribuzione **Linux-Mandrake** stanno crescendo in misura sempre maggiore, pertanto è stato necessario suddividerla in più CDROM. Può accadere che *DrakX* abbia selezionato pacchetti presenti su un CDROM diverso rispetto a quello di installazione, e quando vi chiederà di inserirne un altro nel lettore provvederà a espellere il CDROM attualmente inserito nel lettore e a chiedervene uno diverso, come mostrato in Figura 6-17.



Figura 6-17. Per favore inserire un altro CDROM

Configurazione della rete

Linux-Mandrake vi permette di configurare la vostra connessione a *Internet* durante il processo di installazione (Figura 6-18). Le connessioni disponibili sono: modem tradizionale, modem ISDN, connessione ADSL, *cable modem*, e infine una semplice connessione a una LAN (*Ethernet*).



Figura 6-18. Scelta della connessione a Internet

Non possiamo descrivere in dettaglio le caratteristiche di ogni configurazione. In ogni caso, accertatevi di avere a portata di mano tutti i parametri indicati dal vostro Provider di Servizi Internet o dal vostro amministratore di sistema.

Per maggiori dettagli riguardo la configurazione della connessione a *Internet* potete consultare il capitolo *Configurazione di una connessione a Internet con DrakNet*, pag. 143, in alternativa potete attendere di aver portato a termine l'installazione e usare poi il programma descritto in tale capitolo per configurare la connessione.

Configurazione del fuso orario

DrakX, come opzione predefinita, deduce il vostro fuso orario dalla lingua che avete scelto. Ma anche in questo caso, come per la scelta

della tastiera, potreste non trovarvi nella nazione cui corrisponde la lingua che avete scelto, in tal caso sarà necessario cliccare su questo passo dell'installazione in modo da poter configurare il fuso orario in base a quello dell'area geografica in cui vivete (Figura 6-19).



Figura 6-19. Scelta del corretto fuso orario

Configurazione della stampante

Ora vi verrà chiesto se desiderate configurare una stampante (Figura 6-20). Notate che avrete la possibilità di configurare qualunque tipo di stampante, dalle stampanti locali connesse alla porta parallela, a quelle che dipendono da un server *Windows*.

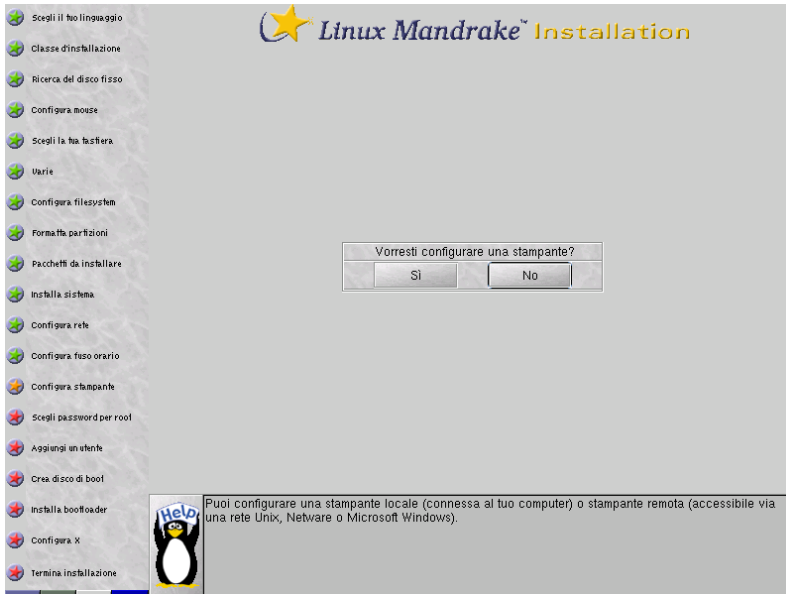


Figura 6-20. Volete configurare una stampante?

Lo spazio è insufficiente per descrivere in dettaglio ogni possibile configurazione, pertanto tratteremo il caso più comune, quello di una stampante locale direttamente connessa al vostro computer. Se la stampante è disponibile grazie a un tipo di connessione diverso, fate riferimento al capitolo *Kups: Installazione di una nuova stampante*, pag. 215; i parametri richiesti sono gli stessi. Nelle schermate che compariranno (Figura 6-21) riempiate con cura i campi di testo. Il Nome della stampante è obbligatorio.

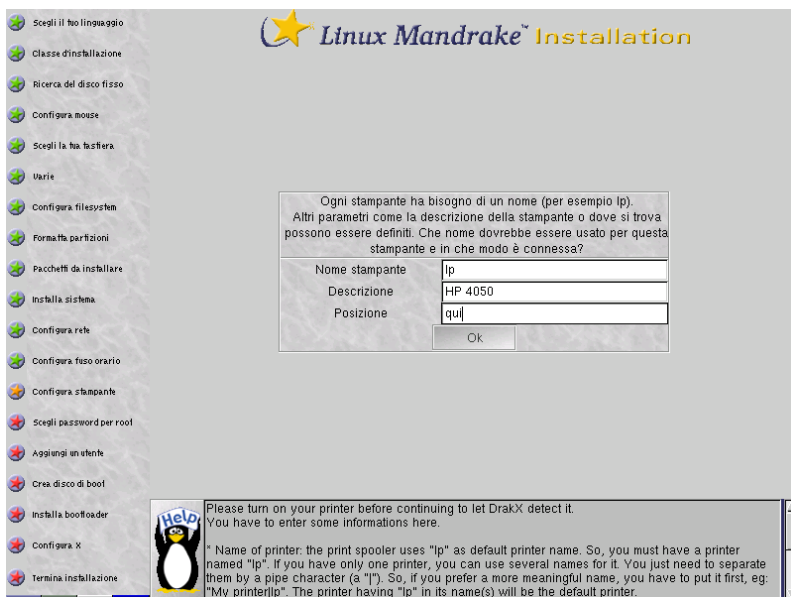


Figura 6-21. Inserimento di informazioni riguardo la stampante

Dopo aver cliccato sul pulsante OK, la vostra stampante dovrebbe essere individuata automaticamente (Figura 6-22), sempre che sia connessa nel modo corretto e sia stata accesa. Se il riconoscimento automatico dovesse fallire, semplicemente scegliete la marca e il modello della stampante nello schermo seguente.



Figura 6-22. Conferma della connessione della stampante

Dopo aver cliccato sul pulsante OK comparirà una lista ad albero di tutte le stampanti supportate. La vostra stampante sarà evidenziata (Figura 6-23) e voi dovrete soltanto confermare che la scelta è corretta.

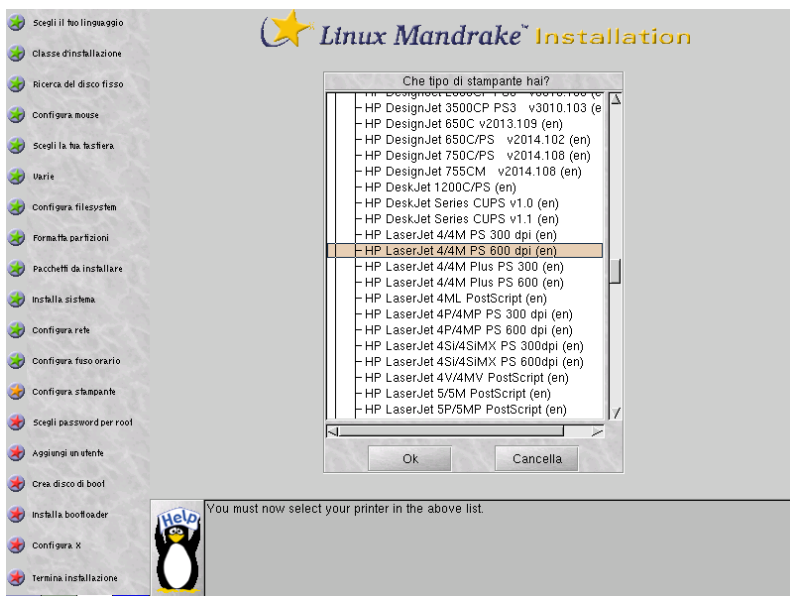


Figura 6-23. Conferma del modello della stampante

Per finire, il programma vi proporrà di stampare una pagina di prova. Vi consigliamo di farlo, in modo che, se il test non dovesse avere buon esito, possiate tornare indietro e scegliere un altro driver per la stampante. Quando confermerete che il test è stato portato a termine con successo, vi verrà chiesto se volete aggiungere altre stampanti. Una volta terminato, cliccate sul pulsante **Fatto**.

La password di root

Questo è il punto più critico per la sicurezza del vostro sistema *GNU/Linux*: state per decidere la password di root (Figura 6-24). *root* è l'amministratore di sistema, ed è l'unico utente autorizzato a compiere aggiornamenti, aggiungere altri utenti, cambiare la configurazione globale del sistema, etc. In breve, può fare tutto ciò che vuole. Questo è il motivo per cui dovete scegliere una password che sia difficile

da indovinare; *DrakX* vi dirà se è troppo facile. Come si può vedere, potete scegliere di non digitare una password, ma noi vi consigliamo caldamente di farlo. A parte ogni altro motivo, considerate questo fatto: non pensate che, poiché avete effettuato il boot con *GNU/Linux*, gli altri sistemi operativi che convivono con esso sulla stessa macchina siano al sicuro da errori. Al contrario: root può scavalcare ogni limitazione e (involontariamente) cancellare tutti i dati presenti sulle partizioni accedendo in maniera scorretta a queste ultime!



Figura 6-24. Scelta della password per root

Bisogna che la password sia digitata due volte – un errore di battitura nel primo tentativo potrebbe diventare un problema se lo ripetete, poiché quando accederete al sistema verrà accettata soltanto la password "errata"...

Aggiungere un utente

GNU/Linux è un sistema operativo multiutente, e questo significa che ciascun utente può disporre di una configurazione personalizzata, di uno spazio per i propri file, e così via; consultate il **Manuale utente** per saperne di più. Ma, a differenza di root, che è l'amministratore di sistema, gli utenti che aggiungerete adesso non avranno il diritto di cambiare nulla, se non i propri file e la propria configurazione. Dovrete crearne almeno uno per voi stessi, e dovrete usare quello per l'uso quotidiano: per quanto sia molto comodo entrare nel sistema come root tutti i giorni, potrebbe anche essere molto pericoloso! Il minimo errore potrebbe significare un sistema non più in grado di funzionare correttamente. Se, invece, commettete un errore, anche grave, in qualità di utente normale, potreste perdere parte dei vostri dati, ma non compromettere l'intero sistema.



Figura 6-25. Creazione di un utente normale

Prima di tutto, inserite il vostro nome reale. Naturalmente questo non è obbligatorio – potete digitare quello che volete. Fatto questo, *DrakX* prenderà la prima parola che avete inserito nel campo di testo e la copierà alla voce **Nome utente**. Questo è il nome che userete per accedere al sistema (non temete, se non andasse bene potrete cambiarlo in un secondo momento). Adesso digitate una password per questo utente. La password di un utente non privilegiato dal punto di vista della sicurezza non è cruciale come quella di *root*, ovviamente, ma non c'è motivo di essere frettolosi – dopo tutto, si tratta dei vostri file.

Se cliccate su **Accetta utente**, potrete aggiungerne un altro, e altri ancora, a vostra discrezione. Aggiungete un utente per ciascuno dei vostri amici, per vostro padre e vostro fratello, ad esempio. Dopo aver aggiunto tutti gli utenti che volete, selezionate **Fatto**.

Creazione di un disco di boot

Il CDROM di **Linux-Mandrake** ha una modalità “salvataggio” pre-configurata. Potete accedervi effettuando il boot dal CDROM, premendo il tasto F1 al momento del boot e digitando *rescue* dal prompt. Ma se il vostro computer non può effettuare il boot dal CDROM, voi **dovreste** effettuare questa operazione (la creazione di un disco di boot) per almeno due ragioni:

- nella sezione *Installazione di un bootloader*, pag. 82, *DrakX* riscriverà il settore di boot del vostro disco principale (a meno che voi non usiate un altro gestore del boot), in modo che possiate lanciare *Windows* o *GNU/Linux* (se avete *Windows* sul vostro sistema); se in futuro si renderà necessario re-installare *Windows*, quest'ultimo riscriverà il settore di boot, e di conseguenza non sarete più in grado di lanciare *GNU/Linux*!
- se si verifica un problema per cui non potete più lanciare *GNU/Linux* dal disco rigido, questo disco floppy sarà l'unico mezzo per avviare *GNU/Linux*: contiene un buon numero di programmi di

amministrazione del sistema per rimettere in sesto un'installazione che ha subito un crash per un'interruzione di corrente, uno sfortunato errore di battitura o qualsiasi altra ragione.



Figura 6-26. Creazione di un disco di boot

Quando cliccherete su questo passo, vi verrà chiesto in quale lettore di floppy intendete inserire il disco (Figura 6-26). A meno che non abbiate più di un drive floppy, scegliete il primo, poi inserite il disco. Naturalmente il disco floppy che utilizzerete dev'essere vuoto o contenere soltanto dati di cui non avete più bisogno. Non sarà necessario formattarlo: *DrakX* riscriverà l'intero disco.

Installazione di un `bootloader`

GRUB è un *bootloader* (il programma di avvio di uno o più si-

stemi operativi) per *GNU/Linux*. Questa fase è, in genere, del tutto automatica. *DrakX*, infatti, analizza il settore di boot del disco, e si comporterà in base a quello che vi trova:

- se trova un settore di boot *Windows*, lo rimpiazzerà con un settore di boot *GRUB*, in modo da permettervi di lanciare *GNU/Linux* o *Windows*;
- se trova un settore di boot *GRUB*, lo sostituirà con uno nuovo.

In caso di dubbio, *DrakX* vi chiederà dove volete installare *GRUB* (Figura 6-27).



Figura 6-27. Dove installare il bootloader

Nella maggior parte dei casi non sarà necessario cambiare l'opzione predefinita (*/dev/hda*), ma, se preferite, il bootloader può essere in-

stallato sul secondo disco rigido (`/dev/hdb`), o persino su un dischetto floppy (`/dev/fd0`).

Prestate particolare attenzione al fatto che se scegliete di non installare un bootloader (scegliendo **Cancel** nella finestra di cui sopra), dovete essere sicuri di poter effettuare il boot del vostro sistema **Linux-Mandrake**! Accertatevi anche di sapere quello che fate se modificate qualcuna delle opzioni.

Linux-Mandrake normalmente provvede a installare il proprio bootloader (il programma di avvio di uno o più sistemi operativi), che vi permetterà di effettuare il boot con *GNU/Linux* oppure con qualsiasi altro sistema operativo eventualmente presente sul vostro sistema. Il bootloader sarà *GRUB* sui computer con architettura Intel. L'esempio visibile in Figura 6-28 mostra una semplice finestra di configurazione di *GRUB*.



Figura 6-28. Configurazione del bootloader

Se sulla vostra macchina è installato un altro sistema operativo, quest'ultimo verrà automaticamente aggiunto al menu di boot. Qui potete scegliere di configurare con precisione le opzioni esistenti.

Configurazione di X, il server grafico

X (per *X Window System*) è il cuore dell'interfaccia grafica di *GNU/Linux*, sulla quale sono basati tutti gli ambienti grafici che sono inclusi in **Linux-Mandrake** (*KDE*, *GNOME*, *AfterStep*, *WindowMaker*...). In questa sezione, *DrakX* tenterà di configurare *X* automaticamente.

È molto raro che non abbia successo: l'unico motivo per cui ciò potrebbe accadere è che l'hardware in questione è molto vecchio (o molto recente). Se l'operazione riesce, *DrakX* lancerà *X* automaticamente, con la miglior risoluzione possibile, in base alle dimensioni del monitor. A quel punto, comparirà una finestra che vi chiederà se potete vederla (Figura 6-30).

Se state effettuando un'installazione Personalizzata, vi verrà chiesto di indicare la risoluzione e la profondità di colore del vostro schermo (Figura 6-30).



Figura 6-29. Scelta di risoluzione e profondità di colore

Poi vi verrà chiesto se volete provare la configurazione. Se intendete farlo, rispondete Sì: dopo il test il programma vi chiederà se le impostazioni sono corrette (Figura 6-30).

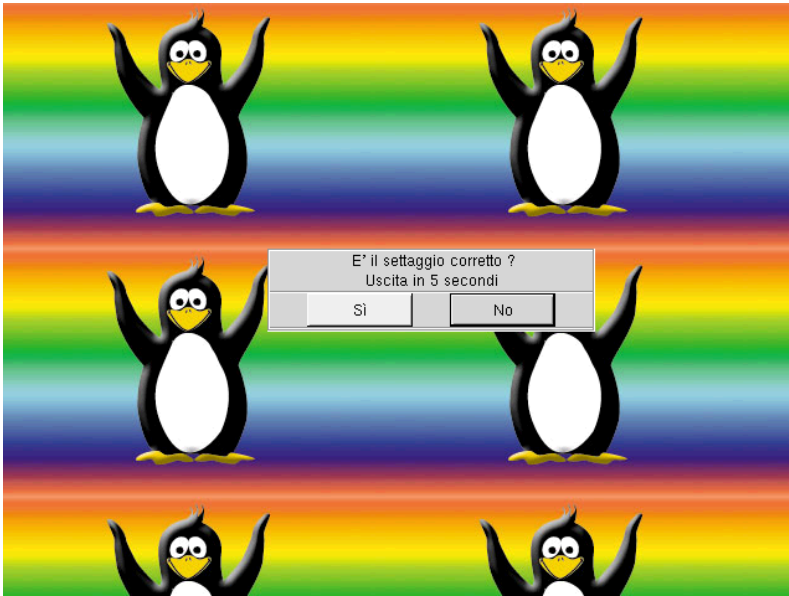


Figura 6-30. Test di configurazione di *X*

Se potete vedere il messaggio e rispondete **Sì**, allora *DrakX* passerà alla fase successiva. Se non potete vedere il messaggio, significa che la configurazione non andava bene, e il test terminerà automaticamente dopo 10 secondi, riportandovi alla schermata precedente.

Può verificarsi il caso che il primo tentativo non sia quello giusto (lo schermo è troppo piccolo, spostato a destra o a sinistra...). Questo è il motivo per cui, anche se *X* viene lanciato correttamente, *DrakX* vi chiederà subito dopo se la configurazione va bene, e vi proporrà di cambiarla elencando una lista di modi video validi (in base a quello che ha potuto accertare) chiedendovi di sceglierne uno.

Come ultima risorsa, se proprio non riuscite a far funzionare *X*, scegliete **Cambia scheda grafica**, selezionate **Unlisted card**, e quando vi verrà chiesto quale server desiderate utilizzare, scegliete **FBDev**: si tratta di un'opzione a prova d'errore, che funziona con qualsiasi scheda grafica moderna. Quindi scegliete **Nuovo test** per essere

sicuri.

Infine *DrakX* vi chiederà se desiderate lanciare *X* direttamente al momento del boot (Figura 6-31). Notate che questa domanda verrà fatta anche se avete deciso di non provare la configurazione. La scelta più ovvia è **No** se la vostra macchina dovrà svolgere il ruolo di server, o se non siete riusciti a ottenere una configurazione corretta.

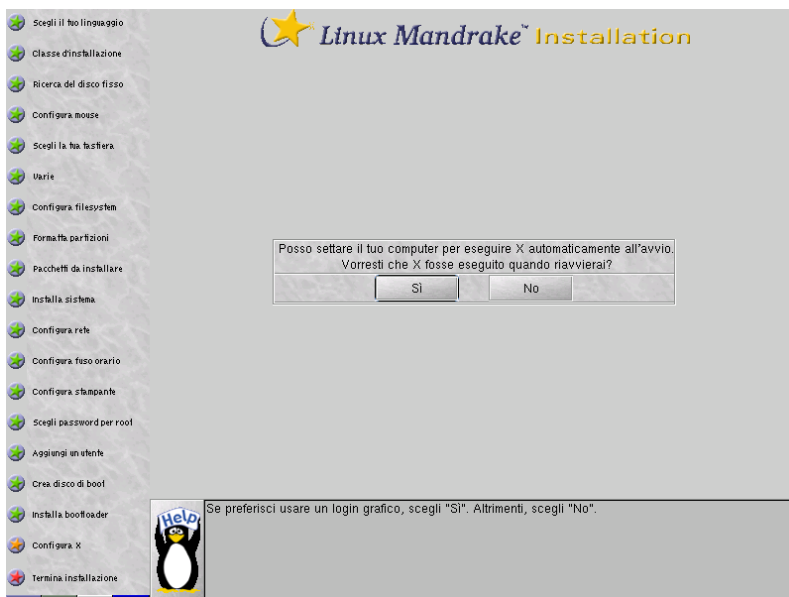


Figura 6-31. Interfaccia grafica dopo il boot?

Inserimento di un utente predefinito

Adesso vi verrà proposta una finestra di dialogo (Figura 6-32) che permetterà al sistema di lanciare automaticamente uno specifico window manager per un utente predefinito.

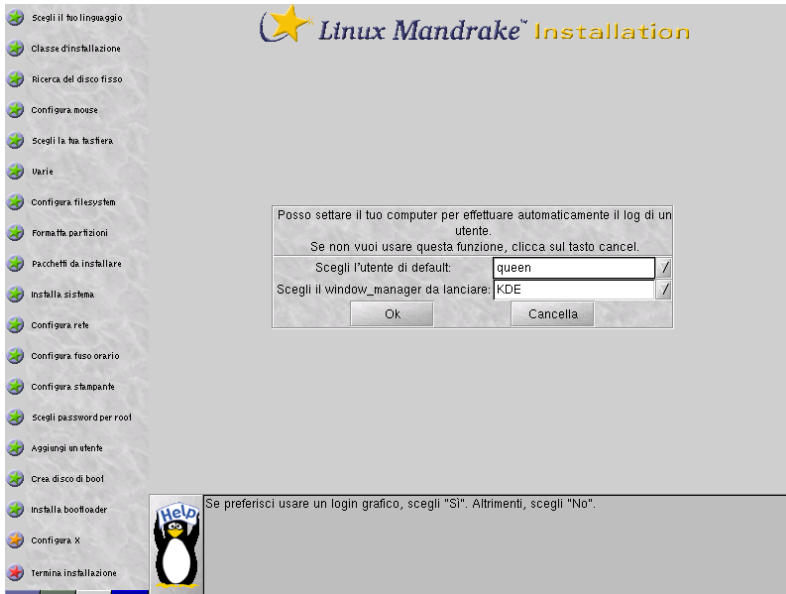


Figura 6-32. Scelta dell'utente predefinito

Se scegliete un utente dal menu a discesa, e poi cliccate sul pulsante OK, non verrà chiesta nessuna password al momento di accedere al vostro computer dopo un riavvio. Il window manager indicato verrà lanciato in esecuzione e chiunque sarà in grado di usare il vostro sistema senza una password. Potete accedere al sistema usando un altro account, tuttavia, dopo essere usciti da quello predefinito.

Attenzione

Questa caratteristica, ovviamente, è particolarmente poco indicata per un computer usato da più di una persona. Se intendete condividere il vostro computer con altri, o semplicemente volete evitare che qualcuno, una volta riavviato il computer, possa accedere ai vostri file, cliccate su Cancella e tornerete al buon vecchio metodo di accesso.

Abbiamo finito!

Ecco fatto: l'installazione è terminata, e il vostro sistema *GNU/Linux* è pronto per essere usato. Potete lanciare *GNU/Linux* o *Windows*, qualunque preferiate dei due, non appena il computer avrà terminato di effettuare un reboot.

Come disinstallare GNU/Linux

Noi ve lo sconsigliamo, visto che potreste rimpiangerlo ben presto, ma è pur sempre un vostro diritto :-)

In pratica non dovete far altro che disinstallare il bootloader (in genere si tratta di *GRUB*) dal Master Boot Record (MBR). Per far questo, avviate il sistema con il *DOS* (anche con un dischetto appropriato) e digitate il comando

```
fdisk /mbr
```

Se avete un OS diverso, consultate la sua documentazione per poter fare la stessa cosa.

Grazie per aver scelto **Linux-Mandrake**: speriamo di rivedervi presto :-)

Capitolo 7. Introduzione al Manuale utente

Benvenuti, e grazie per aver scelto **Linux-Mandrake**! Questo libro è diviso in due parti: una **Guida all'installazione** e un **Manuale utente**. La **Guida all'installazione** vi sarà d'aiuto durante l'installazione della distribuzione **Linux-Mandrake** descrivendo in dettaglio le procedure di preparazione e installazione, e la fase immediatamente successiva all'installazione. Il **Manuale utente** vi aiuterà nell'uso giornaliero del sistema **Linux-Mandrake**. Ecco un riassunto di ciascun capitolo del **Manuale utente**:

Il primo capitolo, *Linux per principianti*, pag. 93, è rivolto a quelli fra voi che hanno poca o nessuna esperienza di *GNU/Linux*. Si tratta di informazioni a livello elementare, se avete già usato un sistema *GNU/Linux* dotato di interfaccia grafica potete tranquillamente ignorare questo capitolo.

Il secondo capitolo è incentrato sull'uso di *KDE*, il potente ambiente grafico predefinito di **Linux-Mandrake**. Potrete constatare che si tratta di un ambiente di lavoro potente, molto intuitivo e ampiamente configurabile. Probabilmente resterete stupiti da quanto può fare.

Continuando a leggere, troverete alcuni capitoli dedicati a programmi di configurazione del sistema progettati specificamente per voi da **Linux-Mandrake**. Questi strumenti vengono descritti in quattro capitoli: il primo spiega la configurazione di una connessione a *Internet*; il secondo descrive il funzionamento di molti piccoli strumenti grafici accessibili dal programma che funge da centro di controllo, *DrakConf*; segue una guida alla gestione dei pacchetti software e, per finire, la configurazione del vostro hardware per mezzo di uno strumento utile: *HardDrake*.

Il capitolo successivo riguarda la documentazione. Oltre a presentarvi la documentazione disponibile nel vostro sistema *GNU/Linux*, vi forniremo gli indirizzi di alcuni utili siti *Internet*.

Infine, sotto forma di appendici, troverete le informazioni legali riguardo l'intera distribuzione **Linux-Mandrake** seguita dal testo della **GPL**, poi un glossario esaustivo e, da ultimo, l'indice di questo libro.

Capitolo 8. Linux per principianti

Introduzione

Questo capitolo è rivolto ai principianti assoluti: se sapete come creare un'icona sul desktop, potete tranquillamente ignorarlo. Se, viceversa, non avete capito bene la frase “creare un'icona sul desktop”, siete pregati di continuare :-)

Probabilmente sarebbe stato più facile concepire questo capitolo avendo come obiettivo persone che conoscono già *Windows*. Invece abbiamo scelto di cominciare dalle nozioni di base, in maniera tale da permettere a chi ha una conoscenza anche limitata del computer (come muovere il mouse attraverso lo schermo, ad esempio) di lanciare programmi, chiuderli nel modo appropriato e uscire dal sistema prima di spegnere il computer. Dopo aver letto questo capitolo, tutti gli altri dovrebbero risultare molto più comprensibili.

Supporremo inoltre che in questo momento voi siate seduti davanti a una macchina sulla quale è in esecuzione **Linux-Mandrake**, e che quest'ultima abbia terminato la fase di avvio del sistema e stia mostrando lo schermo grafico di accesso al sistema (la piccola finestra al centro dello schermo con due campi testuali, rispettivamente etichettati come **Nome utente** e **Password**). Questa è la situazione di partenza dopo aver seguito la procedura descritta nella *Guida rapida all'installazione*.

Dato il gran numero di interfacce grafiche disponibili sotto *GNU/Linux*, è impossibile spiegare le caratteristiche di ciascuna di esse. Abbiamo dunque deciso di descrivere soltanto i due ambienti desktop più conosciuti: *KDE* e *GNOME*.

Come cominciare una sessione, e come chiuderla

Per prima cosa, è importante precisare il significato dei termini “connessione” e “disconnessione”. Molto probabilmente non troverete esattamente questi termini nel vostro dizionario preferito. L’azione di connettersi (ingl. *login*) consiste nel rendere nota la propria identità al sistema che si intende usare; una volta compiuto questo passo, il sistema provvederà a compiere tutte le azioni necessarie per permettervi l’uso delle risorse cui siete autorizzati ad accedere.

La disconnessione (ingl. *logout*), invece, consiste nel comunicare al sistema che non avete più bisogno di esso, e che è di nuovo disponibile per l’accesso di qualche altro utente.

Nota: Queste definizioni sono piuttosto semplicistiche e, in ultima analisi, non del tutto corrette. Tuttavia sono più che valide per i fini di questo capitolo; riuscirete a formulare definizioni più soddisfacenti grazie alla lettura dei capitoli successivi.

Identificazione

A questo punto dovreste avere a portata di mano due “parole”, chiamate nome utente (o login) e password. La prima vi identifica (si tratta in genere del vostro nome, o di un soprannome); la seconda è segreta e conferma la vostra identità al sistema, in maniera tale che nessuno possa sostituirvi a voi ingannando il computer. Se la procedura d’installazione è stata seguita con cura, dovreste essere già in possesso di queste due parole. Se le cose non stanno così, rivolgetevi alla persona che ha installato il sistema sulla vostra macchina.

E adesso basta chiacchiere, vediamo di passare all’azione! Al momento vi trovate di fronte lo schermo che segue (Figura 8-1). Ovviamente sarà leggermente diverso, dato che i nomi degli utenti (sotto le **icone** a forma di pinguino) saranno diversi.

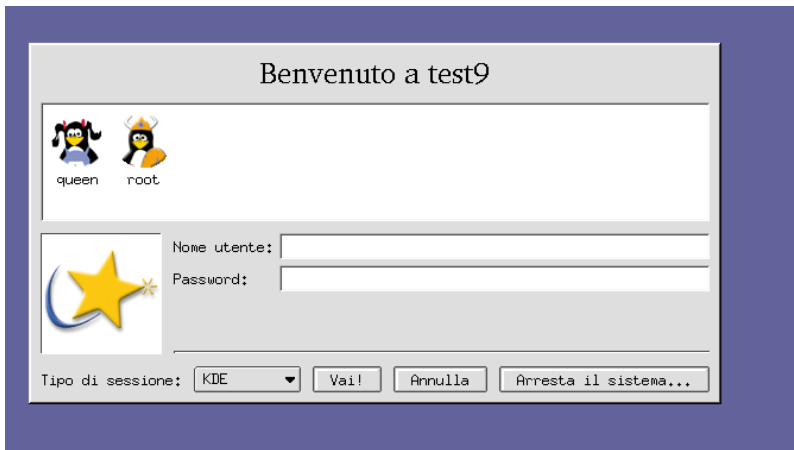


Figura 8-1. La finestra di login

La procedura di login si svolge in quattro semplici passi:

1. Spostate il puntatore del mouse sull'icona che corrisponde al vostro nome di login, e premete il pulsante sinistro¹.
 2. Accertatevi che il vostro nome di login compaia correttamente nel campo di login poco più sotto, poi digitate la vostra password segreta.
-
1. Questa azione (premere sul pulsante sinistro del mouse) d'ora in poi verrà abbreviata in "cliccare". Se sarà necessario cliccare usando il pulsante destro, lo diremo esplicitamente.

Attenzione

Come potrete notare eseguendo quest'ultimo passo, le lettere che compongono la vostra password non compaiono mentre la digitate nel campo di testo, ma vengono sostituite da piccoli asterischi *, in maniera tale che nessuno alle vostre spalle possa sbirciare la vostra password segreta. Questo è il metodo normale di inserimento di una password, per cui accertatevi di premere sui tasti giusti, dato che non potete controllare a vista. Un'altra cosa importante che dovete sapere è che viene effettuata una distinzione fra lettere maiuscole e minuscole: questo significa che se la vostra password è `Molto_Segreta` e voi digitate `Molto_segreta`, vi verrà negato l'accesso al sistema!

3. Questo passo è facoltativo, e vi permette di scegliere l'ambiente grafico che intendete usare. Un ambiente grafico, in sostanza, determina l'aspetto del vostro schermo e il modo in cui potete interagire con il sistema. Vi suggeriamo di sperimentare le varie possibilità per scegliere quello che più incontra il vostro gradimento.

L'ambiente grafico predefinito è *KDE*, come potete vedere nel campo **Tipo di sessione**. Potete cambiarlo semplicemente scegliendone un altro dal **menu a discesa**. Vi consigliamo di cominciare a esplorare il vostro sistema *GNU/Linux* con *KDE*, oppure *GNOME*.

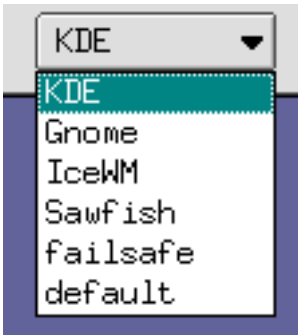


Figura 8-2. La lista dei tipi di sessione

4. Come ultimo passo, non dovete far altro che cliccare sul pulsante **Vai!** per cominciare la vostra sessione. Sappiate che potreste dover attendere alcuni istanti prima che il vostro desktop sia pronto all'uso!

Chiusura della sessione

Se tutto è andato bene, adesso vi trovate di fronte al vostro vero ambiente di lavoro. In questa sezione non ci attarderemo oltre nella descrizione dei vari componenti, questo verrà fatto in seguito. A seconda del tipo di ambiente da voi scelto in precedenza, vedrete uno degli schermi che seguono:

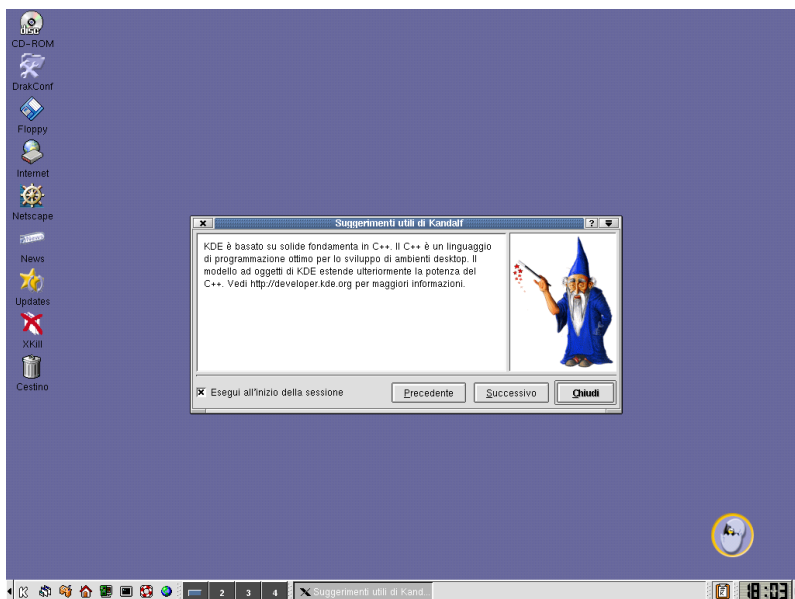


Figura 8-3. Il desktop KDE

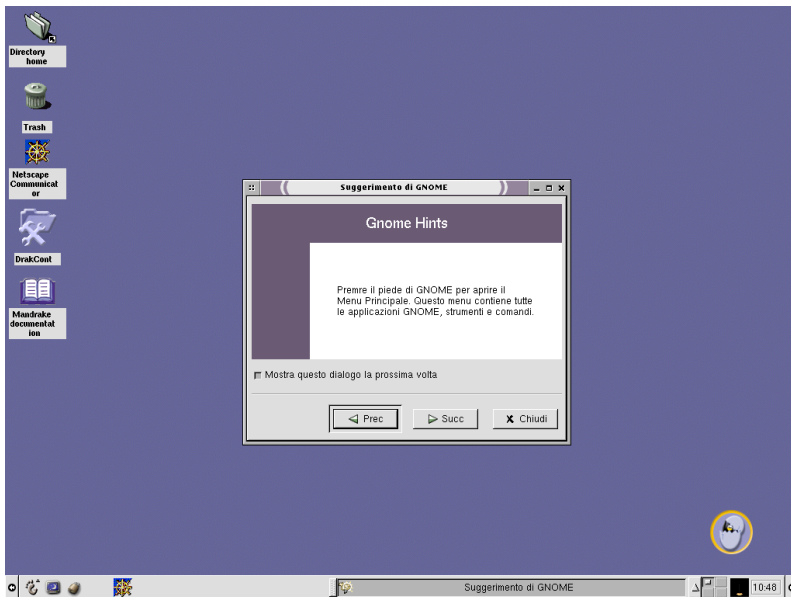


Figura 8-4. Il desktop GNOME

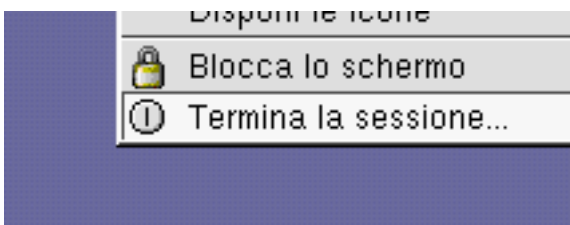
Adesso potete fare un po' di pratica, e scoprire le caratteristiche del vostro nuovo giocattolo: buon divertimento! :-)

Quando vi sarete stancati di questa prima esplorazione, non dimenticatevi di comunicare al sistema che state per chiudere la sessione. In generale, è sempre una buona idea disconnettersi dalla propria macchina quando la si lascia incustodita per un lungo periodo di tempo.

A seconda dell'ambiente che state utilizzando, *KDE* o *GNOME*, questa operazione viene compiuta in due modi diversi:

KDE

Cliccate con il pulsante destro del mouse sullo schermo, senza che il puntatore si trovi su niente di particolare. Comparirà una lista di voci, scegliete l'ultima, come mostrato qui sotto:



GNOME

Non dovete far altro che cliccare sul piccolo computer che dorme in fondo allo schermo:



Dopo aver cliccato sull'icona, lo schermo viene sfumato e compare una piccola finestra con delle opzioni, non dovete far altro che cliccare sul pulsante **Sì**, ignorando i messaggi e le opzioni presenti nella finestra.

Adesso siete tornati allo schermo di accesso al sistema (Figura 8-1).

Uso del vostro ambiente grafico

Questo capitolo introdurrà alcuni concetti e operazioni di base riguardo l'uso del computer, indispensabili sia nel caso che decidiate di usare *KDE*, sia che preferiate lanciare *GNOME* al momento del processo di login descritto più sotto.

Elementi mostrati

Davanti a voi sono visibili molte cose, che adesso procederemo a descrivere.

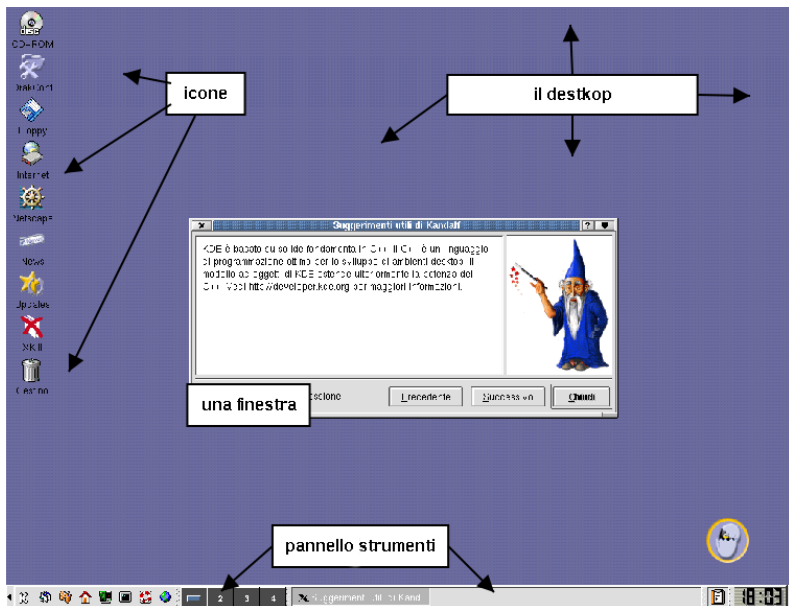


Figura 8-5. Il desktop KDE

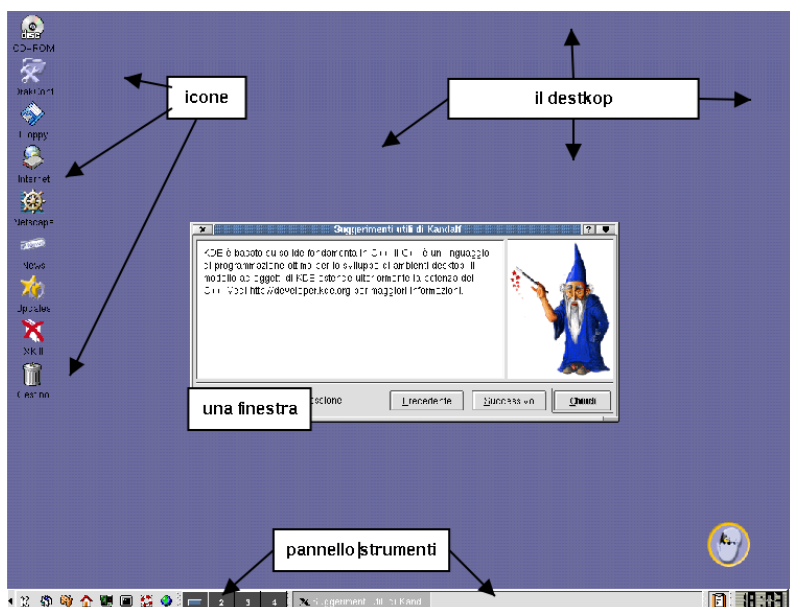


Figura 8-6. Il desktop GNOME

1. Sulla parte sinistra dello schermo si trovano le cosiddette “icone”: dei piccoli disegni che in genere presentano una breve scritta nella parte inferiore, il titolo o nome dell'icona. Ciascuna icona vi permette di aprire una finestra all'interno della quale viene eseguito un programma, ad esempio un gioco o la finestra del file manager che mostra dei dati. L'icona mostrata qui sopra, ad esempio, vi permette di accedere a uno strumento di configurazione creato dai programmatori della Mandrakesoft.



Figura 8-7. Accesso a DrakConf

2. Nella parte inferiore dello schermo si trova il “pannello strumenti”. Come suggerito dal nome in inglese (*tool bar*), si tratta di raccolta di scorciatoie per accedere rapidamente ad alcuni programmi installati con la vostra distribuzione **Linux-Mandrake**. Ciascuna delle icone che vedete rappresenta un programma, sia esso uno strumento di configurazione o un'applicazione più complessa. Spostate il cursore del mouse su una di esse, e lasciatecelo sopra: dopo pochi secondi comparirà un fumetto contenente un breve testo di aiuto, che descrive la funzione dell'icona. Il pannello può essere arrotondato premendo sui pulsanti con le frecce:

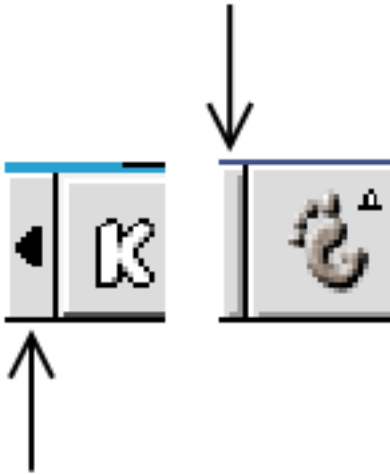


Figura 8-8. Il pannello arrotolabile di KDE e GNOME

...e vedrete che il pannello si chiude su se stesso: in questo modo potete guadagnare spazio sullo schermo. Cliccate di nuovo sullo stesso pulsante per riaverlo indietro.

3. Le icone e il pannello strumenti non sono liberi di fluttuare sullo schermo: sono “incollati” a qualcosa, il “**desktop**”, chiamato anche “sfondo” o “finestra di sfondo” (ingl. *root window*, letteralmente “finestra radice”). In un certo senso, il desktop è ovunque si trovi qualcosa che vedete (ad esempio un'icona) o che usate (il cursore del mouse, una finestra, etc.). Spostate il puntatore del mouse su un'area libera (cioè su “niente”, un punto dello schermo che non contiene icone o finestre), e cliccate con i pulsanti del vostro mouse: vedrete comparire un menu che vi offre l'accesso a diverse funzioni.

Adesso possiamo cominciare a sperimentare con tutte queste cose.

Uso di finestre e desktop

Cliccate sull'icona



che si trova nella parte sinistra dello schermo. Sentirete il vostro disco rigido lavorare un po', poi comparirà una finestra simile a una di quelle visibili qui sotto:

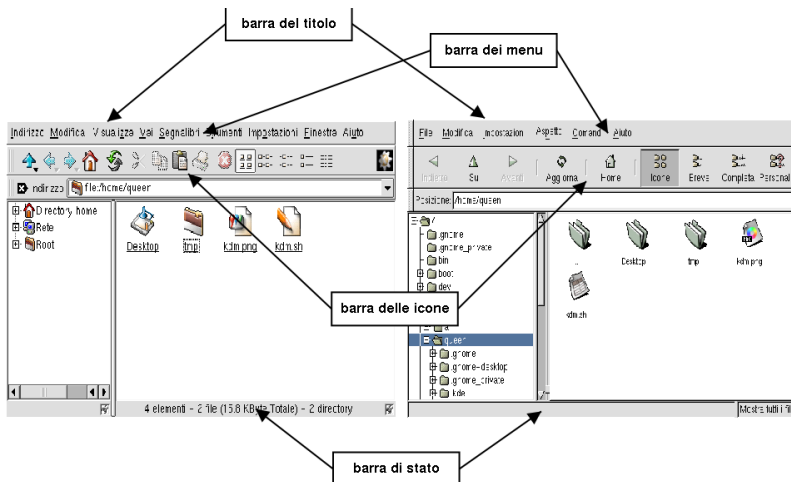


Figura 8-9. I file manager di KDE e GNOME

Avete lanciato un programma (in questo caso, un file manager) che viene eseguito all'interno di una finestra.

La finestra è composta da un certo numero di elementi. In alto potete vedere la “barra del titolo”: come suggerito dal nome, questo componente mostra il nome del programma che avete lanciato, e a volte anche il nome del documento sul quale state lavorando.

Una finestra può trovarsi in uno di due stati diversi:

attiva, che significa che si tratta della finestra correntemente in uso, oppure **inattiva**, se il programma è ancora in esecuzione all'interno della finestra, ma voi non state interagendo con esso. In genere la barra del titolo attiva è colorata, mentre quella inattiva è sfumata o grigia; ma, a seconda dell'ambiente grafico e delle caratteristiche di quest'ultimo, potrebbero essere distinte anche in base a colori diversi.

Subito sotto la barra del titolo troverete la “barra dei menu”. Nel nostro esempio sono presenti le voci (da sinistra a destra) **File**, **Edit**, e così via. Cliccate su **File**: comparirà una lista di voci, ciascuna delle quali vi permette di accedere a una funzionalità del programma. Questa lista di comandi è chiamata “menu a discesa”.

Al di sotto della barra dei menu troverete “la barra delle icone”, chiamata anche “barra degli strumenti” dell'applicazione. Si tratta di una o più file di icone, ciascuna delle quali corrisponde a un comando presente in un menu a discesa: potete considerarle come delle scorciatoie per funzionalità del programma comunque presenti, ma meno comode da raggiungere, nella barra dei menu.

Nella parte inferiore della finestra è molto spesso presente una “barra di stato” (ingl. *status bar*). Si tratta di uno spazio in cui il programma offre una serie di informazioni riguardo il suo stato corrente, o le operazioni che sta eseguendo. Non tutti i programmi offrono questa caratteristica, ma se quello che state utilizzando è uno di questi non dimenticatevi di controllare la barra di stato.

Vi abbiamo già illustrato il concetto di **desktop**. Adesso guardate il pannello degli strumenti in fondo allo schermo: vedrete un gruppo di quattro “pulsanti”:



Figura 8-10. Pulsanti dei desktop virtuali

Cliccate su quello etichettato come 2: come potete vedere, la finestra che avete aperto poco fa scompare, e il colore di background cambia. In realtà non avete chiuso la finestra, quello che avete fatto è stato spostarvi in un altro desktop, come se aveste cambiato scrivania.

Cliccate sul pulsante etichettato con 1, e la finestra aperta prima torna a farsi vedere: siete tornati al vostro primo desktop.

Questa caratteristica, chiamata “*desktop virtuali*” è molto comoda: vi permette di aprire un gran numero di finestre, e di organizzarle come meglio credete per mezzo dei desktop virtuali.

Qualche volta potrebbe capitarvi di aprire una finestra in un punto indesiderato dello schermo: per vedere un'altra finestra sottostante, o più semplicemente per vostra comodità, è necessario spostarla.

Questa operazione può essere effettuata con grande facilità usando il mouse: spostate il cursore del mouse sulla barra del titolo della finestra e premete il pulsante sinistro, poi muovete il mouse continuando a tener premuto il pulsante destro: la finestra seguirà i movimenti del mouse; in termini tecnici, questo viene detto “trascinare” una finestra. Quando avrete raggiunto una posizione che vi soddisfa, non dovete far altro che rilasciare il pulsante del mouse: la finestra ora si trova in una nuova posizione.

Potete anche cambiare il desktop virtuale in cui si trova la finestra, spostandola in un desktop diverso da quello corrente: questo può tornare molto utile per organizzare logicamente il vostro lavoro.

Per far questo dovete usare di nuovo il mouse. Cliccate sulla barra del titolo con il pulsante destro del mouse: comparirà un menu a discesa che contiene una voce chiamata **Sposta a**. Selezionate questa voce (continuando a tener premuto il pulsante destro) e vedrete comparire una lista dei vostri desktop virtuali. Non dovete far altro che scegliere da questa lista il desktop in cui volete spostare la finestra.

Molto spesso, probabilmente, scoprirete che la vostra finestra si trova nel posto giusto, ma è troppo piccola o troppo grande.

Cliccate su questo pulsante della barra del titolo



Figura 8-11. Ingrandire la finestra in KDE e GNOME

Adesso la vostra finestra è grande quanto l'intero schermo! Questa operazione viene detta "ingrandimento al massimo" di una finestra (ingl. *maximize*). Cliccate di nuovo sul medesimo pulsante per riportarla alle dimensioni originali.

Se, al contrario, desiderate nascondere la finestra (ma senza uscire dal programma), cliccate su questo pulsante



Figura 8-12. Iconificare una finestra in KDE e GNOME

La finestra sembra scomparire. In realtà, l'avete ridotta alle dimensioni più piccole possibili: quelle di un'icona. Questa operazione è nota come "iconificazione" di una finestra: viene liberato lo spazio sullo schermo che stava occupando, ma il programma è ancora in esecuzione, e potete vedere la finestra ridotta a icona su quella che viene chiamata "barra dei programmi":

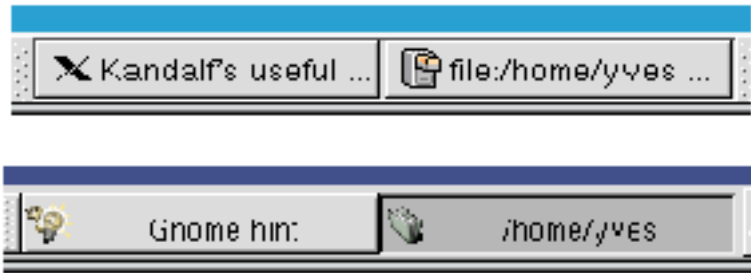


Figura 8-13. La barra dei programmi in KDE e GNOME

Per riavere indietro la finestra cliccate sull'icona a essa associata.

Ma nella maggior parte dei casi non vorrete ingrandire al massimo la finestra, né ridurla a icona: avrete bisogno di una via di mezzo, modificando le dimensioni della finestra a seconda delle necessità.

Potete fare questo usando il mouse e i bordi della finestra stessa.

Portate il cursore del mouse sul bordo destro della finestra in questione: lo vedrete cambiare e trasformarsi in una doppia freccia (oppure una freccia che punta su un segmento verticale).



Adesso ripetete quello che avete fatto quando avete spostato la finestra: premete il pulsante sinistro del mouse, e tenetelo premuto mentre spostate il cursore. Noterete che le dimensioni della finestra vengono alterate, e i suoi contenuti ridisposti di conseguenza. Quando siete soddisfatti delle nuove dimensioni non dovete far altro che rilasciare il pulsante del mouse.

Abbiamo compiuto questa operazione usando il bordo di destra della finestra, ma potete fare la stessa cosa con i bordi di sinistra, superiore e inferiore. Potete persino farlo usando gli angoli della finestra, nel qual caso sarete in grado di modificare le dimensioni della finestra in due direzioni allo stesso tempo.

Notate che non tutte le finestre possono venir modificate nelle dimensioni in questo modo, inoltre molto spesso esiste una dimensione minima predefinita, e a volte anche una dimensione massima (per quanto quest'ultimo caso sia più raro).

Come nota conclusiva in merito ai pulsanti presenti sulla barra del titolo di una finestra, date uno sguardo a questo:



Figura 8-14. La chiusura di una finestra in KDE e GNOME

Se cliccate su questo pulsante, l'effetto sarà di interrompere l'esecuzione del programma in questione: lo fermate e chiudete la finestra corrispondente. Questo pulsante si chiama “pulsante di chiusura”.

Accesso al software installato

Poreste esservi chiesti come fare per accedere a tutto il software installato durante il processo di installazione. Si tratta di un compito molto semplice: sulla sinistra del pannello strumenti potete vedere un'icona come questa:



Figura 8-15. Menu del software in KDE e GNOME

Non dovete far altro che cliccare su questa icona, a seconda che siate in *KDE* o *GNOME*. Comparirà un menu che riporta i programmi

che potete eseguire organizzati per categorie. Nel prossimo capitolo continueremo con le nostre esplorazioni...

Capitolo 9. Uso di KDE 2

In questo capitolo vi spiegheremo, questa volta in modo più esauriente, le caratteristiche di uno dei migliori ambienti grafici che esistano: *KDE* (K Desktop Environment), giunto ormai alla versione 2.

Alla scoperta del vostro universo

Ho bisogno di aiuto!

Sapere tutto a proposito del vostro sistema *GNU/Linux* significherebbe imparare un'intera enciclopedia: questo è chiaramente impossibile, come pure l'avere sempre a portata di mano una valigia piena di libri sull'argomento. Per cui, quando vi serve un'informazione, potete ricorrere a un sistema di aiuto in linea molto completo, perfettamente integrato nell'ambiente *KDE*. Potete accedervi cliccando su questa icona



che si trova nella barra degli strumenti, vedrete comparire la seguente finestra:

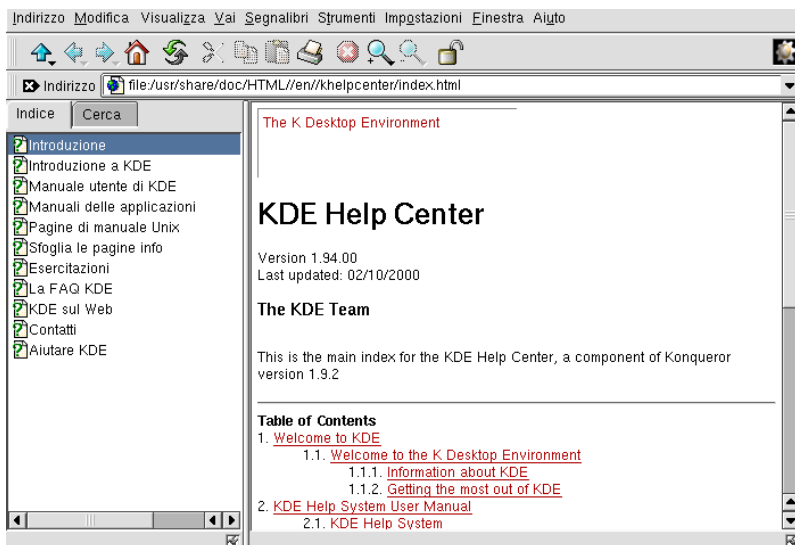


Figura 9-1. L'aiuto in linea di KDE

Come potete vedere, la finestra è divisa in due parti: quella a sinistra contiene un'elenco degli argomenti trattati, mentre il testo d'aiuto richiesto compare nel riquadro a destra. Dovete semplicemente cliccare su un argomento per veder visualizzato l'aiuto relativo a quest'ultimo.

Introduzione

Questa categoria è un'introduzione al progetto *KDE*, descrive il progetto da un punto di vista generale, il processo di sviluppo, come supportare gli sviluppatori e anche, in un breve capitolo, il sistema di aiuto in linea che state utilizzando in questo momento.

Introduzione a KDE

Qui troverete una serie di trucchi e suggerimenti su come usare *KDE* nel lavoro di tutti i giorni. Vi abbiamo già mostrato alcune

caratteristiche, qui vengono nuovamente spiegate insieme ad alcune altre.

Manuale utente di KDE

Come il nome stesso suggerisce, questa categoria è una guida generale all'uso di *KDE*, al modo in cui configurarlo e una rapida introduzione alle varie applicazioni disponibili per questo ambiente.

Manuali delle applicazioni

Questa categoria contiene i manuali delle applicazioni specifiche di *KDE*. Di nuovo, all'interno di questo libro troverete una descrizione di alcune di queste applicazioni, ma se vi servono informazioni più precise o complete, le troverete in questa categoria.

Pagine di manuale Unix

Ricordate sempre che Linux è un *sistema operativo* basato su Unix: questo tipo di sistema è sempre corredato da un set di manuali piuttosto completo, che coprono i comandi di sistema, la programmazione, e così via. Ogni distribuzione Linux comprende questo tipo di documentazione, cui potete accedere attraverso questa categoria.

Sfoggia le pagine info

Le Pagine Info dei GNU sono molto simili alle pagine di manuale cui abbiamo accennato poco sopra, ma sono un po' più sofisticate. In esse troverete informazioni che non sono presenti nelle pagine di manuale; quest'ultime ormai sono considerate un sistema di documentazione piuttosto datato.

La FAQ KDE

Nel caso non lo sappiate, FAQ sta per "Frequently Asked Questions". Questa categoria contiene esattamente questo tipo di doc-

umentazione: molte risposte a molte domande poste frequentemente...

KDE sul Web

Questa pagina contiene soltanto un certo numero di collegamenti a vari siti web dedicati a *KDE*. Interessante se avete bisogno di ulteriore documentazione e, soprattutto, di informazioni recenti e sempre aggiornate.

Contatti

Questa pagina, ispirata alla precedente, vi sarà utile nel caso vogliate contattare qualcuno che fa parte del progetto *KDE*, oppure se desiderate iscrivervi a qualche mailing list dedicata a *KDE*.

Aiutare KDE

Questa pagina, infine, è rivolta a coloro tra voi che desiderano contribuire in qualsiasi modo al progetto *KDE*: qui viene spiegato il modo corretto di farlo.

File e directory : il File Manager

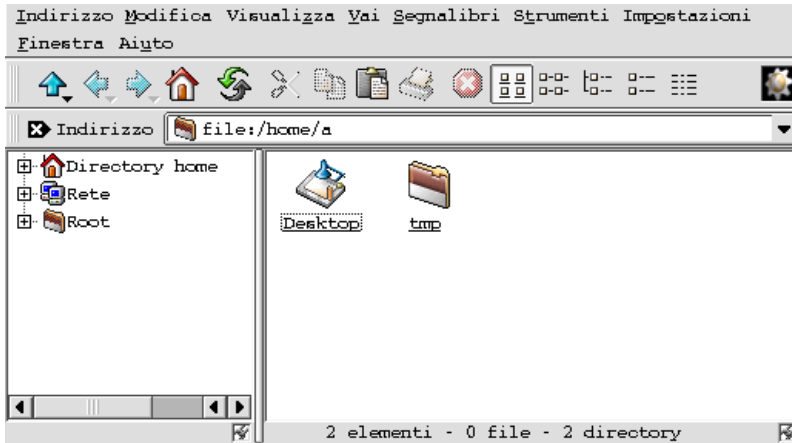
Quando state lavorando al computer, normalmente archiviate il frutto delle vostre fatiche in file, che vengono organizzati in una particolare struttura delle directory. Quello che in effetti ci serve è uno strumento per gestire le migliaia di file che potreste creare...

Questo strumento è il “file manager”, quello presente in *KDE* si chiama *Konqueror*. Potete lanciarlo semplicemente cliccando sull'icona Home, che si trova nella parte sinistra dello schermo (e anche nella barra degli strumenti):



Figura 9-2. La vostra directory Home sotto KDE

Dopo pochi secondi, comparirà una nuova finestra: è il file manager che mostra i contenuti della vostra directory Home (l'unica directory all'interno della quale dovreste salvare i vostri file):

**Figura 9-3. Il file manager di KDE, Konqueror**

Come potete vedere, la finestra è divisa in due parti: in quella a sinistra è visibile la struttura delle directory del vostro sistema Linux, questa vi consente di esplorare (sempre che abbiate i permessi necessari per attraversare le directory) l'organizzazione gerarchica delle directory del sistema. Se cliccate sul piccolo segno + immediatamente a sinistra del nome di una directory, infatti, vedrete comparire la lista delle altre directory contenute all'interno della prima. Provate con la directory il cui nome è `Root`: si espanderà in un sotto-albero che contiene directory come `bin`, `usr`, etc. Se cliccate ancora sul segno + alla sinistra della directory `usr`, allora vi inoltrerete ancora più in profondità nell'albero delle directory, e così via.

Notate che in cima alla struttura si trovano due directory speciali: una etichettata come **Directory home**, l'altra si chiama **Rete**. La prima è un scorciatoia per accedere rapidamente ai vostri dati personali: non dovrete archiviare i vostri in nessun'altra directory all'infuori di questa! Ovviamente vi è permesso creare quante sotto-directory volete all'interno di questa. La seconda è una lista delle directory cui è possibile accedere tramite una rete: poiché questo capitolo non riguarda i collegamenti di rete, non ci soffermeremo oltre in questa sede.

Il riquadro destro di *Konqueror* è quello in cui viene visualizzato il contenuto di una directory, compresi i file e le sotto-directory. Potremmo dire che in questo modo viene mostrato il vero contenuto del vostro sistema *GNU/Linux*: se cliccate su di un file il contenuto viene aperto con il programma appropriato, se conosciuto; se *Konqueror* non sa qual è il programma adatto, vi verrà chiesto di selezionarne uno adatto a mostrare o modificare il file; se invece cliccate su una directory, allora vi verrà mostrato il suo contenuto.

Gestione di file e directory

Potete usare *Konqueror* limitandovi a manipolare file e directory per mezzo dei due riquadri che vi abbiamo descritto poc'anzi. Ma potreste trovare molto utili alcune delle icone presenti nella barra degli strumenti.



Questa icona vi porta nella directory che contiene quella attualmente visibile nel riquadro di destra. È una scorciatoia molto comoda quando, da una certa posizione nell'albero delle directory, volete spostarvi rapidamente verso l'alto.



Da usarsi quando vi smarrite nei meandri del sistema: questa icona vi riporta alla vostra directory home, la cartella che contiene i vostri dati personali.



Se cliccate su questa icona, obbligate *Konqueror* ad aggiornare il contenuto della directory attuale. Questa caratteristica può risultare molto utile se vi trovate in un ambiente in cui parte dello spazio su disco è condiviso via rete, oppure se create o cancellate file “al di fuori” di *Konqueror*.

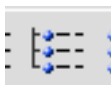
Le icone descritte qui di seguito determinano il modo in cui i file sono mostrati nel riquadro di destra.



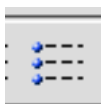
Questa icona, l'opzione predefinita quando lanciate *Konqueror* per la prima volta, fa in modo che i file vengano visualizzati in maniera semplice, ciascuno rappresentato da una grande icona.



Con questa mantenete le icone grandi, ma la lista è organizzata in colonne.



Con questa, invece, non vengono più usate le icone grandi: viene sostituita da una piccola, e il contenuto di una directory viene mostrato in maniera simile al riquadro di sinistra, secondo uno schema ad albero, con l'importante differenza che qui potete vedere non soltanto le directory, ma anche i file. Notate, inoltre, che disponete di molti più dettagli in merito ai file: dimensioni, data dell'ultima modifica, e così via.



In questo caso vi viene offerta una lista diretta con tutti i dettagli, ma non nella forma di una struttura ad albero.



Per finire, questa opzione vi offre una vista molto semplice, con tutti i dettagli relativi a file e directory, ma senza icone carine.

Gestione di file e directory

Per meglio organizzare il vostro lavoro, avrete presto bisogno di creare un certo numero di directory. Potete compiere facilmente questa operazione usando *Konqueror*: supponendo che vi troviate nella vostra directory home (in caso contrario cliccate sull'icona appropriata), cliccate con il tasto destro del mouse in qualche punto del riquadro di destra, ma evitando di selezionare le icone presenti. Comparirà un

menu a discesa: scegliete la prima voce, **Crea nuovo**, poi **Directory**. Vedrete comparire questa piccola finestra:

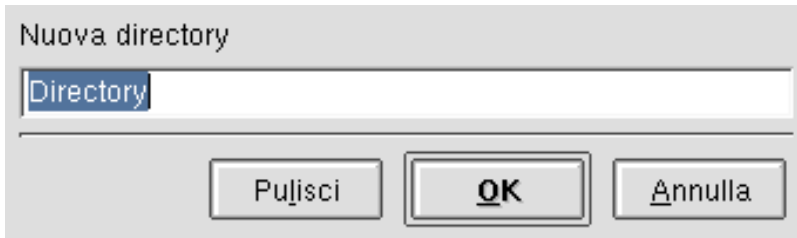


Figura 9-4. Assegnazione di un nome a una nuova directory

Non dovete far altro che inserire il nome che preferite per la vostra nuova directory, e poi premere sul pulsante **OK**: la vedrete comparire in entrambi i riquadri.

Con la stessa facilità potete cancellare file o directory: nel riquadro di destra (o quello di sinistra, se desiderate eliminare un intero albero di directory) spostate il cursore del mouse sull'icona corrispondente all'oggetto che intendete rimuovere. Cliccateci sopra usando il tasto destro del mouse, vedrete comparire un menu a discesa.

Ci sono due modi di cancellare file o directory: il metodo sicuro, e quello definitivo. Il primo è etichettato come **Cestina**: i file in questione non sono realmente rimossi dal filesystem, vengono semplicemente spostati in una sorta di cestino dei rifiuti; in questo modo, potete recuperare i file che avete cancellato, per lo meno fino al momento in cui non svuoterete il cestino dei rifiuti... L'icona relativa a quest'ultimo è visibile sul desktop:



Figura 9-5. Il cestino dei rifiuti, pieno o vuoto

Cliccate su questa icona per vedere quali file sono finiti nel cestino: comparirà una nuova finestra di *Konqueror*. Se cliccate con il tasto destro del mouse su uno o più dei file presenti, potete usare la voce di menu **Distruggi** per distruggere in maniera definitiva i dati contenuti nel file. Potete anche recuperare il file, e riportarlo nella posizione originale semplicemente trascinandolo nella directory in cui si trovava prima.

In alternativa, potete scegliere di usare il metodo definitivo per cancellare dei file: invece di **Cestina**, scegliete **Elimina**. Adesso i file sono stati eliminati una volta per tutte, e non c'è modo di recuperarli.

Copiare, spostare o collegare con link simbolici file o directory sono operazioni molto semplici: potete portarle a termine con *Konqueror* e qualche clic del mouse.

Quando avete la necessità di compiere un'operazione di questo tipo, in genere si tratta di copiare (o spostare) uno o più file in un'altra directory. Pertanto procedete in questo modo:

1. Trovate la directory “sorgente”, cioè la directory a partire dalla quale desiderate copiare (o spostare) file e sotto-directory. Cliccando sul suo nome, potrete visualizzare il suo contenuto nel riquadro di destra.
2. Spostate la vostra attenzione al riquadro di sinistra, e trovate la directory “destinazione”, ovvero la directory nella quale desiderate copiare o spostare i file. Non visualizzate il suo contenuto! In altre parole, non cliccate sul suo nome.
3. Nel riquadro di destra, selezionate i file che volete copiare o spostare: potete farlo cliccando su ciascun file allo stesso tempo tenendo premuto il tasto Control.
4. Adesso “trascinate” i file selezionati dal riquadro di destra alla directory destinazione in quello di sinistra: questa operazione viene effettuata spostando il puntatore del mouse su uno dei file selezionati.

nati, premendo il tasto sinistro del mouse, poi muovendo il mouse tenendo premuto il tasto.

5. Abbiamo quasi finito. Quando la directory destinazione sarà evidenziata nel riquadro di sinistra, rilasciate il pulsante del mouse: comparirà un piccolo menu a scomparsa. Non dovete far altro che scegliere quello che volete fare: copiare, spostare, o creare un link simbolico...

Tutto questo potrebbe sembrarvi piuttosto complesso, ma provate a ripetere queste operazioni una volta o due: presto vedrete che, in pratica, è molto semplice.

Potete anche usare il file manager per creare icone, ciascuna riferita a una directory o un file, sulla vostra scrivania. Anche questa operazione è molto semplice: mentre state visualizzando il contenuto di una directory, non dovete far altro che trascinare l'icona di un file o di una directory sul desktop, e rilasciare il pulsante del mouse. Scegliete **Collega** qui nel piccolo menu che comparirà. Ecco pronta una nuova icona sulla vostra scrivania! Adesso potete aprire il suo contenuto semplicemente cliccandoci sopra.

Strumenti vari

Come probabilmente avrete già notato, *KDE* è corredato da numerosi programmi con i quali potete lavorare. Adesso descriveremo alcuni di essi, ma senza entrare troppo nel dettaglio: quasi tutti avrebbero bisogno di un capitolo intero. In caso di necessità, potete ottenere aiuto in merito a ciascuno di loro usando il sistema di aiuto in linea di cui abbiamo parlato all'inizio di questo capitolo. Ciascuno di questi programmi è accessibile per mezzo del menu caratterizzato da una grande "K", che è il primo da sinistra nella barra degli strumenti.

Divertimento

Beh, non c'è molto da dire a riguardo... Qui troverete una buona

quantità di giochi non particolarmente impegnativi. Alcuni di essi sono molto divertenti, e vi offriranno ore e ore di gioco. Notate che questi giochi possono essere un buon esercizio per quelli tra voi che ancora non si trovano del tutto a proprio agio con il mouse.

Applicazioni

Qui troverete molte cose diverse: strumenti per effettuare copie di salvataggio dei vostri dati, una rubrica, programmi per sviluppatori, editor di testo (in caso aveste bisogno di cambiare un file di testo, usate uno di questi), alcuni programmi per gestire file e directory (diversi come approccio rispetto a *Konqueror*), strumenti per controllare o modificare lo stato del sistema, e così via.

Configurazione

In questa sezione sono presenti molti programmi utili per configurare il vostro sistema in maniera tale da soddisfare nel modo migliore le vostre esigenze. Si va dal regolare ora e data alla gestione dei pacchetti (descritta in un altro capitolo), potete persino cambiare le modalità di avvio del vostro computer... Prestate attenzione, se usati in modo errato alcuni di loro possono produrre modifiche indesiderate al sistema, fino a renderlo non utilizzabile.

Multimedia

Come suggerito dal nome, in questo gruppo sono raccolti programmi che riguardano suoni, immagini o video: visualizzatori di immagini o video, riproduttori audio, etc. E anche alcuni programmi davvero eccellenti (come *GIMP*) per creare o manipolare quanto sopra.

Networking

Se il vostro computer è in grado di “parlare” con altri computer, questa è la sezione dove troverete molte cose interessanti: pro-

grammi di chat su Internet, vari strumenti per il trasferimento di file o per la posta elettronica, etc. Naturalmente potrete usare uno qualsiasi di questi programmi anche se non siete collegati a Internet, ma soltanto a una rete locale privata.

Office

Potete esser sicuri che alcuni dei migliori programmi oggi disponibili per Linux sono presenti in questo gruppo: (quasi) tutto quello che vi server per svolgere efficacemente il vostro lavoro in ufficio. Programmi di elaborazione testi per brevi lettere o libri ben più lunghi, fogli elettronici, applicazioni per la preparazione di grafici, e così via. Di nuovo, è impossibile descrivere in breve tutto quello che potete trovare qui: esplorate!

Terminali

Per finire, se necessario in questa sezione avete accesso alla linea di comando (brevemente spiegata più avanti) usando varie interfacce: scegliete quella che preferite!

La linea di comando

Usando l'interfaccia grafica si possono fare moltissime cose... ma non tutto. A volte sarà necessario inviare comandi al sistema per mezzo della tastiera, usando quella che viene chiamata la linea di comando. Dopo un buon allenamento, in effetti, scoprirete che da linea di comando si può fare quasi tutto, poiché è molto più potente dell'interfaccia grafica; ma questa abilità in genere richiede un lungo periodo di apprendistato.

Se avete bisogno di usare la linea di comando, potete averne una a vostra disposizione cliccando su questa icona nella barra degli strumenti:



Figura 9-6. L'icona del terminale di KDE

E vedrete subito comparire questa finestra, che presenta il prompt di sistema:



Figura 9-7. La linea di comando in KDE

Adesso potete digitare i comandi che vi servono. In qualche caso potreste aver bisogno di più linee di comando contemporaneamente: potete ottenerne un'altra facilmente cliccando sul pulsante **Nuovo** nell'angolo in basso a sinistra della finestra, scegliendo poi l'opzione **Shell**.

Come osservazione finale, nel menu a discesa **Opzioni** troverete tutto quello che vi serve per personalizzare il terminale (ad esempio

modificando i caratteri o i colori standard).

Personalizzazione del vostro universo

Chiunque usi un ambiente grafico presto o tardi desidera modificarlo secondo i propri gusti: cambiando le dimensioni dei caratteri o i colori, mostrando un'immagine come sfondo del desktop, aggiungendo nuove icone, etc. Vi mostreremo alcuni modi per farlo.

Aspetto generale

Potete accedere a quasi tutte le caratteristiche configurabili di *KDE* usando un unico programma. Cliccate su questa icona nella barra degli strumenti:



Figura 9-8. Personalizzazione generale di KDE

Vedrete comparire questa finestra, il *KDE Control Center* :



Figura 9-9. La finestra principale del KDE Control Center

Come potete vedere, i diversi parametri di configurazione sono riuniti in sezioni, il che rende più facile trovare quello che desiderate. Ogni sezione è caratterizzata da un nome indicativo del contenuto. Come punto di partenza potete cominciare espandendo la sezione **LookN-Feel**: qui potrete modificare l'aspetto grafico del vostro ambiente di lavoro. Il modo più semplice per cominciare è di cliccare sulla voce **Stile**, che vi proporrà questa finestra:

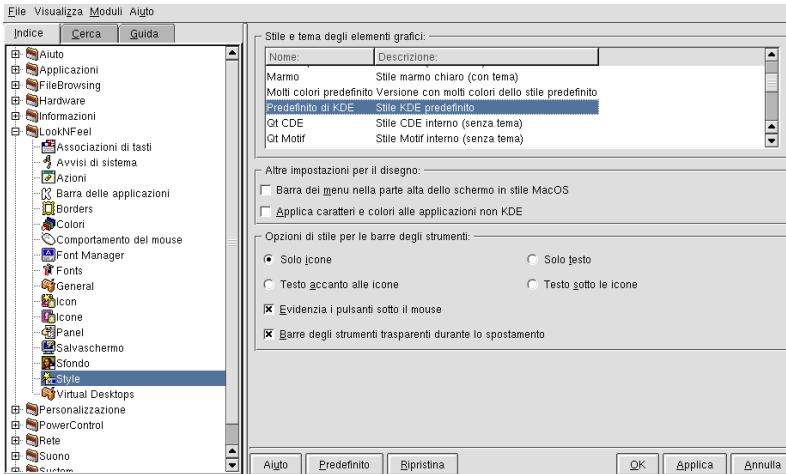


Figura 9-10. Lo stile predefinito di KDE

Nella lista visibile nella parte superiore cercate uno stile chiamato Marmo. Cliccate sul nome, poi sul pulsante Applica in basso a destra. Dopo qualche sfarfallio, otterrete questo:

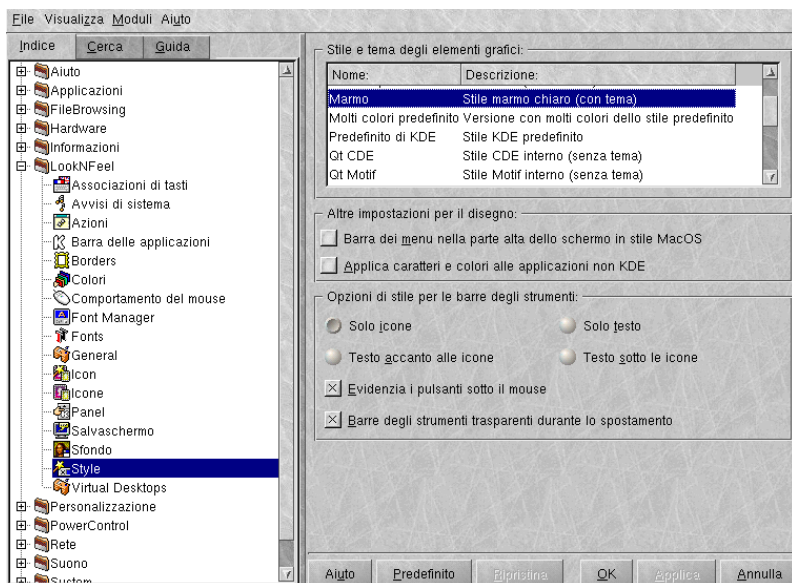


Figura 9-11. Lo stile marmo di KDE

L'aspetto è decisamente diverso, non trovate? Usate la lista per individuare lo stile che preferite. Potete sempre ritornare allo stile predefinito cliccando sul pulsante **Predefinito**, poi su **Applica**. Quando avete deciso, cliccate sul pulsante **OK**.

La creazione di icone

È molto facile creare icone da disporre sul desktop. Queste possono essere usate come scorciatoie per programmi o siti web.

Per creare un'icona, cliccate sullo sfondo del desktop con il pulsante destro del mouse: vedrete comparire un menu a scomparsa. Da questo menu scegliete la voce **Crea nuovo**: comparirà un altro menu dove sono elencate le cose che potete creare sul vostro desktop:

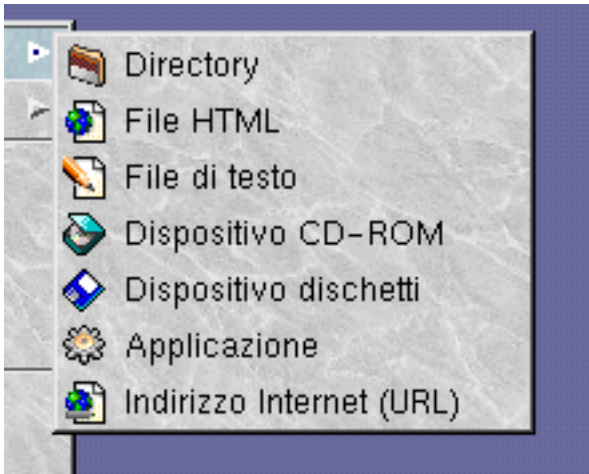


Figura 9-12. Il menu Crea di KDE

Come potete vedere, avete la possibilità di creare directory, e un certo numero di tipi di file. Creare file o directory direttamente sul desktop, in realtà, non è la soluzione migliore o più efficace: vi consigliamo di creare quel che vi serve nella maniera tradizionale, cioè con i programmi appropriati, e di aggiungere in seguito un collegamento al desktop (come vi abbiamo spiegato in precedenza).

Come esempio, proviamo a creare un'icona per un'applicazione. Nel menu **Crea nuovo**, quindi, scegliete **Applicazione**. Comparirà questa finestra di dialogo:



Figura 9-13. Creazione di un'icona per un'applicazione in KDE

Il campo di testo in alto è quello dove dovete inserire il nome che desiderate vedere al di sotto dell'icona. Supponiamo di voler creare un'icona per il programma *GQView*, un visualizzatore di immagini. Sulla sinistra è visibile un pulsante piuttosto grande che mostrerà l'icona per il programma in questione: cliccate su di esso per scegliere da una lista l'icona che preferite.

Per il momento non state a preoccuparvi delle schede **Permessi** e **Applicazione**. Andate direttamente alla scheda **Esegui**:

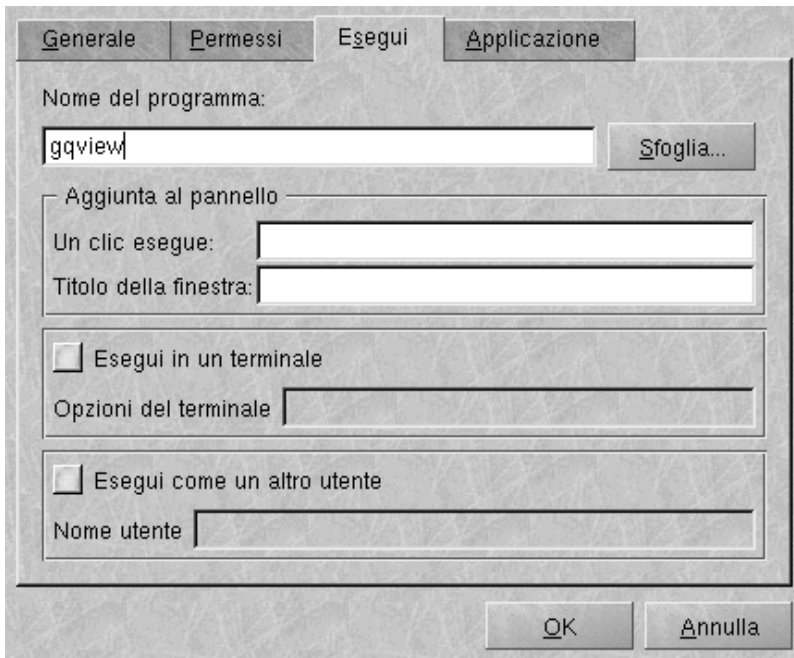


Figura 9-14. Programma attivato da un'icona sul desktop in KDE

Qui dovete dire a *KDE* qual è il programma che volete eseguire. Se possibile (e se lo conoscete) digitate il percorso completo per il programma. Potete anche usare il pulsante *Sfoglia...* per trovare il file che vi serve. Di nuovo, per adesso non preoccupatevi degli altri parametri. Quando avete finito, cliccate su *OK*.

Ora la vostra nuova icona è ben visibile sul desktop: cliccate su di essa per lanciare in esecuzione il programma corrispondente.

Adesso, invece, creeremo un'icona per un sito web: scegliete *Indirizzo Internet (URL)* dal menu richiamato con *Crea nuovo*. Vi verrà richiesto di inserire una URL: per il nostro esempio scegliamo il sito del Linux Documentation Project:

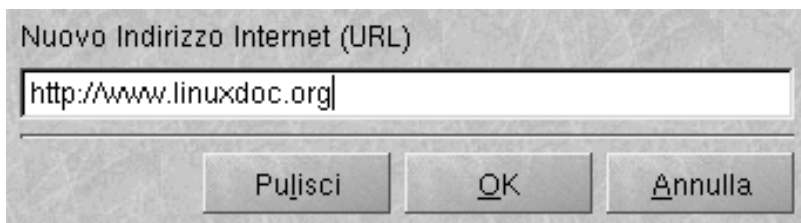


Figura 9-15. Creazione dell'icona per una URL in KDE

Cliccate sul pulsante **OK** dopo aver digitato l'URL corretta. Vedrete comparire l'icona sul desktop: se cliccate su di essa verrà lanciato il navigatore web che provvederà a caricare il sito web corrispondente (a condizione che siate connessi a Internet, ma potete anche indicare file HTML che risiedono sul vostro computer).

Se non vi piace l'immagine o il nome di un'icona potete cambiarli molto facilmente (e questo vale per qualsiasi icona, anche per quelle già presenti sul desktop). Cliccate con il tasto destro del mouse sull'icona, poi scegliete la voce **Proprietà...** dal menu a scomparsa che apparirà. Troverete questa finestra:

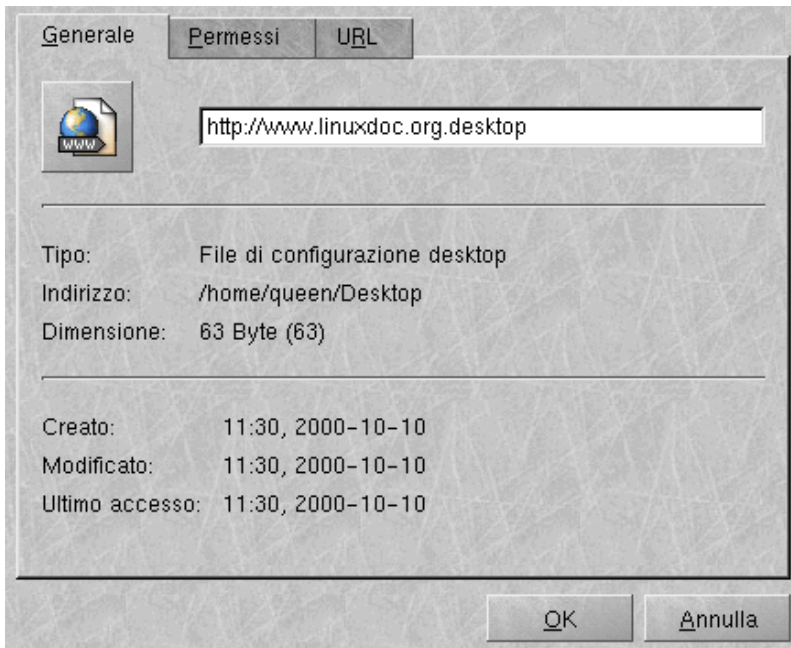


Figura 9-16. Proprietà dell'icona di una URL in KDE

Nel campo di testo potete digitare il nome che preferite per l'icona e, come abbiamo visto in precedenza, il grande pulsante sulla sinistra vi permette di scegliere un'icona diversa. Notate che potete persino cambiare la URL stessa, basta accedere alla scheda URL ed effettuare le modifiche necessarie. Cliccate sul pulsante OK quando avete finito.

Sfondi e desktop virtuali

Oltre all'aspetto generale (stile) e alle icone del desktop, potreste voler cambiare anche i vostri desktop virtuali e gli sfondi che sono associati a ciascuno di essi.

Cambiare lo sfondo

Se cliccate sullo sfondo con il tasto destro del mouse vedrete comparire il menu a scomparsa visto in precedenza: scegliete **Configura lo sfondo**. Comparirà questa finestra:

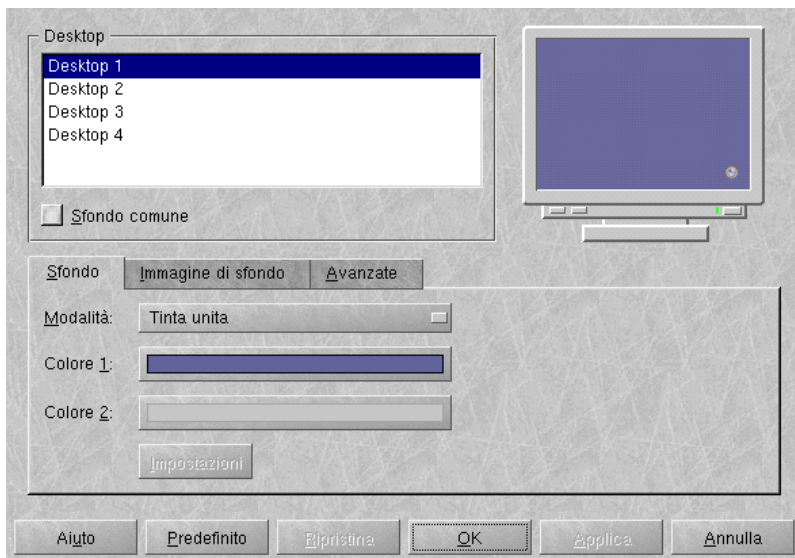


Figura 9-17. Configurazione dello sfondo

che vi permetterà di configurare lo sfondo del desktop.

Nella parte superiore potete vedere una lista dei vostri desktop: quello evidenziato è quello che state configurando in questo momento. Ogni desktop può avere una propria configurazione. Se, viceversa, desiderate che la configurazione sia unica per tutti i desktop esistenti, dovete cliccare sul pulsante d'opzione **Sfondo comune**. In alto a destra, invece, vedrete un'anteprima in tempo reale della vostra configurazione.

In basso potete vedere tre schede che corrispondono ad altrettanti modi di impostare lo sfondo. La prima, **Sfondo**, viene usata per una confi-

gurazione “semplice” scegliendo la **Modalità** che preferite dal menu a discesa omonimo, potete indicare un colore pieno, o un gradiente da un colore all’altro in direzioni diverse. In alternativa, potete scegliere un **Programma di sfondo**, cioè un programma che provvederà a modificare periodicamente il vostro sfondo: cliccate sul pulsante **Impostazioni** per scegliere il programma che verrà usato; provate **kdeworld**, è molto carino.

La seconda scheda, **Immagine di sfondo**, vi permette di mostrare un’immagine come sfondo per il vostro desktop. Questa volta, la lista delle **Modalità** determina il modo in cui verrà visualizzata l’immagine: ad esempio **Ripetuta**, se se è più piccola dello schermo, o **Centrata e massimizzata**, per ingrandirla o rimpicciolirla in corrispondenza con le dimensioni dello schermo. Potete scegliere un’immagine predefinita dal menu a discesa **Immagine di sfondo**, oppure cliccare sul pulsante **Sfoglia** per scegliere un altro file.

La terza scheda, infine, chiamata **Avanzate** vi mette a disposizione (come suggerito dal nome) una serie di funzionalità più complesse. Non aggiungeremo altro, ma siete invitati a sperimentare...

In qualsiasi momento potete cliccare sul pulsante **Applica** per provare la vostra configurazione; usate **OK**, invece, quando avete finito.

Configurazione dei desktop virtuali

Potete modificare il modo in cui vengono visualizzati i pulsanti relativi ai desktop virtuali. Come opzione predefinita, questi contengono il numero del desktop e un’anteprima del suo contenuto.

Cliccate con il tasto destro del mouse su uno di essi, vedrete comparire questo piccolo menu:

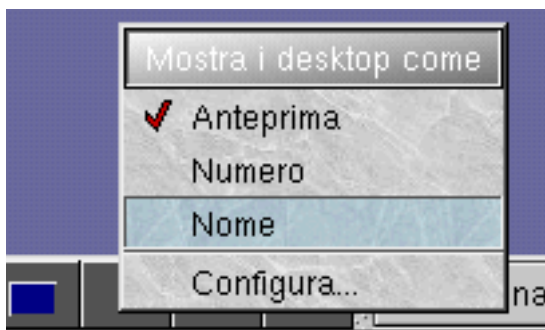


Figura 9-18. Configurazione rapida dei pulsanti relativi ai desktop virtuali

Se volete potete disattivare la modalità anteprima dei menu. Forse è più interessante il fatto che potete indicare al programma di visualizzare un nome piuttosto che un numero: scegliete **Nome** nel menu.

Adesso i pulsanti sono etichettati come **Desktop 1**, **Desktop 2**, e così via. Non trovate che sia un approccio più amichevole? Ma possiamo fare anche meglio: cliccate sul nome del desktop corrente. Il nome è evidenziato, adesso potete digitare qualsiasi nome desideriate, e convalidarlo usando il tasto **Invio**.

Questo tipo di configurazione vi permette di organizzare il vostro ambiente di lavoro in maniera semplice ed efficiente: potete chiamare **Principale** il desktop dove si svolge la vostra attività normale, **Chat** quello dove sono aperte una mezza dozzina di finestre ICQ o IRC, un altro **Giochi**, e vi nascondereste alcune finestre non proprio lavorative... Siete liberi di fare tutto quello che volete!

Per una configurazione più precisa di questi pulsanti, selezionate la voce **Configura...** del menu a scomparsa che abbiamo visto prima. Vedrete comparire la seguente finestra:

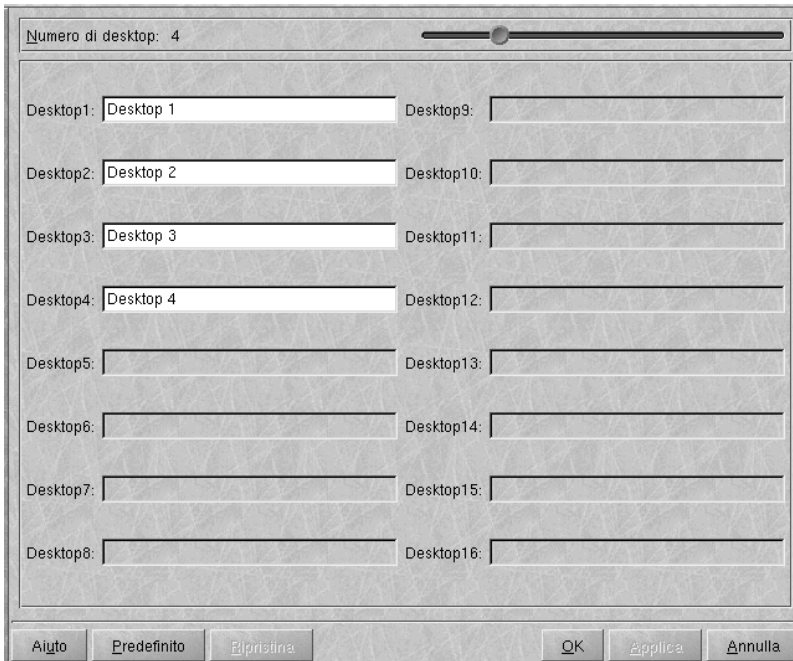


Figura 9-19. Configurazione dei desktop virtuali

che vi permette di cambiare il numero di desktop virtuali presenti nel vostro ambiente di lavoro e, al tempo stesso, di cambiare i loro nomi. Cliccate su **OK** quando sarete soddisfatti delle vostre modifiche.

Attività relative a Internet

Il vostro sistema Linux può essere usato per accedere al World Wide Web. Come connettersi a Internet è un argomento sul quale non ci soffermeremo adesso, poiché è trattato in un altro capitolo, ma vi mostreremo come usare vari strumenti di *KDE* a tale scopo.

Navigare nella Rete

Per il vostro *web surfing* potete usare *Netscape*, che è incluso nella distribuzione Linux Mandrake. Sappiate, tuttavia, che avete a vostra disposizione un altro navigatore web molto più completo e - siamo convinti - più stabile: lo avete già utilizzato, poiché si tratta sempre del file manager di *KDE*, *Konqueror*!

Lanciate *Konqueror*, ad esempio cliccando sull'icona della vostra directory Home, non fa differenza. Immediatamente al di sotto della barra degli strumenti potete vedere il campo relativo al percorso: forse avete notato che in questa casella viene sempre riportata la directory in cui vi trovate. Adesso spostate il cursore del mouse in questo campo: cancellate tutto quello che contiene, usando il tasto Backspace o Canc, poi digitate `www.portalux.com`, o un qualsiasi altro indirizzo di un sito web, infine premete il tasto Invio.

Pochi secondi dopo (sempre che siate connessi a Internet) vi troverete in uno dei più famosi portali Linux! Esplorare il web con *Konqueror*, scoprirete che è un navigatore eccellente, ricco di funzionalità.

Gestione dei segnalibri

Come qualsiasi altro navigatore web, *Konqueror* vi permette di creare, riutilizzare e organizzare un insieme di segnalibri: scorciatoie che vi permettono di accedere direttamente ai siti web visitati con maggior frequenza.

Aggiungere un preferito alla lista è molto semplice: mentre state visitando una pagina web scegliete **Segnalibri** nella barra dei menu, poi **Aggiungi un segnalibro**. Se volete potete organizzare i vostri segnalibri in directory, qui chiamate "cartelle". Scegliete **Nuova cartella**, inserite il nome che preferite, e questo è tutto! Potete accedere a ogni cartella che avete creato tramite il menu **Segnalibri**, cliccando sul suo nome. Notate che ciascuna di esse vi offre la possibilità di aggiungere segnalibri, o di creare ulteriori sotto-cartelle.

Se volete riorganizzare i vostri segnalibri, o cancellarne qualcuno, allora selezionate **Modifica i segnalibri**: comparirà una finestra simile a quelle di *Konqueror*, dove ciascuna cartella è rappresentata come una directory, e ciascun preferito come un file: potete cancellarli o spostarli come se si trattasse di file.

Un'ultima osservazione: come potrete vedere, avete anche accesso ai segnalibri di *Netscape*, così non andrà perduto il database di segnalibri accumulato con pazienza. Ma non potete aggiungere segnalibri a *Netscape* da *Konqueror*, e neppure modificare quelli esistenti.

Scaricare file

Quasi sicuramente, prima o poi avrete la necessità o il semplice desiderio di scaricare qualche file da Internet, in altre parole prelevare uno o più file da “qualche posto” per salvarli sul vostro disco rigido.

Anche in questo caso *Konqueror* è lo strumento che fa per voi, non fa differenza che i file da scaricare si trovino su un sito Web o su un sito FTP. Per maggior comodità, ricorreremo a questo accorgimento: divideremo la finestra in due. Nella barra dei menu, selezionate **Finestra**, poi cliccate su **Dividi la vista alto/basso**. Come vedrete, il riquadro di destra verrà diviso in due parti, che mostrano lo stesso contenuto: avete diviso la finestra in due riquadri identici, ciascuno dei quali dispone di una propria barra degli strumenti.

Cliccate sulla barra di stato del riquadro superiore: quest'ultimo diventerà quello attivo. Nel campo relativo al percorso digitate l'URL del sito web dal quale desiderate scaricare file, ad esempio `http://www.linuxdoc.org/guides.html`. Cliccate sulla barra di stato del riquadro inferiore, poi sull'icona della vostra directory Home: dovreste vedere subito i vostri file e directory personali. Scegliete la directory all'interno della quale volete scaricare i file.

Ora viene la parte più difficile. Trovate il collegamento a qualcosa che può essere scaricato dalla pagina web che avete aperto: nel caso del

nostro esempio, il sito ospita molta documentazione relativa a Linux, dunque dovreste trovare tali collegamenti andando avanti di qualche riga nella lettura della pagina, fino a trovare file etichettati come HTML (tarred and gzipped). Ci siete? Bene. Adesso spostate il cursore del mouse sul collegamento, premete il tasto sinistro e “trascinate”¹ il link nel riquadro inferiore, poi lasciate andare il tasto. Vi verrà chiesto che cosa intendete fare: scegliete **Copia**. Comparirà una finestra con una barra di avanzamento dell’operazione che vi mostrerà la percentuale del file che è stata copiata.

E con questo abbiamo finito! Adesso potete cliccare sul file per visualizzarne il contenuto. Non è stato poi così difficile, vero? La procedura da seguire è la stessa se state scaricando un file da un sito FTP, soltanto ricordatevi di premettere all’indirizzo `ftp://` invece di `http://`.

Se volete chiudere una delle due viste, non dovete far altro che cliccare con il tasto destro del mouse sulla sua barra di stato, e poi scegliere **Rimuovi la vista attiva**.

1. Se non vi ricordate, “trascinare” un oggetto con il mouse significa muovere il mouse continuando a premere il tasto sinistro.

Capitolo 10. Configurazione di una connessione a Internet con DrakNet

Usando *DrakNet* potete configurare con facilità il vostro accesso ai servizi *internet*. *DrakNet* è uno strumento che vi permetterà di connettervi a *Internet* in un certo numero di modi diversi. La prima volta che lancerete *DrakNet* vedrete comparire questo menu (Figura 10-1):

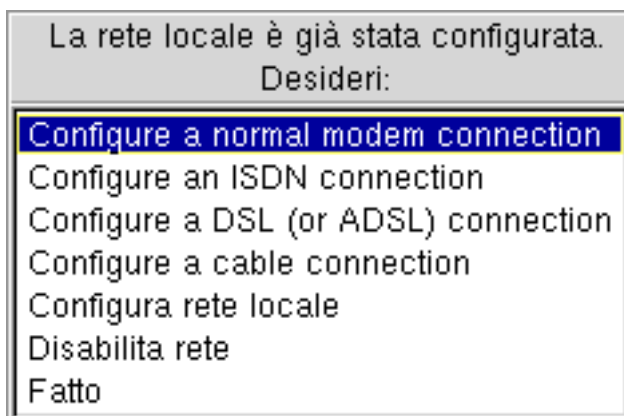


Figura 10-1. Scegliete il metodo di connessione

Connessione ISDN

Se selezionate ISDN, vi verrà chiesto qual è il tipo di connessione ISDN di cui disponete, se viene effettuata per mezzo di una scheda ISDN interna o di un modem ISDN esterno (Figura 10-2):

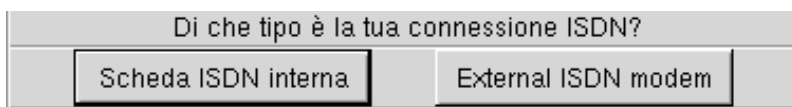


Figura 10-2. Scegliete il tipo di connessione ISDN

Se indicate un scheda ISDN interna, *DrakNet* cercherà di identificarla automaticamente. Sappiate, tuttavia, che il programma è in grado di riconoscere soltanto schede di tipo PCI, e non schede ISDN di tipo ISA o PCMCIA. Se *DrakNet* non riesce a identificare la vostra scheda ISDN, vi verrà richiesto di indicarne una (Figura 10-3):

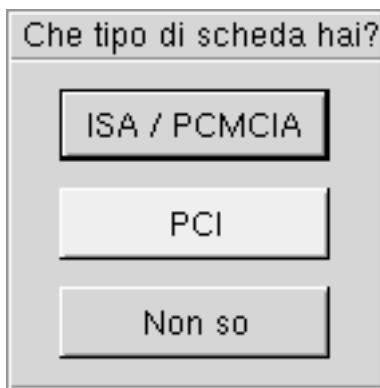


Figura 10-3. Selezione della scheda ISDN

Se avete una scheda ISA, non dovrebbe essere necessario inserire altre informazioni, in quanto *DrakNet* provvederà a effettuare una stima autonoma dei valori corretti; dovrete, in ogni caso, controllare che tali valori siano quelli corretti. Se invece avete una scheda PCMCIA, sarà necessario conoscere tutte le informazioni relative alla scheda, come l'indirizzo di I/O e il valore IRQ. Come ultimo passo, vi verrà proposta una lista di schede ISDN: cercate al suo interno la vostra scheda e selezionatela.

Ora è il momento di indicare un protocollo ISDN. Avete tre scelte a

disposizione: 1TR6, il protocollo usato in Germania; EDSS1, quello usato nel resto d'Europa; mentre il resto del mondo dovrebbe scegliere la voce etichettata come **Resto del mondo** a causa della mancanza di linee in affitto di tipo D-Channel. Una volta stabilito qual è il protocollo, il vostro modem ISDN dovrebbe essere pronto all'uso.

Connessione ADSL e DSL

Se scegliete DSL o ADSL, per prima cosa vi verrà chiesto se vi trovate in Francia o in un'altra nazione. Se vi trovate in Francia, vi verrà chiesto se il vostro modem ADSL è un modem Alcatel o si tratta di un altro modello. Se è un modem Alcatel, selezionate la voce **Alcatel**, altrimenti scegliete **ECI**. Subito dopo vi verrà chiesto di inserire alcune opzioni di configurazione (Figura 10-4):

Per favore riempi o controlla il campo qui sotto	
Nome del provider (es provider.net)	provider.org
Dns 1 del Provider	193.252.19.3
Dns 2 del provider	193.252.19.4
Login dell'account (nome utente)	
Password dell'account	
Conferma Password	
Ok	Cancella

Figura 10-4. Scegliete il modem ADSL

- **Nome del provider:** si tratta del nome di dominio del vostro ISP (ad esempio `provider.net`).

- **Dns 1 del Provider:** questo è il server DNS primario che verrà usato.
- **Dns 2 del Provider:** questo è il server DNS secondario che verrà usato.
- **Login dell'account (nome utente):** il nome utente con il quale accedete al vostro ISP.
- **Password dell'account:** la password che corrisponde al vostro nome utente.
- **Conferma Password:** ripetere la password serve in modo da essere sicuri di averla inserita correttamente.

Dopo che avrete configurato tutti questi campi, *DrakNet* vi chiederà se volete che la connessione venga stabilita al momento del boot. Se rispondete sì, tutte le volte che avviate il computer il vostro sistema sarà connesso a *Internet* senza che sia necessario nessun intervento da parte vostra.

Connessione via cavo

La connessione via cavo è molto semplice. *DrakNet* vi chiederà se avete ricevuto un nome di host dal vostro fornitore di servizi *Internet* via cavo: se la risposta è sì, dovrete comunicare questa informazione al programma. Dato che la connessione via cavo si svolge utilizzando il protocollo DHCP, dopo aver risposto a questa domanda non rimane molto altro da configurare (Figura 10-5):

Per favore inserisci il tuo nome host se lo conosci. Alcuni server DHCP richiedono il nome host per funzionare. il tuo nome host dovrebbe essere un nome pienamente qualificato, come "mybox.mylab.myco.com".			
Nome host	<input type="text" value="mybox.mylab.myco.org"/>		
<input type="button" value="Ok"/>	<input type="button" value="Cancella"/>		

Figura 10-5. Avete un nome di host per la connessione via cavo?

Connessione PPP

Potete usare *DrakNet* anche per configurare un accesso a *Internet* tramite la normale rete telefonica. Nel menu principale selezionate **Configure a normal modem connection**. Subito dopo vi verrà chiesto di indicare la porta COM alla quale è collegato il modem, e poi vi sposterete nello schermo che riguarda le opzioni della connessione (Figura 10-6):


Opzioni di Dialup	
Nome connessione	Connessione 1
Numero telefonico	11.22.33.44
ID di accesso	romeo
Password	*****
Autenticazione	PAP 
Nome dominio	provider.org
Primo server DNS	123.456.789
Secondo server DNS	123.456.788
<div>Ok Cancella</div>	

Figura 10-6. Le opzioni di connessione via rete telefonica di DrakNet

- **Nome connessione:** questo è il nome che sceglierete per la vostra connessione.
- **Numero telefonico:** questo è il numero di telefono che userete per connettervi al vostro ISP.
- **ID di accesso:** questo è il nome utente per accedere al vostro ISP with.
- **Password:** questa è la password relativa al vostro nome utente.
- **Autenticazione:** qui dovete indicare il metodo di autenticazione utenti seguito dal vostro ISP. Può trattarsi di **PAP** (password in semplice testo ASCII), **CHAP** (metodo più sicuro), basato su terminale o su script di connessione. Il vostro ISP dovrebbe avervi già comunicato qual è il metodo da usare (nella maggior parte dei casi

dovrebbe essere PAP o CHAP).

- **Nome dominio:** questo è il nome di dominio del vostro ISP (ad esempio `provider.net`).
- **Primo server DNS:** questo è il server DNS primario che verrà usato.
- **Secondo server DNS:** questo è il server DNS secondario che verrà usato.

Dopo che avrete inserito tutte le informazioni richieste, sarete pronti a collegarvi a *Internet* usando il vostro modem.

Connessione a Internet

Una volta terminata la fase di configurazione, *DrakNet* vi chiederà se volete che provi a collegarsi a *Internet* adesso.

Infatti, una volta che avrete configurato la vostra connessione a *Internet* con *DrakNet*, potete usare *DrakNet* anche per connettervi e disconnettervi da *Internet* (dipende dal vostro tipo di connessione, naturalmente). Inoltre potete usarlo per configurare ulteriormente la vostra connessione, o migliorare una configurazione precedente (Figura 10-7):

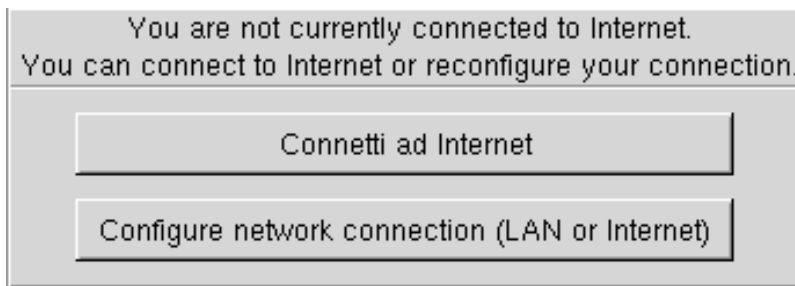


Figura 10-7. Menu principale di *DrakNet*

Capitolo 10. Configurazione di una connessione a Internet con DrakNet

Per tutti i tipi di connessione diversi da quella PPP, in genere verrete connessi al momento del boot. Questo significa che se avete una connessione ADSL, ISDN, o via cavo, voi sarete connessi a *Internet* già al momento di digitare il vostro nome utente, una volta terminato il boot del sistema.

Per le connessioni di tipo PPP le cose non sono altrettanto semplici: dovrete connettervi a *Internet* tutte le volte che sarà necessario. Potete farlo usando *DrakNet* o *Kppp*.

Per connettervi con *DrakNet* selezionate la voce **draknet** del menu "Configurazione/Rete". Una volta in esecuzione, *DrakNet* vi permetterà di connettervi a *Internet* premendo il pulsante **Connect to Internet**. A questo punto, *DrakNet* eseguirà *Kppp* o *gppp*, oppure tenterà di connettersi in modalità "basica", caratteristica in genere riservata agli esperti e all'eventualità che sul vostro sistema non sia stato installato nessuno degli altri programmi di connessione PPP.

Per connettervi con *Kppp* selezionate la voce **Internet Dialer** nel menu "Rete/Accesso remoto". *Kppp* verrà eseguito e vi chiederà quale connessione deve effettuare. Selezionate il nome del provider dalla lista, e il programma completerà i campi **Nome utente** per l'accesso e **Password** per voi, inserendo le informazioni necessario. A questo punto, non dovete far altro che cliccare sul pulsante **Connettiti**, e *Kppp* comincerà a comporre il numero telefonico.

E con questo abbiamo finito! Adesso potete connettervi a *Internet* senza problemi!

Capitolo 11. Applicazioni grafiche specifiche di Mandrake

Questo capitolo descrive le applicazioni scritte specificamente per **Linux-Mandrake**, una distribuzione che semplifica molto l'uso del sistema, evitando quasi del tutto l'impiego della riga di comando. :-)

Non tutte le applicazioni disponibili saranno descritte in questo capitolo, alcune di esse saranno descritte in capitoli dedicati: *HardDrake: configurazione hardware*, pag. 205, *Aggiornamento dei pacchetti installati*, pag. 200 nel *Gestione dei pacchetti*, pag. 191, *Introduzione alla gestione dei pacchetti*, pag. 191 nel *Gestione dei pacchetti*, pag. 191.



Figura 11-1. L'icona DrakConf

L'immagine seguente mostra la finestra che si attiva quando cliccate sull'icona *DrakConf* del desktop (Figura 11-1).



Figura 11-2. La finestra principale di DrakConf

Per aiutarvi ad identificare i vari strumenti, qui sotto troverete una tabella avente la stessa disposizione della finestra principale di *Drak-Conf* che riporta tutte le applicazioni e i riferimenti alle corrispondenti sezioni del manuale.

<i>XFDrake :</i> Modifica delle impostazioni hardware del vostro monitor, pag. 155	<i>Xdrakres :</i> Cambiare la risoluzione del vostro schermo, pag. 153	<i>Userdrake :</i> Gestione degli utenti sul vostro sistema, pag. 167	<i>DrakBoot ,</i> pag. 156
<i>DrakFont :</i> gestione delle fonti disponibili sul vostro sistema, pag. 161	<i>DrakGW :</i> Configurazione della vostra macchina come gateway, pag. 188	<i>Configurazione</i> di una connessione a Internet con DrakNet, pag. 143	<i>draksec :</i> impostazione del livello di sicurezza, pag. 163
<i>DrakXServices</i> Configurazione dei servizi da caricare all'avvio del sistema, pag. 176	<i>HardDrake :</i> configurazione hardware, pag. 205	<i>KeyboardDrake</i> Modifica della configurazione della vostra tastiera, pag. 165	<i>Aggiornamento</i> dei pacchetti installati, pag. 200 nel Gestione dei pacchetti, pag. 191
<i>MouseDrake :</i> Installazione di un nuovo mouse, pag. 164	<i>PrinterDrake :</i> Configurazione della stampante, pag. 188	<i>Introduzione alla</i> gestione dei pacchetti, pag. 191 nel Gestione dei pacchetti, pag. 191	

Tabella 11-1. Rassegna rapida degli strumenti grafici di Mandrake

Xdrakres: Cambiare la risoluzione del vostro schermo

Questo semplice strumento vi permette di cambiare la risoluzione video del vostro schermo, se quella che avete configurato al momento dell'installazione non è più adatta alle vostre necessità attuali. La prima finestra vi consente di scegliere fra le diverse modalità (risoluzioni) e profondità video (numero dei colori) disponibili sul vostro sistema. Scegliete semplicemente le modalità che desiderate e cliccate sul pulsante OK.

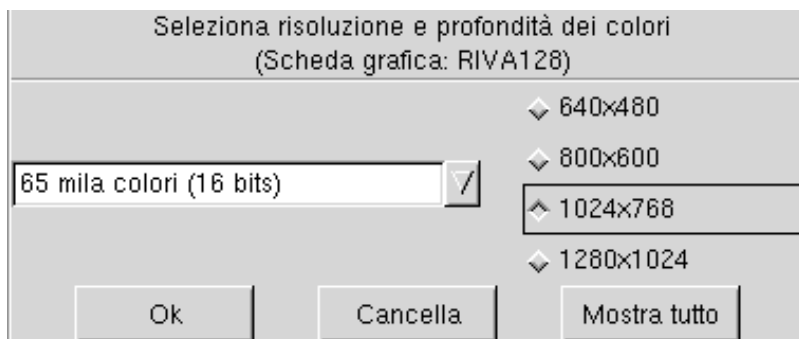


Figura 11-3. Scelta di una nuova risoluzione video

Successivamente, una nuova finestra di dialogo vi chiederà se desiderate verificare il funzionamento delle nuove opzioni o meno (Figura 11-4). È fortemente consigliato farlo, perché nel caso qualcosa non funzioni sarà più difficile in seguito tornare ad un ambiente di lavoro grafico funzionante.

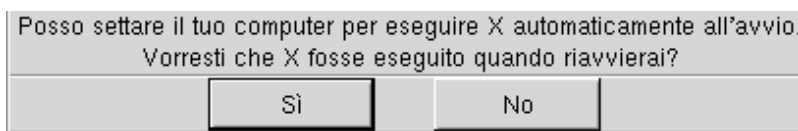


Figura 11-4. Verifica della nuova modalità video

Alla fine della riconfigurazione, una finestra di dialogo potrebbe avvertirvi che è necessario far ripartire il *Kum* per attivare i cambiamenti effettuati. Se lo desiderate, cliccate sul pulsante **OK**, altrimenti cliccate su **Cancel**, in quest'ultimo caso i cambiamenti saranno attivati dopo che sarete usciti e rientrati di nuovo in *KDE*.

XFDrake: Modifica delle impostazioni hardware del vostro monitor

Si tratta di un programma più avanzato rispetto a *Xdrakres*: mentre il secondo permette soltanto di cambiare risoluzione e profondità, *XF-Drake* offre un menu per installare un nuovo monitor o cambiare la scheda video in uso. Infatti *Xdrakres* è solo una delle tante opzioni proposte da *XFDrake*.

Cambiare Monitor

Questa opzione vi mostrerà un menu con marche e modelli dei monitor più diffusi. Per prima cosa, espandete la sezione che corrisponde alla marca del vostro schermo, quindi scegliete il modello in uso.

Cambia scheda video

Seguite lo stesso principio, scegliendo marca e modello della vostra scheda video.

Cambia risoluzione

Questa opzione attiva semplicemente *Xdrakres*: *Cambiare la risoluzione del vostro schermo*, pag. 153.

Ricerca automatica delle risoluzioni

Quando cliccate su questa opzione, il programma proverà molte risoluzioni sul vostro schermo. Questo è il motivo per cui lo vedrete lampeggiare diverse volte. Quindi vi mostrerà la finestra principale di *Xdrakres* Figura 11-3 con tutte le modalità disponibili sul vostro sistema.

Mostra informazioni

Si tratta di una semplice finestra che ricapitola le scelte riguardo l'hardware,

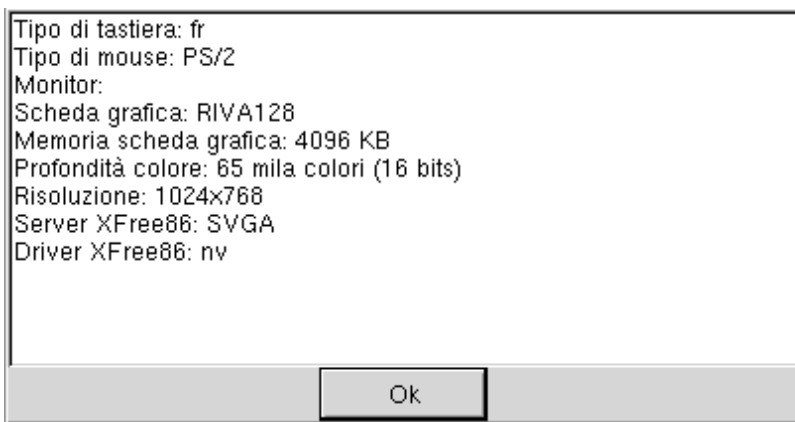


Figura 11-5. La finestra di informazione XFree86

Nuovo test

Si raccomanda di eseguire un test finale della vostra configurazione prima di chiudere *XFree86*, questo vi metterà al riparo

da problemi quando riavvierete il server grafico

DrakBoot

Sono disponibili tre applicazioni che vi permettono di formattare i floppy disk e di definire il modo in cui il vostro sistema si avvierà.

Formattazione di un floppy disk: `drakfloppy`

Questo programma *KDE* vi permette di formattare i floppy disk in *DOS* o nel formato *ext2fs*.

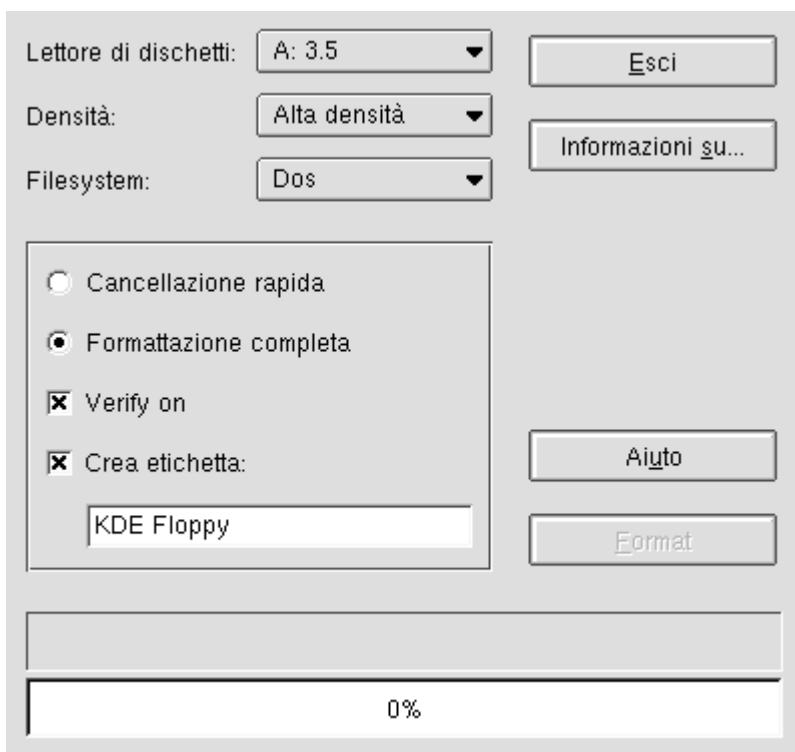


Figura 11-6. La finestra drakfloppy

Scegliete tutti i parametri, inserite il floppy nell'unità disco¹, e cliccate su **Format**.

Creazione di un disco di avvio

1. questo programma usa la convenzione del *DOS* per etichettare i lettori di dischi floppy, A: corrisponde al primo drive floppy, e così via.

Questo programma vi permette di creare un disco di avvio, e di avere così un disco di sicurezza che vi consentirà di far girare alcune utilità per la manutenzione del vostro sistema in caso di gravi malfunzionamenti.

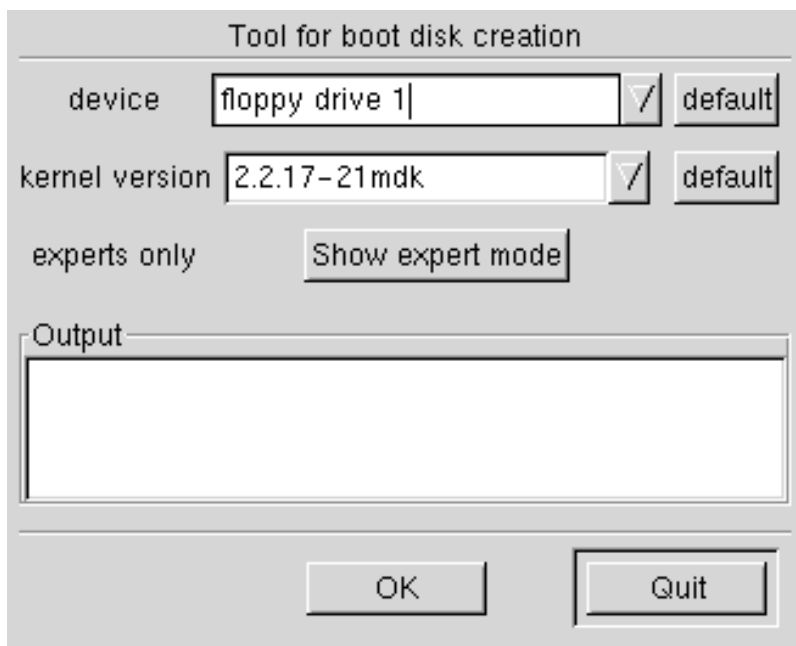


Figura 11-7. Come creare un disco di avvio

Se avete bisogno di creare un disco di avvio, dovete scegliere tre parametri:

1. Il drive di destinazione: usate `/dev/fd0` per il primo lettore di floppy (`/dev/fd1` per il secondo).
2. La versione del kernel, di solito è meglio lasciarla così com'è.
3. Solamente per utenti esperti, potete scegliere di aggiungere moduli kernel al floppy disk, in modo che la vostra rete o il sistema

audio risultino disponibili quando lanciate il sistema dal floppy disk di sicurezza.

Una volta selezionati tutti i parametri, inserite nel lettore un dischetto vergine (non necessariamente formattato) e cliccate su **OK**. Quando la formattazione è finita, proteggete il disco dalla scrittura, etichettatelo e provatelo. Quando vi sembra che tutto funzioni, riponetelo in un luogo sicuro.

Configurazione di LILO/GRUB

Attenzione

Un uso errato di questo strumento può rendere il sistema inutilizzabile. Usatelo solo se sapete quello che state facendo, oppure se avete già preparato un disco di boot.

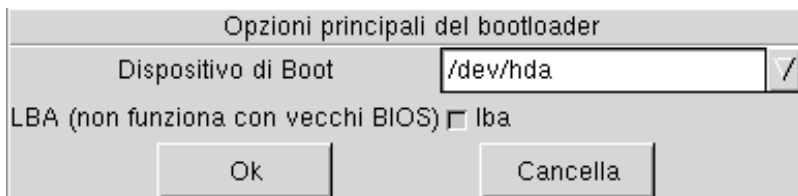


Figura 11-8. Scelta del dispositivo di avvio

Questo programma vi permette di mettere a punto il vostro caricatore di boot, sia esso *LILO* o *GRUB*. Dopo aver scelto il dispositivo di avvio² (Figura 11-8), avrete a disposizione una lista di tutte le possibilità di-

-
2. La scelta predefinita è di solito quella più adatta, consultate tuttavia *Convenzioni riguardo i nomi di dischi e partizioni*, pag. 47 nel *Dischi e partizioni*, pag. 43

sponibili al momento dell'avvio del sistema (Figura 11-8). Cliccando su una delle scelte disponibili sarete in condizioni di modificarne i parametri (di solito nome e dispositivo del filesystem radice, fra gli altri) oppure di eliminarla. Le ultime due linee del menu vi permettono di aggiungere (Add) una nuova voce, salvare i cambiamenti effettuati e uscire.

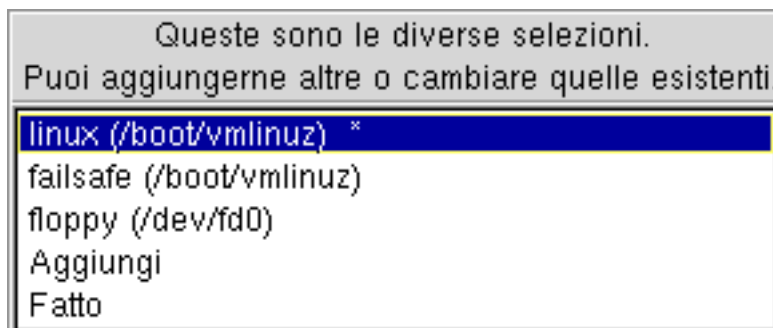


Figura 11-9. Scelte possibili al momento del boot

DrakFont: gestione delle fonti disponibili sul vostro sistema

Questo programma vi permette di rivedere le diverse famiglie di caratteri, stili e dimensioni disponibili nel vostro sistema.

La finestra principale (Figura 11-10) visualizza anche l'aspetto di tutte le combinazioni possibili.

DrakFont

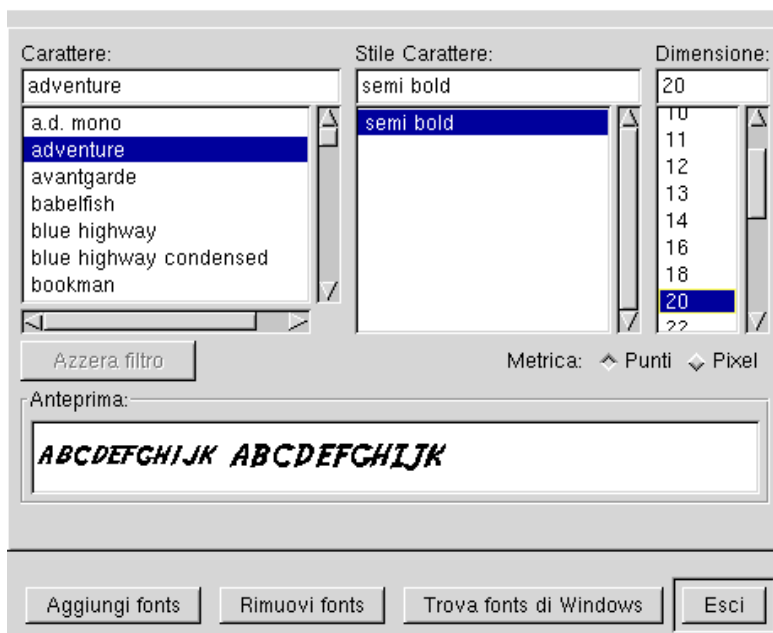


Figura 11-10. La finestra principale di DrakFont

Questo strumento vi permette inoltre di aggiungere eventuali set di caratteri che avete scaricato, per esempio, da *Internet*, o di rimuoverne per salvare spazio su disco. Ma la caratteristica più interessante è forse quella che vi permette di usare i tipi di caratteri disponibili in qualunque altra applicazione all'interno dell'installazione di *Windows*. Basterà cliccare su **Get Windows fonts** per avere l'elenco di tutti i caratteri disponibili su tutte le partizioni *Windows*. Potrete poi scegliere di installare tutti o solo alcuni di questi set di caratteri.

Suggerimento: Per selezionare un insieme di caratteri cliccate

sulla prima fonte che volete selezionare, spostatevi quindi sull'ultima da selezionare e cliccate su questa tenendo premuto il tasto **Shift**. Per selezionare singoli tipi di caratteri, tenete premuto il tasto **Ctrl** mentre cliccate.

draksec: impostazione del livello di sicurezza

Avete a disposizione un'interfaccia grafica per *MSEC*, chiamata *draksec*. Vi si può accedere attraverso *DrakConf*, e permette di cambiare il livello di sicurezza del vostro sistema.

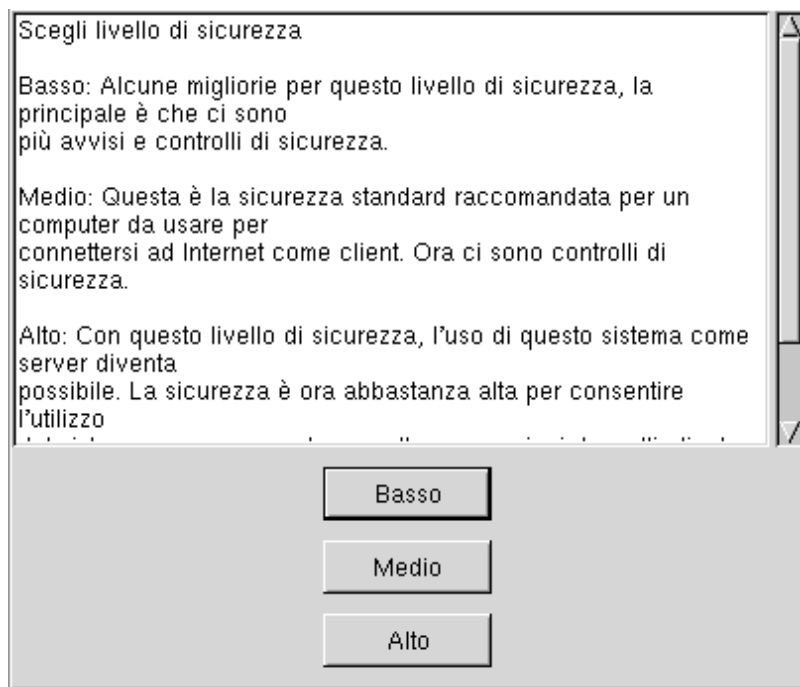


Figura 11-11. Scelta del livello di sicurezza del vostro sistema

Cliccate semplicemente sul pulsante corrispondente al livello di sicurezza desiderato, l'effetto sarà immediato. Perciò vi consigliamo di leggere con attenzione l'aiuto in linea per conoscere cosa comporta uno specifico livello di sicurezza per voi e per i vostri utenti.

MouseDrake: Installazione di un nuovo mouse

La finestra di dialogo Figura 11-12 vi permette di installare un altro mouse (nel caso in cui il dispositivo di puntamento che state usando sia diverso da quello prescelto al momento dell'installazione) in modo molto semplice.

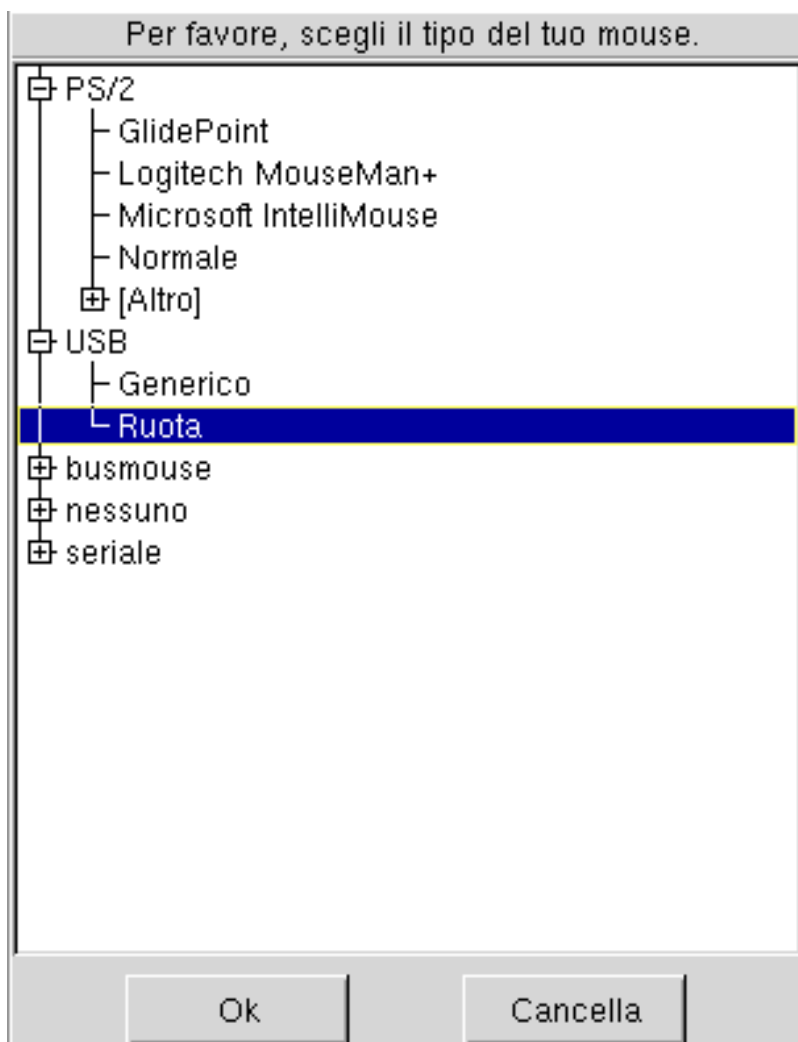


Figura 11-12. Scelta di un mouse diverso

I cambiamenti effettuati diventano attivi subito dopo aver cliccato su OK.

KeyboardDrake: Modifica della configurazione della vostra tastiera

Questa finestra di dialogo Figura 11-13 vi permette di definire facilmente una diversa disposizione della tastiera, nel caso in cui la tastiera che state usando sia diversa da quella scelta al momento dell'installazione.



Figura 11-13. Scelta di una diversa configurazione di tastiera

I cambiamenti effettuati si attivano subito dopo aver cliccato su OK.

Userdrake: Gestione degli utenti sul vostro sistema

Userdrake è un programma di utilità per **Linux-Mandrake** che permette all'amministratore di sistema di aggiungere facilmente nuovi utenti al sistema, rimuoverne altri, modificare utenti di gruppi, e gestire allo stesso modo interi gruppi

Qui ci occuperemo unicamente degli utenti, la gestione dei gruppi è molto simile.

L'interfaccia

Lanciando *Userdrake* si attiverà la finestra principale (Figura 11-14), che mostra l'elenco degli utenti attualmente riconosciuti dal sistema. Potete spostarvi dagli utenti ai gruppi selezionando **View**→**View groups**.

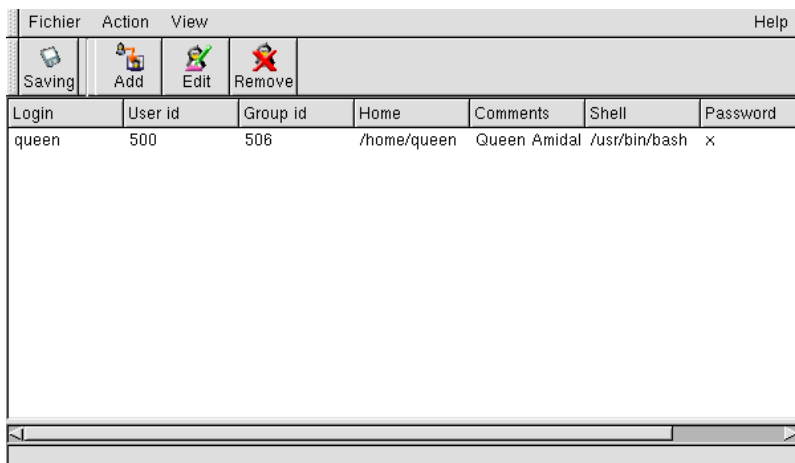


Figura 11-14. La lista degli utenti in Userdrake

La disposizione della finestra è standard, i comandi che corrispondono ai tre bottoni **Add**, **Edit** e **Remove** sono accessibili anche dal menu **Action**.

Potete fare tutti i cambiamenti che volete, gli effetti sul vostro database degli utenti saranno attivati solo dopo aver premuto il pulsante **Saving**. Potete tornare indietro al database utenti corrente in ogni momento andando alla voce del menu **File**→**Reload**

Creazione di un nuovo utente

Al momento dell'installazione abbiamo già creato l'utente standard **Queen Amidala**, e adesso abbiamo bisogno di creare un nuovo utente, **Darth Vader**, e di renderli entrambi membri del gruppo **urpmi**, in modo che entrambi possano installare pacchetti senza conoscere la password di **root** .

Cliccate sul pulsante **Add**, si aprirà la finestra di dialogo per aggiungere un nuovo utente (Figura 11-15). Il solo campo richiesto è il *login*, potete anche aggiungere un commento, di solito nome e cognome dell'utente

The image shows a graphical user interface for adding a new system user. It features a tabbed interface with three tabs: 'Identity', 'Groups', and 'Extended'. The 'Identity' tab is currently active. Below the tabs are five input fields, each with a label and a text box. The labels are 'Login:', 'uid:', 'Comment:', 'Shell:', and 'Home dir:'. The text boxes contain the following values: 'darth', '501', 'Darth Vader (the bad)', '/usr/bin/bash', and '/home/darth'. To the right of the 'uid:' and 'Shell:' fields are small navigation icons (a double arrow and a checkmark, respectively). At the bottom of the dialog, the text 'All is correct' is displayed above two buttons: 'Ok' and 'Cancel'.

Field	Value
Login :	darth
uid:	501
Comment :	Darth Vader (the bad)
Shell:	/usr/bin/bash
Home dir:	/home/darth

All is correct

Ok Cancel

Figura 11-15. Aggiunta di un nuovo utente nel sistema

Adesso vi sono due utenti nel nostro elenco, selezionateli entrambi con il vostro mouse (cliccando sul primo e, muovendo il cursore senza rilasciare il pulsante, sul secondo), e cliccate sul pulsante **Edit**. La finestra di dialogo che appare adesso (Figura 11-16), presenta l'elenco dei gruppi disponibili sulla destra, e l'elenco dei gruppi cui appartengono gli utenti selezionati. Cercate il gruppo `urpmi` sulla destra, atti-

vatelo cliccandoci sopra e cliccate quindi sul pulsante Add fra i due elenchi.

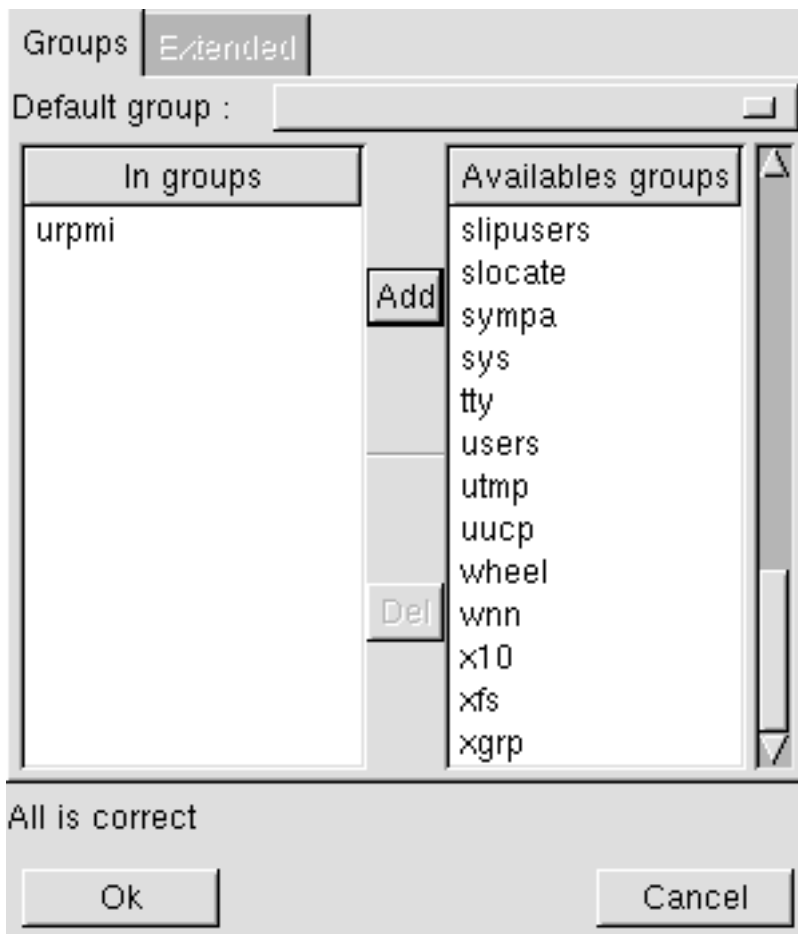


Figura 11-16. Aggiunta di utenti a un gruppo

Nota: Tutte le finestre di dialogo in *Userdrake* hanno un breve messaggio in cima ai pulsanti. Di solito dice All is correct, ma

nel caso abbiate scelto qualcosa di ambiguo o non permesso, questo messaggio vi avvertirà.

Dopo aver premuto su OK, potete controllare sull'elenco degli utenti che l'ultimo campo **Groups** contenga effettivamente il gruppo **urpmi**.

Altre caratteristiche

La finestra di dialogo relativa ai parametri (Figura 11-17), cui si può accedere attraverso **View→Edit Parameters (Ctrl-P)**, vi permette di modificare il modo in cui gli elenchi sono mostrati e altre opzioni.

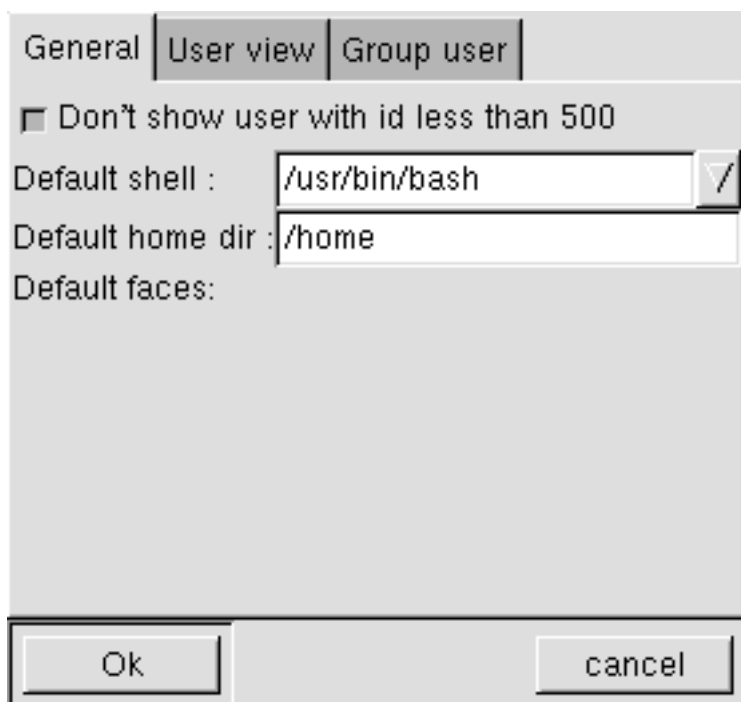


Figura 11-17. La finestra dei parametri Userdrake

Prima di tutto, gli utenti il cui UID è inferiore a 500 sono utenti virtuali usati dal sistema e non vanno considerati come utenti reali. Qui potete scegliere di mostrarli o meno nell'elenco degli utenti. Questa finestra di dialogo vi permette anche di scegliere alcune opzioni predefinite per i nuovi utenti.

La tabella che segue, **User view** (Figura 11-18), vi permette di scegliere i campi da mostrare nell'elenco degli utenti. Semplicemente, dovete disattivare il pulsante d'opzione associato ai campi ai quali non siete interessati. La tabella **Group view** ha lo stesso scopo.

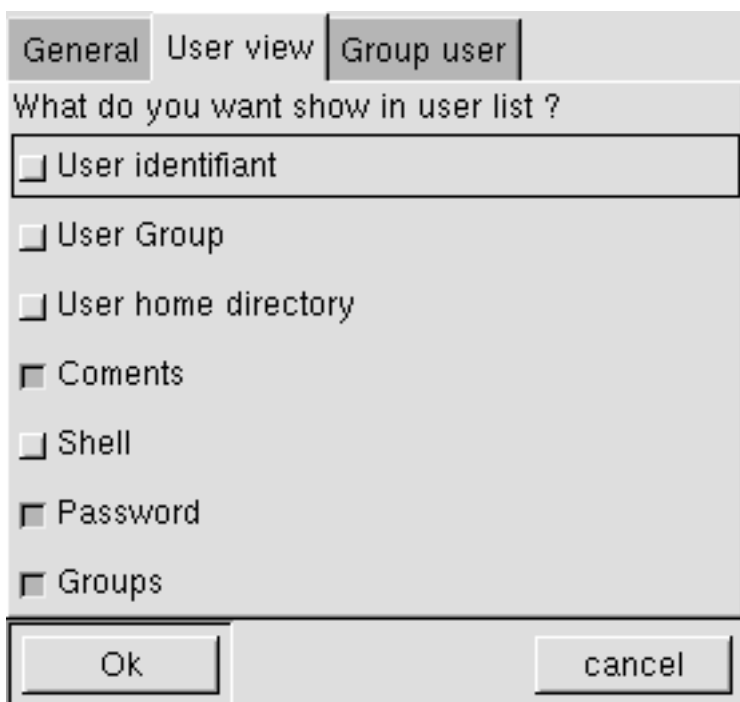


Figura 11-18. I parametri visibili agli utenti di Userdrake

Nota: Quando selezionate più utenti e cliccate il pulsante Edit, se i gruppi a cui appartengono sono diversi, allora l'aspetto sarà leggermente diverso (Figura 11-19): in questo caso, solo l'utente Darth Vader è un membro del gruppo audio, allora la voce audio appare in grigio chiaro in entrambe le liste.

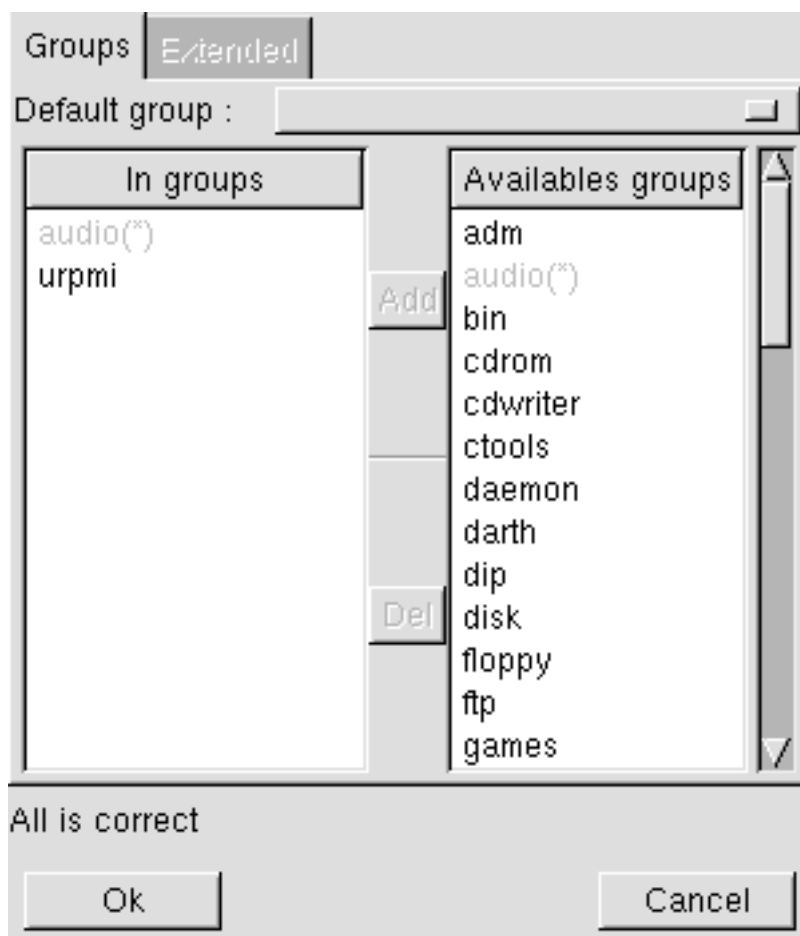


Figura 11-19. I gruppi sono differenti per due utenti

DrakXServices: Configurazione dei servizi da caricare all'avvio del sistema

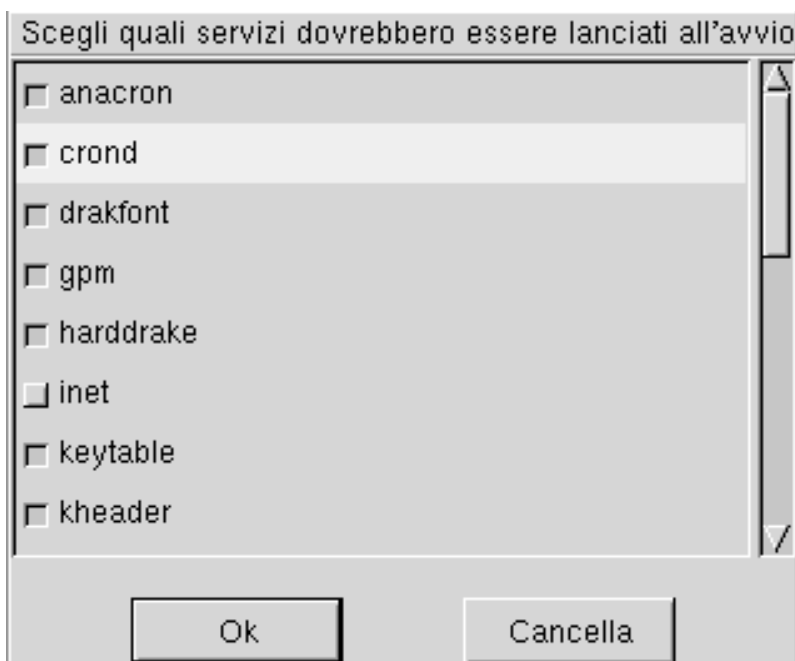


Figura 11-20. Scelta dei servizi disponibili all'avvio del sistema

Questo semplice strumento vi permette di controllare i servizi che saranno disponibili al momento dell'avvio del sistema³. Cliccate sui pulsanti di opzione corrispondenti a quei servizi che desiderate offrire. Se non avete idea di che cosa faccia un particolare servizio, spostate il cursore del mouse sul nome del servizio, apparirà un breve testo di spiegazione

3. Di solito *airunlevel* 3 e 5

menudrake: personalizzazione dei vostri menu

Per aiutarvi a gestire il menu principale, **Linux-Mandrake** vi fornisce un editor di menu completamente nuovo che garantirà che tutti i menu di tutti gli ambienti desktop (come *KDE* o *GNOME*) siano coerenti fra loro.

Quando lanciate *menudrake*, per prima cosa questi controlla la struttura del vostro menu attuale e ve la mostra. La finestra principale (Figura 11-21) è divisa in due parti: il menu vero e proprio sulla sinistra, sulla destra appare una scheda relativa alla voce del menu evidenziata.

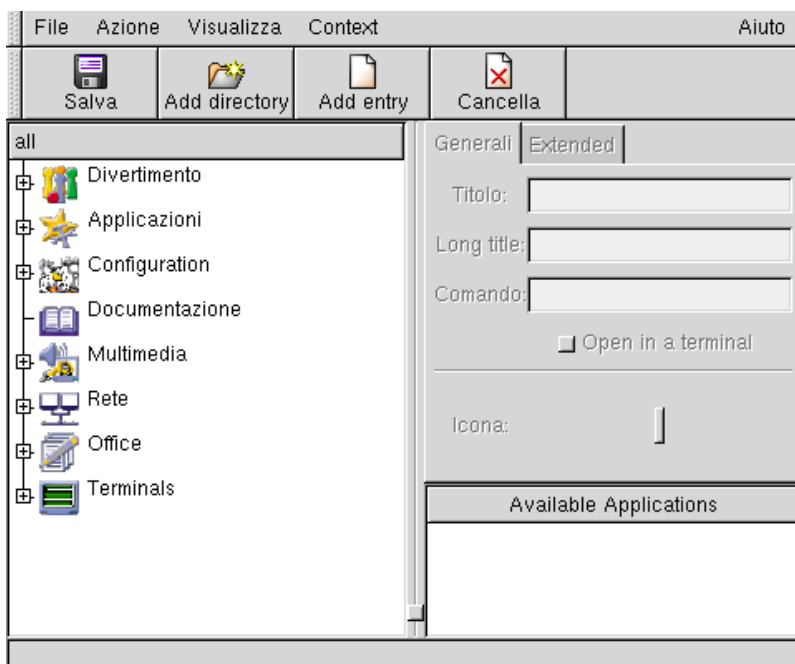


Figura 11-21. La finestra principale di menudrake

Potete cliccare sul segno + dell'albero per vedere il contenuto delle directory collegate, su quello - per nascondere.

Attenzione

Potete vedere nel vostro albero delle voci che non appaiono realmente nel vostro menu. Si tratta, infatti, di directory vuote, che non vale la pena mostrare.

Aggiunta di una nuova voce al menu

Questa operazione dovrebbe essere necessaria molto raramente, in quanto in **Linux-Mandrake** le applicazioni grafiche sono già presenti con una voce di menu. Comunque, potreste desiderare di aggiungere una voce di menu relativa a un pacchetto compilato da voi, o per un programma del tipo a terminale. Immaginate di voler controllare l'uso del disco relativo alla vostra home directory attraverso una voce di menu in Applicazioni+Monitoring.

Selezionate la directory **Monitoring**, e cliccate su **Add entry** nella barra strumenti. Apparirà una voce chiamata **Application 1**, modificatela per renderla come la volete. Per prima cosa cambiate il titolo per indicare "Home usage", questo è il nome che apparirà sul menu. Poi aggiungete un **Long menu**, se lo desiderate, questo è quanto apparirà sulla nota esplicativa. "mostra la dimensione della vostra home directory". Infine dovete fornire il comando che deve essere eseguito dal sistema (**Command:**): "**du -shc**". Non dimenticate di marcare l'opzione **Open in a terminal**, dato che **du** non è un'applicazione grafica.

Se lo desiderate, potete anche scegliere un'icona per la vostra voce dall'elenco che otterrete cliccando sull'icona stessa. Questo è come dovrebbe apparire ora la vostra finestra (Figura 11-22). Se siete soddisfatti del risultato, cliccate sull'icona **Save**.

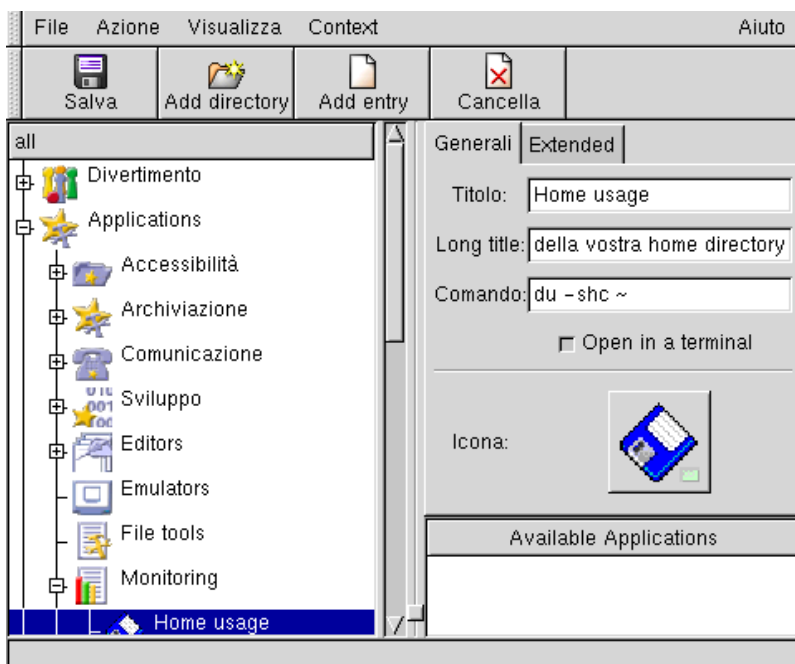


Figura 11-22. Aggiunta di una nuova voce di menu con menudrake

Suggerimento: Nel caso in cui abbiate fatto confusione nei vostri menu e vogliate tornare allo stadio precedente, potete andare a File→Reload user config (**Ctrl+R**) (ricarica il menu salvato l'ultima volta) o File→Reload system menu per tornare indietro ai menu originali come erano all'installazione del sistema.

Alla fine, per attivare i vostri cambiamenti, cliccate su File→Update (**Ctrl+U**) aggiorna la voce di menu, e voilà, complimenti! Adesso potete testare il vostro lavoro andando al menu vero e proprio e lanciando la vostra nuova creazione.

Nota: A seconda del window manager che usate di solito, i cambiamenti sul vostro menu possono risultare immediati o meno. In certi casi, potreste aver bisogno di uscire dal desktop e rientrare di nuovo perché i cambiamenti abbiano effetto.

Caratteristiche avanzate

Il Contextmenu

La voce che abbiamo appena aggiunto al menu sarà adesso disponibile in tutti i menu dei vari ambienti grafici. È anche possibile fare modifiche a uno specifico menu, cambiando il contesto (Context) nel quale state lavorando. Ad esempio, se volete aggiungere un'applicazione che dovrebbe essere disponibile solo nel menu di *KDE*, cambiate dal contesto *all* a quello *kde*.

Tutte le voci che si applicano al contesto selezionato compaiono solo in blu nella struttura ad albero sulla sinistra.

Spostare e rimuovere le voci

le voci di *menu Drake* supportano l'opzione drag-and-drop. Ciò significa che potete prendere una voce da una directory e spostarla su un'altra semplicemente cliccando sulla voce e spostandola sulla nuova directory senza alzare il pulsante.

Allo stesso modo, potreste aver notato che ogni volta che rimuovete un'applicazione dal menu, questa appare in “soffitta”: l'elenco *Available applications* sull'angolo in basso a destra. Se voleste nuovamente reinserirla, non dovete far altro che trascinarla di nuovo sulla directory desiderata.

DiskDrake: gestione delle vostre partizioni

Abbiamo già appreso in *Struttura di un disco rigido*, pag. 43 nel *Dischi e partizioni*, pag. 43 qual è lo scopo delle partizioni, e durante l'installazione avete già suddiviso il vostro disco rigido. *DiskDrake* vi permette (con qualche limitazione) di ridimensionare le vostre partizioni, spostarle, etc.

Attenzione

DiskDrake è uno strumento molto potente, e perciò molto pericoloso. Un suo uso scorretto può causare facilmente la perdita dei dati contenuti nel vostro disco rigido. Di conseguenza, siete avvertiti di seguire alcuni accorgimenti prima di usarlo:

1. Fate il backup dei vostri dati: trasferendoli su un altro computer, dischetti ZIP, etc.
2. Salvate la vostra attuale tabella delle partizioni (la tabella che descrive le partizioni conservate nel vostro (o nei vostri) disco rigido su un floppy (si veda *Una nota riguardo il modo esperto: salvare la tabella delle partizioni*, pag. 188).

L'interfaccia

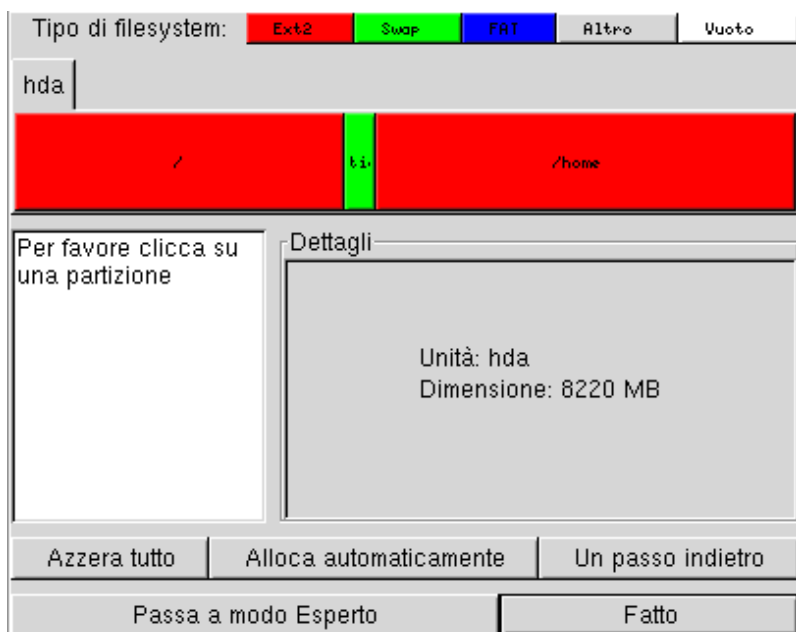


Figura 11-23. La finestra principale di DiskDrake

La finestra principale di *DiskDrake* (Figura 11-23) è divisa in quattro parti:

- In alto viene riportata la struttura del vostro disco rigido (o dei vostri dischi rigidi). Quando lanciate *DiskDrake* viene mostrata la struttura attuale del vostro disco rigido, che sarà aggiornata in tempo reale non appena modificate le vostre partizioni. Notate comunque che i cambiamenti non saranno effettivi fino a che non cliccherete sul pulsante **Fatto**.
- A sinistra potete vedere un menu che si applica alla partizione sele-

zionata attualmente nel diagramma di cui sopra.

- A destra: diverse informazioni utili sulla partizione.
- In basso si trovano dei pulsanti che permettono di effettuare azioni di tipo generale. Notate che il pulsante **Toggle to expert mode** vi permette di accedere a funzioni di livello esperto (e quindi pericoloso!).

In pratica: ridimensionare una vecchia partizione e crearne una nuova

In questa sezione faremo un piccolo esercizio che userà molte delle caratteristiche più utili di questo strumento. Immaginiamo di avere deciso di impiegare la nostra macchina per funzioni di server FTP: scegliamo allora di creare una partizione `/home/ftp` separata per ospitare i file FTP.

Questo è come appare attualmente la partizione `/home` (Figura 11-24), prima di ogni modifica. Scegliamo di ridurre le dimensioni della partizione per creare quella nuova nello spazio così liberato.

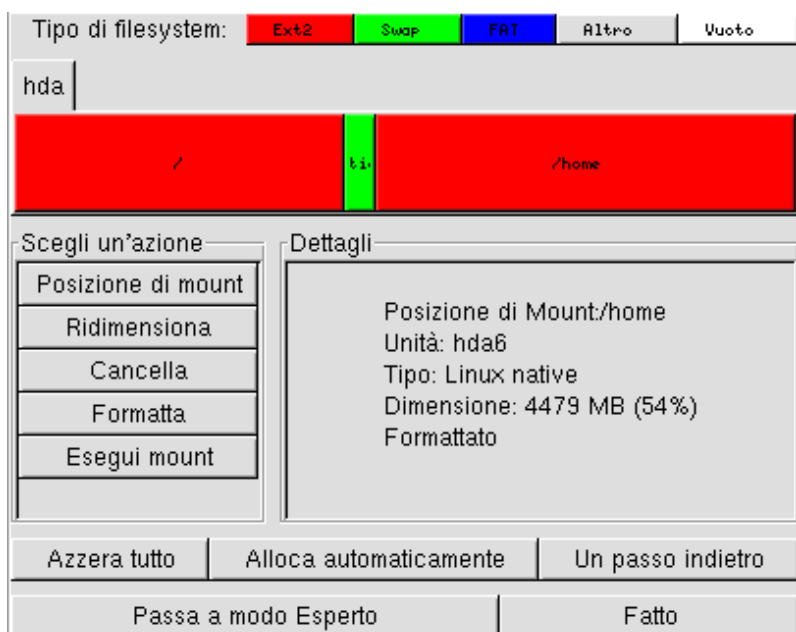


Figura 11-24. La partizione /home prima del ridimensionamento

Come forse avrete immaginato, dovete cliccare sul pulsante **Ridimensiona**. Comparirà una finestra di dialogo (Figura 11-25) dove scegliere una nuova dimensione per la partizione /home.



Figura 11-25. Scelta di nuove dimensioni

Una volta che questo è stato fatto, noterete che la rappresentazione gra-

fica del vostro disco rigido è cambiata, la partizione `/home` è diventata più piccola, ed è apparso uno spazio vuoto sulla destra. Cliccate sullo spazio vuoto e poi sul pulsante **Crea** che appare. Si aprirà una finestra di dialogo (Figura 11-26) dove potete scegliere i parametri della nuova partizione. Cambiate il settore di partenza se volete lasciare dello spazio libero fra le due partizioni `/home` e `/home/ftp`. Per definire la dimensione desiderata, scegliete il filesystem che volete (di solito Linux native) e inserite il punto di mount di quella partizione, nel nostro caso `/home/ftp`.

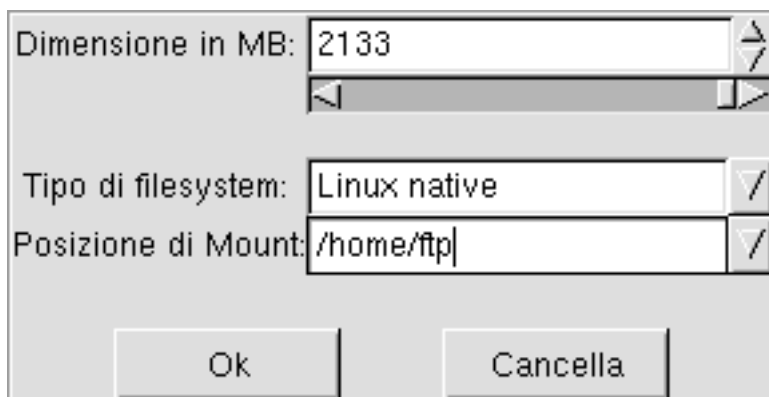


Figura 11-26. Definizione della nuova partizione

La vostra tabella delle partizioni apparirà adesso come quella che segue (Figura 11-27).

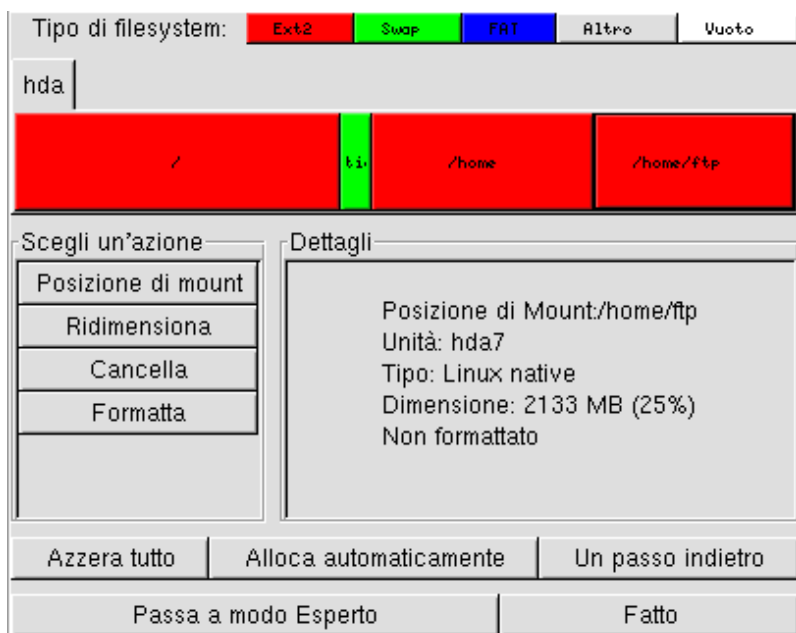


Figura 11-27. la nuova tabella delle partizioni

Attenzione

Fino ad ora non abbiamo realmente modificato la tabella delle partizioni, l'abbiamo solo disegnata e progettata. Ulteriori passaggi renderanno veramente attivi i nostri cambiamenti, così se non avete intenzione di modificare il vostro sistema, cliccate sul pulsante Un passo indietro fino a tornare alla situazione iniziale.

Come ultimo passo sarà necessario formattare (prepararla a ospitare i file) la partizione appena creata: cliccateci sopra, poi cliccate sul pulsante **Format**. Confermate la scrittura della tabella delle partizioni, e poi la formattazione della partizione. Vi potrebbe essere chiesto di riavviare il computer nel frattempo, perchè possa tenere conto dei cambiamenti effettuati.

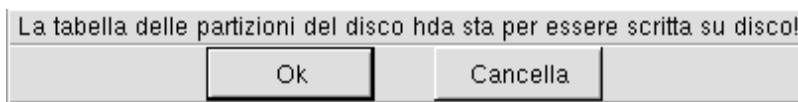


Figura 11-28. Conferma della scrittura della tabella delle partizioni

Una nota riguardo il modo esperto: salvare la tabella delle partizioni

Fra le diverse caratteristiche disponibili, la possibilità di salvare e di ricaricare da file è una delle più interessanti. Questa vi permette di salvare la tabella delle partizioni corrente da un file su disco (floppy ad esempio), e poi ricaricarla nel caso abbiate fatto confusione con la vostra nuova tabella. Ciò può risultare utile fino al momento in cui non avete riformattato le partizioni, in tal caso i dati saranno persi per sempre.

DrakGW: Configurazione della vostra macchina come gateway

Questo semplice strumento configura il vostro sistema in modo che si comporti come una specie di porta per le altre macchine connesse ad esso tramite una LAN. Per fare questo avrete bisogno di una connessione diretta ad *Internet*, come pure di un adattatore di rete connesso alla vostra LAN.

Dopo aver completato questa operazione, tutti i computer della rete potranno accedere a *Internet*.

PrinterDrake: Configurazione della stampante

È uno strumento di base per configurare una stampante. Consultate anche il capitolo *Kups: Installazione di una nuova stampante*, pag. 215.

Capitolo 12. Gestione dei pacchetti

Introduzione alla gestione dei pacchetti

Di tanto in tanto potreste voler cancellare i pacchetti che non usate più, o installarne di nuovi da un CDROM, da una directory o da qualche sito su Internet. Potete fare tutte queste cose con un unico strumento:

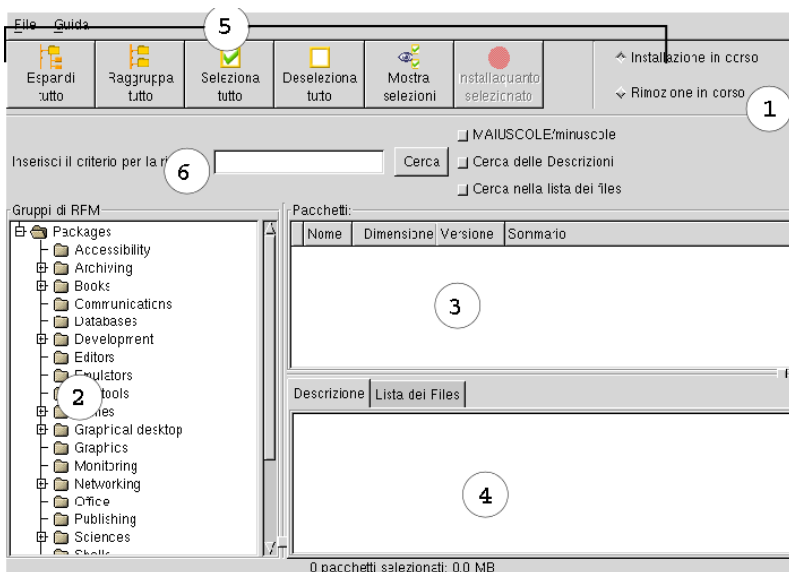


Figura 12-1. La finestra principale di RpmDrake

Componenti di RpmDrake

I componenti evidenziati sono:

1. Questi pulsanti vi permettono di scegliere fra le due azioni possibili: “installare” (cioè aggiungere al sistema) o “disinstallare” (cioè cancellare dal sistema) i pacchetti.
2. Qui potete vedere una struttura gerarchica contenente tutti i gruppi di pacchetti installati o pronti da installare (a seconda di quello che state facendo, disinstallazione o installazione). Cliccate sul nome di un gruppo per vedere i pacchetti che esso contiene.
3. Quando selezionate un gruppo di pacchetti, è qui che saranno elencati i pacchetti che esso contiene. Per ottenere una breve descrizione di un pacchetto è sufficiente cliccare sul suo nome.
4. Qui è dove sarà mostrata la descrizione del pacchetto selezionato.
5. Qui avete a disposizione dei pulsanti per compiere alcune azioni (da sinistra a destra):

Espandi struttura

Come potete vedere, i gruppi di pacchetti sono organizzati in una struttura ad albero, come directory: potete espandere un ramo cliccando sul + vicino al suo nome. Questo pulsante, invece, espande tutti i rami.

Raggruppa struttura

Al contrario del precedente, questo pulsante “chiuderà” tutti i rami.

Seleziona tutti

Questo pulsante seleziona tutti i pacchetti, ignorando ogni selezione fatta in precedenza.

Deseleziona tutti

Questo pulsante deselecta tutti i pacchetti, ignorando ogni selezione fatta in precedenza.

Mostra selezionati

Mostra solo i pacchetti che avete selezionato.

Installa (o disinstalla) selezionati

Questo pulsante è quello che dovete usare per compiere effettivamente l'azione desiderata: installare o disinstallare i pacchetti selezionati.

- Infine, potete cercare un pacchetto: digitate qui alcuni caratteri del suo nome o della sua funzione, quindi cliccate su **Cerca**.

Scelta dei pacchetti

La scelta dei pacchetti è molto facile. Selezionate un gruppo cliccando sul suo nome; saranno quindi mostrati nella lista i pacchetti disponibili in quel gruppo:

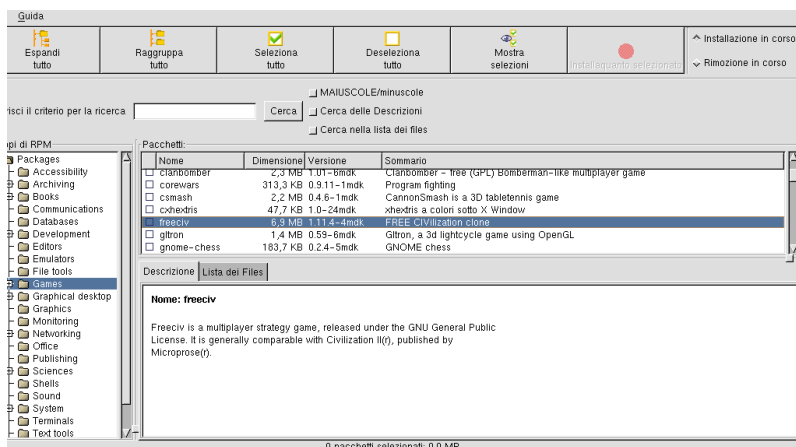


Figura 12-2. Pacchetti disponibili in un gruppo

A sinistra di ogni pacchetto potete vedere un quadratino: basta cliccare su di esso e il pacchetto sarà selezionato. Ad esempio, nella lista seguente noi abbiamo selezionato *freeciv* e *gnuchess* :

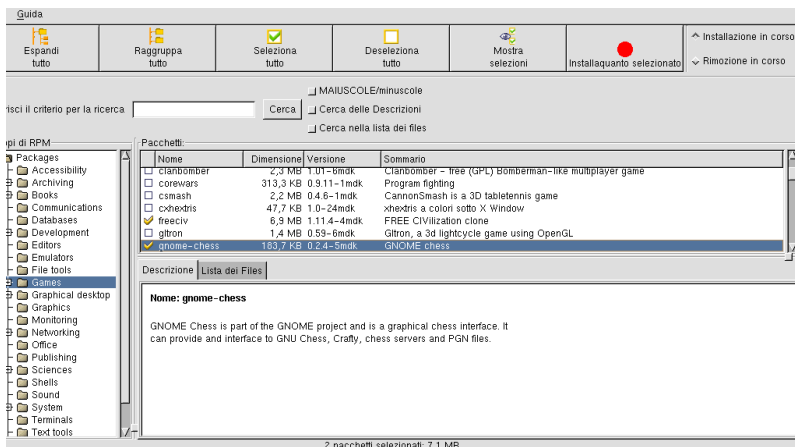


Figura 12-3. Scelta dei pacchetti

Notate la barra di stato in fondo alla finestra: indica quanti pacchetti avete selezionato e la loro dimensione totale.

Installazione di nuovi pacchetti

RpmDrake vi permette di installare nuovi pacchetti contenuti in file RPM che possono trovarsi in luoghi diversi.

Impostare il supporto

Per installare nuovi pacchetti dovete indicare a *RpmDrake* dove trovare i file RPM. Come impostazione predefinita li cercherà sul CDROM di installazione, ma potete aggiungere da qualsiasi supporto (una directory o posizione contenente dei file RPM) desideriate, anche su *Internet*. Per impostare un supporto aggiuntivo usate la voce **Preferenze** nel menu **File**.

Vedrete quindi questa finestra:



Figura 12-4. Impostazione di un supporto

Come si può vedere dalla figura, è possibile avere parecchi supporti: per questo è presente una lista.

Da sinistra a destra, i tre pulsanti in alto servono a:

1. rimuovere dalla lista il supporto selezionato;
2. aggiungere alla lista un nuovo supporto;
3. aggiornare la lista dei pacchetti disponibili in un supporto: può essere utile se il supporto si trova su un altro computer, ad esem-

pio un server FTP.

Il funzionamento di rimozione e aggiornamento è abbastanza ovvio. Vediamo invece più a fondo come aggiungere un supporto alla lista: per fare ciò, premete il secondo pulsante. Si aprirà questa finestra:

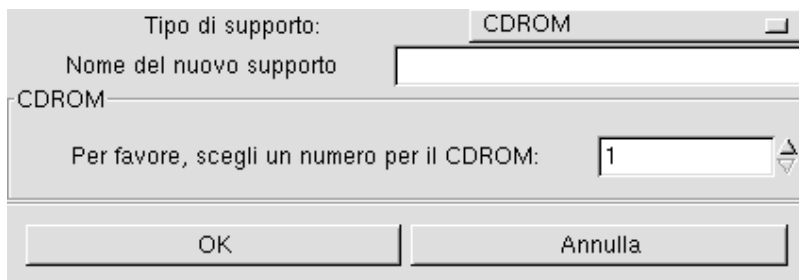


Figura 12-5. Aggiungere un supporto

Prima di tutto dovete indicare il tipo di supporto che volete aggiungere. Potete scegliere fra quattro tipi diversi, dei quali parleremo tra poco in dettaglio. In ogni caso, dovete dare al nuovo supporto un nome per identificarlo; il nome può essere una sequenza di caratteri a vostra scelta.

A seconda del tipo di supporto che state aggiungendo, gli altri parametri che dovrete impostare sono:

1. CD-ROM locale

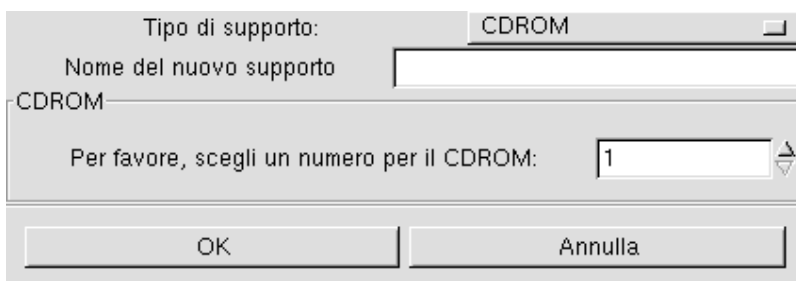


Figura 12-6. Aggiungere un CDROM come supporto

L'unico altro campo aggiuntivo è un numero per il CDROM; viene usato per stabilire l'ordine in cui i CDROM devono essere letti. Notate che si suppone che il CDROM sia montato.

2. Directory locale

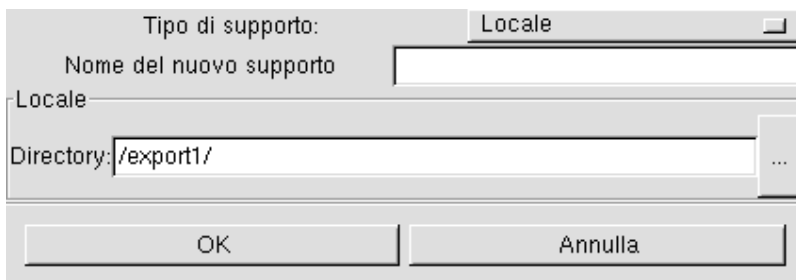
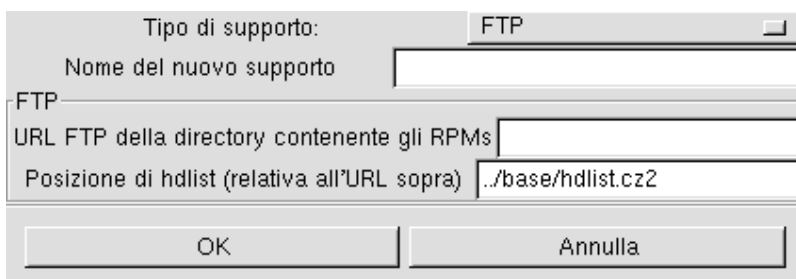


Figura 12-7. Aggiungere una directory locale come supporto

Dovete semplicemente indicare una directory contenente file RPM. Potete usare il grosso pulsante a destra per muovervi nell'albero delle vostre directory. Notate che i file RPM non vengono cercati all'interno di eventuali sotto-directory.

3. Server FTP remoto

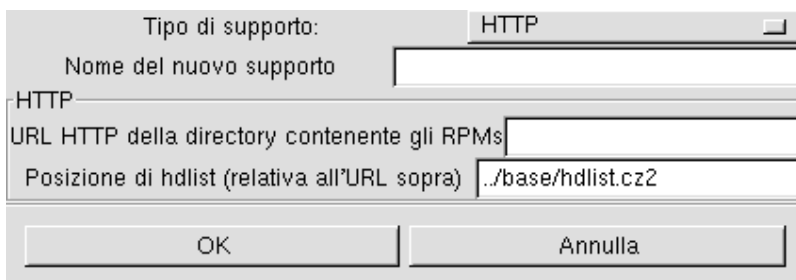


The dialog box is titled 'Tipo di supporto:' with a dropdown menu set to 'FTP'. Below this is a text field for 'Nome del nuovo supporto'. The 'FTP' label is followed by a text field for 'URL FTP della directory contenente gli RPMs' and another text field for 'Posizione di hdlist (relativa all'URL sopra)' containing the text '..base/hdlist.cz2'. At the bottom are 'OK' and 'Annulla' buttons.

Figura 12-8. Aggiungere un server FTP come supporto

L'URL che inserite deve iniziare con `ftp://`, seguito dal nome del server e dalla directory relativa su quest'ultimo, ad esempio: `ftp://ftp.free.fr/pub/Mandrake/7.2/RPMS`. Il file `hdlist` è un file contenente un elenco dei pacchetti disponibili; questo file deve essere presente sul server! Inserite il suo percorso in base alla directory che avete indicato nel campo precedente.

4. Server HTTP remoto



The dialog box is titled 'Tipo di supporto:' with a dropdown menu set to 'HTTP'. Below this is a text field for 'Nome del nuovo supporto'. The 'HTTP' label is followed by a text field for 'URL HTTP della directory contenente gli RPMs' and another text field for 'Posizione di hdlist (relativa all'URL sopra)' containing the text '..base/hdlist.cz2'. At the bottom are 'OK' and 'Annulla' buttons.

Figura 12-9. Aggiungere un server HTTP come supporto

I campi da riempire sono gli stessi del caso del server FTP, che abbiamo appena visto. L'unica differenza è che l'indirizzo deve iniziare con `http://`.

Installazione dei pacchetti selezionati

Quando avrete selezionato tutti i pacchetti che volete installare, cliccate su **Installa selezionati**. Per maggior sicurezza, controllate di aver scelto tutto ciò che desiderate usando il pulsante **Mostra selezionati...**

Se i pacchetti che state installando si trovano su un CDROM, potrebbe venirvi chiesto di inserire il corrispondente CDROM. L'installazione avrà quindi inizio.

A volte vorrete installare dei pacchetti che per funzionare correttamente richiedono la presenza di altri pacchetti: sono quelle che si chiamano “dipendenze dei pacchetti”. Se questo accade, comparirà una piccola finestra come questa:

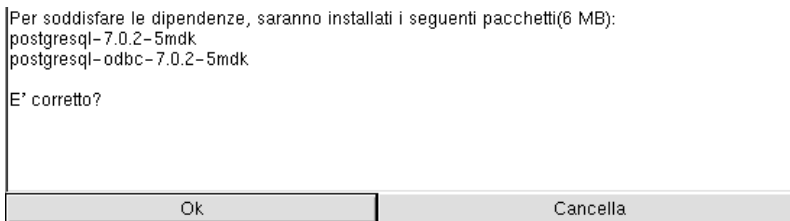


Figura 12-10. Avviso di dipendenze non soddisfatte

Sarà mostrata solo se non avete selezionato tutti i pacchetti necessari. Nel nostro esempio abbiamo selezionato `postgresql-odbc-7.0.2-4mdk`, il quale ha bisogno di `postgresql-7.0.2-4mdk`, che invece noi non abbiamo selezionato... e quindi è comparso l'avviso. Potete controllare per scrupolo, ma nella maggior parte dei casi premete semplicemente il pulsante **OK**.

Durante l'installazione vedrete questa finestra di avanzamento:

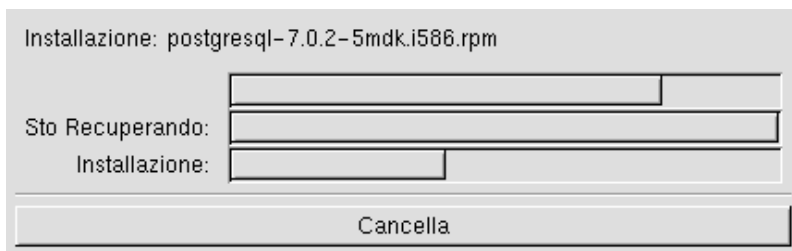


Figura 12-11. Installazione dei pacchetti in corso

La barra superiore indica l'avanzamento dell'installazione del pacchetto attuale, quella inferiore rappresenta lo stato di avanzamento dell'intero processo di installazione, mentre quella centrale indica lo stato del trasferimento (download) del pacchetto.

Disinstallazione dei pacchetti

Usate il pulsante in alto per scegliere la **Disinstallazione**. In questo caso, la lista dei gruppi di pacchetti mostra i pacchetti già installati sul vostro sistema.

Selezionate i pacchetti che volete disinstallare, quindi cliccate sul grande pulsante **Disinstalla selezionati** in alto. Notate che in questo caso non dovrete preoccuparvi delle dipendenze: se provate a disinstallare pacchetti la cui presenza è necessaria per altri pacchetti che non state disinstallando, *RpmDrake* non farà niente.

Aggiornamento dei pacchetti installati

A volte potreste desiderare o aver bisogno di aggiornare alcuni pacchetti precedentemente installati. Esiste uno strumento per questo: *Man-drakeUpdate*, la cui icona è sul vostro desktop. Ricordate che dovete essere *root* per poter usare questo programma!

La finestra principale ha questo aspetto:

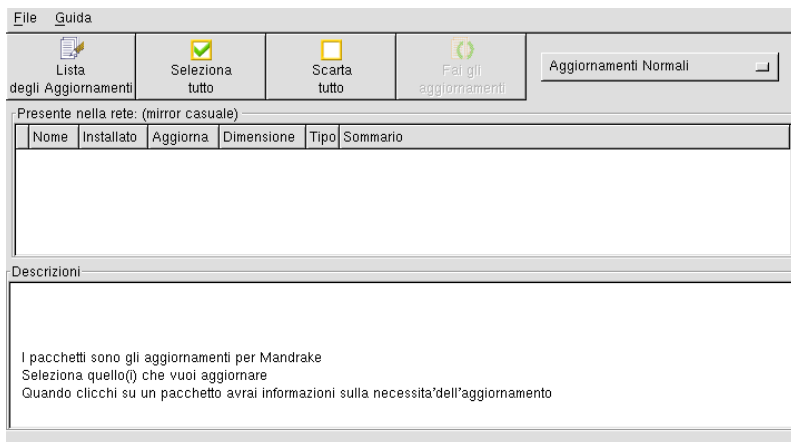


Figura 12-12. Avvio di MandrakeUpdate

Potete aggiornare i vostri pacchetti da diverse sorgenti, un po' come accade con *RpmDrake*, descritto sopra.

Impostazione del supporto dei pacchetti

Aprire il menu **File**, nel quale potrete trovare una voce **Preferenze**: selezionatela. Comparirà questa finestra:

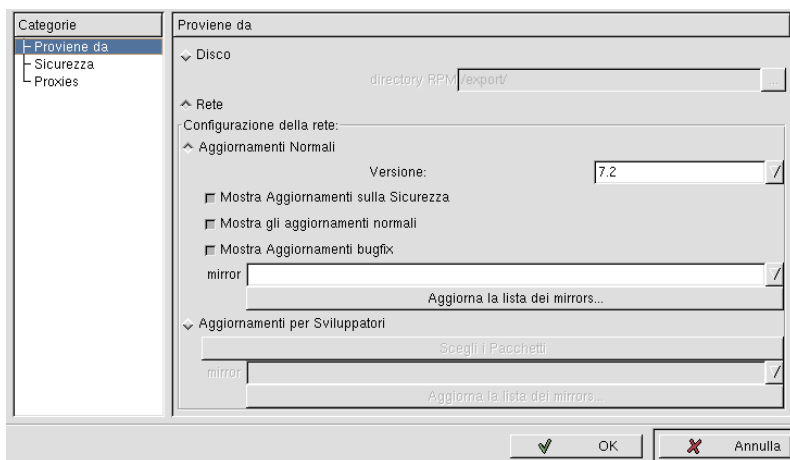


Figura 12-13. Preferenze di MandrakeUpdate

Non descriveremo qui tutte le opzioni disponibili: ci concentreremo soltanto sul supporto dal quale aggiornare i pacchetti, quindi cliccate sulla voce **Proviene da** nella lista a sinistra.

Avete a disposizione due tipi di supporto: una directory locale sul vostro computer (**Disco**), oppure da *Internet* (**Rete**). Per quanto riguarda la directory locale, è semplice: inserite il percorso completo, oppure cliccate sul pulsante ... per muovervi nell'albero delle directory.

Il caso di un supporto sulla rete è un po' più complesso. Il menu a discesa vi permette di accedere a diversi siti *Internet* contenenti pacchetti aggiornati: quindi dovete essere connessi a *Internet*.

Potreste dover usare il pulsante **Aggiorna la lista dei mirror**: così facendo il programma cercherà di costruire una lista dei siti *Internet* disponibili, in modo che voi possiate scegliere quello che vi è più vicino.

Una volta selezionata il supporto, premete il pulsante **OK**.

Scelta dei pacchetti da aggiornare

Ora torniamo alla finestra principale. La lista espandibile in alto a destra, per ora impostata su **Aggiornamenti normali**, vi permette di scegliere che tipo di pacchetti volete scaricare. Come impostazione predefinita saranno effettuati aggiornamenti solo riguardo alla sicurezza (ad es. per evitare intrusioni di malintenzionati). Questo tipo di aggiornamento è molto importante!

Potete anche scegliere **Aggiornamenti per sviluppatori**: questi pacchetti, come si intuisce dal nome, sono le ultime produzioni degli sviluppatori. Quindi non sono ben collaudate e possono essere poco stabili: usatele con cautela, e siate sicuri di sapere quello che state facendo!

Quando avete scelto il tipo di aggiornamento da fare, cliccate sul pulsante **Lista degli aggiornamenti**: dopo alcuni secondi (o più, se state usando un supporto sulla rete con una connessione lenta) i pacchetti disponibili saranno elencati nella lista al centro.

Ora potete scegliere quali pacchetti volete aggiornare, allo stesso modo già visto per l'installazione o la disinstallazione: basta cliccare sul quadratino vicino al nome del pacchetto. Notate la barra di stato, che mostra sempre quanti pacchetti sono stati selezionati e la loro dimensione totale.

Quando avete finito, premete il pulsante **Fai gli aggiornamenti** e aspettate semplicemente che l'aggiornamento venga completato.

Capitolo 13. *HardDrake*: configurazione hardware

Introduzione

Il progetto *HardDrake* è nato con lo scopo di semplificare la configurazione dell'hardware sotto *GNU/Linux* offrendo all'utente un'interfaccia caratterizzata da una grande semplicità d'uso.

HardDrake si compone di due elementi principali,

1. uno strumento base *HardDrake* usato per configurare l'hardware per mezzo di
2. un *Il Wizard di HardDrake* o altri programmi esterni di configurazione, che, a loro volta, possono essere configurati.

HardDrake

Descrizione

Quando è stata l'ultima volta che avete installato una nuova scheda audio sul vostro sistema *GNU/Linux* e, malgrado i vostri sforzi, non siete riusciti a farla funzionare? Certo sapete di che modello si tratta, e potete anche ipotizzare qual è il driver che la supporta, potreste persino avere qualche idea riguardo le porte IRQ, DMA e I/O che utilizza.

Ecco che interviene *HardDrake*.

HardDrake è uno strumento completamente basato su una GUI che utilizza e integra molti programmi normalmente inclusi in una distribuzione *GNU/Linux* per semplificare e rendere automatico il processo di installazione di nuovo hardware. Alcuni elementi verranno individuati automaticamente, mentre è possibile selezionarne altri da

una lista presentata con un menu a discesa. Restando all'interno della sua interfaccia potrete stabilire i valori di I/O, IRQ, e altre fastidiose impostazioni dell'architettura X86.

Il primo scopo di *HardDrake* è quello di mostrare informazioni relative al vostro hardware. Successivamente, può lanciare gli strumenti di configurazione appropriati. Grazie alla sua semplice interfaccia grafica, avrete la possibilità di identificare e (speriamo) installare tutto l'hardware presente nel vostro sistema.

HardDrake usa la libreria detect, pertanto, in caso qualche nuovo dispositivo non venga riconosciuto, spesso è sufficiente aggiornare questa libreria.

Uso

Per eseguire *HardDrake* potete lanciarlo da:

- DrakConf: cliccate sull'icona HardDrake.
- un terminale: digitate 'harddrake', in questo modo potete anche passare dei parametri al programma.
- *GNOME* e *KDE*: lo troverete nel menu principale del pannello strumenti. La voce relativa a *HardDrake* si trova nella sezione **Configurazione/Sistema**.

Dopo un periodo di attesa (dovuto al processo di identificazione dell'hardware) vedrete una finestra come questa Figura 13-1:

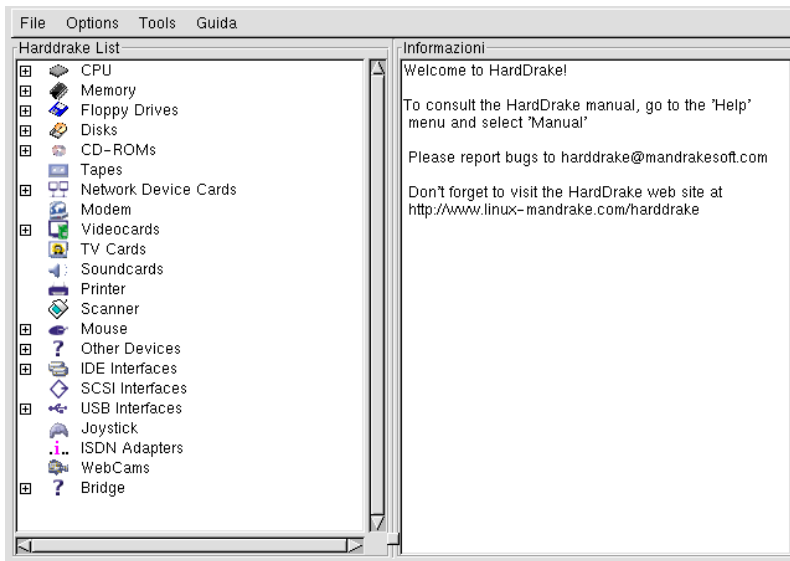


Figura 13-1. La finestra principale di HardDrake

Sulla sinistra potete vedere una lista ad albero che riporta i vari tipi di hardware organizzati per categorie.

Alcune categorie sono affiancate, a sinistra, da un segno “[+]”:

clliccando su di esso il sotto-albero cui si riferisce viene sviluppato, e tutto l’hardware appartenente a questa categoria identificato dal programma verrà elencato. Potete vedere un esempio in Figura 13-2.

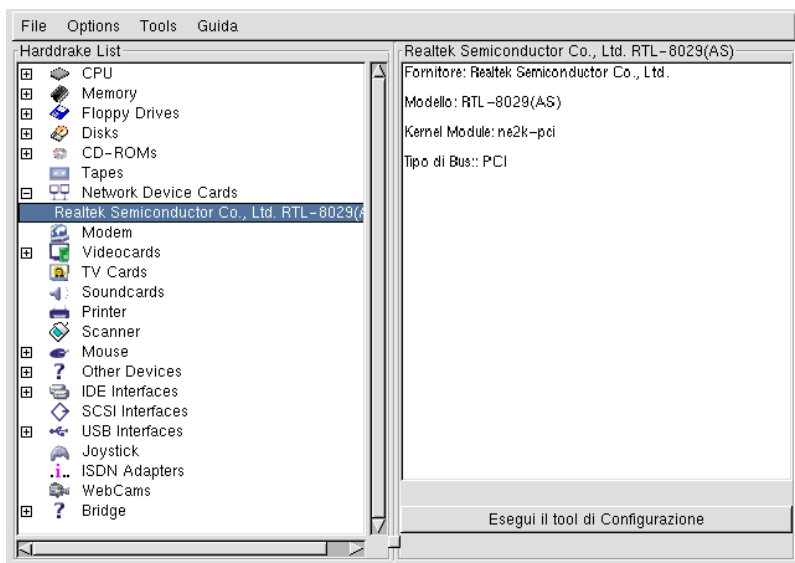


Figura 13-2. HardDrake - dispositivo selezionato

Se selezionate un dispositivo, potrete esaminare utili informazioni che lo riguardano. E, in alcuni casi, vedrete un pulsante di configurazione: vi permetterà di configurare il dispositivo selezionato. In Figura 13-2 abbiamo espanso alcune parti dell'albero e selezionato un dispositivo appartenente a una specifica categoria: sulla destra potete vedere le informazioni che riguardano la scheda in questione. Se premete il pulsante **Run Configuration tool**, comparirà lo strumento di configurazione associato a tale dispositivo, in modo da permettervi di configurare questa scheda.

Esiste una categoria speciale, chiamata “Other Devices”, che contiene tutto l'hardware al momento non riconosciuto dal programma. Volendo potete aiutarci ad aggiungere questo hardware sconosciuto al nostro database: inviandoci le informazioni richieste da *HardDrake* (visibili nel riquadro di destra) potrete aiutarci a rendere identificabile il dispositivo in questione in future versioni di Linux-Mandrake!

In Figura 13-3 abbiamo riportato, come esempio, il caso di un uten-

te cui viene chiesto di inviare un ID e altre informazioni al team di sviluppo di *harddrake* (mailto:harddrake@mandrakesoft.com). Nella maggior parte dei casi vi verrà chiesto di inviare il risultato del comando “*pnpdump*”.

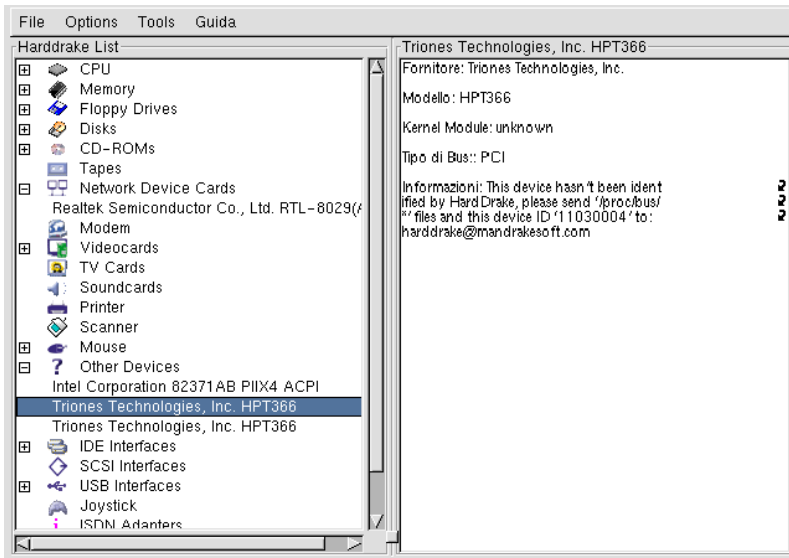


Figura 13-3. HardDrake - dispositivo sconosciuto

Nella parte superiore della finestra è visibile la barra dei menu, che presenta quattro voci. La prima è quella relativa al menu “File”, che contiene quattro comandi: con “Save report file” viene scritto su disco un riassunto delle caratteristiche hardware del sistema; “Load report file” carica il file salvato in precedenza; “Reload” ed “Exit” consentono all’utente di riavviare e di uscire da *HardDrake*, rispettivamente.

Il secondo menu, “Options”, ha lo scopo di configurare *HardDrake*. La prima voce del menu, “Probing Options”, permette di disattivare alcuni test e di configurare le azioni associate al pulsante Run Configuration Tool e al menu “Tools”. In questo modo potete selezionare

facilmente il vostro programma di configurazione preferito per quanto riguarda una specifica categoria di hardware.

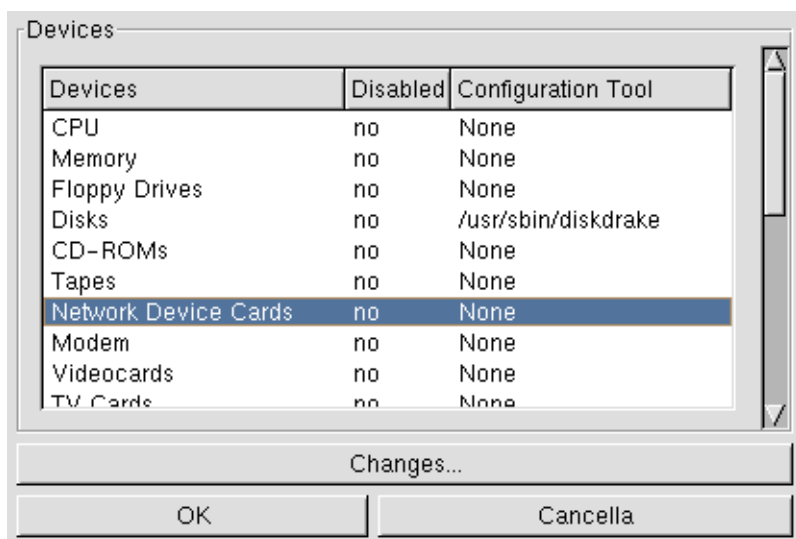


Figura 13-4. HardDrake - finestra relativa alle opzioni di ricerca

L'ultimo menu, oltre al menu "Tools" che abbiamo già menzionato, è quello relativo all'aiuto in linea di *HardDrake*.

Il Wizard di HardDrake

Introduzione

Il *Wizard* di *HardDrake* è uno strumento di configurazione generico, che sostituisce i precedenti programmi *etherdrake* e *sounddrake*.

Uso

A titolo di esempio, adesso esamineremo il *Sound-Wizard*.

Il *Wizard*, se disponibile per un certo tipo di componente, è lanciato da *HardDrake* premendo il pulsante **Run Configuration Tool**. Dopo qualche istante dovrebbe comparire una finestra come quella visibile in Figura 13-5.

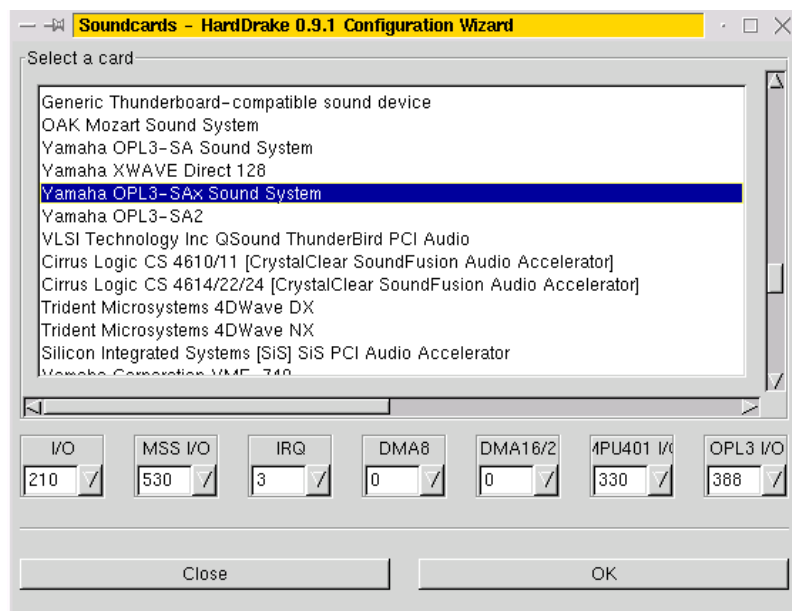


Figura 13-5. *HardDrake* - il *Sound-Wizard*

Potete modificare la scelta fatta dal programma, ma in molti casi non sarebbe una buona idea, in quanto viene evidenziato il dispositivo individuato automaticamente da *HardDrake*. Se il dispositivo in questione è una scheda ISA, dovrete specificare i valori relativi a I/O e IRQ se quelli proposti non risultassero corretti. Dopo aver controllato la configurazione, premete il pulsante **OK** per provarla. Verranno suonati tre campioni sonori (se è disponibile l'interfaccia MIDI e la vostra

scheda supporta i canali DMA a 16 bit). Se non li avete sentiti, e non è comparso nessun messaggio di errore, questo potrebbe essere dovuto a una delle ragioni che seguono:

- Il volume dei vostri altoparlanti è troppo basso.
- Un problema hardware, forse la vostra scheda audio è difettosa?
- La vostra scheda audio non è installata correttamente.

Un messaggio di errore potrebbe essere dovuto ai problemi qui elencati:

- Valori di configurazione errati (per I/O, IRQ, DMA ...).
- Sono presenti in memoria vecchi moduli sonori dovuti a una configurazione precedente. In questo caso, rimuoveteli dalla memoria digitando “modprobe -r <nome_del_modulo>”.

Se avete sentito i campioni sonori senza problemi di sorta, potete cliccare su **OK** per confermare questa configurazione. Controllate che le impostazioni siano corrette lanciando qualche programma che fa uso del sonoro, soprattutto se state usando un account da utente normale. Dopo qualche test, potete anche effettuare un riavvio del sistema per controllare che tutti i moduli vengano caricati correttamente al momento del boot.

Problemi/Soluzioni

Se il vostro hardware non viene riconosciuto, o se il vostro sistema si pianta, contattate *il team HardDrake* (mailto:harddrake@mandrakesoft.com) e inserite nel campo oggetto “[Detect]”.

Se pensate che si tratti di un bug relativo a *HardDrake* (ad esempio un bug presente nell’interfaccia utente), contattate lo stesso indirizzo, ma inserite “[*HardDrake*]” nel titolo della vostra mail.

Altre informazioni

- *La pagina home di HardDrake* (<http://www.linuxmandrake.com/harddrake/>) (per notizie, informazioni, aggiornamenti ...)
- *L'archivio FTP di HardDrake* (<ftp://www.linuxmandrake.com/pub/harddrake/>) (per scaricare l'ultima versione di *HardDrake*, versioni più datate, strumenti vari)
- *La pagina home degli IsaPnPTools* (<http://www.roestock.demon.co.uk/isapnptools>) (usati dalla libreria detect)

Capitolo 14. Kups: Installazione di una nuova stampante

Questo breve capitolo vi guiderà attraverso la procedura di configurazione di una stampante per porta parallela, connessa direttamente al vostro computer, tramite l'interfaccia per il sistema di stampa *CUPS* di cui è provvisto *KDE*.

Installazione e avvio di Kups

Innanzitutto assicuratevi che il pacchetto *Kups* sia installato. Nel caso non lo fosse, installatelo, riavviate il sistema per entrare nel *BIOS* e verificate che la modalità della porta parallela sia impostata su *ECP+EPP* (o almeno su uno dei due) e non su *SPP*. Se così non fosse, sareste comunque in grado di stampare, ma la vostra stampante non potrebbe essere riconosciuta automaticamente e dovrete quindi configurarla manualmente. Accertatevi anche che la stampante sia accesa quando riavviate il sistema. Selezionate quindi la voce di menu **Configurazione+Stampante→Kups**. A questo punto comparirà la finestra principale (Figura 14-1) di *Kups*.

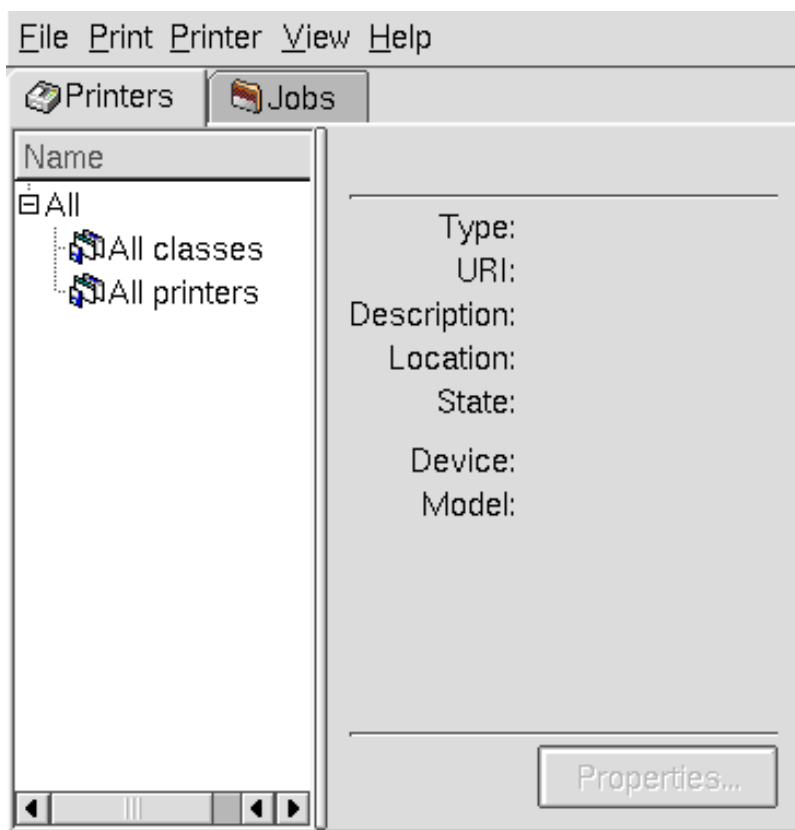


Figura 14-1. La finestra principale di Kups

Configurazione di una nuova stampante

Cliccate su Stampante→Aggiungi (**Alt-P-Alt-A**)

Sarà avviata la procedura per una nuova stampante, per andare da un passo al successivo premete il pulsante *Avanti* >. Dopo una pagina introduttiva, vi verrà presentata la lista delle connessioni disponibili (Figura 14-2); in questo capitolo supporremo che voi abbiate una stam-

pante locale connessa alla porta parallela (è la situazione più comune). Scegliete la connessione corrispondente alla stampante che volete installare e andate al passo successivo.



Figura 14-2. Tipo di connessione della stampante

Nota: Oltre alle stampanti per porta parallela, potete anche scegliere stampanti per porta seriale USB, stampanti *Samba* (gestite da server *Windows* o da server *Samba*, ma in questo caso deve essere installato il pacchetto *Samba*) e *Socket* (connessione diretta via *Ethernet*). Per questi due ultimi tipi di connessione *CUPS* analizza automaticamente l'intera rete per mostrarvi tutte le stampanti disponibili.

Se tutto funziona a dovere, il modello e la porta della vostra stampante saranno riconosciuti automaticamente (Figura 14-3). In caso contrario,

comparirà un messaggio di avvertimento; dovrete cliccare su OK e selezionare manualmente la porta e il modello della stampante esatti nella pagina successiva.

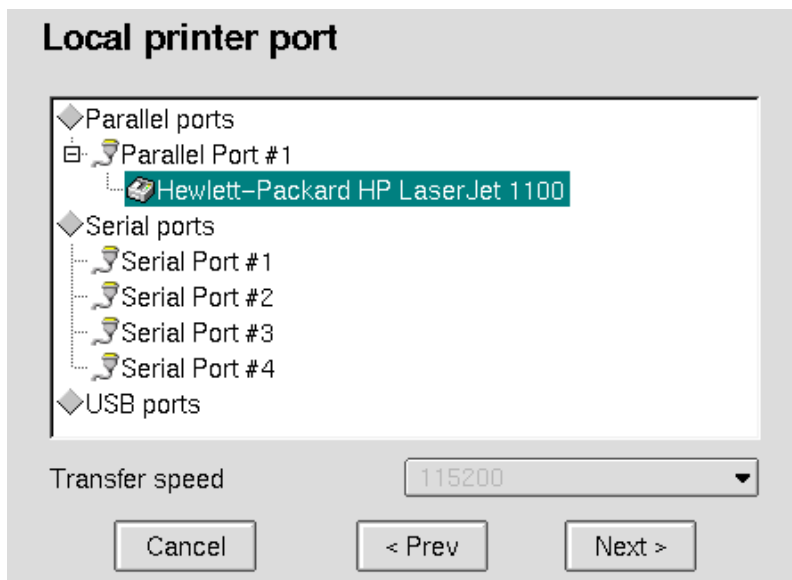


Figura 14-3. La porta e il modello della stampante

La finestra successiva vi avverte che è disponibile un driver per la stampante identificata dal programma (Figura 14-4); se vi sembra adatto alla vostra stampante, rispondete Sì. Altrimenti vi verrà chiesto di scegliere un altro modello dall'elenco visualizzato.

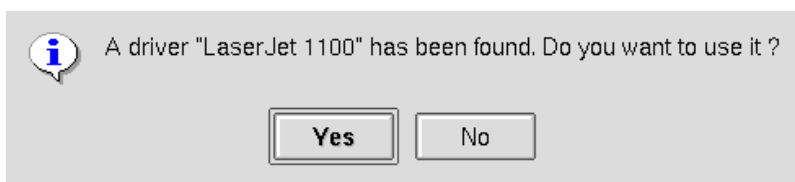


Figura 14-4. Accettazione del driver per la stampante

Infine dovreste dare un nome alla vostra stampante, per identificarla facilmente nel caso ne aveste bisogno, e inserire opzionalmente una Descrizione stampante e una Posizione fisica (Figura 14-5).

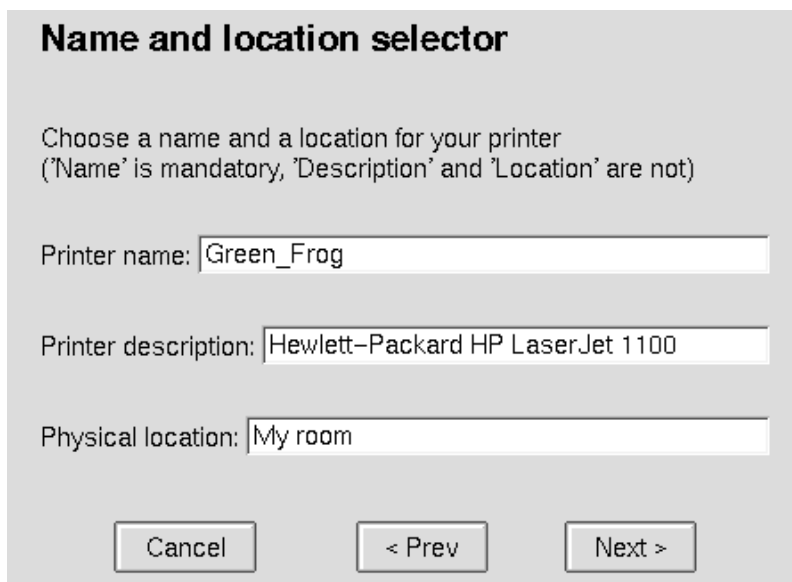


Figura 14-5. Scegliete un nome per la vostra stampante

Una pagina riassumerà tutte le vostre scelte (Figura 14-6), riguardatele attentamente e premete **OK**, oppure tornate indietro a un passo precedente con il pulsante **< Indietro** se dovete modificare qualcosa.

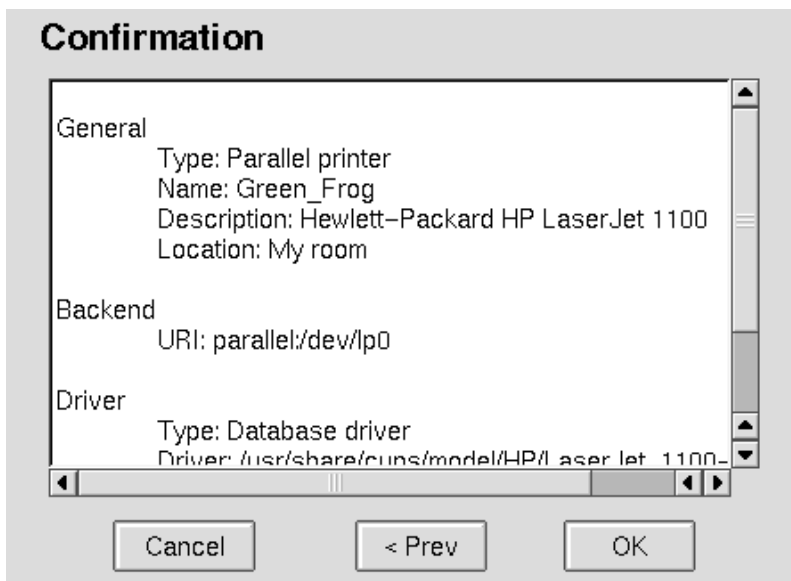


Figura 14-6. Confermate tutti i parametri

Poiché avete avviato *Kups* come utenti normali, vi verrà ora chiesta la password di root (Figura 14-7). Digitatela, premete OK e la vostra stampante sarà quasi pronta...

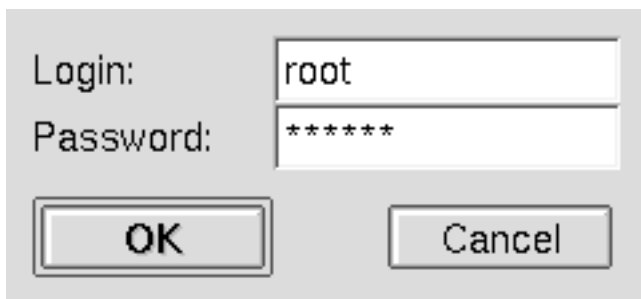


Figura 14-7. Digitate la password di root

La vostra stampante ora compare nella lista a sinistra nella finestra

principale (Figura 14-8).

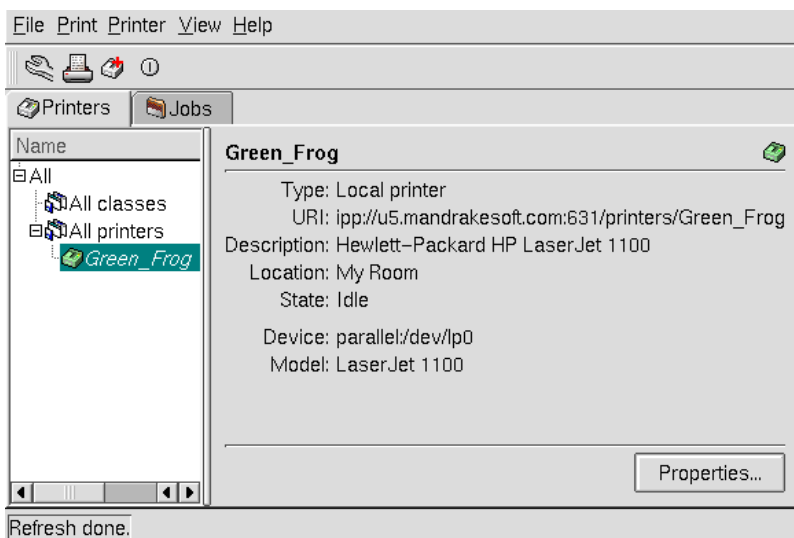


Figura 14-8. È stata configurata una nuova stampante

Cliccate con il pulsante destro del mouse sul nome della stampante, e nel menu che compare scegliete **Configura stampante**. Controllate che tutti i parametri mostrati nella finestra (Figura 14-9) siano esatti, in particolare la dimensione della carta; modificateli, se necessario, e premete **OK**.

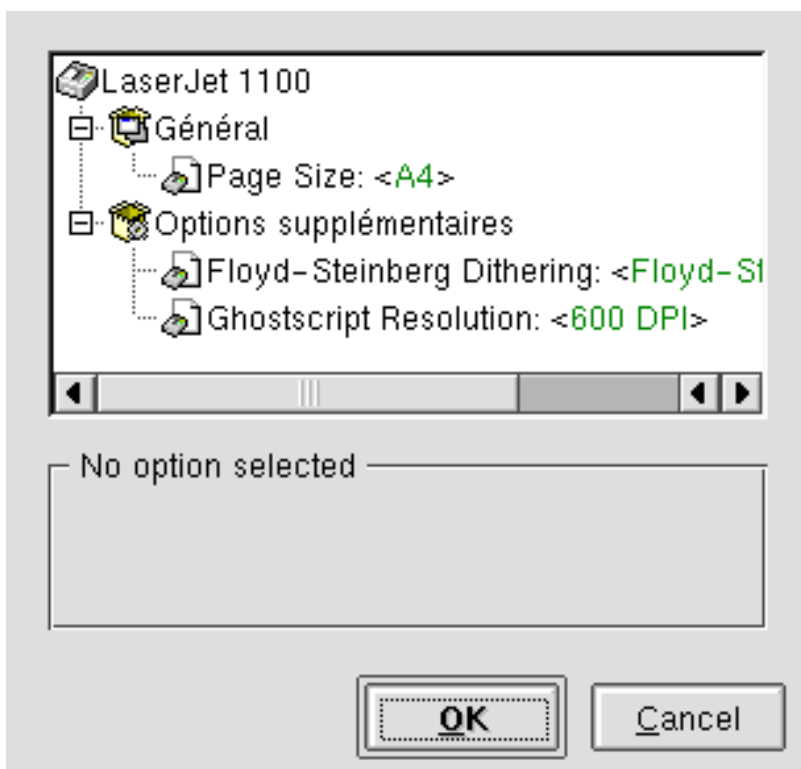


Figura 14-9. Cambiate le impostazioni per la nuova stampante

Ora impostate la stampante desiderata come predefinita, e voilà! La vostra stampante è pronta a funzionare!

Capitolo 15. Dove trovare ulteriore documentazione

Oltre ai manuali inclusi in **Linux-Mandrake**, esistono molte altre fonti di documentazione. Nelle pagine seguenti vi daremo alcuni suggerimenti che potreste trovare utili.

La documentazione inclusa in Linux-Mandrake

Le pagine di manuale (pagine “man”)

Si tratta della fonte primaria di informazioni nell’uso quotidiano; praticamente tutti i comandi hanno una propria pagina di manuale, ma ci sono anche pagine di manuale sul formato di alcuni file di configurazione, sulle funzioni delle librerie per programmatori, e altre ancora.

Le pagine di manuale sono raggruppate in diverse sezioni, e spesso vedrete nella documentazione riferimenti a “man 2 open”, “man 5 fstab” o altro, che indicano rispettivamente la pagina di manuale di open dalla sezione 2 e la pagina di manuale di fstab dalla sezione 5.

Il comando per mostrare una pagina di manuale è `man`, e la sua sintassi è la seguente:

```
man [opzioni] [sezione] <pagina del manuale>
```

Anche lo stesso `man` ha una propria pagina di manuale: `man man`. Normalmente le pagine di manuale vengono impaginate e poi mostrate tramite il **visualizzatore** `less`. Dunque sapete già come sfogliare una pagina di manuale e come uscirne :-).

In cima ad ogni pagina di manuale potete vedere il nome della pagina e la sezione del manuale a cui essa appartiene; in fondo alla pagina di

manuale (in genere nella sezione **VEDERE ANCHE**) troverete eventuali riferimenti ad altre pagine di manuale correlate con quella che state leggendo.

Potete iniziare consultando le pagine di manuale dei diversi comandi che sono stati menzionati in questo manuale: `man ls`, `man chmod`, etc.

Se non trovate la pagina di manuale che state cercando (ad esempio, se volete usare la funzione `mknod` in uno dei vostri programmi, e invece finite sempre nella pagina di manuale del comando `mknod`), dovete indicare esplicitamente la sezione: nel caso dell'esempio citato, dovrete digitare `man 2 mknod`; se non ricordate il numero esatto della sezione, il comando `man -a mknod` analizzerà tutte le sezioni in cerca di pagine di manuale di nome `mknod`.

Pagine info

Le pagine `info` sono un'altra fonte di documentazione, e sono più complete delle pagine di manuale. Il comando per accedere alle pagine `info` è `info`.

Le pagine `info` sono organizzate con una struttura ad albero, la cui sommità è denominata `dir`. Dalla sommità potete accedere a tutte le pagine `info` esistenti.

Potete richiamare `info` in due modi: senza argomenti, nel qual caso vi troverete posizionati in cima alla struttura ad albero, oppure seguito dal nome di un comando o di un pacchetto, e in questo caso sarà aperta la pagina corrispondente, se esistente. Ad esempio:

```
info-emacs
```

Nelle pagine `info` un testo come questo:

```
* Buffers::
```

indica un collegamento; se spostate il cursore su questo collegamento (usando i tasti cursore) e premete Invio, sarete portati alla pagina info corrispondente.

Sono disponibili le seguenti scorciatoie da tastiera:

- **u**: come *Up*, va al livello superiore;
- **n**: come *Next*, va alla pagina info successiva nel livello attuale della struttura ad albero;
- **p**: come *Prev*, va alla pagina info precedente.

Sono disponibili molti comandi, che possono essere elencati digitando ?.

Gli HOWTO

Gli *HOWTO* sono documenti pubblicati dal LDP (*Linux Documentation Project*), e sono dedicati alla configurazione di molti aspetti del vostro sistema. Essi esistono in molte lingue, e avete buone probabilità di trovare il documento che contiene la risposta alla vostra domanda o a un problema specifico sul vostro disco rigido, se avete installato i pacchetti corrispondenti (per l'edizione italiana è il pacchetto `howto-html-it`). Questi documenti si trovano nella directory `/usr/doc/HOWTO/HTML/it/`. Il loro formato principale è in testo semplice, ma sono disponibili anche in HTML per la lettura con un browser *web*, e in *PostScript* per la stampa.

L'elenco è molto lungo; per averne un'idea, consultate l'indice scegliendo dal menu principale Documentazione→Howtos Italian. Se incontrate un problema che non siete in grado di risolvere, il modo migliore per iniziare è cercare e leggere, se esiste, il relativo *HOWTO*, ed è molto probabile che non solo troverete la vostra soluzione, ma imparerete allo stesso tempo anche molte altre cose. Tra i vari argomenti figurano le reti (NET-3-HOWTO), la configurazione della scheda

audio (Sound-HOWTO), la creazione di CD (CD-Writing-HOWTO), la configurazione di NIS e NFS, e molte altre cose.

In ogni caso dovrete controllare la data dell'ultima modifica dei documenti *HOWTO*. Alcuni non sono stati aggiornati di recente, ed è possibile che i relativi contenuti non siano più esatti... Quindi controllate la data di pubblicazione, che si trova sempre all'inizio del documento, e fate attenzione in particolare ai vecchi *HOWTO* riguardanti la configurazione hardware: quello è un campo in cui *GNU/Linux* si evolve molto rapidamente. Ricordate anche che il significato del termine "vecchio" nell'ambito del software liberamente distribuibile è ancora più forte di quanto lo sia nel mondo dell'informatica in generale: un programma liberamente distribuibile a volte è considerato vecchio già quando sono passati solo 15 giorni dalla sua pubblicazione.

La directory /usr/doc

Alcuni pacchetti sono corredati da una propria documentazione, che si trova in una sotto-directory di */usr/doc* e ha lo stesso nome del pacchetto in questione.

Internet

Le fonti di informazione su *Internet* sono moltissime, esistono una gran quantità di siti web dedicati a *GNU/Linux*, al suo uso e alla sua configurazione. Ma i siti web non sono l'unica risorsa.

Siti web dedicati a GNU/Linux

MUO

MandrakeUser.Org (MUO) è un sito che raccoglie informazioni utili per gli utenti di **Linux-Mandrake**. Al momento conta più di 200 pagine, in costante aumento, pertanto lo si può definire senza ombra di dubbio la più grande raccolta di documentazione relativa a **Linux-Mandrake** disponibile sul *web*. Fatta eccezione per la versione in linea di questo eccellente manuale, ovviamente :-).

MUO raccoglie e organizza informazioni trasmesse dagli utenti di **Linux-Mandrake**, offre un forum di discussione e una newsletter per l'intera comunità. Gli articoli sono rivolti a utenti il cui livello di esperienza va da principiante ad avanzato, non si limitano a ripetere quanto potreste leggere altrove, ma sono piuttosto interventi che raccontano esperienze "dirette". In breve, sono molto efficaci :-)

Gli argomenti trattati vanno da problemi di normale amministrazione, come l'uso della shell, al modo di migliorare le prestazioni di *X*, il sottosistema grafico di *GNU/Linux*.

Lo troverete alla URL MUO (<http://mandrakeuser.org/>)

Demo e tutorial

Una sezione del sito **Linux-Mandrake** (<http://www.linux-mandrake.com/>) ospita un buon numero di demo e tutorial (<http://www.linux-mandrake.com/en/demos/>). Vi troverete demo riguardo l'installazione e l'ambiente grafico, tutorial che riguardano molti aspetti della configurazione del vostro sistema: rete, gestione dei pacchetti, configurazione di un server, etc.; e molto altro ancora.

Linux facile

Ecco un sito che sarà particolarmente gradito dai principianti e da quanti non padroneggiano completamente l'inglese informatico: *Linux facile* (<http://erlug.linux.it/linuxfacile/>) è un manuale interamente in italiano, presente sul sito in più formati (html, postscript, pdf), rivolto a chi comincia ed è curioso di saperne di più su *GNU/Linux* e il movimento *Open Source*. I primi capitoli, infatti, trattano argomenti generali (1. Internet, 2. Unix, 3. Open Source, 4. Il fenomeno Linux), poi si passa a consigli riguardo l'installazione di *GNU/Linux* (5. Installazione), due capitoli riguardano la linea di comando (6. Il sistema, 7. Esempi pratici) e l'ultimo riguarda *X* (8. Il sistema X-Window). Il sito curato dall'autore (Daniele Medri) raccoglie notizie e altro materiale riguardo *GNU/Linux*: Erlug Webzine (<http://erlug.linux.it/>).

Altri siti dedicati a GNU/Linux

Nella miriade di siti web esistenti, ve ne segnaliamo alcuni dei più esaurienti:

- <http://www.linux.org/>: uno dei primi siti in assoluto dedicati a *GNU/Linux*, contiene tantissimi collegamenti ad altri siti utili;
- <http://freshmeat.net/>: se cercate le ultime applicazioni del mondo *GNU/Linux*, questo è il posto dove dovete andare;
- <http://www.linux-howto.com/>: documentazione, documentazione e ancora documentazione :-)

E naturalmente non dimenticate il vostro motore di ricerca preferito: spesso è lo strumento più pratico per trovare le informazioni che state cercando. Poche parole chiave ben scelte in un motore di ricerca vi faranno spesso trovare la risposta al vostro problema specifico.

I gruppi di discussione

Per trovare aiuto sui gruppi di discussione per prima cosa potete, e probabilmente dovrete, controllare se il vostro problema è stato già trattato, o risolto, su *Dejanews* (http://www.deja.com/home_ps.shtml). Se non trovate niente, esiste un gruppo di discussione completamente dedicato a **Linux-Mandrake** (`news:alt.os.linux.mandrake`), e potete ricorrere anche a molti gruppi della “gerarchia” `comp.os.linux.*` e `it.comp.os.linux.*`, questi ultimi in italiano:

- `it.comp.os.linux.iniziare` (`news:it.comp.os.linux.iniziare`): un gruppo di discussione dedicato a chi ha appena cominciato a esplorare *GNU/Linux*.
- `comp.os.linux.setup` (`news:comp.os.linux.setup`): domande sulla configurazione di *GNU/Linux* (dispositivi, configurazione di applicazioni...) e risoluzione di problemi di vario genere.
- `comp.os.linux.misc` (`news:comp.os.linux.misc`): tutto ciò che non trova posto in un altro gruppo.
- e altri...

Prima di scrivere in uno di questi gruppi, assicuratevi di aver letto la documentazione disponibile sull'argomento che vi interessa. Ai nuovi utenti che scrivono in questi gruppi senza aver prima fatto le appropriate ricerche spesso viene risposto soltanto di consultare il manuale appropriato.

Appendice A. La Licenza Pubblica Generica GNU

Questa è una traduzione italiana non ufficiale della Licenza Pubblica Generale GNU (), applicabile alla maggior parte dei programmi che sono contenuti nelle distribuzioni **Linux-Mandrake**. Non è pubblicata dalla Free Software Foundation e non ha valore legale nell'esprimere i termini di distribuzione del software che usa la licenza GPL. Solo la versione originale in inglese della licenza ha valore legale. Ad ogni modo, speriamo che questa traduzione aiuti le persone di lingua italiana a capire meglio il significato della licenza GPL.

Versione 2, Giugno 1991 Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc. 59 Temple Place - Suite 330, Boston, MA 02111-1307, USA

Traduzione curata da gruppo Pluto, da ILS e dal gruppo italiano di traduzione GNU. Ultimo aggiornamento 19 aprile 2000.

Chiunque può copiare e distribuire copie letterali di questo documento di licenza, ma non ne è permessa la modifica.

Preambolo

Le licenze della maggior parte dei programmi hanno lo scopo di togliere all'utente la libertà di condividere e modificare il programma stesso. Viceversa, la Licenza Pubblica Generica GNU è intesa a garantire la libertà di condividere e modificare il software libero, al fine di assicurare che i programmi siano liberi per tutti i loro utenti. Questa Licenza si applica alla maggioranza dei programmi della Free Software Foundation e ad ogni altro programma i cui autori hanno deciso di usare questa Licenza. Alcuni altri programmi della Free Soft-

ware Foundation sono invece coperti dalla Licenza Pubblica Generica Minore. Chiunque può usare questa Licenza per i propri programmi.

Quando si parla di software libero (free software), ci si riferisce alla libertà, non al prezzo. Le nostre Licenze (la GPL e la LGPL) sono progettate per assicurarsi che ciascuno abbia la libertà di distribuire copie del software libero (e farsi pagare per questo, se vuole), che ciascuno riceva il codice sorgente o che lo possa ottenere se lo desidera, che ciascuno possa modificare il programma o usarne delle parti in nuovi programmi liberi e che ciascuno sappia di potere fare queste cose.

Per proteggere i diritti dell'utente, abbiamo bisogno di creare delle restrizioni che vietino a chiunque di negare questi diritti o di chiedere di rinunciarvi. Queste restrizioni si traducono in certe responsabilità per chi distribuisce copie del software e per chi lo modifica.

Per esempio, chi distribuisce copie di un programma coperto da GPL, sia gratis sia in cambio di un compenso, deve concedere ai destinatari tutti i diritti che ha ricevuto. Deve anche assicurarsi che i destinatari ricevano o possano ottenere il codice sorgente. E deve mostrar loro queste condizioni di licenza, in modo che essi conoscano i propri diritti.

Proteggiamo i diritti dell'utente in due modi: (1) proteggendo il software con un copyright, e (2) offrendo una licenza che dia il permesso legale di copiare, distribuire e modificare il Programma.

Inoltre, per proteggere ogni autore e noi stessi, vogliamo assicurarci che ognuno capisca che non ci sono garanzie per i programmi coperti da GPL. Se il programma viene modificato da qualcun altro e ridistribuito, vogliamo che gli acquirenti sappiano che ciò che hanno non è l'originale, in modo che ogni problema introdotto da altri non si rifletta sulla reputazione degli autori originari.

Infine, ogni programma libero è costantemente minacciato dai brevetti sui programmi. Vogliamo evitare il pericolo che chi ridistribuisce un programma libero ottenga la proprietà di brevetti, rendendo in pratica il programma cosa di sua proprietà. Per prevenire questa evenienza,

abbiamo chiarito che ogni brevetto debba essere concesso in licenza d'uso a chiunque, o non avere alcuna restrizione di licenza d'uso.

Seguono i termini e le condizioni precisi per la copia, la distribuzione e la modifica.

Termini e condizioni per la copia, la distribuzione e la modifica

1. Questa Licenza si applica a ogni programma o altra opera che contenga una nota da parte del detentore del copyright che dica che tale opera può distribuita sotto i termini di questa Licenza Pubblica Generica. Il termine "Programma" nel seguito si riferisce ad ogni programma o opera così definita, e l'espressione "opera basata sul Programma" indica sia il Programma sia ogni opera considerata "derivata" in base alla legge sul copyright; in altre parole, un'opera contenente il Programma o una porzione di esso, sia letteralmente sia modificato o tradotto in un'altra lingua. Da qui in avanti, la traduzione è in ogni caso considerata una "modifica". Vengono ora elencati i diritti dei beneficiari della licenza.

Attività diverse dalla copia, distribuzione e modifica non sono coperte da questa Licenza e sono al di fuori della sua influenza. L'atto di eseguire il Programma non viene limitato, e l'output del programma è coperto da questa Licenza solo se il suo contenuto costituisce un'opera basata sul Programma (indipendentemente dal fatto che sia stato creato eseguendo il Programma). In base alla natura del Programma il suo output può essere o meno coperto da questa Licenza.

2. È lecito copiare e distribuire copie letterali del codice sorgente del Programma così come viene ricevuto, con qualsiasi mezzo, a condizione che venga riprodotta chiaramente su ogni copia una

appropriata nota di copyright e di assenza di garanzia; che si mantengano intatti tutti i riferimenti a questa Licenza e all'assenza di ogni garanzia; che si dia a ogni altro destinatario del Programma una copia di questa Licenza insieme al Programma.

È possibile richiedere un pagamento per il trasferimento fisico di una copia del Programma, è anche possibile a propria discrezione richiedere un pagamento in cambio di una copertura assicurativa.

3. È lecito modificare la propria copia o copie del Programma, o parte di esso, creando perciò un'opera basata sul Programma, e copiare o distribuire tali modifiche o tale opera secondo i termini del precedente comma 1, a patto che siano soddisfatte tutte le condizioni che seguono:
 - a. Bisogna indicare chiaramente nei file che si tratta di copie modificate e la data di ogni modifica.
 - b. Bisogna fare in modo che ogni opera distribuita o pubblicata, che in parte o nella sua totalità derivi dal Programma o da parti di esso, sia concessa in licenza gratuita nella sua interezza ad ogni terza parte, secondo i termini di questa Licenza.
 - c. Se normalmente il programma modificato legge comandi interattivamente quando viene eseguito, bisogna fare in modo che all'inizio dell'esecuzione interattiva usuale esso stampi un messaggio contenente una appropriata nota di copyright e di assenza di garanzia (oppure che specifichi il tipo di garanzia che si offre). Il messaggio deve inoltre specificare che chiunque può ridistribuire il programma alle condizioni qui descritte e deve indicare come reperire questa Licenza. Se però il programma di partenza è interattivo ma normalmente non stampa tale messaggio, non occorre che un'opera basata sul Programma lo stampi.

Questi requisiti si applicano all'opera modificata nel suo comp-

lesso. Se sussistono parti identificabili dell'opera modificata che non siano derivate dal Programma e che possono essere ragionevolmente considerate lavori indipendenti, allora questa Licenza e i suoi termini non si applicano a queste parti quando queste vengono distribuite separatamente. Se però queste parti vengono distribuite all'interno di un prodotto che è un'opera basata sul Programma, la distribuzione di quest'opera nella sua interezza deve avvenire nei termini di questa Licenza, le cui norme nei confronti di altri utenti si estendono all'opera nella sua interezza, e quindi ad ogni sua parte, chiunque ne sia l'autore.

Quindi, non è nelle intenzioni di questa sezione accampare diritti, né contestare diritti su opere scritte interamente da altri; l'intento è piuttosto quello di esercitare il diritto di controllare la distribuzione di opere derivati dal Programma o che lo contengano.

Inoltre, la semplice aggregazione di un'opera non derivata dal Programma col Programma o con un'opera da esso derivata su di un mezzo di memorizzazione o di distribuzione, non è sufficiente a includere l'opera non derivata nell'ambito di questa Licenza.

4. È lecito copiare e distribuire il Programma (o un'opera basata su di esso, come espresso al comma 2) sotto forma di codice oggetto o eseguibile secondo i termini dei precedenti commi 1 e 2, a patto che si applichi una delle seguenti condizioni:
 - a. Il Programma sia corredato dal codice sorgente completo, in una forma leggibile da calcolatore, e tale sorgente sia fornito secondo le regole dei precedenti commi 1 e 2 su di un mezzo comunemente usato per lo scambio di programmi.
 - b. Il Programma sia accompagnato da un'offerta scritta, valida per almeno tre anni, di fornire a chiunque ne faccia richiesta una copia completa del codice sorgente, in una forma leggibile da calcolatore, in cambio di un compenso non superiore al costo del trasferimento fisico di tale copia, che deve essere

fornita secondo le regole dei precedenti commi 1 e 2 su di un mezzo comunemente usato per lo scambio di programmi.

- c. Il Programma sia accompagnato dalle informazioni che sono state ricevute riguardo alla possibilità di ottenere il codice sorgente. Questa alternativa è permessa solo in caso di distribuzioni non commerciali e solo se il programma è stato ottenuto sotto forma di codice oggetto o eseguibile in accordo al precedente comma B.

Per "codice sorgente completo" di un'opera si intende la forma preferenziale usata per modificare un'opera. Per un programma eseguibile, "codice sorgente completo" significa tutto il codice sorgente di tutti i moduli in esso contenuti, più ogni file associato che definisca le interfacce esterne del programma, più gli script usati per controllare la compilazione e l'installazione dell'eseguibile. In ogni caso non è necessario che il codice sorgente fornito includa nulla che sia normalmente distribuito (in forma sorgente o in formato binario) con i principali componenti del sistema operativo sotto cui viene eseguito il Programma (compilatore, kernel, e così via), a meno che tali componenti accompagnino l'eseguibile.

Se la distribuzione dell'eseguibile o del codice oggetto è effettuata indicando un luogo dal quale sia possibile copiarlo, permettere la copia del codice sorgente dallo stesso luogo è considerata una valida forma di distribuzione del codice sorgente, anche se copiare il sorgente è facoltativo per l'acquirente.

5. Non è lecito copiare, modificare, sublicenziare, o distribuire il Programma in modi diversi da quelli espressamente previsti da questa Licenza. Ogni tentativo di copiare, modificare, sublicenziare o distribuire il Programma non è autorizzato, e farà terminare automaticamente i diritti garantiti da questa Licenza. D'altra parte ogni acquirente che abbia ricevuto copie, o diritti, coperti da questa Licenza da parte di persone che violano la Licenza come qui indicato non vedranno invalidata la loro Licenza, purché si

comportino conformemente ad essa.

6. L'acquirente non è obbligato ad accettare questa Licenza, poiché non l'ha firmata. D'altra parte nessun altro documento garantisce il permesso di modificare o distribuire il Programma o i lavori derivati da esso. Queste azioni sono proibite dalla legge per chi non accetta questa Licenza; perciò, modificando o distribuendo il Programma o un'opera basata sul programma, si indica nel fare ciò l'accettazione di questa Licenza e quindi di tutti i suoi termini e le condizioni poste sulla copia, la distribuzione e la modifica del Programma o di lavori basati su di esso.
7. Ogni volta che il Programma o un'opera basata su di esso vengono distribuiti, l'acquirente riceve automaticamente una licenza d'uso da parte del licenziatario originale. Tale licenza regola la copia, la distribuzione e la modifica del Programma secondo questi termini e queste condizioni. Non è lecito imporre restrizioni ulteriori all'acquirente nel suo esercizio dei diritti qui garantiti. Chi distribuisce programmi coperti da questa Licenza non è comunque tenuto a imporre il rispetto di questa Licenza a terzi.
8. Se, come conseguenza del giudizio di un tribunale, o di una imputazione per la violazione di un brevetto o per ogni altra ragione (non limitatamente a questioni di brevetti), vengono imposte condizioni che contraddicono le condizioni di questa licenza, che queste condizioni siano dettate dalla corte, da accordi tra le parti o altro, queste condizioni non esimono nessuno dall'osservazione di questa Licenza. Se non è possibile distribuire un prodotto in un modo che soddisfi simultaneamente gli obblighi dettati da questa Licenza e altri obblighi pertinenti, il prodotto non può essere affatto distribuito. Per esempio, se un brevetto non permettesse a tutti quelli che lo ricevono di ridistribuire il Programma senza obbligare al pagamento di diritti, allora l'unico modo per soddisfare contemporaneamente il brevetto e questa Licenza è di non distribuire affatto il Programma.

Se una qualunque parte di questo comma è ritenuta non valida o non applicabile in una qualunque circostanza, deve comunque

essere applicata l'idea espressa da questo comma; in ogni altra circostanza invece deve essere applicato questo comma nel suo complesso.

Non è nelle finalità di questo comma indurre gli utenti ad infrangere alcun brevetto né ogni altra rivendicazione di diritti di proprietà, né di contestare la validità di alcuna di queste rivendicazioni; lo scopo di questo comma è unicamente quello di proteggere l'integrità del sistema di distribuzione dei programmi liberi, che viene realizzato tramite l'uso di licenze pubbliche. Molte persone hanno contribuito generosamente alla vasta gamma di programmi distribuiti attraverso questo sistema, basandosi sull'applicazione fedele di tale sistema. L'autore/donatore può decidere di sua volontà se preferisce distribuire il software avvalendosi di altri sistemi, e l'acquirente non può imporre la scelta del sistema di distribuzione.

Questo comma serve a rendere il più chiaro possibile ciò che crediamo sia una conseguenza del resto di questa Licenza.

9. Se in alcuni paesi la distribuzione o l'uso del Programma sono limitati da brevetto o dall'uso di interfacce coperte da copyright, il detentore del copyright originale che pone il Programma sotto questa Licenza può aggiungere limiti geografici espliciti alla distribuzione, per escludere questi paesi dalla distribuzione stessa, in modo che il programma possa essere distribuito solo nei paesi non esclusi da questa regola. In questo caso i limiti geografici sono inclusi in questa Licenza e ne fanno parte a tutti gli effetti.
10. All'occorrenza la Free Software Foundation può pubblicare revisioni o nuove versioni di questa Licenza Pubblica Generica. Tali nuove versioni saranno simili a questa nello spirito, ma potranno differire nei dettagli al fine di coprire nuovi problemi e nuove situazioni.

Ad ogni versione viene dato un numero identificativo. Se il Programma asserisce di essere coperto da una particolare versione

di questa Licenza e "da ogni versione successiva", l'acquirente può scegliere se seguire le condizioni della versione specificata o di una successiva. Se il Programma non specifica quale versione di questa Licenza deve applicarsi, l'acquirente può scegliere una qualsiasi versione tra quelle pubblicate dalla Free Software Foundation.

11. Se si desidera incorporare parti del Programma in altri programmi liberi le cui condizioni di distribuzione differiscano da queste, è possibile scrivere all'autore del Programma per chiederne l'autorizzazione. Per il software il cui copyright è detenuto dalla Free Software Foundation, si scriva alla Free Software Foundation; talvolta facciamo eccezioni alle regole di questa Licenza. La nostra decisione sarà guidata da due finalità: preservare la libertà di tutti i prodotti derivati dal nostro software libero e promuovere la condivisione e il riutilizzo del software in generale.

NON C'È GARANZIA

12. POICHÉ IL PROGRAMMA È CONCESSO IN USO GRATUITAMENTE, NON C'È GARANZIA PER IL PROGRAMMA, NEI LIMITI PERMESSI DALLE VIGENTI LEGGI. SE NON INDICATO DIVERSAMENTE PER ISCRITTO, IL DETENTORE DEL COPYRIGHT E LE ALTRE PARTI FORNISCONO IL PROGRAMMA "COSÌ COM'È", SENZA ALCUN TIPO DI GARANZIA, NÉ ESPLICITA NÉ IMPLICITA; CIÒ COMPRENDE, SENZA LIMITARSI A QUESTO, LA GARANZIA IMPLICITA DI COMMERCIALIZZABILITÀ E UTILIZZABILITÀ PER UN PARTICOLARE SCOPO. L'INTERO RISCHIO CONCERNENTE LA QUALITÀ E LE PRESTAZIONI DEL PROGRAMMA È DELL'ACQUIRENTE. SE IL PROGRAMMA DOVESSE RIVELARSI DIFETTOSO, L'ACQUIRENTE SI ASSUME IL COSTO DI OGNI MANUTENZIONE, RIPARAZIONE O CORREZIONE NECESSARIA.

13. NÉ IL DETENTORE DEL COPYRIGHT NÉ ALTRE PARTI CHE POSSONO MODIFICARE O RIDISTRIBUIRE IL PROGRAMMA COME PERMESSO IN QUESTA LICENZA SONO RESPONSABILI PER DANNI NEI CONFRONTI DELL' ACQUIRENTE, A MENO CHE QUESTO NON SIA RICHIESTO DALLE LEGGI VIGENTI O APPAIA IN UN ACCORDO SCRITTO. SONO INCLUSI DANNI GENERICI, SPECIALI O INCIDENTALI, COME PURE I DANNI CHE CONSEGUONO DALL'USO O DALL' IMPOSSIBILITÀ DI USARE IL PROGRAMMA; CIÒ COMPRENDE, SENZA LIMITARSI A QUESTO, LA PERDITA DI DATI, LA CORRUZIONE DEI DATI, LE PERDITE SOSTENUTE DALL' ACQUIRENTE O DA TERZI E L'INCAPACITÀ DEL PROGRAMMA A INTERAGIRE CON ALTRI PROGRAMMI, ANCHE SE IL DETENTORE O ALTRE PARTI SONO STATE AVVISATE DELLA POSSIBILITÀ DI QUESTI DANNI.

FINE DEI TERMINI E DELLE CONDIZIONI

Glossario

account

su un sistema *Unix*, un account (o *login*) è la combinazione di un nome, una directory personale, una password e una *shell* che consentono a un utente di connettersi al sistema.

alias

il meccanismo usato in una *shell* per sostituire una stringa con un'altra prima di eseguire il comando. Potete vedere tutti gli alias definiti nella sessione corrente digitando *alias* al prompt.

al volo

Si dice che qualcosa viene eseguito “al volo” (ingl. *on the fly*) quando questo accade contemporaneamente a qualcos'altro e senza che l'operazione in questione sia stata esplicitamente richiesta, o anche notata dall'utente.

ambiente

è il contesto di esecuzione di un processo. Include tutte le informazioni di cui ha bisogno il sistema operativo per gestire il processo, e quanto serve al processore per eseguire il processo in maniera corretta.

Si veda anche: processo.

APM

Advanced Power Management. Una caratteristica propria di alcuni *BIOS* che permette alla macchina di entrare in standby dopo un certo periodo di inattività. Sui portatili, APM ha anche il compito di verificare la carica residua della batteria e, se questa

caratteristica è supportata, di stimare il periodo di funzionamento che questa permette.

arp

Address Resolution Protocol. Il protocollo Internet usato per rimappare dinamicamente un indirizzo Internet su indirizzi fisici (hardware) che appartengono a una rete locale. Il suo uso è limitato a reti che supportano il broadcasting hardware.

ASCII

American Standard Code for Information Interchange. La codifica standard impiegata per archiviare caratteri, inclusi caratteri di controllo, su un computer. Molti codici a 8-bit (come l'ISO 8859-1, il set di caratteri predefinito di Linux) includono l'ASCII come prima metà (si veda *ISO 8859*).

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0																
1																
2		!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/
3	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
4	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
5	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[\]	^	_
6	'	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
7	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	

Figura 1. Tabella ASCII

assembler

è il linguaggio di programmazione più vicino al metodo di funzionamento interno di un computer, pertanto è definito come lin-

guaggio di programmazione di “basso livello”. Il principale vantaggio dell’assembler è la velocità, in quanto i programmi in assembler sono scritti sotto forma di istruzioni del processore, di conseguenza sono poche o comunque semplici le traduzioni richieste al momento di generare i file eseguibili. Il suo grande svantaggio è dato dal fatto che è un linguaggio strettamente dipendente da un processore (o da un’architettura). La scrittura di programmi complessi in assembler, inoltre, è un processo lungo e complesso. In conclusione, si tratta del linguaggio di programmazione che garantisce la maggior velocità in esecuzione, ma certo non durante la scrittura dei programmi, e non è portabile fra architetture hardware diverse.

ATAPI

(“AT Attachment Packet Interface”) Un’estensione delle specifiche ATA (“Advanced Technology Attachment”, più comunemente note come IDE, *Integrated Drive Electronics*) che mette a disposizione comandi supplementari per controllare lettori CD-ROM e unità a nastro magnetico. I controller IDE che sono equipaggiati con tale estensione sono noti anche come controller EIDE (*Enhanced IDE*).

atomico

un insieme di operazioni si dice atomico quando queste vengono eseguite tutte contemporaneamente, e non possono essere interrotte.

attraversamento

per una directory di un sistema *Unix*, significa che l’utente ha il permesso di accedere a tale directory e forse anche alle directory sotto di essa. Perché questo sia possibile, l’utente deve avere anche il permesso di esecuzione sulla directory.

background

nell'ambito di una *shell*, un processo viene eseguito in background (“in secondo piano”) se potete digitare comandi mentre il processo in questione è in esecuzione.

Si veda anche: job, foreground.

backup

il salvataggio di dati importanti su di un supporto sicuro, archiviato in un luogo sicuro. I backup dovrebbero essere effettuati con regolarità, soprattutto nel caso di informazioni e file di configurazione d'importanza critica (le prime directory di cui bisogna fare un backup sono /etc, /home e /usr/local). Molte persone usano strumenti tradizionali come il programma tar, usato con gzip o bzip2, per effettuare il backup di directory e file. Potete usare questi strumenti, o altri come dump e restore, come pure molte applicazioni di backup disponibili per Linux, liberamente distribuibili o commerciali.

batch

è un metodo di elaborazione per cui il processore riceve una serie di compiti, e li esegue uno dopo l'altro finché non ha portato a termine anche l'ultimo; da quel momento è pronto per un'altra serie di processi.

beep

il piccolo rumore emesso dall'altoparlante interno del computer per avvertirvi di qualche ambiguità quando usate il completamento automatico della linea di comando (nel caso, ad esempio, che ci sia più di una soluzione possibile per il completamento automatico). Altri programmi potrebbero emettere un beep per informarvi di qualche particolare situazione.

beta testing

è il nome dato al processo di prova della versione beta di un programma. In genere i programmi vengono rilasciati in versioni alfa

e beta proprio per essere sottoposti a varie prove prima di arrivare alla versione finale.

bit

sta per *BInary uniT*. Una singola cifra che può avere valore 0 o 1, in quanto il calcolo viene effettuato in base due.

boot

la procedura d'avvio che si verifica subito dopo l'accensione di un computer, quando le periferiche vengono riconosciute una dopo l'altra e il sistema operativo viene caricato in memoria.

bootloader

è un programma che provvede ad avviare un sistema operativo. Molti bootloader offrono la possibilità di caricare più di un sistema operativo grazie a un menu di boot che vi permette di scegliere il sistema desiderato. Bootloader come *GRUB* sono molto diffusi proprio grazie a questa caratteristica, e sono molto utili nel caso di sistemi in cui risiedano due o più sistemi operativi.

BSD

Berkeley Software Distribution. Una variante di *Unix* sviluppata presso il dipartimento di informatica dell'Università di Berkeley. Questa versione è sempre stata considerata più avanzata sul piano tecnico rispetto alle altre, e ha introdotto molte innovazioni nel mondo informatico in generale e, in particolare, per quanto riguarda *Unix*.

buffer

una piccola parte della memoria di dimensioni fisse, che può essere associata a un file in modalità a blocchi, a una tabella di sistema, a un processo, e così via. La consistenza di tutti i buffer viene mantenuta per mezzo della buffer cache. Si veda **buffer cache**.

buffer cache

una parte essenziale del kernel di un sistema operativo, ha il compito di tenere aggiornati tutti i buffer, ridimensionando la cache quando necessario, svuotando i buffer non più necessari, e altro ancora. Si veda anche **buffer**.

bug

comportamento illogico o incoerente di un programma in una situazione particolare, oppure un comportamento che non rientra nei casi previsti dalla documentazione del programma o dagli standard cui quest'ultimo dovrebbe essere conforme. Nuove funzionalità spesso introducono nuovi bug in un programma. Il termine, dal punto di vista storico, deriva dai tempi (antichi!) delle schede perforate: un insetto (ingl. *bug*) era scivolato in un buco di una scheda perforata e, di conseguenza, il programma non si era comportato correttamente. Dopo aver scoperto la causa, Ada Lovelace esclamò "It's a bug!", e da allora la definizione si è diffusa ed è diventata universale.

byte

otto bit consecutivi, interpretati come un numero tra 0 e 255 in base due. Si veda **bit**.

canali IRC

sono i "luoghi" all'interno dei server IRC dove potete chiacchiere con altre persone. I canali sono creati nei server IRC, e gli utenti entrano in questi canali per comunicare con altre persone. I messaggi scritti su un canale sono visibili soltanto alle persone connesse a quel canale. Due o più utenti possono creare un canale "private" per non essere disturbati da altri utenti. I nomi dei canali cominciano con un #.

carattere nullo

il carattere o numero di byte 0, viene utilizzato per indicare la fine di una stringa. Il suo nome tecnico è NULL.

case

senza equivalente in italiano, in relazione alle stringhe di caratteri il *case* è la differenza fra lettere minuscole e lettere maiuscole.

Si veda anche: PAP.

CHAP

Challenge-Handshake Authentication Protocol: protocollo usato dagli ISP nella fase di autenticazione dei loro client. Secondo tale schema, viene inviato un valore al client (la macchina che si collega), quest'ultimo calcola un *hash* sulla base di tale valore e lo invia al server, infine il server compara l'*hash* con quello che ha calcolato. Si veda anche **PAP**.

CIFS

Common Internet FileSystem Il predecessore del filesystem SMB, usato sui sistemi *DOS*.

client

programma o computer che in maniera intermittente e temporanea si connette a un altro programma o computer per comunicargli comandi o chiedere informazioni. È uno dei componenti di un **sistema client/server**.

codice oggetto

è il codice generato dal processo di compilazione, che deve essere collegato ad altri codici oggetto e librerie per formare un file eseguibile. Il codice oggetto è comprensibile dalla macchina.

Si veda anche: compilazione, linkage.

compilazione

si tratta del processo di traduzione del codice sorgente, comprensibile per un essere umano (beh, con un po' di allenamento) e scritto in un qualsiasi linguaggio di programmazione (il *C*, ad esempio), in un file binario comprensibile dall'elaboratore.

completamento automatico

la capacità di una *shell* di espandere automaticamente una sottostringa in un nome di file, nel nome di un utente o in altro ancora, a condizione che vi sia una corrispondenza.

compressione

è il metodo di ridurre le dimensioni dei file o di diminuire il numero di caratteri inviati nel corso di una connessione di rete. Tra i programmi di compressione dei file citiamo *compress*, *zip*, *gzip*, e *bzip2*.

configurabile via temi

un'applicazione grafica è configurabile via temi se è in grado di cambiare il suo aspetto in tempo reale. Anche molti window manager sono configurabili via temi.

console

è il nome dato a quello che una volta era chiamato terminale. Si trattava di una macchina utente (uno schermo più una tastiera) connessa a un computer centrale molto potente (mainframe). Sui *PC* un terminale fisico è costituito da schermo e tastiera.

Si veda anche: console virtuali.

console virtuali

conservano il nome dato a quelli che una volta erano chiamati terminali. Nei sistemi *GNU/Linux* avete a vostra disposizione delle "console virtuali", così chiamate perché vi permettono di usare un solo schermo e una sola tastiera per molte sessioni indipendenti. Come opzione predefinita, sono disponibili in tutto

sei console virtuali, cui si può accedere premendo le combinazioni di tasti da **ALT-F1** a **ALT-F6**. Esiste una settima console, anche questa caratteristica predefinita del sistema, **ALT-F7**, che vi consente di accedere a una sessione X in esecuzione. Se vi trovate già in X, invece, potete accedere alle console di testo premendo le combinazioni di tasti che vanno da **CTRL-ALT-F1** a **CTRL-ALT-F6**.

Si veda anche: console.

cookie

file temporanei scritti sul disco rigido locale da un *web* server remoto. Permettono al server di ricordare le preferenze dell'utente quando quest'ultimo si connette nuovamente.

denominazione

una parola usata comunemente nel campo dell'informatica per indicare un metodo di identificazione degli oggetti. Avrete sentito spesso parlare di “convenzioni di denominazione” per file, funzioni nei programmi, e così via.

desktop

Se state usando il sistema X Window, il desktop (o “scrivania”) è la rappresentazione sullo schermo dell'ambiente grafico in cui lavorate, all'interno del quale sono visualizzate le finestre e le icone. È chiamato anche background (o “sfondo”), e in genere è visualizzato come un colore pieno, una sfumatura di due colori o anche un'immagine.

Si veda anche: .

DHCP

Dynamic Host Configuration Protocol. Un protocollo progettato per far sì che le macchine presenti in una rete locale ottengano dinamicamente un indirizzo IP da un server DHCP.

dipendenze

sono le fasi di compilazione che è necessario siano soddisfatte prima di poter passare a quelle successive e portare a termine la compilazione di un programma.

directory

Parte della struttura del filesystem. All'interno di una directory possono trovarsi file o altre directory. A volte, all'interno di una directory è presente una serie di sotto-directory: spesso ci si riferisce a questa struttura gerarchica con il termine "albero delle directory", all'interno del quale le sotto-directory costituiscono i rami e i file le foglie. Per vedere il contenuto di un'altra directory, dovrete spostarvi in essa o elencarlo da dove vi trovate. Le directory sono soggette alle stesse limitazioni dei file, per quanto i permessi abbiano un significato differente. Le directory speciali '.' e '..' si riferiscono, rispettivamente, alla directory stessa e a quella immediatamente superiore.

directory home

spesso abbreviata con "home", è il nome della directory personale di un dato utente. Si veda anche **account**.

directory radice

Si riferisce alla directory di livello più alto in un filesystem. Questa non ha una directory superiore, pertanto il simbolo '..' fa riferimento a se stessa. La directory root viene indicata con il simbolo '/'.

disco di boot

un floppy disk in grado di effettuare il boot del computer, contenente i programmi necessari per caricare il sistema operativo dal disco rigido (ma talvolta all'interno di un disco di boot si trova tutto quanto serve per avviare un sistema operativo).

distribuzione

è il termine usato per indicare il sistema *GNU/Linux* progettato e assemblato da uno specifico venditore. Una distribuzione consiste del kernel centrale di Linux e dei programmi indispensabili al sistema, oltre a questi sono presenti programmi di installazione, programmi di terze parti, un buon numero di applicazioni liberamente distribuibili e, a volte, anche del software proprietario.

DMA

Direct Memory Access. Una caratteristica dell'architettura *PC* che permette a una periferica di leggere o scrivere dalla memoria centrale senza alcun aiuto da parte della CPU. Le periferiche PCI usano la tecnica del bus mastering e non hanno bisogno del DMA.

DNS

Domain Name System. Il meccanismo distribuito nome/indirizzo utilizzato su Internet. Questo meccanismo vi permette di rimappare un nome di dominio con un indirizzo IP, ed è grazie ad esso che potete cercare e caricare un sito senza che sia necessario conoscere il suo indirizzo IP. Il DNS permette anche l'operazione contraria, cioè ricavare il nome di una macchina dal suo indirizzo IP.

DPMS

Display Power Management System. Protocollo usato da tutti i monitor moderni al fine di gestire le funzionalità di risparmio energetico. I monitor che supportano questa caratteristica sono comunemente noti come “monitor verdi”.

echo

è il fenomeno per cui i caratteri digitati nel campo di testo del nome utente, ad esempio, vengono mostrati “tali e quali”, invece di visualizzare “*” per ciascuno di loro.

editor

è il termine più comune per programmi utilizzati per modificare file di testo (da qui anche l'espressione “editor di testi”). Gli editor più famosi sotto *GNU/Linux* sono l'editor GNU Emacs (*Emacs*) editor e l'editor *Unix*, *VI*.

ELF

Executable and Linking Format. È il formato per i file eseguibili usato oggi da quasi tutte le distribuzioni *GNU/Linux*.

email

sta per *Electronic Mail*, ovvero “posta elettronica”. Si tratta dello scambio di messaggi in formato elettronico fra persone che si trovano sulla stessa rete. In modo simile alla posta tradizionale (detta anche *snail mail*, “posta lumaca”), per funzionare la posta elettronica necessita di una destinazione e di un mittente. Il mittente deve avere un indirizzo come “mittente@dominio.del.mittente” e il destinatario deve avere un indirizzo simile (“destinatario@dominio.del.destinatario”). La posta elettronica è un metodo di comunicazione estremamente rapido, in genere occorrono solo pochi minuti per raggiungere chiunque, non importa dove si trovi nel mondo. Per scrivere messaggi di posta elettronica è necessario usare un client email come *Pine* o *mutt*, programmi con interfaccia testuale, oppure client dotati di una GUI, come *KMail*.

escape

nel contesto della shell, è l'azione di circondare qualche stringa di testo fra doppi apici in maniera da impedire alla shell di interpretare tale stringa. Ad esempio, quando avete la necessità di usare

degli spazi in qualche linea di comando e inviare con una pipe i risultati a qualche altro comando, dovete racchiudere il primo comando fra doppi apici, altrimenti la shell non lo interpreterà in maniera corretta e non funzionerà come desiderato.

espressione regolare

un potente strumento concettuale utilizzato per cercare e confrontare stringhe di testo. Permette di specificare modelli ai quali devono conformarsi le stringhe. Molti programmi di utilità sotto *Unix* fanno uso di espressioni regolari: *sed*, *awk*, *grep*, *perl* e altri ancora.

ext2

abbreviazione per “Extended 2 filesystem”. Questo è il filesystem nativo di *GNU/Linux*, e possiede tutte le caratteristiche di un qualsiasi filesystem *Unix*: supporto per file speciali (dispositivi a caratteri, link simbolici, etc.), permessi e proprietà relativi a file e directory, e così via.

FAQ

Frequently Asked Questions: documento che contiene una serie di domande e risposte riguardo un argomento specifico. Storicamente le FAQ sono comparse nei gruppi di discussione su Usenet, ma questo tipo di documento adesso è comune su molti siti *web*, e persino dei prodotti commerciali hanno le loro FAQ. In genere costituiscono ottime fonti d’informazione.

FAT

File Allocation Table. Il filesystem usato da *DOS* e *Windows*.

FDDI

Fiber Distributed Digital Interface. Uno strato fisico di rete ad alta velocità, che usa le fibre ottiche per la comunica-

zione. Usato unicamente su reti molto estese, soprattutto a causa del suo costo.

FHS

Filesystem Hierarchy Standard. Un documento che contiene le linee guida per una coerente organizzazione della struttura gerarchica del filesystem su sistemi *Unix*. La distribuzione **Linux-Mandrake** è quasi del tutto conforme a questo standard.

FIFO

First In, First Out. Una struttura dati o un buffer hardware dai quali gli oggetti vengono estratti nello stesso ordine in cui erano stati inseriti. Le pipe di *Unix* costituiscono uno dei più complessi esempi di FIFO.

file in modalità a blocchi

file il cui contenuto è bufferizzato. Tutte le operazioni di lettura/scrittura che riguardano tali file passano attraverso dei buffer, fatto che permette scritture in modo asincrono sull'hardware sottostante e, per quanto riguarda le operazioni di lettura, di non leggere di nuovo ciò che è già presente in un buffer.

Si veda anche: buffer, buffer cache.

file in modalità a caratteri

file il cui contenuto non è bufferizzato. Tutte le operazioni di input/output vengono eseguite immediatamente in maniera diretta. Corrispondono ai flussi di dati.

Si veda anche: file in modalità a blocchi.

file nascosto

è un file che non può esser “visto” quando si digita il comando `ls` senza opzioni. I nomi dei file nascosti iniziano con un `.` (per antica convenzione Unix). Tali file vengono usati per archiviare

le preferenze personali e le configurazioni dei diversi programmi usati da un utente. Ad esempio, l'elenco degli ultimi comandi eseguiti da *Bash* viene salvato nel file `.bash_history`, che è un file nascosto.

filesystem

il metodo usato per registrare i file su supporti fisici (dischi rigidi, floppy, etc.) in maniera coerente. Esempi di filesystem sono la FAT, l'*ext2fs* di *GNU/Linux*, l'*iso9660* (usato sui CDRom), e così via.

filesystem radice

è il filesystem di livello più alto. Questo è il filesystem sul quale *GNU/Linux* monta l'intero albero delle directory. È necessario che il filesystem radice si trovi su una partizione dedicata, in quanto è la base dell'intero sistema. Contiene la directory radice.

firewall

una macchina o comunque un dispositivo hardware dedicato che, nella topologia di una rete locale, è l'unico punto di connessione alla rete esterna, e filtra tale connessione, o controlla l'attività di alcune porte, o si accerta che soltanto alcune specifiche interfacce IP possano accedere a queste ultime.

flag

è un indicatore (in genere un solo bit) usato per segnalare (*flag* significa "bandiera") una particolare condizione a un programma. Un filesystem, ad esempio, possiede, fra gli altri, un flag che indica se è giunto il momento di effettuare un backup con *dump*, così quando il flag è attivo viene effettuata una copia di sicurezza del filesystem, mentre se è inattivo questo non succede.

focus

la possibilità, per una finestra, di ricevere segnali dalla tastiera (come la pressione e il rilascio dei tasti) e clic del mouse, a meno che tali eventi siano intercettati dal window manager.

foreground

nell'ambito della *shell*, il processo in foreground (“primo piano”) è quello attualmente in corso di esecuzione. Siete obbligati ad aspettare che tale processo sia terminato prima di poter digitare di nuovo dei comandi. Si veda **job**, **background**.

Si veda anche: job, background.

framebuffer

la proiezione della RAM presente su una scheda grafica nella memoria centrale. Questo permette alle applicazioni di accedere alla memoria video senza dover prima dialogare con la scheda grafica. Tutte le workstation grafiche di fascia alta, ad esempio, usano dei framebuffer.

FTP

File Transfer Protocol. È il protocollo standard usato su *Internet* per trasferire file da una macchina all'altra.

gateway

anello di collegamento fra due reti IP.

GIF

Graphics Interchange Format. Un formato di file per immagini, ampiamente usato sul *web*. Le immagini GIF possono essere compresse, e anche animate. A causa di problemi relativi al copyright, non è una buona idea usare questo formato, è consigliabile rimpiazzarle il più possibile con il più avanzato formato PNG.

GNU

GNU's Not Unix. Il progetto GNU è nato per iniziativa di *Richard Stallman* all'inizio degli anni '80, il suo scopo è lo sviluppo di un sistema operativo libero ("libero" nel senso di "libertà di parola"). Al momento attuale, tutte le varie componenti sono disponibili, con l'eccezione... del kernel. Il kernel del progetto GNU, *Hurd*, non è ancora affidabile al 100%. *GNU/Linux* utilizza due componenti, in particolare, del progetto GNU: il suo compilatore *C*, *gcc*, e la licenza GPL. Si veda **GPL**.

GPL

General Public License. La licenza del kernel *GNU/Linux*, è l'esatto contrario di tutte le licenze di software proprietario in quanto non impone nessuna limitazione per quanto riguarda la copia, la modifica e la redistribuzione del software, a condizione che il codice sorgente sia sempre disponibile. L'unica limitazione, se possiamo chiamarla così, consiste nel fatto che le persone alle quali redistribuite il software devono poter beneficiare degli stessi diritti.

gruppo proprietario

nel contesto degli utenti e dei loro file, il gruppo proprietario di un file è il gruppo cui appartiene l'utente che lo ha creato.

gruppi di discussione

(ingl. *newsgroups*) si riferisce ad aree dedicate alla discussione, a informazioni e a notizie varie cui si può accedere con un programma client appropriato per leggere e scrivere messaggi in relazione all'argomento del gruppo. Il gruppo di discussione *alt.os.linux.mandrake*, ad esempio, è un gruppo alternativo (alt) che tratta del sistema operativo (os) *GNU/Linux*, in particolare di **Linux-Mandrake** (mandrake). I nomi dei gruppi di discussione sono strutturati in questo modo per rendere più facile la ricerca di un argomento specifico.

GUI

Graphical User Interface. L'interfaccia verso un computer, consiste di menu, pulsanti, icone e così via. La quasi totalità degli utenti preferisce una GUI alla CLI (*Command Line Interface*, "Interfaccia a Linea di Comando") per la maggiore facilità d'uso, malgrado quest'ultima sia più flessibile.

host

si riferisce a un computer, è il termine usato normalmente per indicare computer connessi a una rete.

HTML

HyperText Markup Language. Il linguaggio usato per creare documenti *web*.

HTTP

HyperText Transfer Protocol. Il protocollo usato per connettere i siti *web* e trasferire documenti HTML.

icona

termine che indica una piccola immagine o disegno (normalmente di 16x16, 32x32, 48x48, e a volte 64x64 pixel) che rappresenta, in un ambiente grafico, un documento, un file o un programma.

IDE

Integrated Drive Electronics. Il bus di gran lunga più diffuso sui PC attuali per la connessione di dischi rigidi. Un bus IDE può ospitare fino a due dispositivi, e la velocità del bus è limitata dal dispositivo che ha la coda di comando più lenta (e non la velocità di trasferimento più lenta!).

Si veda anche: ATAPI.

indirizzo IP

è un indirizzo numerico, composto da quattro elementi, che identifica il vostro computer su Internet. Gli indirizzi IP sono strutturati secondo un metodo gerarchico, con livelli superiori e domini nazionali, domini, sotto-domini e l'indirizzo individuale di ciascuna macchina. Un indirizzo IP ha l'aspetto di qualcosa tipo 192.168.0.1. L'indirizzo individuale di una macchina può appartenere a due tipi diversi: statico o dinamico. Gli indirizzi IP di tipo statico sono indirizzi permanenti, che non cambiano mai. Gli indirizzi IP di tipo dinamico cambiano con ogni nuova connessione alla rete. Gli utenti di connessioni via modem e via cavo in genere hanno indirizzi IP di tipo dinamico, mentre gli utenti di connessioni DSL e altre connessioni ad alta velocità in genere dispongono di indirizzi IP statici.

inode

punto di entrata che porta al contenuto di un file su un filesystem della famiglia *Unix*. Un inode è identificato in maniera univoca da un numero, e contiene meta-informazioni riguardo il file cui fa riferimento, quali le sue date di accesso, il suo tipo, le sue dimensioni, ma non il suo nome!

Internet

la rete di dimensioni smisurate che connette computer di tutto il mondo.

IP masquerading

si riferisce all'uso di un firewall per nascondere il vero indirizzo IP del vostro computer. Grazie al firewall, ogni connessione alla rete esterna eredita l'indirizzo IP di quest'ultimo. Questo è utile nelle situazioni in cui è disponibile una connessione a Internet veloce con un unico indirizzo IP, ma desiderate usare più di un computer con indirizzi IP interni già assegnati per connettervi a Internet.

IRC

Internet Relay Chat. Uno dei pochi standard di *Internet* per conversazioni in tempo reale. Permette la creazione di canali, discussioni private, e anche lo scambio di file. Inoltre è progettato in maniera tale da permettere la connessione dei server l'uno con l'altro, il che spiega perché oggi esistono numerose reti IRC: **Undernet**, **DALnet**, **EFnet** per nominarne soltanto alcune.

ISA

Industry Standard Architecture. Il primissimo bus usato sui *PC*, viene pian piano abbandonato a favore del bus *PCI*. Alcuni produttori di hardware, tuttavia, continuano a usarlo: è un evento ancora molto comune trovare delle schede *SCSI* di tipo *ISA* fornite a corredo di periferiche come scanner, masterizzatori, etc. Un vero peccato.

ISDN

Integrated Services Digital Network. Un insieme di standard di comunicazione aventi come scopo la trasmissione di voce, servizi di rete e video per mezzo di un singolo cavo o fibra ottica. È stato progettato per rimpiazzare, nel lungo periodo, gli attuali sistemi di comunicazione telefonica.

ISO

International Standards Organisation. Un gruppo di società, consulenti, università e altre componenti che ha come scopo l'elaborazione di standard applicabili in vari ambiti, incluso quello dell'informatica. I documenti che descrivono tali standard sono caratterizzati da un numero: lo standard numero 9660, ad esempio, descrive il filesystem utilizzato sui *CDROM*.

ISO 8859

Lo standard *ISO 8859* comprende un certo numero di estensioni a 8-bit al set di caratteri *ASCII* (si veda *ASCII*). Riveste particolare importanza l'*ISO 8859-1*, l'“Alfabeto Latino N. 1”, che ha

conosciuto un gran numero di implementazione ed è spesso visto come lo standard che rimpiazzerà l'ASCII.

L'ISO 8859-1 (Figura 2) offre il supporto per le lingue che seguono: Afrikaans, Basco, Catalano, Danese, Olandese, Inglese, Faroese, Finnico, Francese, Galizio, Tedesco, Islandese, Irlandese, Italiano, Norvegese, Portoghese, Scozzese, Spagnolo, e Svedese.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
8																
9																
A		ı	ç	£	¤	¥	ı	§	¨	©	ª	«	¬	–	®	ˆ
B	º	±	²	³	´	µ	¶	·	¸	¹	º	»	¼	½	¾	¿
C	À	Á	Â	Ã	Ä	Å	Æ	Ç	È	É	Ê	Ë	Ì	Í	Î	Ï
D	Ð	Ñ	Ò	Ó	Ô	Õ	Ö	×	Ø	Ù	Ú	Û	Ü	Ý	Þ	ß
E	à	á	â	ã	ä	å	æ	ç	è	é	ê	ë	ì	í	î	ï
F	ð	ñ	ò	ó	ô	õ	ö	÷	ø	ù	ú	û	ü	ý	þ	ÿ

Figura 2. La tabella ISO-8859-1

Notate che i caratteri dell'ISO 8859-1 costituiscono anche i primi 256 caratteri dell'ISO 10646 (Unicode). Questo standard, tuttavia, non ha il simbolo dell'EURO e non copre in maniera completa Finnico e Francese. L'ISO 8859-15 (Figura 3) è una modifica dell'ISO 8859-1 soddisfa tali necessità.

Il set completo degli alfabeti dell'ISO 8859 comprende:

Nome	Lingua (o Lingue)
ISO 8859-1	lingue dell'Europa occidentale (Latin-1)
ISO 8859-2	lingue dell'Europa orientale (Latin-2)

Nome	Lingua (o Lingue)
ISO 8859-3	lingue dell'Europa sud-orientale e altre (Latin-3)
ISO 8859-4	lingue Scandinave/Baltiche (Latin-4)
ISO 8859-5	Latin/Cirillico
ISO 8859-6	Latin/Arabico
ISO 8859-7	Latin/Greco
ISO 8859-8	Latin/Ebraico
ISO 8859-9	modifica Latin-1 per il Turco (Latin-5)
ISO 8859-10	lingue Lapponi/Nordiche/Eschimesi (Latin-6)
ISO 8859-11	Tailandese
ISO 8859-13	lingue dell'area Baltica (Latin-7)
ISO 8859-14	Celtico (Latin-8)
ISO 8859-15	lingue dell'Europa occidentale con il simbolo dell'Euro (Latin-9)

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
8																
9																
A		ı	ç	£	€	¥	Š	š	š	©	ª	«	¬	–	®	-
B	°	±	²	³	Ž	μ	¶	·	ž	ı	º	»	œ	æ	ÿ	ł
C	À	Á	Â	Ã	Ä	Å	Æ	Ç	È	É	Ê	Ë	Ì	Í	Î	Ï
D	Ð	Ñ	Ò	Ó	Ô	Õ	Ö	×	Ø	Ù	Ú	Û	Ü	Ý	Þ	ß
E	à	á	â	ã	ä	å	æ	ç	è	é	ê	ë	ì	í	î	ï
F	ð	ñ	ò	ó	ô	õ	ö	÷	ø	ù	ú	û	ü	ý	þ	ÿ

Figura 3. Tabella dell'ISO-8859-15

ISP

Internet Service Provider. Una società che vende l'accesso a *Internet* ai suoi clienti, accesso che può avvenire per mezzo delle normali linee telefoniche o su linee dedicate.

job

nell'ambito di una *shell*, un job è un processo che viene eseguito in background. Potete avere più di un job nella stessa shell, e controllarne l'esecuzione. Si veda anche **background**, **foreground**.

jolly

I caratteri '*' e '?' vengono usati come caratteri jolly e possono rappresentare qualsiasi cosa. L'asterisco (*) rappresenta qualsiasi numero di caratteri, incluso nessun carattere. Il punto interrogativo (?) rappresenta esattamente un unico carattere. I caratteri jolly sono usati spesso nelle espressioni regolari.

JPEG

Joint Photographic Experts Group. Un altro formato di file per immagini molto comune. Il formato JPEG è adatto soprattutto alla compressione di immagini tratte dal mondo reale, e non funziona molto bene con immagini non realistiche.

kernel

si riferisce alla parte più interna e importante del sistema operativo. Il kernel è responsabile di assegnare risorse e di separare i processi l'uno dall'altro. Gestisce tutte le operazioni a basso livello che permettono ai programmi di interagire direttamente con l'hardware del vostro computer, gestisce la buffer cache, e così via.

kill ring

sotto *Emacs*, è l'insieme di aree di testo tagliate o copiate dal momento in cui si è utilizzato l'editor (buffer di copia/cancellazione); queste possono essere richiamate per essere inserite nuovamente, e sono organizzate sotto forma di anello.

LAN

Local Area Network. Nome generico per indicare una rete di macchine connesse dallo stesso cavo fisico.

lanciare

l'azione di richiamare, o avviare, un programma.

LDP

Linux Documentation Project. Un'organizzazione senza scopo di lucro che cura della documentazione relativa a *GNU/Linux*. I suoi documenti più conosciuti sono gli *HOWTO*, ma si occupa anche dell'organizzazione e dell'aggiornamento di numerose FAQ, e persino di un certo numero di libri.

libreria

si riferisce a una collezione di procedure e funzioni in forma binaria che i programmatori possono usare nei loro programmi (purché la licenza della libreria glielo consenta). Il programma cui spetta il compito di caricare le librerie condivise al momento dell'esecuzione è chiamato *dynamic linker*.

linea di comando

quella fornita da una shell, che permette all'utente di digitare comandi direttamente. È anche l'oggetto di un'eterna "flame war" tra i suoi sostenitori e i suoi detrattori :-)

link

il riferimento a un inode in una directory, che pertanto assegna un nome (di file) all'inode. Fra gli inodi che non hanno un link,

e quindi nemmeno un nome, possiamo citare, ad esempio: pipe anonime (quelle usate dalla shell), socket (ovvero connessioni di rete), dispositivi di rete, e così via.

linkage

l'ultima fase di un processo di compilazione, consiste nel collegare insieme tutti i file oggetto per produrre un file eseguibile; in questa stessa fase, tutti i simboli non risolti vengono identificati con librerie dinamiche (a meno che non sia stato richiesto un linkage di tipo statico, nel qual caso il codice di questi simboli verrà incluso nel file eseguibile).

link simbolico

file speciali, che non contengono nulla a parte una stringa che fa riferimento a un altro file. Ogni accesso a essi è equivalente a un accesso al file il cui nome è rappresentato da detta stringa; quest'ultimo può esistere o no, e il suo percorso può essere dato in termini relativi o assoluti.

Linux

si riferisce a un sistema operativo simile a *Unix* che può girare su computer di vario tipo, il cui uso e adattamento è libero e gratuito per chiunque. Linux (il kernel) è stato scritto da Linus Torvalds.

livelli di sicurezza

una caratteristica esclusiva di **Linux-Mandrake** che vi permette di impostare diversi livelli di restrizioni a seconda di quanto vogliate rendere il vostro sistema. Esistono 6 livelli predefiniti, che vanno da 0 a 5, dove 5 indica il livello più alto di sicurezza. Potete anche definire un vostro personale livello di sicurezza.

login

il nome di accesso di un utente su un sistema *Unix*, e l'atto del connettersi al sistema.

lookup table

è una tabella che stabilisce una corrispondenza fra codici (o etichette) e il loro reale significato. Spesso si tratta di un file di dati usato da un programma per ottenere ulteriori informazioni riguardo un oggetto particolare.

HardDrake, ad esempio, usa una simile tabella per sapere cosa significa il codice assegnato da un produttore a un dispositivo hardware. Questa è una riga appartenente a tale tabella, che ci fornisce informazioni in merito all'oggetto CTL0001

```
CTL0001 sound    sb      Creative Labs  SB16 \
HAS_OPL3|HAS_MPU401|HAS_DMA16|HAS_JOYSTICK
```

loopback

interfaccia di rete virtuale di una macchina con se stessa, che permette ai programmi in esecuzione di fare a meno di prendere in considerazione il caso speciale per cui due entità di rete sono, di fatto, la stessa macchina.

major

numero specifico alla classe del dispositivo (numero primario).

MBR

Master Boot Record. nome dato al primo settore di un disco rigido in grado di effettuare il boot. L'MBR contiene il codice utilizzato per caricare il sistema operativo in memoria o un bootloader (come *LILLO*), e la tabella delle partizioni del disco rigido cui appartiene il settore che lo ospita.

menu a discesa

è un menu che si presenta come “arrotolato”, con un bottone in uno dei suoi angoli: quando cliccate su quel bottone, il menu “si srotola” mostrandovi l’intero contenuto.

meta-espansione

nell’ambito della *shell*, la possibilità di raggruppare un certo numero di nomi di file grazie a un modello di meta-espansione. Si veda **modello di meta-espansione**.

MIME

Multipurpose Internet Mail Extensions. Una stringa con il formato tipo/sotto-tipo che descrive il contenuto di un file allegato a un messaggio di posta elettronica. Questo permette ai client di posta elettronica in grado di sfruttare lo standard MIME di definire azioni in corrispondenza del tipo del file.

minor

numero che identifica un particolare dispositivo fisico all’interno di una classe (numero secondario).

modalità comandi

sotto *VI* o uno dei suoi cloni, è lo stato del programma in cui la pressione di un tasto (questo riguarda soprattutto le lettere) non avrà come conseguenza il suo inserimento nel file che viene modificato, bensì l’esecuzione di un’azione specifica per quel tasto (a meno che il clone non offra la possibilità di rimappare i comandi e voi abbiate personalizzato la vostra configurazione). Se ne può uscire digitando uno dei comandi “torna alla modalità inserimento”: **i**, **I**, **a**, **A**, **s**, **S**, **o**, **O**, **c**, **C**, ...

modalità inserimento

sotto *VI* o uno dei suoi cloni, è lo stato del programma in cui premendo un tasto inserirà il carattere corrispondente nel file che viene modificato (con l’eccezione di alcuni casi patologici co-

me il completamento automatico di un'abbreviazione, la giustificazione a destra alla fine della riga, etc.). È possibile uscirne premendo il tasto Esc (o Ctrl-[]).

modalità lettura-scrittura

per un file, significa che può essere scritto. Potete leggere il suo contenuto e modificarlo. Se disponete di questo tipo di permesso, potete anche cancellare il file.

modalità sola lettura

per un file, significa che non può essere scritto. Potete leggere il suo contenuto, ma non potete modificarlo, e non potete cancellare il file.

modalità prolissa

Per quanto riguarda i comandi, la modalità prolissa significa che il comando comunica allo standard output (o allo standard error) tutte le azioni che compie e il risultato di queste azioni. A volte i comandi possono definire un “livello di prolissità”, in altre parole può essere controllata la quantità di informazioni che il comando trasmette al momento del suo utilizzo.

modello di meta-espansione

una stringa composta di caratteri normali e caratteri speciali. I caratteri speciali (meta-caratteri) sono interpretati ed espansi dalla *shell*.

monoutente

termine usato per descrivere la condizione di un sistema operativo, o persino il sistema operativo stesso, che permette l'accesso al sistema e il suo uso soltanto a un utente per volta.

montare, montato

Un dispositivo è detto montato quando è connesso e riconosciuto dal filesystem *GNU/Linux*. Quando montate un dispositivo potete esplorarne i contenuti. Questo termine è almeno in parte obsoleto, in quanto grazie al programma “supermount” incluso in **Linux-Mandrake**, gli utenti non sono più costretti a montare manualmente supporti rimuovibili.

Si veda anche: punto di mount.

MPEG

Moving Pictures Experts Group. Un comitato dell'ISO che definisce gli standard per la compressione di audio e video. MPEG è anche il nome dei loro algoritmi. Sfortunatamente la licenza per questo formato è molto restrittiva, e di conseguenza non esistono ancora riproduttori MPEG che siano *Open Source*...

multitasking

la capacità di un sistema operativo di condividere il tempo di elaborazione della CPU fra più processi contemporaneamente in esecuzione. A basso livello, questa caratteristica è conosciuta anche come multi-programmazione. Il passaggio da un processo a un altro richiede che tutto il contesto attuale del processo venga salvato e ricaricato quando è di nuovo il turno di quel processo. Questa operazione è nota come *context switch* (“passaggio da un contesto all'altro”) e, su macchine Intel, si verifica 100 volte al secondo: dunque è sufficientemente veloce da dare a un utente l'impressione che il sistema operativo stia eseguendo più applicazioni nello stesso momento. Esistono due tipi di multitasking: il *preemptive multitasking* (“multitasking basato su diritti di precedenza”), in cui il sistema operativo ha la responsabilità di sottrarre la CPU a un processo per passarla a un altro; e il *cooperative multitasking* (“multitasking basato sulla cooperazione”), in cui è il processo stesso che decide quand'è il momento di restituire la CPU. La prima variante, ovviamente, è la scelta migliore, in quanto nessun programma può assorbire l'in-

tero tempo di elaborazione della CPU e bloccare così altri processi; *GNU/Linux* è caratterizzato da un multitasking di questo tipo. Il metodo in base al quale viene scelto il processo da eseguire dipende da diversi parametri, ed è chiamato *scheduling* (“programma di lavoro”).

multiutente

è usato per descrivere un sistema operativo che consente l’accesso e l’uso del sistema a più utenti nello stesso momento, ciascuno dei quali è messo in grado di svolgere la propria attività in maniera indipendente dagli altri utenti. Per offrire un supporto multiutente è indispensabile un sistema operativo caratterizzato dal multitasking. *GNU/Linux* è un sistema operativo multitasking e multiutente, come qualsiasi altro sistema *Unix*.

NCP

NetWare Core Protocol: protocollo definito dalla **Novell** per accedere a file e servizi di stampa tramite Novell NetWare.

NFS

Network FileSystem. Un filesystem di rete creato dalla **Sun Microsystems**, avente come obiettivo la condivisione di file all’interno di una rete in modo del tutto trasparente.

NIC

Network Interface Controller: adattatore installato in un computer per ottenere una connessione fisica a una rete, tipicamente una scheda *Ethernet*.

NIS

Network Information System. Il NIS era conosciuto anche come “*Yellow Pages*”, ma la **British Telecom** possiede un copyright su questo nome. Il NIS è un protocollo definito dalla **Sun Microsystems** avente come scopo la condivisione di informazio-

ni all'interno di un **dominio** NIS, che può comprendere un'intera LAN, parte di una LAN o anche più LAN. Può esportare database di password, database di servizi, informazione su gruppi e altro ancora.

nome utente

è un nome (o, più in generale, una parola) che identifica un utente in un sistema. Ad ogni nome utente corrisponde un'unica e univoca UID (*user ID*)

Si veda anche: login.

open source

si riferisce al nome dato al codice liberamente distribuibile di un programma reso disponibile per la comunità di programmatori e pubblico in un senso più generale. Secondo la teoria che sta alla base di questo concetto, se si permette al codice sorgente di essere usato e modificato da un ampio gruppo di programmatori il risultato finale sarà, in ultima analisi, un prodotto migliore per tutti. Tra i più diffusi programmi open source citiamo *Apache*, *sendmail* e *GNU/Linux*.

pagina di manuale

un breve documento contenente la definizione di un comando e il suo uso, da consultarsi per mezzo del comando `man nome_del_comando`. La prima cosa che si dovrebbe (imparare a) leggere quando si sente pronunciare il nome di un comando sconosciuto :-)

PAP

Password Authentication Protocol: protocollo usato da molti ISP nella fase di autenticazione del client. Secondo questo metodo, il client (e cioè voi) invia una coppia identificatore/password non criptata al server. Si veda anche **CHAP**.

password

è una parola segreta, o la combinazione di parole o lettere, usata per garantire la sicurezza di particolari operazioni. Le password sono usate insieme ai nomi di login degli utenti su sistemi operativi multiutente, siti web, siti FTP, e così via. Dovrebbero essere frasi o combinazioni alfa-numeriche difficili da indovinare, e non dovrebbero mai essere basate su semplici parole reperibili in un dizionario. Le password assicurano che nessun altro possa accedere a un computer o a un sito utilizzando il vostro account.

password ombra

un metodo di gestione delle password sui sistemi *Unix* (ingl. “shadow password”) in cui il file che contiene le password crittate non è più accessibile in lettura, mentre lo è quando si usa il sistema di gestione delle password normale.

patch, applicare una patch

file che contiene una serie di correzioni da applicare a un codice sorgente al fine di aggiungere nuove caratteristiche, di rimuovere bug, o di modificarlo secondo i desideri e i bisogni dell'autore. L'azione, ovvero l'applicazione di una patch (ingl. *to patch*), consiste nell'applicare tali correzioni direttamente all'archivio del codice sorgente.

PCI

Peripheral Components Interconnect. Un bus creato dalla **Intel** che ha raggiunto lo status di standard per le architetture *PC* odierne, e che viene usato anche su altre architetture. È il successore del bus ISA, e offre numerosi servizi: identificazione del dispositivo, informazioni sulla configurazione, condivisione di IRQ, bus mastering e altri ancora.

PCMCIA

Personal Computer Memory Card International Association: chiamato sempre più spesso “PC Card” per motivi di sem-

plicità, è lo standard relativo alle schede esterne inserite in un computer portatile: modem, dischi rigidi, espansioni di memoria, schede *Ethernet* e altro ancora. L'acronimo originario viene talvolta letto, a fini umoristici, come *People Cannot Memorize Computer Industry Acronyms...*

percorso

si riferisce alla collocazione di file e directory nel filesystem. I diversi componenti di un percorso sono separati dal carattere '/'. Esistono due tipi di percorso sui sistemi *GNU/Linux*: il percorso **relativo** corrisponde alla posizione di un file o una directory in relazione alla directory corrente; il percorso **assoluto** è la posizione di un file o una directory in relazione alla directory radice.

pipe

uno speciale tipo di file *Unix*. Un programma scrive dati in una pipe, e un altro programma legge i dati dall'altra estremità. Le pipe *Unix* sono di tipo FIFO, in modo che i dati vengono letti esattamente nello stesso ordine in cui erano stati immessi. Usate molto frequentemente con la shell. Si veda anche **pipe con nome**.

pipe con nome

una pipe *Unix* a cui è assegnato un nome nel filesystem, a differenza delle pipe usate nelle shell. Si veda anche **pipe, link**.

pixmap

acronimo per "pixel map" ("mappa basata su pixel"). È un altro modo per riferirsi alle immagini di tipo bitmap.

plugin

programma aggiuntivo usato per mostrare o suonare i contenuti multimediali di un documento *web*. Nel caso in cui il vostro navigatore non sia ancora capace di mostrare o suonare quel tipo

di informazione, non dovrebbe essere troppo difficile reperire il plugin relativo sul *web*.

PNG

Portable Network Graphics. Formato di file per immagini creato principalmente per essere usato sul *web*, è stato progettato per essere un sostituto non vincolato da brevetti del formato GIF, rispetto al quale offre alcune caratteristiche supplementari.

PNP

Plug'N'Play. Nato come un'espansione del bus ISA mirata ad aggiungere informazioni di configurazione per i dispositivi, è diventato un termine dall'uso più generico che riunisce tutti i dispositivi in grado di comunicare i loro parametri di configurazione. In quanto tali, tutti i dispositivi PCI sono Plug'n'Play.

POP

Post Office Protocol. Il protocollo usato comunemente per scaricare la posta elettronica da un ISP.

porting

si riferisce al metodo di traduzione di un programma in maniera tale che possa essere usato in un sistema operativo diverso da quello per il quale era stato scritto, o che possa essere usato in sistemi "simili". Per poter eseguire un programma nativo di *Windows* sotto *GNU/Linux* (in modo nativo), ad esempio, è necessario che prima venga portato su *GNU/Linux*.

PPP

Point to Point Protocol. Questo è il protocollo usato per trasmettere dati usando linee seriali. È usato comunemente per inviare pacchetti IP su Internet, ma può essere usato anche con altri protocolli, quale ad esempio il protocollo IPX di Novell.

precedenza

determina l'ordine di valutazione degli operandi in una espressione. Ad esempio: nel caso di $4 + 3 * 2$ il risultato è 10, in quanto la moltiplicazione ha la precedenza rispetto all'addizione. Se volete che prima venga calcolata l'addizione, dovete aggiungere delle parentesi così: $(4 + 3) * 2$, e il risultato finale è 14, poiché le parentesi hanno la precedenza rispetto all'addizione e alla moltiplicazione, pertanto le operazioni che si svolgono fra le parentesi vengono calcolate prima di ogni altra.

preprocessori

sono direttive di compilazione che ordinano al compilatore di rimpiazzare tali direttive con codice usato nel linguaggio di programmazione del file sorgente. Esempi di preprocessori in C's sono `#include`, `#define`, etc.

processo

in ambito *Unix*, un processo è costituito dall'istanza di un programma in esecuzione, insieme con il suo ambiente.

prompt

è la stringa di caratteri che precede il cursore di una *shell*. Quando è visibile è possibile digitare dei comandi.

proprietario

nel contesto degli utenti e dei loro file, il proprietario di un file è l'utente che lo ha creato.

protocollo

I protocolli organizzano la comunicazione fra macchine differenti all'interno di una rete, usando mezzi hardware o software. Definiscono il formato dei dati trasferiti, se una macchina ne controlla un'altra, etc. Tra i protocolli più diffusi citiamo HTTP, FTP, TCP, e UDP.

proxy

un macchina che si interpone fra una rete e *Internet*, il cui ruolo è quello di accelerare i trasferimenti di dati per i protocolli più diffusi (HTTP e FTP, ad esempio). Conserva una cache dei dati ottenuti in seguito alle ultime richieste, il che evita la necessità di dover richiedere il trasferimento di un file presente nella cache se un'altra macchina chiede lo stesso file. I proxy sono molto utili su reti che dispongono di una scarsa ampiezza di banda (ovvero: le connessioni via modem). A volte il proxy è l'unica macchina in grado di accedere all'esterno.

punto di mount

è la directory alla quale una partizione o un dispositivo di altro tipo è connesso al filesystem *GNU/Linux*. Il vostro CDROM, ad esempio, è montato sulla directory `/mnt/cdrom`: per esplorare il contenuto di ogni CD che verrà montato dovrete partire da tale directory.

quota

è un metodo per limitare l'uso del disco da parte degli utenti. Gli amministratori possono imporre limiti alle dimensioni delle directory home degli utenti impostando dei valori di quota su specifici filesystem.

RAID

Redundant Array of Independent Disks. Un progetto nato presso il dipartimento di scienze informatiche dell'Università di Berkeley, il cui scopo è distribuire l'archiviazione dei dati su di un insieme di dischi rigidi usando diversi schemi. In un primo momento, questa caratteristica è stata implementata usando dei drive floppy, che è il motivo per cui l'acronimo originario significava *Redundant Array of Inexpensive Disks*.

RAM

Random Access Memory. Termine utilizzato per indicare la memoria principale di un computer.

RFC

Request For Comments. Gli RFC sono i documenti ufficiali che descrivono gli standard di *Internet*. Documentano tutti i protocolli, il loro uso, i loro requisiti, e così via. Quando volete sapere come funziona un certo protocollo, procuratevi l’RFC corrispondente.

root

è il super-utente di un qualsiasi sistema *Unix*. Tipicamente root (ovvero l’amministratore del sistema) è la persona responsabile per la manutenzione e la supervisione del sistema, inoltre ha anche l’accesso completo a qualunque cosa si trovi sul sistema.

route

si riferisce al percorso che esiste tra una macchina e un’altra in una rete.

RPM

Redhat Package Manager. Un formato sviluppato dalla **Red Hat** per creare pacchetti software, viene usato in molte distribuzioni *GNU/Linux*, inclusa la **Linux-Mandrake**.

run level

è una configurazione del software di sistema che permette solo ad alcuni specifici processi di esistere. I processi consentiti sono definiti, per ciascun runlevel, nel file */etc/inittab*. I runlevel definiti sono otto: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, S; il passaggio dall’uno all’altro può essere effettuato soltanto da un utente dotato di privilegi eseguendo i comandi *init* e *telinit*.

schermo pieno

Questo termine si riferisce ad applicazioni che occupano l'intera area visibile dello schermo con la loro finestra.

SCSI

Small Computers System Interface. Un bus caratterizzato da un'alta velocità di trasferimento dati, progettato per consentire la connessione di periferiche di vario tipo. A differenza del bus IDE, il bus SCSI non è limitato dalla velocità massima alla quale le periferiche accettano i comandi. Solo le macchine di fascia alta integrano un bus SCSI direttamente sulla scheda madre, i *PC* in genere necessitano di schede aggiuntive.

script

gli script della *shell* sono sequenze di comandi che devono essere eseguiti come se fossero stati digitati uno dopo l'altro. Gli script della *shell* sono l'approssimativo equivalente *Unix* dei file batch del *DOS*.

server

programma o computer che offre una caratteristica o un servizio e attende la connessione dei **client** per eseguire i loro ordini o dar loro le informazioni che chiedono. Uno dei componenti di un **sistema client/server**.

shell

La *shell* è l'interfaccia di base al kernel del sistema operativo, e offre la linea di comando nella quale gli utenti possono digitare comandi per eseguire programmi e software di sistema. Tutte le shell offrono un linguaggio script che può essere usato per rendere automatiche certe operazioni o semplificare operazioni complesse eseguite frequentemente. Gli script della *shell* sono simili ai file batch del sistema operativo *DOS*, ma sono molto più potenti. Tra le shell più comuni citiamo *Bash*, *sh*, e *tcsh*.

sistema client/server

sistema o protocollo basato su di un **server** e uno o più **client**.

sistema operativo

è l'interfaccia tra le applicazioni e l'hardware. Il compito principale di un qualsiasi sistema operativo è quello di gestire tutte le risorse specifiche della macchina. In un sistema *GNU/Linux* questo compito è svolto dal kernel e dai moduli caricabili. Tra gli altri sistemi operativi più conosciuti citiamo *AmigaOS*, *MacOS*, *FreeBSD*, *OS/2*, *Unix*, *Windows NT*, e *Windows 9x*.

site dependent

significa che le informazioni usate da programmi come *Imake* e *make* per compilare dei file sorgenti dipendono dal sito, l'architettura del computer, le librerie installate nel sistema, e così via.

SMB

Server Message Block. Protocollo usato dalle macchine *Windows (9x o NT)* per condividere file e stampanti all'interno di una rete. Si veda anche **CIFS**.

SMTP

Simple Mail Transfer Protocol. Si tratta del più diffuso protocollo per trasmettere messaggi di posta elettronica. Tra i programmi che svolgono questa funzione *sendmail* e *postfix* usano entrambi il protocollo SMTP; a volte sono chiamati "server SMTP".

socket

tipo di file corrispondente a una qualsiasi connessione di rete.

soft link

si veda "link simbolico".

standard error

il descrittore di file numero 2, aperto da ogni processo, convenzionalmente usato per stampare messaggi di errore, e associato normalmente allo schermo del terminale. Si vedano anche **standard input**, **standard output**.

standard input

il descrittore di file numero 0, aperto da ogni processo, convenzionalmente usato come il descrittore di file dal quale il processo riceve i dati. Si vedano anche **standard error**, **standard output**.

standard output

il descrittore di file numero 1, aperto da ogni processo, convenzionalmente usato come il descrittore di file nel quale il processo stampa il suo output. Si vedano anche **standard error**, **standard input**.

streamer

si riferisce a un dispositivo che riceve “flussi” (ingl. *streams*, un invio di dati non interrotti o divisi in frammenti più piccoli) di caratteri come input. Un tipico esempio di streamer è un’unità a nastro magnetico.

SVGA

Super Video Graphics Array: standard di visualizzazione grafica progettato dalla VESA per l’architettura PC. La risoluzione è di 800 x 600 x 16 colori.

switch

Gli switch (“interruttori”) sono usati per cambiare il comportamento di alcuni programmi, vengono chiamati anche opzioni o argomenti da linea di comando. Per stabilire se un programma ha degli switch opzionali che possono essere usati, leggete le pagine

man relative o provate a inviare l'argomento `-help` al programma (cioè `nome_programma -help`).

target

lett. ,“bersaglio”, è l'oggetto della compilazione, ovvero il file binario che verrà generato dal compilatore.

TCP

Transmission Control Protocol. Questo è il più diffuso e affidabile protocollo che usa l'IP per trasmettere pacchetti di rete. Il TCP aggiunge i controlli necessari all'IP in modo da avere la certezza che i pacchetti sono stati consegnati. A differenza dell'UDP, il TCP lavora in modalità di connessione, che significa che due macchine devono stabilire una connessione prima che sia possibile uno scambio di dati.

telnet

crea una connessione a un host remoto e consente l'accesso a quella macchina, a condizione che si disponga di un account. Telnet è il metodo più usato per gli accessi a distanza, tuttavia ci sono alternative migliori e più sicure, come ssh.

URL

Uniform Resource Locator. Una stringa in un formato speciale usata per identificare una risorsa su *Internet* in maniera univoca. Questa risorsa può essere un file, un server o altro ancora. La sintassi per una URL è `protocol://server.name[:port]/percorso/della/risorsa`. Quando viene inserito soltanto il nome di una macchina e il protocollo è `http://`, come opzione predefinita viene trasmesso il file `index.html` eventualmente presente sul server.

valori discreti

valori che non sono continui. In altre parole, esiste qualche forma di “spaziatura” fra due valori consecutivi.

variabili

sono stringhe usate nei file *Makefile* che verranno rimpiazzate dal valore loro assegnato ogni volta che appaiono. In genere si trovano all’inizio del *Makefile*. Vengono usate per semplificare la gestione di *Makefile* e dell’albero dei file sorgenti.

In termini più generali, nella programmazione le variabili sono parole che fanno riferimento ad altre entità (numeri, stringhe, tabelle, etc.) suscettibili di variazione durante l’esecuzione del programma.

variabili d’ambiente

una parte dell’ambiente di un processo. Le variabili d’ambiente sono direttamente visibili dalla *shell*.

Si veda anche: processo.

VESA

Video Electronics Standards Association. Un’associazione che si occupa di standard in relazione all’architetture *PC*. Dobbiamo a essa lo standard SVGA, ad esempio.

visualizzatore a pagine

programma che visualizza un file di testo una schermata alla volta (ingl. *pager*), in modo da facilitare gli spostamenti avanti e indietro nel file, e la ricerca di stringhe. Vi consigliamo di usare *less*.

WAN

Wide Area Network. Questa rete, per quanto simile a una LAN, connette computer che non sono fisicamente collegati agli stessi cavi e sono separati da una distanza più grande.

window manager

il programma responsabile per il “*look and feel*” di un ambiente grafico, che si occupa delle barre delle finestre, delle cornici, dei pulsanti, dei menu predefiniti e di alcune scorciatoie da tastiera. Senza di esso, sarebbe molto difficile, se non impossibile, avere dei desktop virtuali, ridimensionare le finestre in tempo reale, spostarle sullo schermo, ...

