

Giorna Linux

Just keep on Hacking

2.0



Entra in scena Tuz, il diavoletto della Tasmania che rischia l'estinzione. Per un po' sarà il sostituto dell'amato Tux.

In questo numero uno speciale dallo Zio POuL:

... progetti passati e futuri...



Hackmeeting
2009

Quando
l'astrodinamica
incontra l'open
source: STA

Lo standard open
source IAI -- IFC

Openmoko
Freerunner

Tuz, il diavoletto

Gennaro Florino <rinolfo@gmail.com>

CON IL RILASCIO del nuovo kernel Linux 2.6.29, Linus Torvalds ha invitato la comunità degli utenti Linux ad utilizzare *ad interim* una nuova mascotte per sensibilizzare su un tema importante.

Tuz, così si chiama la nuova mascotte, è un diavolo della Tasmania, specie australiana che sta drammaticamente scomparendo a causa di una infezione mortale. È un animale carnivoro di abitudini notturne, lungo 80 cm compresa la coda, ormai presente solamente sull'isola di Tasmania. L'idea è venuta subito dopo la Linux Conference 2009 di Hobart (Australia) ed è un segno distintivo di come la comunità di utenti Linux non si limita a problemi di ordine tecnico ma cerca, nel suo piccolo, di rendere il mondo un posto migliore.

L'utilizzo di Tuz sarà provvisorio, probabilmente contestuale al kernel 29, perché difficilmente si cambierà il classico pinguino Tux, soggetto prediletto di qualunque Linux User Group. Infatti, ovunque nel mondo, Linux è diventato un simbolo di passione e di collaborazione, toccando orizzonti qualitativi che solo oggi è possibile scorgere; ad esempio negli Stati Uniti si sta attualmente valutando seriamente l'utilizzo di software Open Source per la pubblica

amministrazione, in Francia la polizia ha deciso di investire nel passaggio a Ubuntu Linux, in Germania si sta sperimentando l'introduzione nelle scuole, la Russia addirittura ha già deciso l'adozione da parte di tutte le scuole entro il 2009.

Ogni mese vediamo aprirsi nuovi orizzonti e nuove strade a cui si fa quasi fatica a star dietro. Senza andare troppo lontano, anche al Politecnico di Milano riscontriamo un grande interesse. Questo è appunto il messaggio dell'editoriale di questa edizione: scegliendo di lavorare con gli altri e non contro gli altri, imparando e condividendo, si possono ottenere risultati incredibili. Tutto sta nella capacità di mettersi in gioco con spirito aperto e con tanta passione.



Indice

Hackmeeting 2009	3
Quando l'astrodinamica incontra l'open source: STA	6
Lo standard open source IAI – IFC	9
Openmoko Freerunner	11
Lo speciale dello zio POUl	13

Quest'opera è rilasciata sotto la licenza Creative Commons BY-NC-SA 2.5. Questo significa che sei libero di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire o recitare l'opera e creare opere derivate alle seguenti condizioni:

-  **Attribuzione.** Devi riconoscere il contributo dell'autore originario.
-  **Non commerciale.** Non puoi usare quest'opera per scopi commerciali.
-  **Condividi allo stesso modo.** Se alteri, trasformi o sviluppi quest'opera, puoi distribuire l'opera risultante solo per mezzo di una licenza identica a questa.

In occasione di ogni atto di riutilizzazione o distribuzione, devi chiarire agli altri i termini della licenza di quest'opera. Se ottieni il permesso dal titolare del diritto d'autore, è possibile rinunciare ad ognuna di queste condizioni.

Le tue utilizzazioni libere e gli altri diritti non sono in nessun modo limitati da quanto sopra.

Questo è un riassunto in linguaggio accessibile a tutti del Codice Legale:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/it/legalcode>



Hackmeeting 2009

Vecna <vecna@s0ftpj.org>

NEL MESE DI GIUGNO di quest'anno si terrà a Milano la dodicesima edizione dell'hackmeeting.

Nato in tempi non sospetti, quando in Italia i cambiamenti che avrebbe portato Internet nel mondo erano solo descritti nei romanzi cyberpunk, l'hackmeeting ha saputo trasformarsi al passare del tempo e del Web.

Gli inizi non sono stati facili. Lo stereotipo dell'hacker cominciava ad essere agitato dai media mainstream che avevano trovato una suggestiva etichetta: pericolosi pirati. Da qui l'esigenza di fare outing con una tre giorni che presentasse tematiche e riflessioni, codici ed utopie della frangia più entusiasta ed innovatrice dei neonati *netizens*. L'hacking al tempo era percepito come l'arte di penetrare nei computer, poi ha via via sviluppato un'interpretazione più ampia: un mix fra hacking, cyberpunk e *Do-It-Yourself culture* (DIY). La penetrazione è tecnologica, sociale, culturale, politica.

È esattamente l'influenza del DIY che fa di Hackmeeting un evento autofinanziato ed autogestito, ospitato normalmente in centri sociali autogestiti dove, prima con le BBS e poi con gli hacklab, c'è sempre stato uno spazio per le culture digitali e la

possibilità di creare l'evento senza padrini o sponsor commerciali.

Organizzazione e temi

L'evento si organizza in due spazi fondamentali: il LanSpace e i seminari. Nel LanSpace può succedere di tutto! 200 persone con PC, rete, codice, hardware... un suk in cui potete trovare ogni tipo di macchina smontata e reinventata. Gente che sperimenta ogni tipo di hard-coding, che abusa di circuiti, PC, giocattoli, spazzolini, software vari. Chiunque può tenere un seminario presentando i propri studi, accrocchi, tecnologie, riflessioni, semplicemente comunicandolo nella mailing list di riferimento, che da sempre è lo strumento usato per garantire un'organizzazione il più possibile comunitaria.

Nonostante la libertà nel portare ciò che si vuole, si cerca sempre di definire dei temi principali riconosciuti dalla comunità come i più attuali. Quest'anno sono stati scelti tre macrotemi.

Il peer-to-peer

Tutti oggi conosciamo il significato della parola peer-to-peer grazie alla diffusione

del file sharing di musica, film, libri. Peer-to-peer è molto di più: è una tecnologia in cui ogni elemento è indipendente e può relazionarsi, cambiare, trovarsi con altri simili senza la necessità di intermediari ma vivendo della partecipazione e dello scambio. Peer-to-peer, quindi, nel senso di creazione di comunità e di economie, dove però non è la monetizzazione l'elemento aggregante, ma la motivazione e la volontà di realizzare progetti, come ad esempio avviene per il FLOSS o Wikipedia.

Immaginate che lo stesso meccanismo del peer-to-peer venga usato come base di una struttura di rete che ci permette di difenderci in modo più consistente dalla censura e dal controllo: il peer-to-peer può infatti essere visto come struttura di rete resistente agli attacchi, e le sue caratteristiche possono essere utilizzate in tutti gli ambiti in cui altrimenti censura, controllo e manomissione possono intervenire.

L'esempio del file sharing in quanto struttura non facilmente ostacolabile è un input utile quando si verifica che la democrazia online e la net neutrality vengono assediata da controllori e lobby di vario genere. Considerando la rapidità con la quale nuove tecnologie possono diffondersi, e constatando che gli attacchi delle lobby prendono vita solo quando una tecnologia raggiunge il suo massimo apice, è facile pensare che se la stessa libertà di condivisione che si prova nel file sharing fosse applicata anche a forme di giornalismo, di informazione, di organizzazione, la censura ed il controllo non potrebbero più essere applicabili. Tutto ciò apre nuove complessità, terreno fertile per gli hacker (come li intendiamo noi).

L'Information Technology e la trasformazione del mondo

Quando l'informazione e la cultura diventano merce, naturale conseguenza è che i lavoratori della conoscenza precipitino in una condizione di disconoscimento, di debolezza e di ricatto occupazionale. Precarietà e controllo sono diventate il nocciolo dei nuovi lavori. Eppure, le nostre comunità fondate sullo sviluppo condiviso e incrementale del sapere hanno segnato un passo in avanti nella storia della produzione sociale dell'innovazione. Questa schizofrenia deve finire! A 10 anni dalle riflessioni sulle potenzialità della GNU-Economy, è ora di capire come generalizzare garanzie, diritti e libertà attraverso lavori in cui si producono innovazioni per la collettività e non per pochi.

Il fenomeno della paura

Per ultimo, ma solo perché è la ciliegina nera sulla torta hackmeeting, una riflessione e delle analisi tecniche sul fenomeno della paura e del terrore. È stato facile valutare con il senno di poi l'erosione dei diritti portata dagli attentati terroristici di 8-6 anni fa. Il pattern è semplice: la paura fa prendere decisioni che in situazioni di tranquillità non vengono prese. Questo è vero su scala globale, pensando a guerre e leggi di import/export, ed è vero nell'ambito familiare, lavorativo, cittadino. La paura in questo modo diventa antitesi del pensiero razionale e costruttivo. La paura però viene veicolata dall'informazione. Ma Internet è il cuore dell'informazione e lo è in modo potenzialmente rivoluzionario. Infatti, se prima le informazioni che si

volevano fruire erano poche, ora sono infinite. Se prima la scelta di cosa doveva essere trasmesso era in mano a pochi, ora è in mano a tutti. Paura, informazione e Internet sono tre chiavi di lettura di molti problemi attuali, e un uso libero e consapevole della rete può essere una via di fuga.



Il babau, simbolo delle paure e logo del progetto <http://paura.anche.no>, dal quale si ispira anche hackmeeting.

In conclusione, se più di due volte vi siete sentiti appassionati di crittografia, software libero, programmazione, networking, hacking, sicurezza informatica, robotica, hacking robotico, utilizzo etico delle tecnologie, filosofia... vi anticipiamo che hackmeeting sarà pieno di vostri simili.

Il sito è l'unico riferimento per i luoghi, i seminari, la mailing list, il wiki, ed è: <http://it.hackmeeting.org> Hackmeeting a Milano non è un caso. In una città che ha ucciso i propri spazi sociali, tornare significa mettere il dito nella piaga. Per questo motivo hackmeeting sarà preceduto da una serie di incontri, rivolti a un pubblico ancora più ampio, nei principali poli universitari della città.

19/20/21 giugno:

Usa il cervello, vieni ad Hackmeeting.

Quando l'astrodinamica incontra l'open source: STA

Andy <andrea.turconi@gmail.com>

DA SEMPRE la comunità scientifica è importante promotrice e utilizzatrice di software libero e open source al punto che possiamo annoverare, nella miriade odierna di distribuzioni Linux, diverse soluzioni orientate in modo specifico all'ambito scientifico ed ingegneristico. Nella quasi totalità dei casi il motore di iniziative del genere sono istituzioni scientifiche ed università, e anche in questa occasione tutto parte dalla lungimiranza di un'istituzione: l'Agenzia Spaziale Europea.

L'incontro tra l'open source e una scienza che potremmo definire di nicchia come l'astrodinamica, avviene proprio nel cuore pulsante del mondo spaziale europeo: il centro di ricerca e tecnologia dell'ESA, l'ESTEC, che sorge a Noordwijk, in Olanda, sulle rive del mare del Nord, a metà strada tra Amsterdam e L'Aia.

Motivo di questa nascita è stato uno studio del 2005 effettuato dal Technical Directorate dell'ESA per trovare un software già presente sul mercato che fosse adatto all'integrazione di diverse routine di analisi di missione, sviluppate in anni di esperienza all'interno dell'agenzia. In questa

ricerca sono stati considerati 150 prodotti differenti (in maggioranza proprietari), nell'ambito dell'astrodinamica e della visualizzazione 3D del sistema solare. L'assenza di una scelta predeterminata del modello di sviluppo del software libero per questo progetto rende ancora più interessante il risultato a cui si è giunti.

In via di conclusione di questo studio, infatti, le soluzioni praticabili rimaste sembravano l'inserimento di moduli ad-hoc nella blasonata suite americana STK, o la costruzione di qualcosa di totalmente nuovo utilizzando la potenza di un software come Celestia che già da sé può essere definito qualcosa in più di un planetario 3D. Infine l'incontro tra i responsabili del progetto e lo sviluppatore di Celestia, Chris Laurel, ha suggellato l'inizio di un proficuo scambio di idee e di una collaborazione che è stata la scintilla per la nascita di questo software. L'apertura del codice di Celestia, e quella conseguente di STA (Space Trajectory Analysis), ha permesso con molta più disinvoltura l'accesso al progetto da parte delle università (tra cui il Politecnico), lontano da ostacoli legali e burocratici riguardanti licenze e segretezza del codice sorgente.

Il fatto che Celestia sia software libero porta con sé anche altri vantaggi. La presenza di una forte comunità e l'esistenza di siti dedicati allo scambio di modelli 3D di satelliti, script e vari add-on, sono stati considerati un ulteriore punto di forza per coinvolgere sviluppatori, entusiasti beta-tester o semplici utenti provenienti da questo bacino di affezionati.

STA in pillole

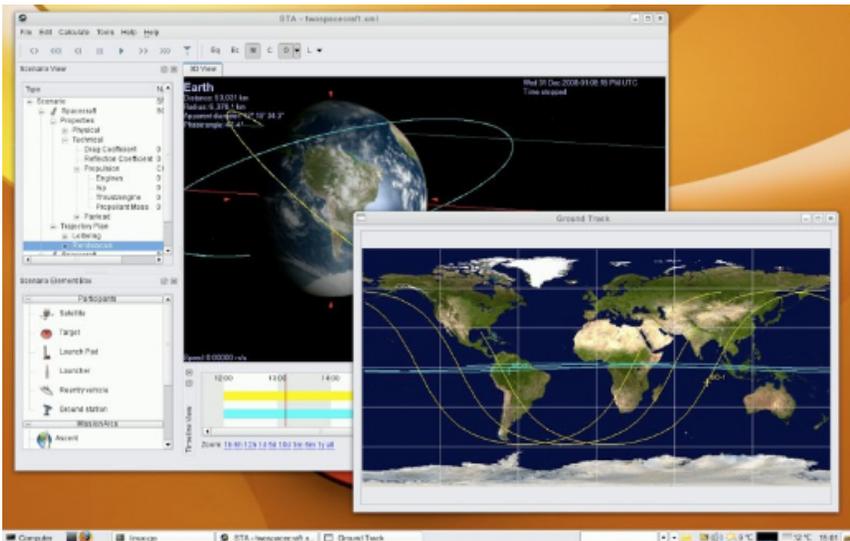
Ma com'è fatta e di cosa è attualmente capace questa strana creatura? Abbiamo detto che il motore di visualizzazione 3D è appunto Celestia, ma cosa c'è sotto? Semplice, l'insieme di quelle routine che l'ESA è interessata nell'integrare in un unico applicativo per l'astrodinamica assieme alle nuove che andrà a sviluppare in futuro.

È questo il cuore pulsante del software,

l'infrastruttura che compie i calcoli principali: per questo si chiama *astro-core*.

Questo componente chiave è interessato da un continuo sviluppo per migliorarne le prestazioni, tanto che lo scorso mese ne è stata completata la riscrittura perché utilizzasse la collaudata e veloce libreria *Eigen* per le operazioni vettoriali. A questa solida base dell'*astro-core* si interfacciano i **moduli**, utili ai fini dei diversi calcoli di traiettorie orbitali, di lancio, di fly-by... Il tutto è poi raccolto e proposto all'utente attraverso un'**interfaccia grafica** realizzata in *QT*, che vede al suo interno la visualizzazione 3D fornita dal famoso Celestia e la più classica proiezione 2D delle traiettorie sulla superficie terrestre.

La decisione di utilizzare le librerie *QT* per l'interfaccia grafica è stata dettata dalla semplicità nella compilazione cross-platform. Grazie a questo STA è infatti disponibile per tutti i maggiori sistemi operativi: Linux, Mac e... Windows :-P



L'utilizzo del software è facilitato dal modello "a **scenario**", in cui i vari oggetti di interesse (satelliti, lanciatori, ground stations...), le loro traiettorie e proprietà vengono inseriti e interagiscono tra loro realizzando appunto lo scenario di missione desiderato. Una volta aggiunto e impostato quanto necessario, si dà il tutto in pasto al propagatore (*astro-core* + moduli) che tramite i calcoli opportuni permette la visualizzazione e animazione 3D e la proiezione 2D delle traiettorie.

Stato dell'arte e sviluppi futuri

Nonostante il progetto sia ben avviato e in continua espansione, molte importanti caratteristiche che lo portino a confrontarsi alla pari con STK (il vero colosso nel campo dell'analisi di missione) sono ancora in via di completamento o programmate per il futuro. In ogni caso, la presenza di una *release schedule* collaudata e costante, la partecipazione delle università promotrici e degli sviluppatori e la continua crescita parallela con Celestia stesso e la sua comunità, sono garanzia di futuro per questo software.

La *release schedule* è annuale e le nuove versioni vedono la luce intorno agli ultimi 3 mesi di ogni anno. La versione corrente chiamata "HAEDEAN", dal nome del primo eone geologico del nostro pianeta, è stata rilasciata a Dicembre 2008. In questi mesi lo sviluppo ha già visto importanti aggiornamenti come la già citata adozione di *Eigen* e il passaggio a *QT 4.5*.

Oltre allo sviluppo del software stesso uno

degli obiettivi di STA è dichiaratamente «...promuovere lo scambio di idee tecniche e sviluppare conoscenza e competenza nell'ambito di matematica applicata, ingegneria spaziale ed informatica...». Da qui l'invito a tutti gli interessati a partecipare al progetto a visitarne il sito web e la pagina su Sourceforge.net

Conclusioni

In questo ottimo esempio, il modello di sviluppo open (ma in questo caso dovremmo dire "free" dato che sia Celestia che STA sono rilasciati con licenza GPL), si è dimostrato pienamente all'altezza degli esigenti requisiti di un'importante istituzione come l'ESA. Innanzitutto il mondo del Free Software è stato in grado di presentare un applicativo più che all'altezza in fatto di visualizzazione 3D del sistema solare, quale è Celestia.

Infine, proprio l'apertura del codice ha consentito un livello di integrazione e di espansione del software stesso, che ha portato alla creazione di qualcosa di veramente "nuovo", realizzando con soddisfazione i piani iniziali dell'ESA.

Alcuni link utili:

<http://sta.estec.esa.int> (Homepage)

<http://sourceforge.net/projects/sta/> (Sourceforge)

<http://www.shatters.net/celestia/> (Celestia)

<http://www.celestiamotherlode.net/> (Celestia add-ons)

<http://www.esa.int> (ESA)

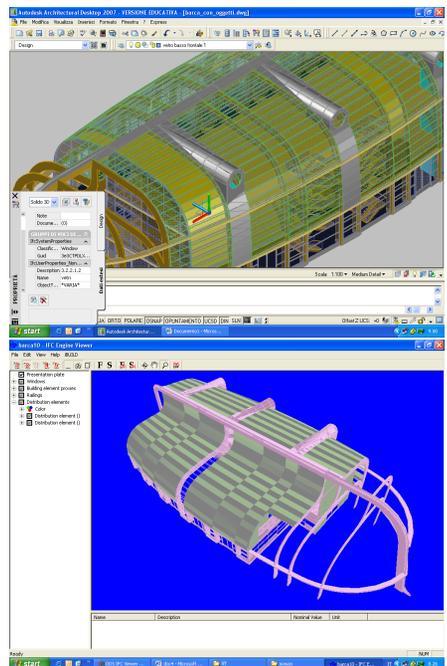
Lo standard open source IAI – IFC

Prof. Ezio Arlati <ezio.arlati@polimi.it>
Dipartimento BEST, Politecnico di Milano

LA SOSTANZIALE NOVITÀ intrinseca ad ogni autentico progetto, la sua connotata carica di innovazione, consiste nell'assetto che l'insieme dei fattori rilevanti assume in un dato contesto, in un dato momento culturale e produttivo, mirando ad uno specifico scenario di esigenze presenti e prossime future; è da questo contesto che si procede alla costruzione di un *modello virtuale* di soluzione del programma di esigenze. Di conseguenza, uno dei motivi che stanno alla base della richiesta di interoperabilità nel progetto di Architettura, Ingegneria e Costruzione, è affermare la possibilità che la rete di motivazioni e necessità sia resa esplicita, descritta, operabile e controllabile da una comunità che ne condivide l'insieme, o almeno significativi sottoinsiemi, di scopi e interessi.

Il **BIM** (Building Information Model) è un vero "modello" in termini cognitivi e di scienze dell'informazione: costituisce un sistema informativo unitario in cui tutti gli oggetti sono esplicitamente noti per la loro natura e per le loro correlazioni geometriche, tipologiche, caratteristiche attribuite: tale conoscenza è accessibile in misura re-

golata a ciascuno dei soggetti detentori di competenze e di ruolo decisionale, secondo i compiti e le responsabilità attribuitigli, con la possibilità di vedere l'intero insieme di transazioni in corso sul modello, benché abilitato ad operare solo su quelle di cui è incaricato.



Questo ambiente di modellazione presuppone la presenza di una famiglia di strumenti software specialistici, concepiti per cooperare alla definizione dei vari insiemi di valori caratteristici che connotano il progetto – ciascuno espressione di specifici domini di conoscenza esperta derivanti dalle tradizioni disciplinari – tutti operanti sulla base della capacità di riconoscere ed elaborare gli oggetti definiti nel database.

Lo sviluppo dello standard **IAI – IFC** (International Alliance for Interoperability – Industrial Foundation Classes) sviluppa l'applicazione dei concetti di BIM al settore delle attività edilizie, mutuandoli da settori industriali più maturi e di consolidata applicazione nei settori quali la meccanica o l'elettronica, e mette a punto la rappresentazione degli oggetti e delle loro interrelazioni spazio-funzionali in forma esplicita, condivisa e quindi interoperabile. IFC (<http://www.buildingsmart.com>) è un formato open source, quindi liberamente accessibile agli utilizzatori competenti, di proprietà della IAI (<http://www.iai-international.org>), una istituzione internazionale senza fini di lucro formata da ricercatori, amministratori pubblici, entità industriali, studiosi ed educatori delle università. Lo standard IFC è già un ISO PAS (Publicly Available Standard 16739 – 2005).

L'IAI ha in corso una vasta iniziativa per lo sviluppo di uno standard universalmente condiviso a livello internazionale nell'ambito di ISO, in piena collaborazione con CEN ed UNI. L'interoperabilità costituisce la capacità per i vari operatori specialistici del progetto di “vedere” lo stesso identico modello architettonico “attraverso” il lo-

ro specifico apparato di strumenti software disciplinare in cui hanno importato, letto ed elaborato il database relazionale originario, senza ridigitazioni o interpretazioni approssimative, o decodificate quindi ricodificate, dei fattori qualitativi.

L'interoperabilità è finalizzata a offrire supporto alla progettazione lungo tutto il processo di sviluppo, dalla fase di concezione, alla definizione del modello in tutte le sue componenti spaziali e tecnologiche, fino alla sua definizione esecutiva e alla pratica costruttiva, quindi all'aggiornamento dei dati dell'edificio “as built”, fino alla sua manutenzione e gestione. Si può quindi procedere all'elaborazione di parti d'opera correttamente integrate nell'insieme del modello (ad esempio l'involucro edilizio o le strutture orizzontali come il pacchetto di solaio-pavimento) con il pieno controllo delle interferenze e sovrapposizioni reciproche, aggiornando il modello originario con l'innesto dei nuovi componenti.

Il processo di genesi del progetto sopra descritto genera potenzialità originali circa il conseguimento degli obiettivi qualitativi premessi, poiché consente l'introduzione, nel mondo della costruzione edilizia e della conformazione architettonica, della sperimentabilità delle soluzioni progettuali.

L'Unità di Ricerca ProTeA - Progettazione Tecnologica Assistita del BEST è interessata a collaborare con gli studenti delle discipline afferenti alla progettazione di ingegneria e architettura, nonché di scienze dell'informazione ed elettronica, per contribuire a sviluppare strumenti software e applicazioni specifiche per la realtà del contesto italiano dell'ambiente costruito e dei suoi principali temi di intervento.

Openmoko Freerunner

admiral0 <rda1988@gmail.com>

Free your phone

Openmoko Freerunner è uno smart phone touch-screen basato su GNU/Linux ed è il secondo cellulare totalmente Open Source. Vuol dire che non ti costa niente? No, vuol dire che se compri il cellulare puoi farci veramente quello che vuoi, anzi sei incoraggiato a vedere com'è dentro, sia lato software che lato hardware.

Quante volte succede che i telefoni abbiano qualche funzionalità bloccata perché la casa madre non vuole che sia utilizzato in un certo modo? È vero, spesso esistono workaround, ma questi workaround significano invalidare garanzie, infrangere licenze, eccetera.

Un po' più da vicino

Ma cosa offre questo smart phone? Prima di tutto offre hardware di tutto rispetto. Il Freerunner è basato su di un SoC della Samsung con un processore da 400MHz (la CPU è un ARM920T). Ha ovviamente un modem GSM che gli permette di fare da telefono, una scheda wifi (Atheros 6k),

un GPS (u-blox ANTARIS 4) e il Bluetooth. Il touchscreen del cellulare è un 2.8 pollici VGA, una risoluzione piuttosto alta se si pensa che la maggior parte degli smartphone arrivano a stento a una QVGA.



Dal lato software si nota che quasi tutto è in un fase di beta testing, ma questo non è un grosso problema dato che ci sono distro quasi stabili. Le più gettonate sono:

- **SHR** (in figura) è una delle prime distro community based, è basata su OpenEmbedded e ha Enlightenment come windows manager; la sua suite di telefonia è in sviluppo costante ed è basata su Openmoko Framework ed

EFL, e la grafica è molto curata.



- **Openmoko 2008.12** è la distro ufficiale di Openmoko, ha come phone suite un port di Qtopia su X11; la suite è relativamente stabile, ma ha fatto molto discutere a causa delle scelte che ha fatto Openmoko.
- **Qt Extended**, prima conosciuta col nome di Qtopia, è prodotta da QT Software (ex Trolltech) e vanta una phone suite ottima, anche se il suo supporto per il wifi ed il GPS lasciano desiderare.
- **Android** è la nota distribuzione di Google; personalmente non la consiglio perché immatura e piuttosto limitativa rispetto alle altre distro disponibili.

Ci sono altre distro in circolazione, che però non sono adatte a chi è alle prime armi: ad esempio, sul Freerunner girano

Debian e Gentoo.

Questo smartphone è soltanto il secondo (il primo è Neo1973 sempre della openmoko) di una serie di telefoni open source che la Openmoko intende rilasciare. È già in cantiere l'erede del Freerunner, nome in codice GTA03 (Freerunner è noto anche come GTA02), in merito al quale ci sono ancora dei dubbi sull'opportunità di includere o meno un chip GSM 3G per l'UMTS.

Sviluppo

Openmoko Framework è un framework creato da Openmoko per rendere più accessibile l'hardware dei dispositivi; è scritto in Python e offre tutto il necessario per accendere i led, mettere in sospensione il cellulare, effettuare chiamate, eccetera. Il framework viene sviluppato all'interno della FSO, che è una distro dimostrativa creata appositamente.

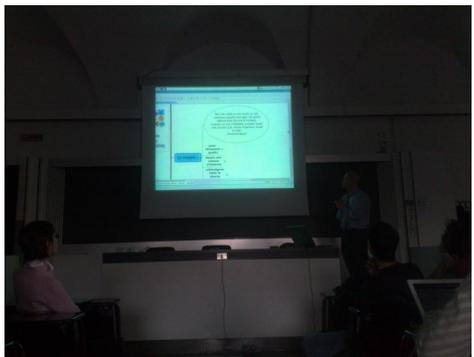
EFL (Enlightenment Foundation Libraries) è invece un set di librerie sviluppate con Enlightenment di cui non è stata rilasciata ancora una versione stabile. Le librerie sono caratterizzate da una velocità di esecuzione ottima, ma hanno il difetto di non essere molto semplici da usare.

Link utili

- <http://openmoko.org>
- http://wiki.openmoko.org/wiki/Neo_FreeRunner
- <http://scap.linuxtogo.org>
- <http://enlightenment.org/admiral0>

Lo speciale dello zio POUl

L'evento più importante per il POUl, dall'inizio dell'anno, è stato sicuramente la conferenza su Polinux, la distribuzione Linux creata per gli studenti del Politecnico: grazie a chi è venuto ad ascoltarci... noi speriamo che vi siate divertiti e abbiate imparato qualcosa di utile!



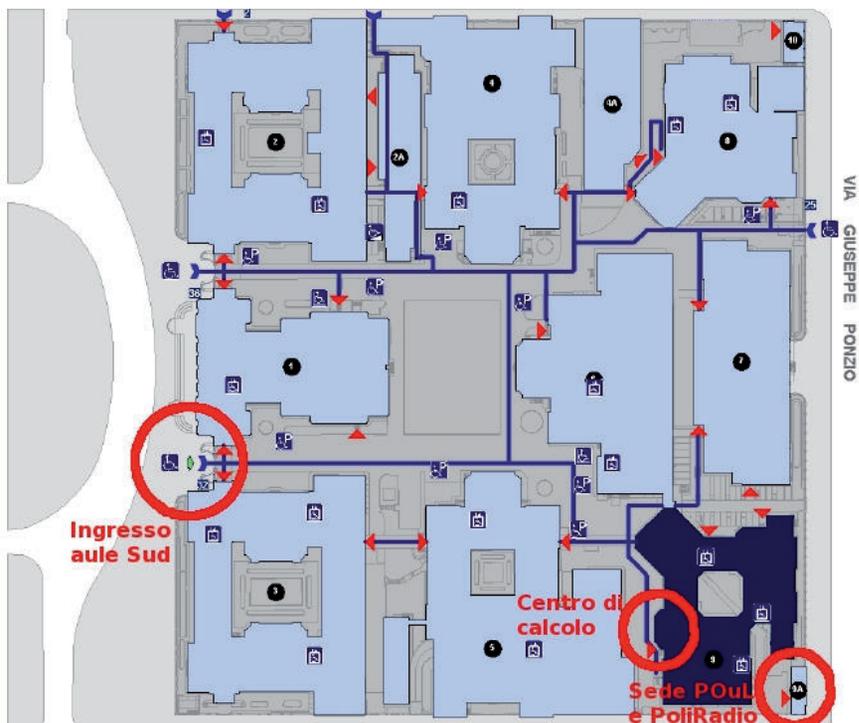
Polinux è in continua lavorazione a causa degli aggiornamenti della distribuzione sottostante (Ubuntu) e dei suggerimenti che gli utenti man mano ci forniscono, perciò rimanete sintonizzati e non esitate a dirci cosa vi piacerebbe trovare nelle prossime edizioni o cosa c'è che non va!

Agenda

- Venerdì 24 aprile, alle ore 14:30 nell'aula I.0.1, in occasione del rilascio di Jaunty Jackalope, il POuL e i3Poli presentano le novità della nuova release di Ubuntu a seguito di una panoramica del sistema operativo GNU/Linux.
Seguirà un'install fest in cui ognuno potrà installare il nuovo sistema operativo sul proprio portatile. Vi consigliamo di partecipare, così da avere Linux già *up'n'running* per i corsi!
- A partire da mercoledì 13 maggio e per i 3 giovedì successivi, dalle ore 16:15 nell'aula I.1.2 terremo i corsi su Linux. Quest'anno abbiamo tentato di organizzare un approccio più "hands-on", quindi le lezioni saranno altamente interattive: venite con i vostri portatili!
I temi delle lezioni saranno orientativamente:
 - 13/5: fondamenti di GNU/Linux - installazione e disinstallazione pacchetti, anche da riga di comando - software multimediale tipo Amarok, MPlayer ecc. - grafica con GIMP e cenni alla suite di produttività
 - 21/5: personalizzazione desktop e Compiz - fondamenti di *bash* e comandi principali - licenze - Wine e virtualizzazione con Virtual Box
 - 28/5: compilazione dai sorgenti - *bash scripting* - Domande & Risposte
 - 4/6: fondamenti di sicurezza e software collegato tipo Enigmail, TrueCrypt ecc. - IPtables - sicurezza di Grub - disaster recovery

Per chi non volesse o non potesse installare Linux, porteremo comunque dei DVD *live edition*.

Per qualsiasi informazione e per eventuali modifiche dell'ultimo momento, tenete sotto controllo il nostro sito.



Vi è venuta voglia di conoscere il mondo di Linux? Volete partecipare più da vicino alle nostre attività? Volete scrivere un articolo su questa rivista? Iscrivetevi alla nostra mailing list oppure venite a trovarci presso la nostra sede!

Partecipate numerosi ai corsi su Linux dal 13 maggio!

sito Internet: www.poul.org
informazioni: info@poul.org
numero sede: +39 02 2399 2477



La stampa della rivista è interamente finanziata dal Politecnico di Milano, che non si assume alcuna responsabilità sul contenuto.

Stampa a cura di *Acheias* di S. Siragusa, Milano 2008.