

Guide de l'utilisateur

Mandrake Linux 9.2



<http://www.MandrakeSoft.com>

Guide de l'utilisateur: Mandrake Linux 9.2

Publié Septembre 2003

Copyright © 2003 MandrakeSoft SA

par Camille Bégnis, Christian Roy, Fabian Mandelbaum, Joël Pomerleau, Vincent Danen, Roberto Rosselli del Turco, Stefan Siegel, Marco De Vitis, Alice Lafox, Fred Lepied, Nicolas Panel, Kevin Lecouvey, Christian Georges, John Rye, Robert Kulagowski, Pascal Rigaux, Frédéric Crozat, Laurent Montel, Damien Chaumette, Till Kamppeter, Guillaume Cottenceau, Jonathan Gotti, Christian Belisle, Sylvestre Taburet, Thierry Vignaud, Juan Quintela, Pascal Lo Re, Kadjo N'Doua, Mark Walker, Roberto Patriarca, Patricia Pichardo Bégnis, Alexis Gilliot, Arnaud Desmons, Wolfgang Bornath, Alessandro Baretta, Aurélien Lemaire, Daouda Lo, Florent Villard, François Pons, Gwenole Beauchesne, Giuseppe Ghibò, Georg Halfas, Florin Grad, Joël Wardenski, Denis Devedjian, Debora Rejnharc Mandelbaum, Stew Benedict, et David Baudens

Notice légale

Ce manuel est la propriété intellectuelle de **MandrakeSoft**. Il peut être librement copié, distribué et/ou modifié selon les termes de la Licence GNU *Free Documentation License*, Version 1.1 ou ultérieure publiée par la Free Software Foundation ; avec la section inaltérable *Au sujet de Mandrake Linux*, page 1 ; les textes de couverture, cités ci-dessous, et sans texte de quatrième de couverture. Une copie complète de la licence se trouve sur le site de GNU (<http://www.gnu.org/licenses/fdl.html>).

Textes de couverture :

MandrakeSoft, septembre 2003

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

Copyright © 1999, 2000, 2001, 2002, 2003 MandrakeSoft S.A.

et MandrakeSoft inc.

« Mandrake », « Mandrake Linux » et « MandrakeSoft » sont des marques déposées par **MandrakeSoft S.A.** ; Linux est une marque déposée de **Linus Torvalds** ; *UNIX* est une marque déposée de « *The Open Group* » aux États-Unis et dans d'autres pays. Toutes les autres marques déposées et copyrights appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Outils utilisés dans la conception de ce manuel

Ce manuel a été rédigé avec la grammaire XML *DocBook*. Pour gérer l'ensemble des fichiers *Borges*

(<http://linux-mandrake.com/en/doc/project/Borges/>) a été utilisé. Les fichiers source XML ont été préformatés avec *xsltproc*, *openjade* et *jadetex* avec l'aide des feuilles de style personnalisées de Norman Walsh. Les images ont été prises avec *xwd* et *GIMP*, puis converties avec *convert*. Tous ces logiciels sont libres et disponibles sur **Mandrake Linux**.

Table des matières

| | |
|---|-----------|
| Préface | 1 |
| 1. Au sujet de Mandrake Linux | 1 |
| 1.1. Contacter la communauté Mandrake | 1 |
| 1.2. Rejoignez le Club | 1 |
| 1.3. Acquérir des produits Mandrake | 1 |
| 1.4. Contribuer à Mandrake Linux | 2 |
| 2. À propos de ce guide d'utilisateur | 2 |
| 3. Note des traducteurs | 3 |
| 4. Conventions utilisées dans ce manuel | 3 |
| 4.1. Conventions typographiques | 3 |
| 4.2. Conventions générales | 4 |
| I. Installer Mandrake Linux | ?? |
| 1. Avertissement pour l'installation | 5 |
| 2. Avant l'installation | 7 |
| 2.1. Petite configuration du BIOS | 7 |
| 2.2. Créer une disquette de démarrage | 7 |
| 2.3. Matériel reconnu | 9 |
| 3. Installation avec DrakX | 11 |
| 3.1. Introduction au programme d'installation de Mandrake Linux | 11 |
| 3.2. Choix de la langue | 12 |
| 3.3. Licence de la distribution | 14 |
| 3.4. Configuration de la souris | 14 |
| 3.5. Classe d'installation | 15 |
| 3.6. Configuration du clavier | 16 |
| 3.7. Niveau de sécurité | 16 |
| 3.8. Création des partitions | 17 |
| 3.9. Choix des partitions à formater | 18 |
| 3.10. Choix des paquetages à installer | 20 |
| 3.11. Installation à partir de plusieurs CD-Roms | 22 |
| 3.12. Mot de passe root | 22 |
| 3.13. Ajouter un utilisateur | 23 |
| 3.14. Installation du programme d'amorce | 24 |
| 3.15. Vérifications de divers paramètres | 25 |
| 3.16. Installation de mises à jour depuis Internet | 32 |
| 3.17. L'installation est maintenant terminée ! | 32 |
| 3.18. Désinstaller Linux | 33 |
| II. Un nouveau monde | ?? |
| 4. Passer à Linux depuis Windows® / Mac OS X® | 35 |
| 4.1. Où se trouve mon... ? | 35 |
| 4.2. Le Meilleur des Mondes ! | 37 |
| 5. Linux pour les débutants | 39 |
| 5.1. Introduction | 39 |
| 5.2. Le menu du chargeur de démarrage (<i>bootloader</i>) | 39 |
| 5.3. Se préparer pour sa session | 39 |
| 5.4. Débuter votre session | 40 |
| 5.5. Utiliser votre environnement graphique | 43 |
| 5.6. Fermer votre session | 48 |
| 6. Où obtenir de la documentation | 51 |
| 6.1. La documentation fournie avec Mandrake Linux | 51 |
| 6.2. Internet | 53 |
| 6.3. Comment résoudre un problème sous Mandrake Linux | 55 |
| 7. Utiliser KDE | 57 |
| 7.1. Découvrir l'environnement KDE (<i>K Desktop Environment</i>) | 57 |
| 7.2. Personnaliser le bureau | 59 |
| 7.3. Système d'aide de KDE | 61 |
| 7.4. Sessions KDE | 62 |
| 8. Utiliser GNOME | 63 |
| 8.1. Un regard rapide sur GNOME | 63 |

| | |
|--|-----------|
| 8.2. Personnaliser GNOME | 65 |
| 8.3. Obtenir de l'aide | 68 |
| III. Utiliser Internet | ?? |
| 9. Naviguer sur Internet avec Mozilla | 71 |
| 9.1. L'interface de Mozilla | 71 |
| 9.2. Naviguer sur Internet | 71 |
| 9.3. Utilisation du panneau latéral | 72 |
| 9.4. Gestion des marque-pages | 73 |
| 9.5. Onglet de navigation | 74 |
| 9.6. Installation des greffons (<i>plugins</i>) | 74 |
| 9.7. Gestion des mots de passe | 75 |
| 10. Envoyer du courrier électronique avec Mozilla | 79 |
| 10.1. Démarrage de Mozilla Messenger | 79 |
| 10.2. Configuration de Mozilla Messenger | 80 |
| 10.3. L'interface de Mozilla Messenger | 84 |
| 10.4. Composer un message | 85 |
| 10.5. Organisation de vos messages | 86 |
| 10.6. Transmission de messages en toute sécurité | 88 |
| IV. Utiliser | ?? |
| 11. Bureautique | ?? |
| 11.1. Traitement de texte | 93 |
| 11.2. Tableurs | 98 |
| 11.3. Logiciel de présentation | 103 |
| 11.4. Gestionnaires de fichier : Konqueror et Nautilus | 109 |
| 11.5. Imprimer et télécopier | 113 |
| 12. Applications audio et vidéo | ?? |
| 12.1. Introduction | 119 |
| 12.2. Applications vidéo | 127 |
| 13. Outils graphiques et périphériques associés | ?? |
| 13.1. Les appareils photo numériques | 131 |
| 13.2. Installer et utiliser des scanners | 133 |
| 13.3. Graver des CD | 139 |
| 13.4. Webcams et vidéo-conférence | 146 |
| V. Utilisations avancées | ?? |
| 14. Introduction au centre de contrôle Mandrake | ?? |
| 14.1. Ce qu'il y a dans DrakConf | 151 |
| 14.2. drakbug : un outil pour signaler les bogues | 153 |
| 15. Configuration: Démarrage | ?? |
| 15.1. DrakFloppy: Créer une disquette de démarrage | 155 |
| 15.2. DrakBoot: Changer vos paramètres de démarrage | 155 |
| 15.3. DrakAutoInst: Créer une disquette de démarrage pour une installation (semi-)automatique | 156 |
| 16. Configuration: Matériel | ?? |
| 16.1. Configurer votre matériel | 159 |
| 16.2. Contrôler la configuration graphique | 160 |
| 16.3. KeyboardDrake : Changez votre type de clavier | 163 |
| 16.4. MouseDrake : Changer de souris | 164 |
| 16.5. Configurer une imprimante | 164 |
| 17. Configuration: Points de montage | ?? |
| 17.1. DiskDrake : manipulez les partitions de vos disques durs | 173 |
| 17.2. Gestion des périphériques amovibles | 177 |
| 17.3. Importer des répertoires SMB distants | 177 |
| 17.4. Importer des répertoires NFS distants | 179 |
| 17.5. Partage de partition : autoriser les utilisateurs à partager des données | 180 |
| 18. Configuration: Réseau & Internet | ?? |
| 18.1. DrakConnect : configuration des connexions réseau et Internet | 183 |
| 18.2. Configurer votre machine comme passerelle | 186 |
| 19. Configuration: Sécurité | ?? |
| 19.1. DrakSec : sécuriser votre machine | 189 |

| | |
|--|-----------|
| 19.2. DrakPerm : Contrôler les permissions des fichiers | 191 |
| 19.3. DrakFirewall : configuration d'un pare-feu élémentaire | 192 |
| 20. Configuration: Système | ?? |
| 20.1. Personnaliser vos menus | 195 |
| 20.2. DrakXServices : configuration des services au démarrage | 199 |
| 20.3. DrakFont : organiser les polices de caractères disponibles sur votre système | 199 |
| 20.4. Régler la date et l'heure | 200 |
| 20.5. Faire une recherche dans les fichiers journaux (<i>log files</i>) | 201 |
| 20.6. Accès à la console | 202 |
| 20.7. Userdrake: Gestion des utilisateurs et des groupes sur votre système | 203 |
| 20.8. DrakBackup : sauvegarder et restaurer votre système et vos fichiers. | 205 |
| 21. RpmDrake : gestion des paquetages | 213 |
| 21.1. Installer des logiciels | 213 |
| 21.2. Supprimer des logiciels | 215 |
| 21.3. Mise à jour Mandrake | 216 |
| 21.4. Le gestionnaire de média logiciels | 216 |
| 21.5. Gestion des paquetages par la ligne de commandes | 218 |
| 22. Faire face aux problèmes | 221 |
| 22.1. Introduction | 221 |
| 22.2. Disquette de démarrage | 221 |
| 22.3. Sauvegarde | 222 |
| 22.4. Restauration | 227 |
| 22.5. Problèmes au démarrage du système | 227 |
| 22.6. Problèmes de chargeur de démarrage | 229 |
| 22.7. Problèmes sur les systèmes de fichiers | 230 |
| 22.8. Lorsque le système se gèle | 231 |
| 22.9. Arrêter les applications qui fonctionnent mal | 232 |
| 22.10. Considérations diverses | 233 |
| 22.11. Outils de Mandrake pour faire face aux problèmes | 233 |
| 22.12. Derniers mots | 234 |
| Index | ?? |

Liste des tableaux

| | |
|--|-----|
| 8-1. Les icônes du bureau de GNOME | 63 |
| 8-2. Pictogrammes du tableau de bord GNOME | 64 |
| 9-1. La barre d'outils du navigateur Mozilla | 71 |
| 10-1. Boutons de la barre d'outils de Mozilla Messenger | 84 |
| 10-2. Boutons de la barre d'outils de composition de message | 86 |
| 10-3. Les boutons de la barre d'outils Enigmail | 89 |
| 11-1. Styles suggérés | 95 |
| 11-2. Outils graphiques | 106 |
| 11-3. Icônes du panneau latéral de Konqueror | 110 |
| 13-1. Les boutons de la barre d'outils de K3b | 140 |
| 13-2. Les boutons de la barre d'outils de GnomeMeeting | 148 |
| 14-1. Un rappel des outils graphiques Mandrake | 152 |

Liste des illustrations

| | |
|---|----|
| 2-1. Le programme rawwrite | 8 |
| 3-1. Écran de bienvenue, le début de l'installation | 11 |
| 3-2. Options disponibles pour l'installation | 11 |
| 3-3. Choix de la langue par défaut | 12 |
| 5-1. La fenêtre de connexion | 40 |
| 5-2. La liste des types de session | 40 |
| 5-3. L'assistant de première connexion | 41 |
| 5-4. Le bureau KDE | 43 |
| 5-5. Le bureau GNOME | 43 |
| 5-6. Menu des logiciels sous KDE et GNOME | 44 |
| 5-7. Gestionnaires de fichiers sous KDE et GNOME | 45 |
| 5-8. Boutons pour les bureaux virtuels | 45 |
| 5-9. Déplacer une fenêtre vers un autre bureau | 46 |
| 5-10. Agrandir les fenêtres | 46 |
| 5-11. Réduire les fenêtres | 47 |
| 5-12. La barre des tâches sous KDE et GNOME | 47 |
| 5-13. Fermer une fenêtre | 47 |
| 5-14. Confirmation de déconnexion sous KDE | 48 |
| 5-15. Se déconnecter en utilisant le menu déroulant sous KDE | 48 |
| 7-1. Le bureau KDE | 57 |
| 7-2. Le tableau de bord KDE | 58 |
| 7-3. Modifier le modèle de couleurs KDE | 59 |
| 7-4. Changer le fond d'écran de KDE | 59 |
| 7-5. Fenêtre principale du Centre d'aide de KDE | 61 |
| 8-1. Bureau GNOME | 63 |
| 8-2. Liste des fenêtres GNOME | 64 |
| 8-3. Ajouter une icône de lancement au bureau | 65 |
| 8-4. Propriétés du tableau de bord | 66 |
| 8-5. Propriétés du sélecteur d'espaces de travail | 67 |
| 9-1. L'interface du navigateur Mozilla | 71 |
| 9-2. Que sont les onglets Connexe et Recherche ? | 72 |
| 9-3. Les onglets Marque-pages et Historique | 73 |
| 9-4. La boîte de dialogue de gestion des marque-pages | 73 |
| 9-5. Onglet de navigation de Mozilla | 74 |
| 9-6. Entrer l'identifiant et le mot de passe | 75 |
| 9-7. Préférences pour les mots de passe | 76 |
| 9-8. Gérer les mots de passe | 76 |
| 9-9. Préférences pour les mots de passe maître | 77 |
| 10-1. Démarrage de Mozilla Messenger à partir de la barre d'outils, en bas à gauche | 79 |
| 10-2. Création d'un compte de courrier électronique | 80 |
| 10-3. Configuration de l'identité du compte | 81 |
| 10-4. Configuration des serveurs de messagerie | 81 |
| 10-5. Configuration du nom d'utilisateur | 82 |
| 10-6. Configuration du nom du compte | 83 |

| | |
|--|-----|
| 10-7. Résumé de la configuration du compte de messagerie | 83 |
| 10-8. Interface du client de courrier | 84 |
| 10-9. La fenêtre de composition de message | 85 |
| 10-10. La fenêtre de création de filtres | 87 |
| 10-11. Options pour contrôler le Spam | 88 |
| 10-12. Options pour la génération d'une clé GPG | 88 |
| 11-1. La fenêtre principale de OpenOffice.org Writer | 94 |
| 11-2. Menu d'options pour les colonnes de texte | 96 |
| 11-3. Table des matières | 96 |
| 11-4. Lignes, colonnes et cellules | 98 |
| 11-5. La fenêtre principale de OpenOffice.org Calc | 99 |
| 11-6. Simplifier l'entrée de données en utilisant l'auto-complètement | 100 |
| 11-7. Utilisation d'une formule | 101 |
| 11-8. Choix du type de diagramme | 102 |
| 11-9. Un diagramme 3D dans une feuille de calcul | 102 |
| 11-10. Choisir un modèle de diapositive | 104 |
| 11-11. Fenêtre principale de OpenOffice.org Impress | 105 |
| 11-12. Entrer des données dans un diagramme | 107 |
| 11-13. Nautilus et Konqueror | 109 |
| 11-14. Fenêtre KPrinter | 113 |
| 11-15. Fenêtre des propriétés de l'imprimante | 114 |
| 11-16. Changer la résolution de l'imprimante | 114 |
| 11-17. Interface d'impression développée | 115 |
| 11-18. Générer un fichier PDF | 117 |
| 11-19. Écran principal de télécopies | 117 |
| 11-20. Paramètres Fax | 118 |
| 12-1. La fenêtre principale de XMMS | 119 |
| 12-2. La fenêtre principale de XMMS avec l'EQ (égaliseur) graphique et la liste de lecture | 120 |
| 12-3. Ouvrir des fichiers dans XMMS | 121 |
| 12-4. Le menu Options | 122 |
| 12-5. Fenêtre de préférences de XMMS | 122 |
| 12-6. Le serveur de son aRts avec KDE | 122 |
| 12-7. Le sélecteur de revêtement XMMS | 123 |
| 12-8. Le revêtement Chaos | 123 |
| 12-9. Utilisation d'un revêtement WinAMP avec XMMS | 124 |
| 12-10. Insertion d'un canal de <i>streaming</i> | 124 |
| 12-11. Aumix | 125 |
| 12-12. Le menu View d'Aumix | 126 |
| 12-13. Fenêtre des commandes de Xine | 128 |
| 12-14. Fenêtre des commandes de MPlayer | 128 |
| 13-1. Configurer la connexion de votre appareil photo numérique | 131 |
| 13-2. Information au sujet d'une photo | 132 |
| 13-3. L'icône du scanner sur le bureau | 133 |
| 13-4. Installer un scanner avec ScannerDrake | 134 |
| 13-5. La liste de tous les modèles de scanners connus | 135 |
| 13-6. Spécifier le type de connexion | 135 |
| 13-7. xscanimage, un programme d'acquisition simple mais efficace | 136 |
| 13-8. Partage de scanners sur un réseau local | 136 |
| 13-9. Fenêtres multiples de XSane et icône de ScannerDrake sur le bureau | 137 |
| 13-10. L'interface de K3b | 139 |
| 13-11. Choisir l'image à ISO à graver sur CD | 141 |
| 13-12. Régler les paramètres de gravure | 142 |
| 13-13. Choisir les fichiers et les répertoires à inclure sur le CD | 143 |
| 13-14. Options d'extraction | 144 |
| 13-15. Choisir les pistes audio à inclure sur le CD | 144 |
| 13-16. Réglage des options de copie de CD | 145 |
| 13-17. Réglage des options d'effacement d'un CD-RW | 146 |
| 13-18. La fenêtre principale de GnomeMeeting | 147 |
| 13-19. Paramétrage des niveaux sonores dans GnomeMeeting | 148 |
| 13-20. Paramétrage des niveaux vidéo pour GnomeMeeting | 148 |

| | |
|--|-----|
| 13-21. Vidéo-conférence avec un utilisateur distant | 149 |
| 13-22. Trouver des personnes sur ILS | 150 |
| 14-1. L'icône du centre de contrôle | 151 |
| 14-2. Fenêtre principale du centre de contrôle | 151 |
| 14-3. Signaler un bogue avec DrakBug | 153 |
| 15-1. Créer une disquette de démarrage personnalisée | 155 |
| 15-2. Choix du mode de démarrage | 155 |
| 15-3. Choix des étapes à répliquer | 157 |
| 16-1. HardDrake - périphérique sélectionné | 159 |
| 16-2. Choisir un nouveau moniteur | 161 |
| 16-3. Choisir une nouvelle résolution vidéo | 161 |
| 16-4. Menu de configuration vidéo | 162 |
| 16-5. Connexion en mode texte ou graphique ? | 163 |
| 16-6. Choisir une autre configuration de clavier | 163 |
| 16-7. Choix d'une autre souris | 164 |
| 16-8. Gestion des imprimantes | 164 |
| 16-9. Auto-détection des imprimantes | 166 |
| 16-10. Type de connexion de l'imprimante | 166 |
| 16-11. Périphériques à fonctions multiples | 167 |
| 16-12. Choix d'un nom pour l'imprimante | 167 |
| 16-13. Choix du modèle d'imprimante | 167 |
| 16-14. Configuration des options de l'imprimante | 168 |
| 16-15. Tester l'impression | 169 |
| 16-16. Modifier une imprimante | 169 |
| 16-17. Configurer une imprimante distante | 170 |
| 17-1. La fenêtre principale de DiskDrake | 173 |
| 17-2. La partition /home/ avant redimensionnement | 175 |
| 17-3. Choisir une nouvelle taille | 175 |
| 17-4. Définir une nouvelle partition | 176 |
| 17-5. La nouvelle table des partitions | 176 |
| 17-6. Confirmer l'écriture de la table de partitions | 176 |
| 17-7. Que changer pour ce périphérique ? | 177 |
| 17-8. Balayage du réseau | 178 |
| 17-9. Choix de la machine source | 178 |
| 17-10. Authentification sur un serveur SMB distant | 178 |
| 17-11. Choix du répertoire partagé à importer | 178 |
| 17-12. Où rendre les fichiers distants accessibles | 179 |
| 17-13. Choix des protocoles d'exportation | 180 |
| 17-14. Contrôler les partages | 180 |
| 18-1. Connexion à Internet | 183 |
| 18-2. Choix du type de connexion Internet à configurer | 184 |
| 18-3. Configuration de la connexion Internet | 184 |
| 18-4. Test de la connexion Internet | 185 |
| 18-5. Choix de l'interface Internet | 186 |
| 18-6. Choix de l'interface du réseau local | 186 |
| 18-7. Configuration de l'interface réseau | 187 |
| 18-8. Configuration d'un client DHCP | 188 |
| 19-1. Choix du niveau de sécurité de votre système | 189 |
| 19-2. Modifier les options MSEC standard | 190 |
| 19-3. Configuration des vérifications des permissions des fichiers | 191 |
| 19-4. Ajouter une règle | 191 |
| 19-5. Le dialogue de DrakFirewall | 192 |
| 20-1. Lancer MenuDrake en mode système ou administrateur | 195 |
| 20-2. La fenêtre principale de MenuDrake | 195 |
| 20-3. Ajouter une nouvelle entrée de menu | 196 |
| 20-4. Une nouvelle entrée de menu avec MenuDrake | 196 |
| 20-5. Choix d'un style de menu | 197 |
| 20-6. Choix des services disponibles au démarrage | 199 |
| 20-7. La fenêtre principale de DrakFont | 200 |
| 20-8. Changer la date et l'heure | 200 |

| | |
|--|-----|
| 20-9. Consulter et faire des recherches dans les fichiers journaux | 201 |
| 20-10. La liste des utilisateurs dans userdrake | 203 |
| 20-11. Ajouter un nouvel utilisateur au système | 204 |
| 20-12. Affectation des utilisateurs à un groupe | 204 |
| 20-13. Fenêtre principale de DrakBackup | 205 |
| 20-14. Sélectionner quoi sauvegarder | 206 |
| 20-15. Sélectionner où enregistrer la copie de sauvegarde | 207 |
| 20-16. Paramétrage des médias optiques | 207 |
| 20-17. Résumé des paramètres de configuration | 208 |
| 20-18. Progression de la sauvegarde | 209 |
| 20-19. Choisir le type de restauration à effectuer | 209 |
| 20-20. Paramètres du robot | 210 |
| 20-21. Options diverses | 211 |
| 21-1. Gestion d'applications dans le Centre de contrôle Mandrake | 213 |
| 21-2. Installation de paquetages logiciels | 213 |
| 21-3. RpmDrake — alerte dépendances | 214 |
| 21-4. RpmDrake — alternatives | 214 |
| 21-5. Le « gestionnaire de média logiciels » | 216 |
| 21-6. <i>RpmDrake</i> — ajouter un médium | 217 |
| 21-7. RpmDrake — gestion des clés | 217 |
| 21-8. RpmDrake — configurer un mandataire | 217 |

Préface

1. Au sujet de Mandrake Linux

Mandrake Linux est une distribution *GNU/Linux* développée par **MandrakeSoft** S.A. La société **MandrakeSoft** est née sur Internet en 1998 ; son ambition première demeure de fournir un système *GNU/Linux* convivial et facile à utiliser. Les deux piliers de **MandrakeSoft** sont le logiciel libre et le travail coopératif.

1.1. Contacter la communauté Mandrake

Nous présentons ci-dessous plusieurs liens Internet pointant vers de nombreuses ressources liées à **Mandrake Linux**. Si vous souhaitez en savoir plus sur la société **MandrakeSoft**, consultez son site Web (<http://www.mandrakesoft.com/>). Un site dédié à la distribution **Mandrake Linux** (<http://www.mandrakelinux.com/>) et tous ses dérivés existe également.

MandrakeExpert (<http://www.mandrakeexpert.com/>) est la plate-forme d'aide en ligne de **MandrakeSoft**. Il propose une nouvelle façon de partager les savoirs s'appuyant sur la confiance et le plaisir de récompenser son prochain pour son aide. Il s'agit d'un concept différent des autres plate-formes d'aide en ligne.

Vous êtes également invité à participer aux nombreuses listes de diffusion (<http://www.mandrake-inux.com/fr/flists.php3>), où la communauté **Mandrake Linux** déploie tout son enthousiasme et sa vivacité.

Enfin, n'oubliez pas de vous connecter sur MandrakeSecure (<http://www.mandrakesecure.net/>). Ce site rassemble tout ce qui traite de la sécurité des distributions **Mandrake Linux**. Vous y trouverez notamment des avertissements de bogues et de sécurité, ainsi que des articles traitant de sécurité informatique et de privacité. Bref, voilà un site incontournable pour tout administrateur système, ou tout utilisateur soucieux de sécurité.

1.2. Rejoignez le Club

MandrakeSoft est heureux d'offrir à ses utilisateurs une large palette d'avantages grâce au Club des utilisateurs de Mandrake Linux (<http://www.mandrakelinux.com/fr/club/>) :

- télécharger des logiciels commerciaux, qui ne sont normalement disponibles que dans les packs de détail, tels que des pilotes logiciel, des applications commerciales, des partageiciels et des versions démo ;
- voter et proposer de nouveaux logiciels à travers un système de vote RPM que des bénévoles maintienne ;
- accéder à plus de 50.000 paquetages RPM pour toutes les distributions **Mandrake Linux** ;
- obtenir des remises pour des produits et services sur le MandrakeStore (<http://www.mandrakestore.com>) ;
- accéder à une meilleure liste de miroirs, exclusive aux membres du Club ;
- lire des forums et articles multilingues.

Le MandrakeClub est l'endroit idéal pour vous faire entendre !

En finançant **MandrakeSoft** par l'entremise du MandrakeClub, vous améliorerez directement la distribution **Mandrake Linux** et vous nous permettrez de proposer le meilleur poste de travail *GNU/Linux* possible à nos utilisateurs.

1.3. Acquérir des produits Mandrake

Les utilisateurs de **Mandrake Linux** désirant acheter en ligne peuvent désormais le faire simplement en consultant le MandrakeStore (<http://www.mandrakestore.com>). Vous y trouverez des logiciels **Mandrake Linux** – systèmes d'exploitation et outils réseau (pare-feu) (*Multi Network Firewall*), mais aussi des offres spéciales d'abonnement, de l'assistance, des logiciels tiers et des licences, des manuels et des livres *GNU/Linux*, ainsi que d'autres gadgets **MandrakeSoft**.

1.4. Contribuer à Mandrake Linux

Quels que soient vos talents, vous êtes encouragé à participer à l'une des nombreuses tâches requise à la construction du système **Mandrake Linux** :

- **Paquetages.** Un système *GNU/Linux* est principalement constitué de programmes rassemblés depuis Internet. Ils doivent être mis en forme de façon à ce qu'ils puissent fonctionner ensemble, si tout se passe bien ;
- **Programmation.** Une foule de projets est directement développée par **MandrakeSoft** : trouvez celui qui vous intéresse le plus et proposez votre aide au développeur principal ;
- **Internationalisation.** vous pouvez nous aider à traduire des pages de nos sites Web, des programmes et leur documentation respective.
- **Documentation.** Afin de suivre l'évolution rapide du système, nous ne comptons plus le temps et les efforts investis pour que le manuel que vous êtes en train de lire demeure à jour. Rédacteurs et traducteurs seront accueillis à bras ouverts !

Consultez aussi les pages des contributeurs (<http://www.mandrakesoft.com/labs/>) pour en savoir plus sur les différentes façons de contribuer à l'évolution de **Mandrake Linux**.

2. À propos de ce guide d'utilisateur

Ce livre se compose de 4 parties. Partie II dans *Guide de l'utilisateur* se veut une introduction aux bases *Linux*. Ensuite, avons écrit *Linux pour les débutants*, page 39 spécialement pour les nouveaux utilisateurs. Nous y décrivons les premières étapes qu'un nouvel utilisateur doit maîtriser, et nous expliquons des concepts tels que la « connexion/déconnexion », et nous vous donnons quelques conseils de sécurité, etc.

Ensuite, *Où obtenir de la documentation*, page 51 pointe vers une liste très complète de sources de documentation que vous pouvez consulter afin d'acquérir une meilleure compréhension de *Linux*. Une section spécifique à **Mandrake Linux** vous dirige vers de nombreuses ressources maison que vous pouvez trouver sur le Net. Nous discutons également du très populaire environnement graphique KDE (voir *Utiliser KDE*, page 57).

Partie III dans *Guide de l'utilisateur* vous montrera comment utiliser deux des applications embarquées de *Mozilla*, soit le navigateur (*Naviguer sur Internet avec Mozilla*, page 71 et le client de courrier (*Envoyer du courrier électronique avec Mozilla*, page 79).

Partie IV dans *Guide de l'utilisateur* donne une brève description des applications quotidiennes telles que la suite *OpenOffice* (voir *Traitement de texte*, page 93, *Tableurs*, page 98 et *Logiciel de présentation*, page 103), les gestionnaires de fichiers (*Gestionnaires de fichier : Konqueror et Nautilus*, page 109), le imprimantes (*Imprimer et télécopier*, page 113), les appareils photo (*Les appareils photo numériques*, page 131), les scanners (*Installer et utiliser des scanners*, page 133), la gravure de CD (*Graver des CD*, page 139), les caméras Web et les applications de vidéoconférence (*Webcams et vidéo-conférence*, page 146), etc.

Partie V dans *Guide de l'utilisateur* passe en revue les aspects plus complexes quoique essentiels du système **Mandrake Linux** :

- le *Centre de contrôle Mandrake* (*Ce qu'il y a dans DrakConf*, page 151), soit votre outil principal de configuration ;
- la gestion de paquetages à travers *RpmDrake* (*RpmDrake : gestion des paquetages*, page 213) ;
- ainsi qu'un chapitre essentiel traitant de la résolution de problèmes (*Faire face aux problèmes*, page 221), où nous vous donnons des astuces pour les résoudre : inutile de dire que ce chapitre ne peut pas être exhaustif.

Enfin, une annexe discute du paradigme *Linux* en le comparant avec d'autres OS (voir *Passer à Linux depuis Windows®/Mac OS X®*, page 35).

Merci d'avoir choisi **Mandrake Linux** et bonne chance !

3. Note des traducteurs

En passant d'un chapitre à l'autre, vous remarquerez que ce livre est une œuvre composite. Même si la cohérence technique et lexicale a été notre priorité, vous remarquerez que le style spécifique de chaque auteur (anglophone pour la plupart) a été quelque peu préservé.

Garder cette documentation à jour est un véritable défi ! Choisir le bon mot n'est pas toujours facile puisque la plupart des termes informatiques utilisés par les professionnels de par le monde demeurent en fait des mots de la langue anglaise. Inventer un terme français plus clair pour le novice risque alors de dérouter l'expert ! Que faire ? On aura en général opté pour un compromis : donner les deux termes, anglais et français, lors de la première occurrence textuelle de la notion, puis un seul par la suite, afin de ne pas entraver la lecture. N'hésitez pas à nous donner votre avis à ce sujet.

Car enfin, dans le droit fil de l'esprit particulier de la communauté du libre (*open source*), nous accueillons les collaborations à bras ouverts ! Il vous est tout à fait possible d'apporter votre petite pierre à l'édification de ce projet de diverses façons. Vous disposez de temps libre ? Proposez-nous un nouveau chapitre ! Vous comprenez bien l'anglais ? Aidez-nous à traduire ! Vous avez des idées pour améliorer ce document ? Nous sommes tout ouïe !

Pour toute information au sujet du projet de documentation de **Mandrake Linux**, communiquez avec le responsable de la documentation (mailto:documentation@mandrakesoft.com) ou visitez notre site Web (<http://www.linux-mandrake.com/en/doc/project>) (en anglais seulement).

4. Conventions utilisées dans ce manuel

4.1. Conventions typographiques

Afin d'accentuer clairement certains mots ou groupes de mots, nous avons utilisé certains attributs typographiques. Le tableau suivant en donne la signification symbolique :

| Exemple formaté | Signification |
|----------------------------|--|
| <i>inœud</i> | Signale un terme technique. |
| <code>ls -lta</code> | Types utilisés pour une commande et ses arguments, les options et les noms de fichier (voir la section <i>Synopsis d'une commande</i> , page 4). |
| <code>ls(1)</code> | Référence vers une page de manuel (aussi appelée page de man). Pour consulter la page correspondante dans un <i>shell</i> (ou ligne de commande), exécutez la commande <code>man 1 ls</code> . |
| <code>\$ ls *.pid</code> | Ce style est utilisé pour une copie d'écran texte. Signale une interaction utilisateur-ordinateur, le code source d'un programme, etc. |
| <code>localhost</code> | Données littérales qui ne correspondent généralement pas à une des catégories précédemment définies : citation d'un mot clé tiré d'un fichier de configuration, par exemple. |
| <i>Apache</i> | Nom des applications. Notre exemple (« Apache ») n'est pas un nom de commande. Toutefois, dans des contextes particuliers, l'application et le nom de la commande peuvent être les mêmes, mais formatés de façon différente. |
| <u>C</u> onfigurer | Entrée de menu ou label des interfaces graphiques, en général. La lettre soulignée indique le raccourci clavier éventuel. |
| <i>Bus SCSI</i> | Partie d'un ordinateur ou ordinateur lui-même. |
| <i>Once upon a time...</i> | Citation en langue étrangère. |
| Attention ! | Types réservés pour les mots que nous voulons accentuer. Lisez-les à voix haute :-) |



Cette icône introduit une note. Il s'agit généralement d'une remarque dans le contexte courant, pour donner une information supplémentaire.



Cette icône introduit une astuce. Il peut s'agir d'un conseil d'ordre général sur la meilleure façon d'arriver à un but spécifique, ou une fonctionnalité intéressante qui peut vous rendre la vie plus facile.



Soyez très attentif lorsque vous rencontrez cette icône. Il s'agit toujours d'informations très importantes sur le sujet en cours de discussion.

4.2. Conventions générales

4.2.1. Synopsis d'une commande

L'exemple ci-dessous présente les différents signes et symboles que vous rencontrerez lorsque nous décrivons les arguments d'une commande :

```
command <argument non littéral> [--option={arg1,arg2,arg3}]  
[argument optionnel...]
```

Ces conventions étant standardisées, vous les retrouverez en bien d'autres occasions (dans les pages de man, par exemple).

Les signes « < » (inférieur) et « > » (supérieur) indiquent un argument **obligatoire** qui ne doit pas être recopié tel quel mais remplacé par votre texte spécifique. Par exemple : <fichier> désigne le nom d'un fichier ; si ce fichier est toto.txt, vous devrez taper toto.txt, et non <toto.txt> ou <fichier>.

Les crochets « [] » indiquent des arguments optionnels que vous déciderez ou non d'inclure dans la ligne de commande.

Les points de suspension (« ... ») signifient qu'un nombre illimité d'options peut être inséré à cet endroit.

Les accolades (« { } ») contiennent les arguments autorisés à cet endroit. Il faudra obligatoirement insérer un d'entre eux à cet endroit précis.

4.2.2. Notations particulières

De temps à autre, il vous sera demandé de presser les touches Ctrl+R. Cela signifie que vous devez taper et maintenir la touche Ctrl enfoncée pendant que vous appuyez sur la touche R. Il en va de même pour les touches Alt et Shift.

De même, à propos des menus, aller sur l'entrée de menu Fichier→Relire la configuration utilisateur (**Ctrl+R**) signifie : cliquez sur le label Fichier du menu (généralement en haut et à gauche de la fenêtre) puis sur le menu vertical qui apparaît, cliquez sur Relire la configuration utilisateur. De plus, vous pouvez également utiliser la combinaison de touches Ctrl+R, comme décrit ci-dessus pour arriver au même résultat.

4.2.3. Utilisateurs système génériques

À chaque fois que cela est possible, nous utiliserons deux utilisateurs génériques dans nos exemples :

| | |
|---------------|--|
| Reine Pingusa | Cet utilisateur est créé pendant l'installation. |
| Pierre Pingus | Cet utilisateur est ensuite créé par l'administrateur système. |

Chapitre 1. Avertissement pour l'installation

Ce guide d'installation couvre seulement les étapes les plus courantes de l'installation. Si vous avez l'intention d'utiliser *Windows* ainsi que *GNU/Linux* en *dual boot* (ce qui signifie que vous aurez la possibilité d'accéder aux deux OS sur le même ordinateur), notez qu'il est plus facile d'installer *Windows* **avant** *GNU/Linux*. Si *Windows* est déjà installé sur votre ordinateur et que vous n'avez jamais installé *GNU/Linux* auparavant, *DrakX*, le programme d'installation de **Mandrake Linux**, devra redimensionner votre partition *Windows*. Cette opération peut s'avérer dangereuse pour vos données. Par conséquent, vous **devez** effectuer les tâches suivantes avant de continuer :

- Vous devez lancer *scandisk* sur votre disque *Windows* : le programme de redimensionnement peut détecter certaines erreurs, mais *scandisk* est plus adapté pour ce faire ;



Avant d'utiliser *scandisk* (ou *defrag*) assurez-vous que votre économiseur d'écran et tout autre programme soient désactivés et fermés. La procédure la plus sûre est encore de lancer *scandisk* dans le mode protégé ou sans échec (*Safe Mode*) de *Windows*.

- Afin d'optimiser la sécurité de vos données, vous devriez aussi lancer *defrag* sur votre partition, opération qui vous donne une protection supplémentaire face au risque de perdre des données : cette étape n'est pas obligatoire, mais fortement recommandée. Le redimensionnement sera également plus rapide ;
- L'assurance ultime contre tous les problèmes possibles est de toujours **sauvegarder vos données** ! Bien sûr, sauvegardez-les sur un **autre** ordinateur, envoyez vos sauvegardes sur Internet, sur l'ordinateur d'un ami, etc. **Ne les gardez pas** sur l'ordinateur où vous souhaitez installer *GNU/Linux*.

Si ni *scandisk* ni *defrag* ne sont installés sous *Windows*, consultez la documentation de *Windows* et installez-les.



Partitions NTFS. Les utilisateurs de *Windows 2000*, *NT* ou *XP* doivent être particulièrement attentifs : il est possible de redimensionner une partition NTFS avec *GNU/Linux* mais il est toutefois recommandé de sauvegarder vos données.

Chapitre 2. Avant l'installation

Ce chapitre concerne les opérations à effectuer **avant** l'installation. Assurez-vous de lire ce chapitre en entier, sa lecture vous évitera beaucoup de soucis. Enfin, sauvegardez vos données (sur un autre disque que celui où vous désirez installer **Mandrake Linux**) et mettez sous tension tous vos périphériques externes (souris, clavier, imprimante, scanner, etc.).

2.1. Petite configuration du BIOS

Le *BIOS* (*Basic Input/Output System*, soit système d'entrées/sorties de base) sert à trouver le périphérique sur lequel est situé le système d'exploitation et à le démarrer. Il est également responsable de la configuration initiale du matériel.

L'apparition du *plug'n'play* et sa démocratisation font en sorte que tous les *BIOS* modernes ont la possibilité d'initialiser de tels périphériques. Afin que *Linux* puisse reconnaître les périphériques *plug'n'play*, votre *BIOS* devrait être configuré pour les initialiser.

Pour changer la configuration de votre *BIOS*, il suffit généralement de maintenir la touche **Suppr** (ou **F2**, **F10**, **Esc** selon le *BIOS*) enfoncée juste après la mise sous tension de la machine. Il existe malheureusement beaucoup de types de *BIOS*. Vous devrez donc rechercher par vous-même l'option adéquate. Elle est souvent intitulée PnP OS installed (ou Plug'n'Play OS installed). Mettez cette option à *No* : le *BIOS* initialisera ainsi les périphériques *plug'n'play*, ce qui peut aider *GNU/Linux* à reconnaître certains périphériques de votre machine : il ne le pourrait pas autrement.

Tous les systèmes récents peuvent démarrer à partir du CD-ROM. Recherchez la fonction Boot sequence dans les paramètres du *BIOS*, et sélectionnez CD-ROM comme première entrée. Si votre *BIOS* ne permet pas cela, vous devrez créer une disquette de démarrage d'installation.



Si vous souhaitez utiliser une imprimante connectée localement à votre machine, assurez-vous que le port parallèle soit en mode ECP+EPP (ou au moins l'un des deux) et non pas en mode SPP, à moins que votre imprimante ne soit vraiment vieille. Si vous ne pouvez pas changer de mode, vous pourrez imprimer quand même, mais votre imprimante ne sera pas reconnue automatiquement et vous devrez la configurer manuellement. Assurez-vous aussi que l'imprimante soit correctement connectée et sous tension.

2.2. Créer une disquette de démarrage

Il se peut que votre système soit incapable de démarrer depuis le CD-ROM. Le CD-ROM contient tous les fichiers image et utilitaires requis.

Les images de démarrage (*boot*) se trouvent dans le répertoire *images* du CD-ROM.

Plusieurs images sont disponibles et servent à différentes méthodes d'installation :

`cdrom.img`

Pour lancer une installation depuis un lecteur CD-ROM local IDE ou SCSI. Vous devez utiliser cette image si vous n'arrivez pas à changer les paramètres de votre *BIOS* de façon à démarrer directement depuis le CD-ROM.

`network.img`

Pour installer depuis un répertoire NFS, FTP, HTTP, depuis un réseau local ou encore via une connexion Internet haute vitesse PPPoE (ligne DSL). La configuration réseau de la machine à installer pourra être automatique (DHCP) ou manuelle ;

pcmcia.img

À utiliser si la source d'installation est accessible à travers une carte PCMCIA (réseau, CD-ROM, etc.) ;



Certaines cartes PCMCIA utilisent maintenant des pilotes (*drivers*) de réseau standards. Si votre carte PCMCIA ne fonctionne pas, essayez l'image `network.img`.

hd.img

Utilisez cette image si vous souhaitez installer **Mandrake Linux** depuis un disque dur local. Vous n'avez qu'à copier le contenu du CD sur le disque dur (sur une partition FAT ext2FS, ext3FS ou ReiserFS), et à démarrer avec la disquette contenant cette image ;

hdcrom_usb.img

Cette image permet de lancer une installation par réseau à travers un périphérique de stockage USB, tel qu'un CD-ROM ou un disque dur externe USB.

network_gigabit_usb.img

`network_gigabit_usb.img` : Pour installer depuis un répertoire NFS, FTP, HTTP, en utilisant un adaptateur réseau Gigabit (GbE) ou USB ;

Le répertoire `/images/alternatives/*` contient plus ou moins les mêmes images d'initialisation, mais avec un noyau (*kernel*) différent. Précisément, c'est le noyau 2.2 (**Mandrake Linux** 9.1 utilise le noyau 2.4) qui vous aidera peut-être avec des systèmes plus vieux.

2.2.1. Création d'une disquette de démarrage sous Windows

Si *Windows* est installé sur votre ordinateur, vous devez utiliser le programme `rawwrite`. Celui-ci se trouve dans le répertoire `dosutils` du CD.

Notez qu'il existe une version *DOS* (`rawrite`) du même programme. En fait, c'est la version originale du programme, et `rawwrite` en est simplement une interface graphique.

Lancez le programme comme le montre la figure 2-1.

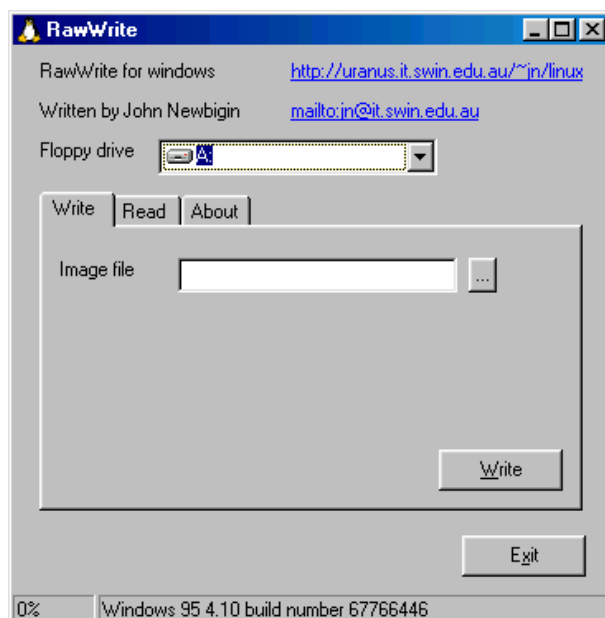


Figure 2-1. Le programme `rawwrite`

Sélectionnez l'image à copier et le périphérique cible. Dans la majorité des cas, ce dernier sera le lecteur A : (le premier lecteur de disquettes).

Puis, si ce n'est déjà fait, insérez une disquette vierge dans le lecteur choisi et cliquez sur Write. Lorsque l'opération sera terminée, cliquez sur Exit. Vous aurez alors une disquette de démarrage pour l'installation de votre distribution **Mandrake Linux**.

2.2.2. Création d'une disquette de démarrage sous GNU/Linux

Si vous disposez déjà d'une installation de *GNU/Linux* (autre version, sur une autre machine, etc.), effectuez les étapes suivantes :

- montez le CD-ROM. Nous supposons que le point de montage est `/mnt/cdrom` ;
- connectez-vous en tant que root. Pour ce faire, ouvrez une console, tapez la commande `su` et entrez le mot de passe root ;
- insérez une disquette vierge dans le lecteur de disquette et tapez :

```
$ dd if=/mnt/cdrom/images/cdrom.img of=/dev/fd0
```



Si vous utilisez le deuxième lecteur de disquette, remplacez `/dev/fd0` par `/dev/fd1`. Remplacez aussi le nom de l'image par celle qui vous convient. Votre disquette de démarrage est maintenant prête.

2.3. Matériel reconnu

Mandrake Linux reconnaît un très grand nombre de périphériques matériel, et la liste est bien trop longue pour être citée en intégralité ici. Néanmoins, certaines démarches détaillées dans ce chapitre vous permettront de vous assurer de la compatibilité de votre matériel et, le cas échéant, de pouvoir configurer certains des périphériques douteux.

Il existe une liste à jour de matériel agréé sur notre site Web (<http://www.mandrakelinux.com/fr/hardware.php3>).

Les périphériques USB 1.1 et USB 2.0 sont désormais très bien pris en charge sur *GNU/Linux*. Vous pouvez consulter une liste de tous ceux-ci sur le site Linux-USB Device (<http://www.qbik.ch/usb/devices/>).



Clause de non-responsabilité légale : la *liste de matériel agréé* par **Mandrake Linux** contient des informations à propos des périphériques matériel qui ont été testés ou ont été signalés comme fonctionnant correctement sous **Mandrake Linux**. Du fait de la grande variété des configurations, **MandrakeSoft** ne peut pas garantir qu'un périphérique spécifique fonctionnera correctement sous votre système.

2.3.1. Ce qui n'est pas reconnu

Dans l'état actuel des choses, certains types de matériel ne peuvent être certifiés sous *GNU/Linux*, soit parce que la prise en charge en est encore à l'état expérimental, soit parce que personne n'a écrit de pilote pour les périphériques en question, ou parce qu'il a été décidé de ne pas les certifier pour des raisons valables. Voici quelques exemples.

- Les *winmodems*, nommés aussi modems sans contrôleur ou modems logiciel. La prise en charge de ces périphériques en est encore à ses balbutiements. Des pilotes existent, mais en mode binaire et ceci seulement pour certains d'entre eux.

Si vous possédez un modem PCI, regardez la sortie de `cat /proc/pci` en tant que root. Cela vous indiquera le port I/O ainsi que l'IRQ de ce périphérique. Puis, utilisez la commande `setserial` (dans notre exemple, l'adresse I/O est `0xb400`, l'IRQ est `10` et notre modem sera le quatrième périphérique série) comme suit :

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

Voyez alors si vous pouvez interroger votre modem avec `minicom` ou `kppp`. Si cela ne fonctionne pas, il se peut que vous ayez un modem logiciel. Si cela fonctionne, créez le fichier `/etc/rc.d/rc.setserial` et placez-y la commande `setserial` appropriée.

Un projet, mis en marche récemment, essaie de faire fonctionner ces modems sous *GNU/Linux*. Si vous avez un de ces périphériques, vous pouvez consulter le site `linmodems` (<http://linmodems.org>) et `modems` et `winmodems` (<http://www.idir.net/~gromitkc/winmodem.html>).

Chapitre 3. Installation avec DrakX

3.1. Introduction au programme d'installation de Mandrake Linux

DrakX est le logiciel d'installation pour **Mandrake Linux**. Avec *DrakX*, peu importe que vous soyez un nouvel utilisateur de **Mandrake Linux** ou un vieux pro — la tâche de *DrakX* consiste à vous fournir une installation simple et une transition facile vers la dernière version de **Mandrake Linux**.



Afin d'assurer une installation complète et sans embûches, vérifiez que tous vos périphériques soient bien branchés et sous tension. *DrakX* détectera et configurera automatiquement tous les appareils ainsi reliés à votre ordinateur.



Figure 3-1. Écran de bienvenue, le début de l'installation

Au début de l'installation, que ce soit par CD-ROM ou disquette, le premier écran vous propose de l'aide (figure 3-1). Ne rien faire démarrera l'installation en mode standard, dénommé « linux ». Nous allons maintenant détailler quelques unes des options du programme d'installation, utiles en cas de problème.

En appuyant sur **F1**, un écran d'aide apparaît. Voici les options qui vous y sont proposées :

```

Welcome to Mandrake Linux install help

In most cases, the best way to get started is to simply press the <Enter> key.
If you experience problems with standard install, try one of the following
install types (type the highlighted text and press <Enter>):

o vga10 for low resolution graphical installation.
o text for text installation instead of the graphical one.
o linux for standard graphical installation at normal resolution.
o expert for expert graphical installation at normal resolution.

To use this CD to repair an already installed system type rescue
followed by <Enter>.

You can also pass some <specific kernel options> to the Linux kernel.
For example, try linux mem=128M if your system has 128Mb of RAM but the default
kernel (2.4.21pre4-8mdkBOOT) does not detect it correctly.
NOTE: You cannot pass options to modules (SCSI, ethernet card) or devices
such as CD-ROM drives in this way. If you need to do so, use expert mode.

[F1-Help] [F2-Advanced Help] [F3-Main]
boot: _

```

Figure 3-2. Options disponibles pour l'installation

- **vga10** : Si vous avez essayé une installation normale et qu'il vous a été impossible de voir l'interface graphique telle que démontrée plus loin (figure 3-3), vous pouvez essayer d'utiliser une résolution plus basse. Cela peut arriver avec certaines cartes graphiques, de sorte que **Mandrake Linux** vous donne la possibilité de contourner ce problème dû le plus souvent à des cartes obsolètes. Pour essayer l'installation en basse résolution, taper **vga10** à l'invite.
- **text** : Dans la situation où vous utilisez une très vieille carte vidéo et que l'installation en mode graphique refuse de démarrer, le mode text vous permettra de poursuivre l'installation.
- Le mode **noauto** : dans certains cas isolés, la détection du matériel peut bloquer votre ordinateur. Si cela arrive, vous pouvez ajouter le mot **noauto** comme paramètre pour que l'installation ne lance pas de détection matérielle. Mais sachez que vous devrez alors fournir l'ensemble des paramètres de votre matériel manuellement. Le paramètre **noauto** est une option pour les modes précédents, vous pouvez donc spécifier :

```
boot: vga10 noauto
```

pour lancer une installation en basse résolution sans détection automatique du matériel.

- **options du noyau** : la grande majorité des machines n'ont pas besoin d'options spécifiques sur le noyau. Cependant du fait d'erreurs de conception ou de *BIOS* défectueux, certaines cartes mères ne reconnaissent pas correctement la quantité de mémoire installée. Si vous devez spécifier manuellement la quantité de DRAM installée, utilisez l'option **mem=xxxxM**. Par exemple, pour démarrer une installation en mode standard sur un *PC* ayant 256 Mo de mémoire vive, entrez la commande suivante :

```
boot: linux mem=256M
```

Maintenant que nous avons passé en revue tout ce qui **pourrait** arriver, voyons le processus d'installation lui-même. Quand l'installation démarre, vous pouvez voir une interface graphique évoluée (figure 3-3). À gauche, les différentes phases d'installation sont identifiées. Vous remarquerez que l'installation va se dérouler en deux étapes distinctes : installation du système, puis configuration. Toutes les étapes sont listées à gauche, et l'étape courante est signalée par une puce plus claire.

Chaque étape peut afficher plusieurs écrans. La navigation entre ces écrans se fait grâce aux boutons Suivant -> et <- Précédent. En outre un bouton Avancé pourra être disponible pour avoir accès à des options supplémentaires.



Le bouton Aide montrera des explications concernant l'étape en cours.

3.2. Choix de la langue

La première étape consiste à choisir votre langue.

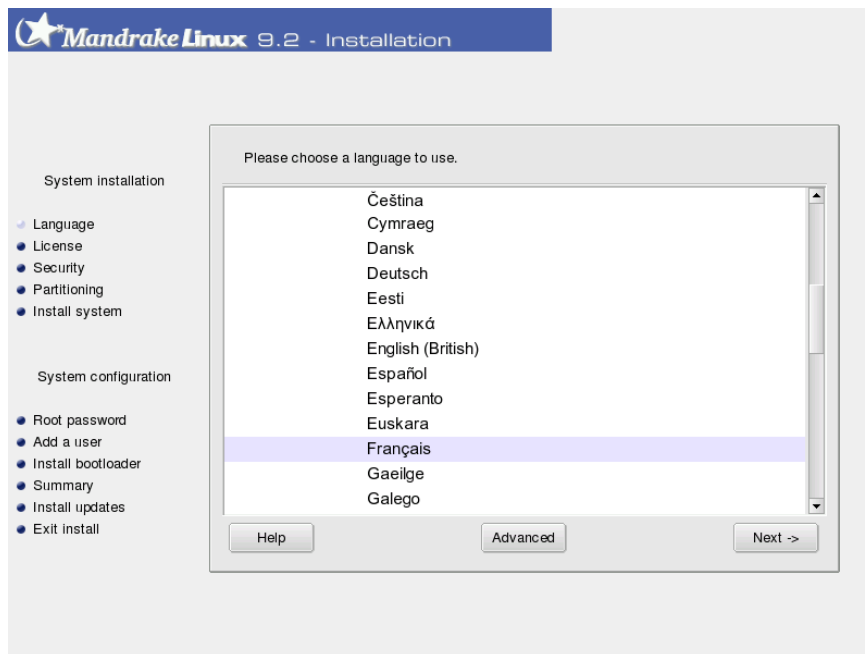


Figure 3-3. Choix de la langue par défaut

Le choix de la langue sera appliqué à la documentation, l'installation et le système en général. Commencez par choisir la région où vous vous situez, puis la langue que vous parlez.

En cliquant sur **Avancé**, le programme vous proposera également des langues complémentaires pouvant être installées sur votre station de travail. En choisissant des langues supplémentaires, le programme vous installera toute la documentation et les applications nécessaires à l'utilisation de ces langues. Par exemple, si vous prévoyez d'accueillir des utilisateurs d'Espagne sur votre machine, choisissez le français comme langue principale dans l'arborescence, et *Español*, dans la section avancée.



À propos de l'encodage UTF-8 (unicode): Unicode est un nouveau système d'encodage des caractères censé couvrir tous les langages existants. Cependant son intégration dans *GNU/Linux* est encore imparfaite. Pour cette raison, **Mandrake Linux** l'utilisera ou non selon les critères suivants :

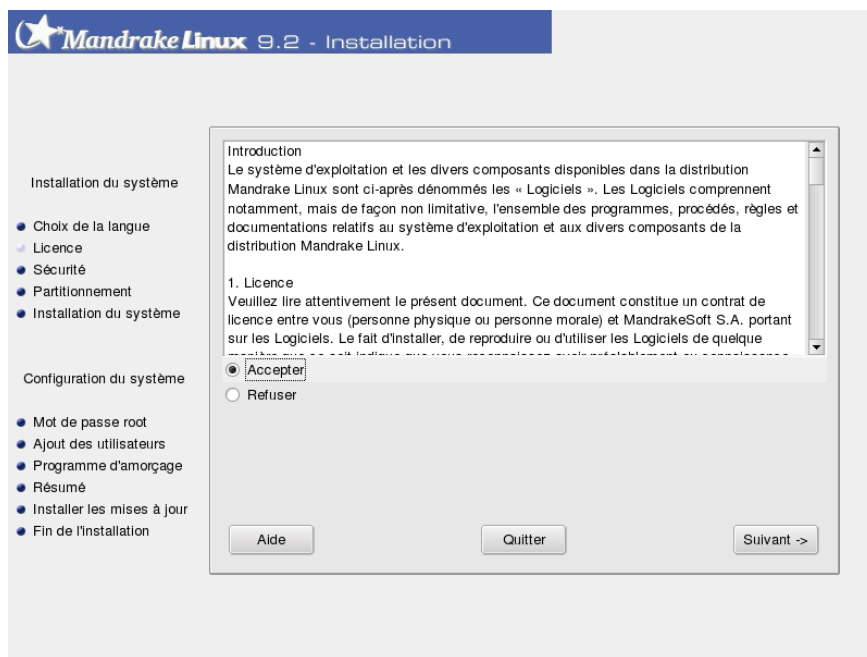
1. Si vous choisissez une langue avec un encodage ayant une longue histoire (langages associés à *latin1*, Russe, Japonais, Chinois, Coréen, Thaï, Grec, Turc, et la plupart des langages *iso-8859-2*), l'encodage historique sera utilisé;
2. Les autres langages entraîneront l'utilisation d'unicode par défaut;
3. Si vous demandez l'installation de plus d'une langue, et que ces langues n'utilisent pas le même encodage, alors unicode sera utilisé pour tout le système;
4. Enfin, unicode peut aussi être utilisé quelque soit votre configuration des langues à utiliser, en sélectionnant l'option *Utiliser Unicode* par défaut.

Remarquez que vous n'êtes pas limité à une langue supplémentaire. Vous pouvez en choisir plusieurs, ou même les installer toutes en choisissant *Toutes les langues*. Choisir le support pour une langue signifie ajouter les traductions, les polices, correcteurs orthographiques, etc.



Pour passer d'une langue à l'autre, vous pouvez lancer l'utilitaire `/usr/sbin/locale-drake` en tant que *root* pour changer la langue utilisée dans tout le système ; connectez-vous en simple utilisateur pour ne changer que la langue de cet utilisateur.

3.3. Licence de la distribution

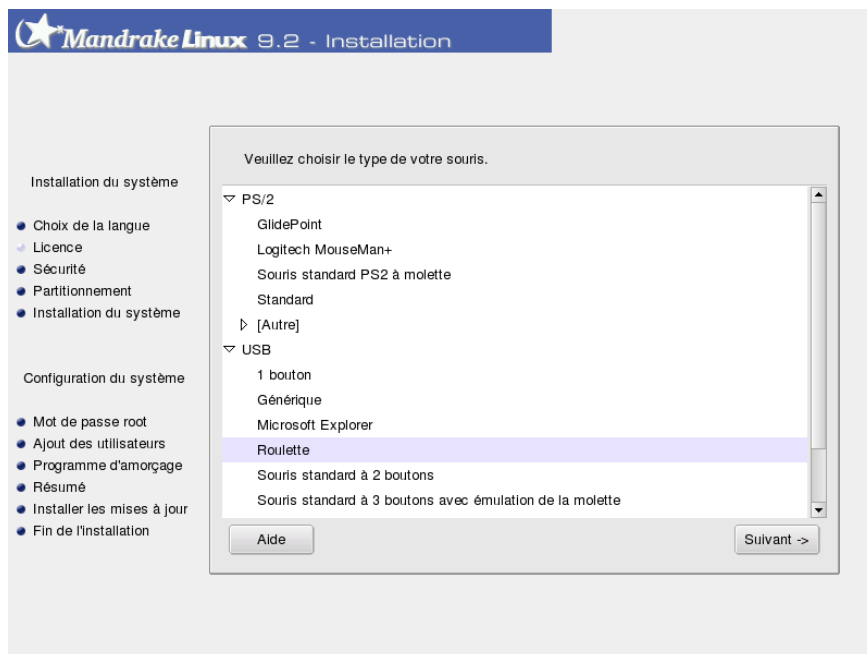


Avant d'aller plus loin, il est fortement recommandé de lire attentivement les termes et conditions d'utilisation de la licence. Celle-ci régit l'ensemble de la distribution **Mandrake Linux**. Si vous en acceptez tous les termes, cochez la case **Accepter**, sinon, cliquez sur le bouton **Quitter** pour redémarrer votre ordinateur.

3.4. Configuration de la souris



Cette étape est généralement ignorée en mode Recommandé.



DrakX détecte généralement le nombre de boutons de votre souris. Sinon, il prend pour acquis que vous avez une souris à deux boutons et configurera l'émulation du troisième bouton. De plus, *DrakX* saura automatiquement si vous avez une souris PS/2, série ou USB.

Si vous désirez installer une souris différente, veuillez la sélectionner à partir de la liste qui vous est proposée.

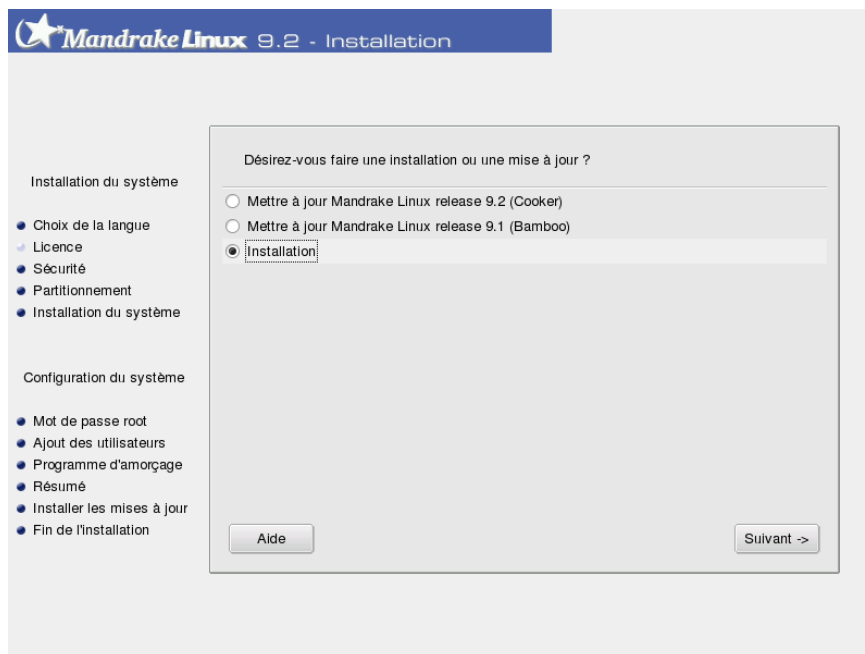
Si vous sélectionnez une souris différente de celle choisie par défaut, *DrakX* vous présentera un écran de test. Utilisez les boutons et la molette pour vous assurer que tout fonctionne correctement. Si votre souris ne fonctionne pas normalement, appuyez sur la barre d'espace ou la touche **Entrée** pour annuler le test et retourner à la liste de choix de la souris.



Parfois, les souris à roulette ne sont pas détectées. Vous devrez alors sélectionner manuellement une souris dans la liste. Assurez-vous de choisir celle qui correspond à votre modèle et au bon port de connexion. Après avoir pressé le bouton OK, une image de souris apparaît. Vous devez alors faire tourner la molette afin de l'activer correctement. Testez alors que tous les mouvements et boutons fonctionnent correctement.

3.5. Classe d'installation

Cette étape ne s'affiche que si une partition *GNU/Linux* a été détectée sur votre disque dur.



DrakX doit maintenant savoir quel type d'installation vous désirez réaliser. Deux types d'installation sont proposés : Par défaut (Recommandée), qui limite le nombre de questions à l'utilisateur au minimum ou Expert qui vous permet de sélectionner individuellement chacune des composantes à installer. Il vous est également proposé de faire une Installation ou une Mise à jour d'un système **Mandrake Linux** déjà installé :

- Installation : Remplace l'ancien système. En fait, selon ce que votre machine comporte, vous pourrez garder intactes certaines des anciennes partitions (*Linux* ou autres) ;
- Mise à jour : cette classe d'installation permet de mettre à jour seulement les paquetages qui composent votre système **Mandrake Linux**. Elle conserve les partitions existantes, ainsi que la configuration des utilisateurs. La plupart des autres étapes d'une installation classique sont accessibles.

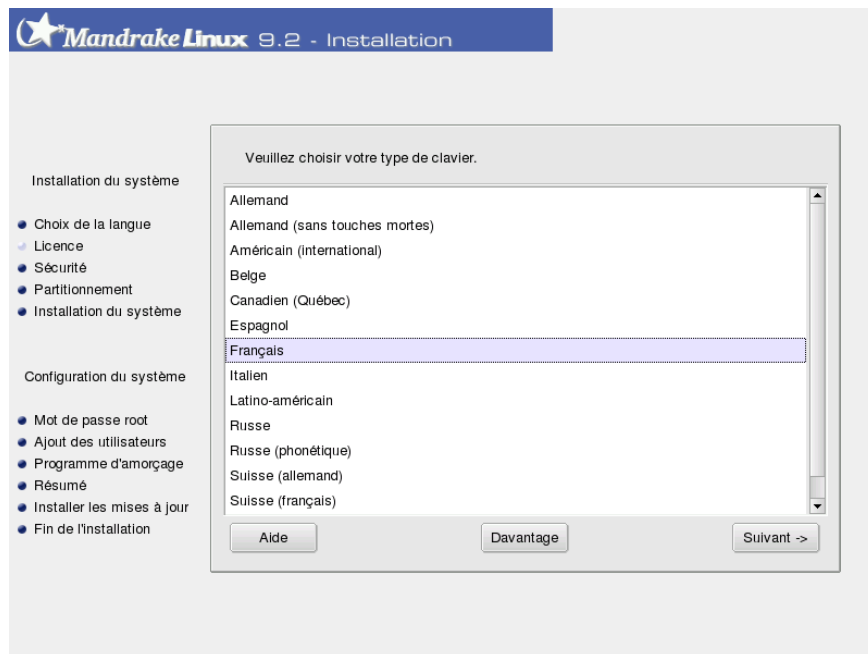


La mise à jour devrait fonctionner correctement pour les systèmes **Mandrake Linux** à partir de la version 8.1. Essayer de lancer une mise à jour sur les versions antérieures à 8.1 n'est pas recommandé.

3.6. Configuration du clavier



Cette étape est généralement ignorée en mode Recommandé.



Selon la langue principale que vous avez choisie à l'étape *Choix de la langue*, page 12, *DrakX* sélectionne le clavier approprié. Vérifiez que cela correspond effectivement à votre configuration de clavier ou choisissez une autre configuration dans la liste.

Cela dit, il est possible que vous ayez un clavier ne correspondant pas exactement à votre langue d'utilisation. Par exemple, si vous habitez le Québec et parlez le français et l'anglais, vous pouvez vous trouver dans la situation où votre langage et votre configuration de clavier ne sont pas les mêmes. Dans ces cas, cette étape vous permet de sélectionner un autre clavier à partir de la liste.

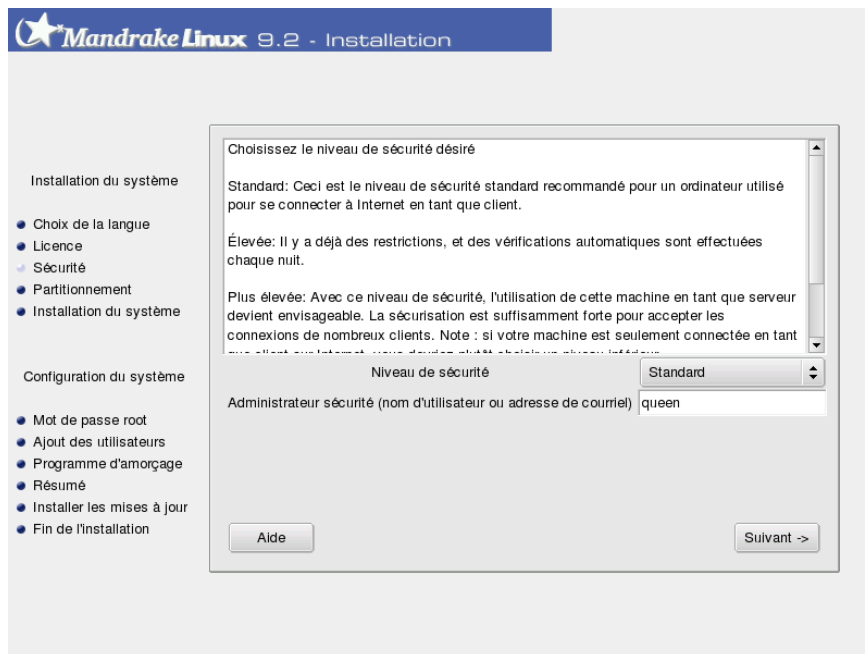
Cliquez sur *Davantage* pour voir toutes les options proposées.

Si vous choisissez un clavier basé sur un alphabet **non-latin**, on vous demandera au prochain écran de choisir la combinaison de touches permettant d'alterner entre ceux-ci.

3.7. Niveau de sécurité



Cette étape est généralement ignorée en mode Recommandé.

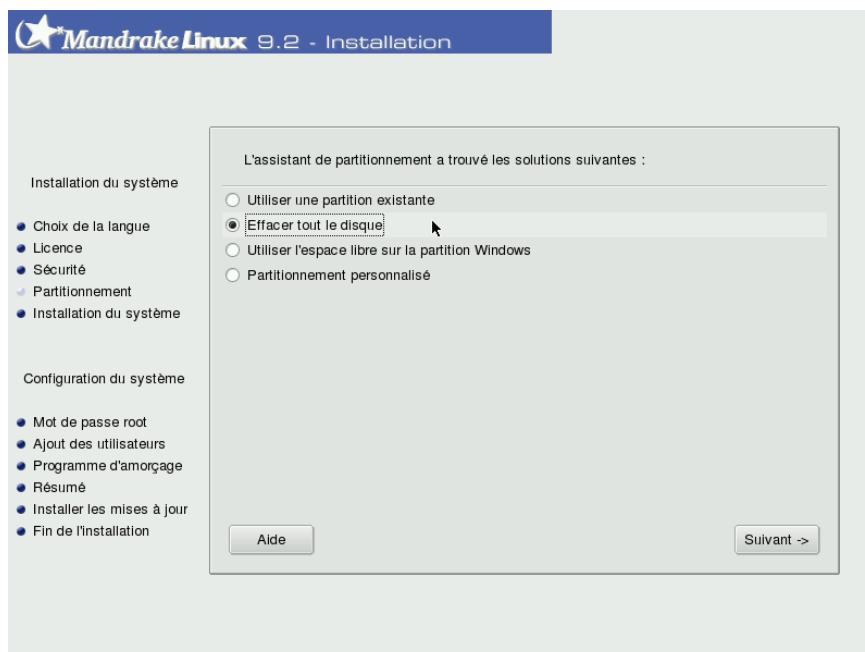


À cette étape, vous devrez déterminer le niveau de sécurité requis par votre système. Le niveau de sécurité requis se détermine en fonction de l'exposition du système à d'autres utilisateurs (s'il est connecté directement sur Internet par exemple) et selon le niveau de sensibilité de l'information contenue dans le système. Sachez que, de manière générale, plus la sécurité d'un système est élevée, plus il est complexe à utiliser.

Si vous ne savez pas quel niveau choisir, gardez la sélection par défaut.

Le champ Administrateur sécurité sert à indiquer l'utilisateur sur le système qui sera responsable de la sécurité. Les messages de sécurité lui seront adressés.

3.8. Création des partitions



Cette étape vous permet de déterminer précisément l'emplacement de votre installation de **Mandrake Linux**. Si votre disque est vide ou utilisé par un autre système d'exploitation, vous devrez repartitionner votre disque. Partitionner un disque désigne l'opération consistant à le diviser précisément afin de créer un espace pour votre installation.

Comme les effets du partitionnement sont irréversibles (l'ensemble du disque est effacé), le partitionnement est généralement intimidant et stressant pour un utilisateur inexpérimenté. Heureusement, un assistant a été

prévu à cet effet. Avant de commencer, révisez vos manuels et surtout, prenez votre temps.

Selon la configuration de votre disque, plusieurs options sont disponibles :

- Utilisez l'espace disponible : cette option tentera simplement de partitionner automatiquement l'espace inutilisé sur votre disque. Il n'y aura pas d'autre question.
- Utiliser les partitions existantes : l'assistant a détecté une ou plusieurs partitions existant sur votre disque. Si vous voulez les utiliser, choisissez cette option. Il vous sera alors demandé de choisir les points de montage associés à chacune des partitions. Les anciens points de montage sont sélectionnés par défaut, et vous devriez généralement les garder.
- Utilisez l'espace libre sur une partition Windows : si **Microsoft Windows** est installé sur votre disque et en prend toute la place vous devez faire de la place pour votre installation *GNU/Linux*. Pour ce faire, vous pouvez tout effacer (voir « effacer tout le disque ») ou vous pouvez redimensionner la partition *Windows* FAT ou NTFS. Le redimensionnement peut être effectué sans pertes de données, **à condition que vous ayez préalablement défragmenté la partition Windows. Une sauvegarde de vos données ne fera pas de mal non plus.** Cette solution est recommandée pour faire cohabiter **Mandrake Linux** and **Microsoft Windows** sur le même ordinateur.

Avant de choisir cette option, il faut comprendre qu'après cette procédure l'espace disponible pour *Windows* sera réduit. Vous aurez moins d'espace pour installer des logiciels ou sauvegarder de l'information avec Windows.

- Effacer tout le disque: si vous voulez effacer toutes les données et les applications installées sur votre système et les remplacer par votre nouveau système **Mandrake Linux**, choisissez cette option. Soyez prudent, car ce choix est irréversible et permanent. Il vous sera impossible de retrouver vos données effacées.



En choisissant cette option, **l'ensemble** du contenu de votre disque sera détruit.

- Supprimer Microsoft Windows: ce choix effacera tout simplement ce que contient le disque et recommencera à zéro. **Toutes** les données et les programmes présents sur le disque seront effacés.



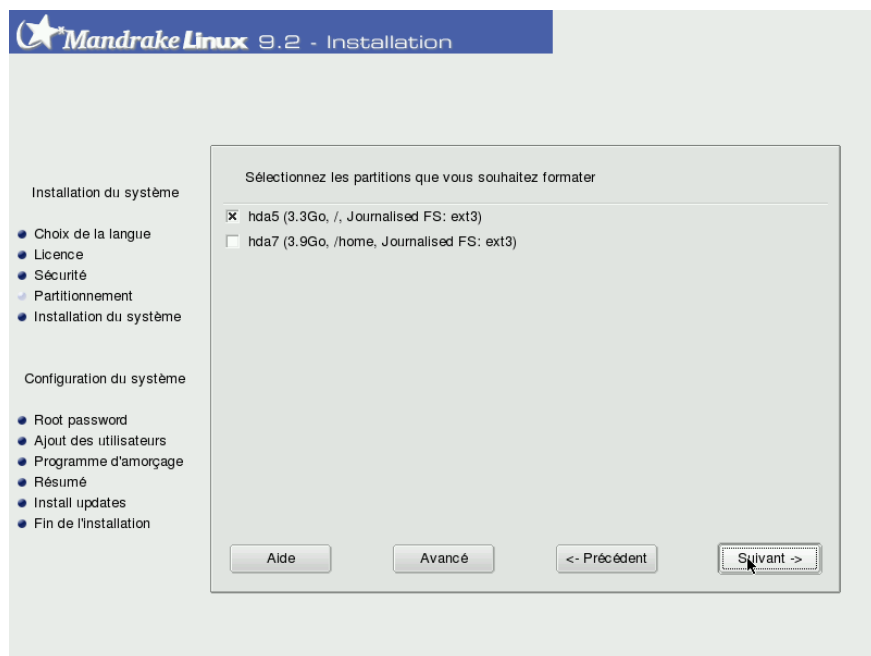
En choisissant cette option, l'ensemble de votre disque sera effacé

- Partitionnement personnalisé : permet de partitionner manuellement votre disque. Soyez prudent, car bien que plus puissante, cette option est dangereuse. Vous pouvez facilement perdre l'ensemble du contenu d'un disque. Donc, ne choisissez pas cette option si vous ne savez pas exactement ce que vous devez faire. Pour en savoir plus sur *DiskDrake*, référez vous à *Gérer ses partitions* du *Guide de démarrage*.

3.9. Choix des partitions à formater



Cette étape est généralement ignorée en mode Recommandé.



Les partitions ayant été nouvellement définies doivent être formatées (ce qui implique la création d'un système de fichiers).

Lors de cette étape, vous pouvez reformater des partitions existantes pour effacer les données présentes. Vous devrez alors également les sélectionner.

Sachez qu'il n'est pas nécessaire de reformater toutes les partitions existantes. Vous devez formater les partitions contenant le système d'exploitation (comme /, /usr ou /var, mais il n'est pas nécessaire de formater les partitions de données, notamment /home...

Soyez prudent. Une fois que les partitions sélectionnées seront reformatées, il sera impossible de récupérer des données.

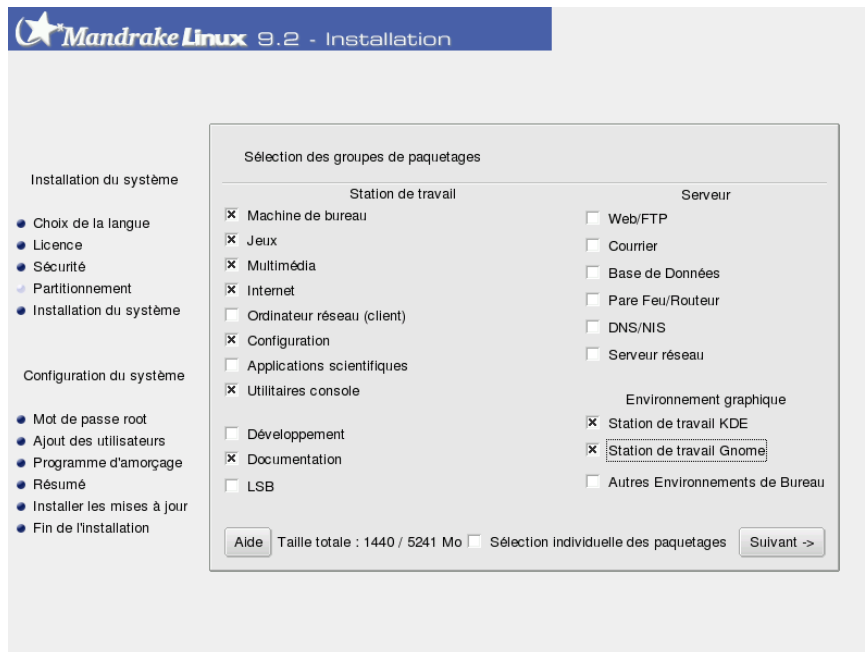
Cliquez sur OK lorsque vous êtes prêt à formater les partitions.

Cliquez sur Annuler pour ajouter ou enlever une partition à formater.

Cliquer sur Avancé si vous désirez sélectionner des partitions pour une vérification des secteurs défectueux (*Bad Blocks*).

3.10. Choix des paquetages à installer

3.10.1. Choix des groupes de paquetages à installer



C'est maintenant le moment de choisir les paquetages qui seront installés sur votre système. Sachez que **Mandrake Linux** contient plusieurs milliers de paquetages à installer, et qu'il n'est pas nécessaire de tous les connaître par coeur.

Les paquetages sont regroupés en groupes chacun correspondant à une usage particulier de l'ordinateur. **Mandrake Linux** range ces groupes en quatre catégories. Vous pouvez mélanger des groupes de plusieurs catégories de sorte qu'une station de travail peut toujours proposer des applications pour le Développement.

1. Station de travail : si vous comptez utiliser votre machine ainsi, sélectionner un ou plusieurs groupes y correspondant.
2. Développement : si votre système doit être utilisé pour la programmation, choisissez les groupes désirés.
3. Serveur : enfin, si votre système doit fonctionner en tant que serveur, vous pourrez sélectionner les services que vous voulez installer.
4. Environnement graphique : ce groupe vous permettra de déterminer quel environnement graphique vous voulez avoir sur votre système. Évidemment, il vous en faut au moins un pour utiliser votre station en mode graphique.



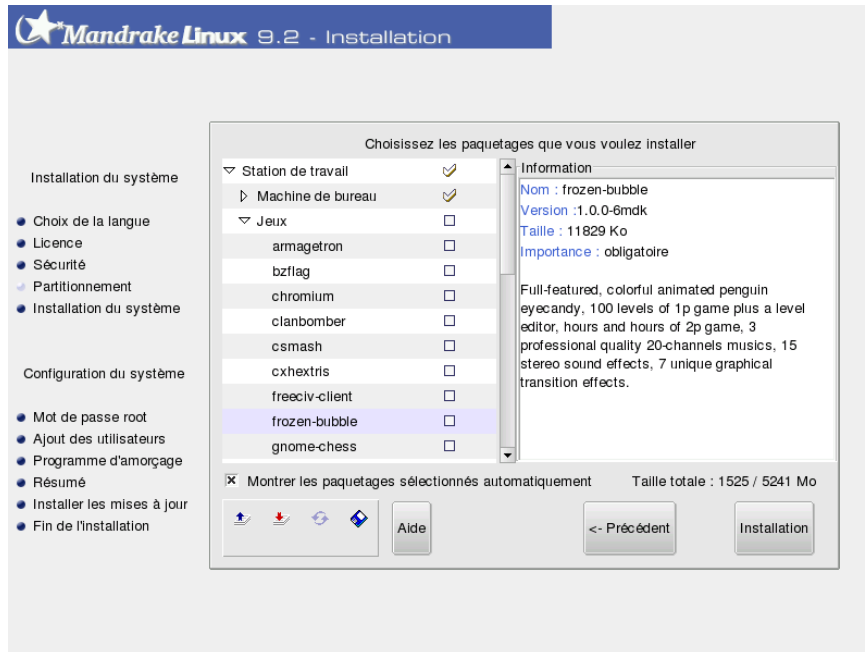
En plaçant votre souris au dessus d'un nom de groupe, vous verrez apparaître une courte description de ce groupe. Si vous désélectionnez tous les groupes lors d'une installation standard (par opposition à une mise à jour), un dialogue apparaîtra proposant différentes options pour une installation minimale :

- Avec X : installe le moins de paquetages possible pour avoir un environnement de travail graphique ;
- Avec la documentation de base : installe le système de base plus certains utilitaires de base et leur documentation. Cette installation est utilisable comme base pour monter un serveur ;
- Installation vraiment minimale : installera le strict minimum nécessaire pour obtenir un système *GNU/Linux* fonctionnel, en ligne de commande. Cette installation prend à peu près 65 Mo.

Vous pouvez enfin cocher l'option Sélection individuelle des paquetages. Cette option est à utiliser si vous connaissez exactement le paquetage désiré ou si vous voulez avoir le contrôle total de votre installation.

Si vous avez démarré l'installation en mode mise à jour, vous pouvez « désélectionner » tous les groupes afin d'éviter l'installation de nouveaux programmes. Cette option est très utile pour restaurer un système défectueux.

3.10.2. Choix des paquetages individuels à installer



Enfin, si vous avez choisi de sélectionner individuellement les paquetages à installer, *DrakX* vous présentera un arbre contenant tous les paquetages, classés par groupes et sous-groupes. En naviguant à travers l'arbre, vous pouvez sélectionner des groupes, des sous-groupes ou des paquetages individuels.

Dès que vous sélectionnez un paquetage dans l'arbre, une description apparaît à droite. Une fois votre sélection terminée, cliquez sur Installation pour lancer le processus. Soyez patient, car en fonction du type d'installation choisi ou du nombre de paquetages sélectionnés, le temps requis peut être substantiellement différent. Une estimation du temps requis est présentée sur l'écran en cours d'opération afin de vous permettre d'évaluer de combien de temps vous disposez pour prendre votre déjeuner.



Si un logiciel serveur a été sélectionné, vous devrez confirmer que vous voulez vraiment que celui-ci soit installé. Sous Mandrake, par défaut, tous les serveurs installés sont lancés au démarrage. Malgré tous les efforts investis pour vous livrer une distribution Linux sécurisée, il est possible que certaines failles de sécurité affectent les serveurs installés au-delà de la date de publication. Si vous ne savez pas précisément à quoi sert un serveur en particulier ou pourquoi il est installé, cliquez sur NON. En cliquant sur OUI, le serveur sera installé et le service rendu disponible au démarrage.

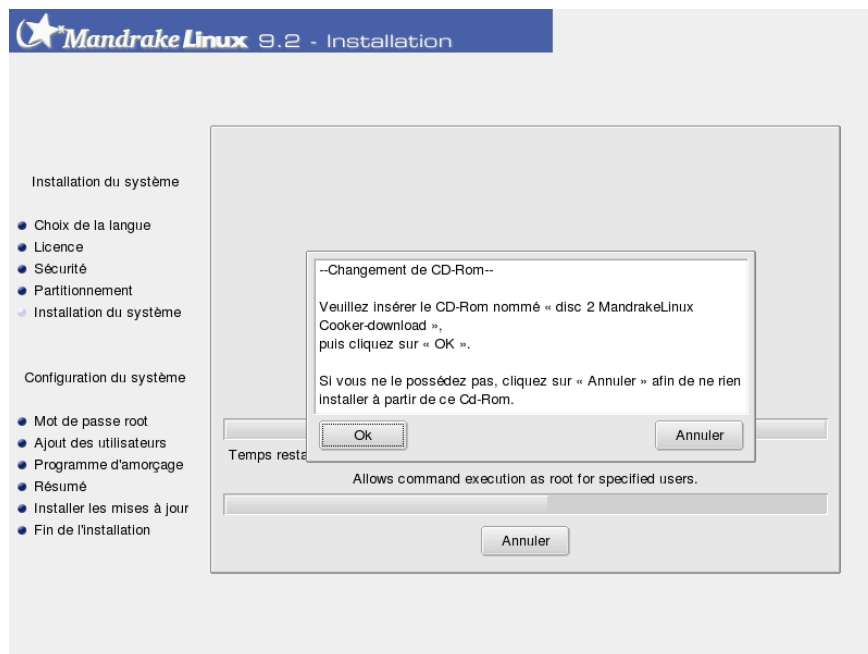


L'option Dépendances automatiques désactive les avertissements qui apparaissent à chaque fois que l'installateur sélectionne un nouveau paquetage. Ces avertissements surviennent parce que *DrakX* a déterminé que pour qu'un paquetage soit fonctionnel, il lui en faut un autre dont il est dépendant.



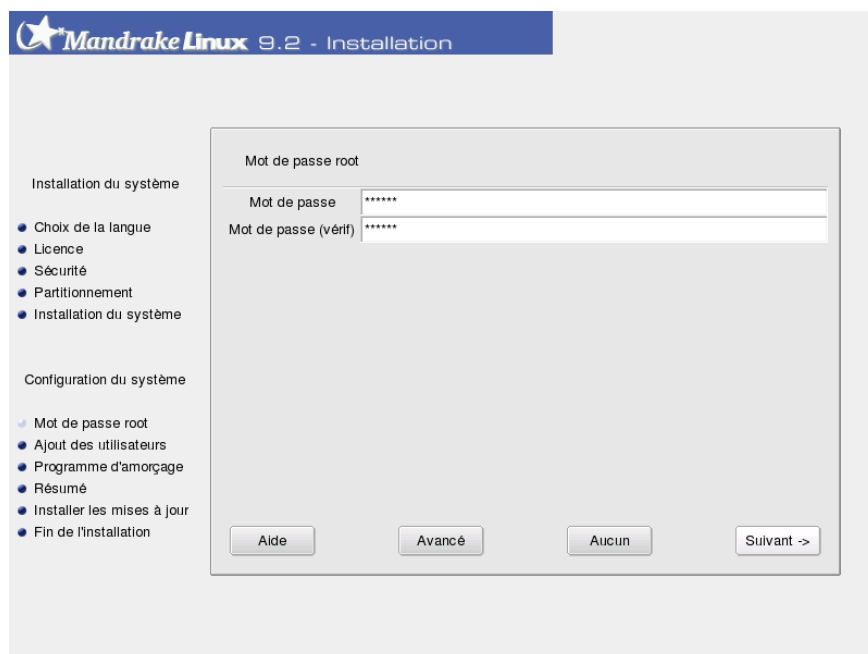
La petite icône de disquette qui apparaît au bas de la liste permet de récupérer une liste de paquetages sélectionnés durant une autre installation. En cliquant dessus, on vous demandera d'insérer la disquette créée lors d'une installation précédente. Voir la deuxième note de la dernière étape afin de savoir comment créer une telle disquette.

3.11. Installation à partir de plusieurs CD-Roms



Les paquetages requis à l'installation de **Mandrake Linux** sont distribués sur plusieurs CD-ROM. Si un paquetage requis se trouve sur un autre CD-ROM, *DrakX* éjectera celui présent dans le lecteur et vous demandera d'insérer le CD-ROM approprié.

3.12. Mot de passe root



Vous devez prendre ici une décision cruciale pour la sécurité de votre système. L'utilisateur `root` est l'administrateur du système qui a tous les droits d'accès aux fichiers de configuration, etc. Il est donc impératif de choisir un mot de passe difficile à deviner (pensez aux systèmes prévus à cet effet qui anticipent les combinaisons communes des utilisateurs). *DrakX* vous avertira si le mot de passe entré est trop facile à deviner. Comme vous pouvez le voir, il est également possible de ne pas entrer de mot de passe. Nous déconseillons fortement cette pratique. Comme l'erreur est humaine, un utilisateur avec tous les droits peut tout détruire sur votre système, c'est pourquoi le mot de passe doit agir comme barrière à l'entrée.

Le mot de passe choisi devrait contenir au moins 8 caractères alphanumériques. Ne jamais écrire un mot de passe, forcez-vous à vous en souvenir par coeur. Il faut donc ménager accessibilité et mémoire, donc un mot de passe de 30 caractères est presque impossible à mémoriser.

Afin d'éviter les regards indiscrets, le mot de passe n'apparaîtra pas à l'écran. Il vous faudra donc l'inscrire deux fois afin d'éviter les erreurs de frappe. Évidemment, si vous faites deux fois la même erreur, celle-ci sera sauvegardée et vous devrez la reproduire afin d'accéder à votre système pour la première fois.

En mode expert, on vous demandera si vous comptez vous connecter sur un serveur d'authentification, tel que NIS ou LDAP. Si votre réseau utilise un de ces protocoles, il faut le sélectionner. Si vous n'en avez aucune idée, demandez à votre administrateur réseau.

Si vous souhaitez que l'accès à cette machine soit contrôlé par un serveur d'authentification, cliquez sur le bouton **Avancé**.

Si votre réseau utilise soit LDAP, NIS, ou un PDC *Windows*, choisissez-le comme protocole d'authentification. En cas de doute, demandez à votre administrateur réseau.



Si vous avez des problèmes à vous souvenir de vos mots de passe, vous pouvez choisir **Aucun**, si votre ordinateur ne sera pas connecté à Internet, et si vous avez confiance en tous ceux qui auront accès à cette machine.

3.13. Ajouter un utilisateur

The screenshot shows the 'Créer un compte utilisateur' (Create a user account) window in the Mandrake Linux 9.2 installer. The window is titled 'Mandrake Linux 9.2 - Installation'. On the left, there is a sidebar with two main sections: 'Installation du système' and 'Configuration du système'. Under 'Installation du système', there are radio buttons for 'Choix de la langue', 'Licence', 'Sécurité', 'Partitionnement', and 'Installation du système'. Under 'Configuration du système', there are radio buttons for 'Mot de passe root', 'Ajout des utilisateurs' (which is selected), 'Programme d'amorçage', 'Résumé', 'Installer les mises à jour', and 'Fin de l'installation'. The main area of the window is titled 'Créer un compte utilisateur'. It contains four text input fields: 'Nom et prénom' with the value 'Reine Pingusa', 'Nom d'utilisateur' with the value 'reine', 'Mot de passe' with masked characters '*****', and 'Mot de passe (vérif)' with masked characters '*****'. Below these fields is an 'Icône' (icon) field with a small image of a dog's head. At the bottom of the window, there are four buttons: 'Aide', 'Avancé', 'Accepter', and 'Suivant ->'.

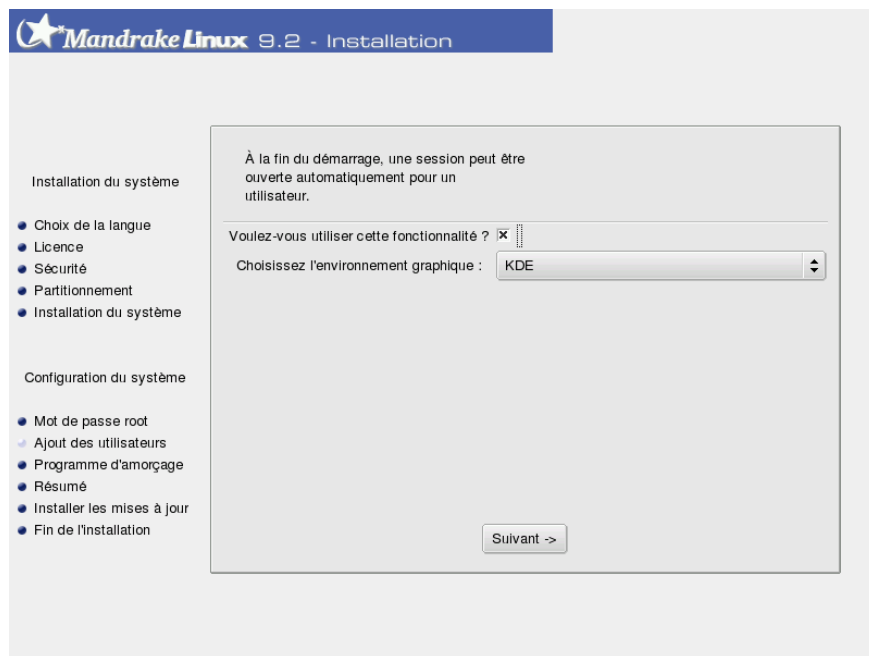
GNU/Linux est un système multi-utilisateurs, ce qui signifie généralement que chaque utilisateur peut avoir des préférences différentes, ses propres fichiers, etc. Pour plus d'informations, consultez le *Guide de démarrage*. Contrairement à `root` qui a tous les droits, les utilisateurs que vous ajouterez ici n'auront que des permissions pour agir sur leurs propres fichiers exclusivement. L'utilisateur / administrateur devrait également se créer un compte « normal ». C'est à travers cet utilisateur que celui-ci devrait se connecter pour accomplir ses tâches quotidiennes. Car, bien qu'il soit pratique d'avoir tous les accès, cette situation peut également engendrer des situations désastreuses si un fichier est détruit par inadvertance. Un utilisateur normal n'ayant pas accès aux fichiers sensibles, ne peut causer de dommages majeurs.

Il faut d'abord entrer le vrai nom de la personne. Évidemment, vous pouvez y inscrire n'importe quoi. *DrakX* prendra le premier mot inséré et le transposera comme Nom de login. C'est le nom qui sera utilisé pour se connecter au système. Vous pouvez le modifier. Il faut maintenant entrer un mot de passe. Celui-ci n'est pas aussi crucial que le mot de passe de root, mais ce n'est pas une raison pour rentrer 123456. Après tout, ceci mettrait **vos** fichiers en péril.

Après avoir cliqué sur Accepter l'utilisateur, il vous sera possible d'ajouter d'autres utilisateurs. Créez un utilisateur différent pour chaque personne devant utiliser votre ordinateur. Une fois chaque utilisateur défini, cliquez sur Suivant ->.



En cliquant sur Avancé, vous pourrez sélectionner un shell différent pour cet utilisateur (bash est assigné par défaut).

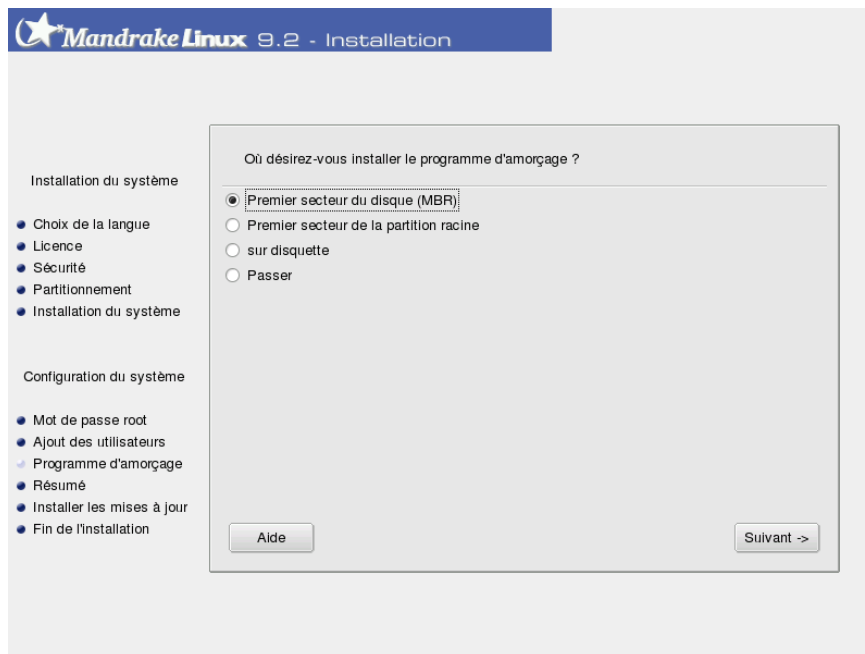


Lorsque vous avez fini d'installer tous les utilisateurs, il vous est proposé de choisir un utilisateur qui sera automatiquement connecté lors du démarrage de l'ordinateur. Si cela vous intéresse (et que la sécurité locale ne soit pas trop un problème), choisissez l'utilisateur et le gestionnaire de fenêtres, puis cliquez sur Suivant ->. Si cela ne vous intéresse pas, décochez la case Voulez-vous utiliser cette fonctionnalité?.

3.14. Installation du programme d'amorce



Cette étape est généralement ignorée en mode Recommandé.



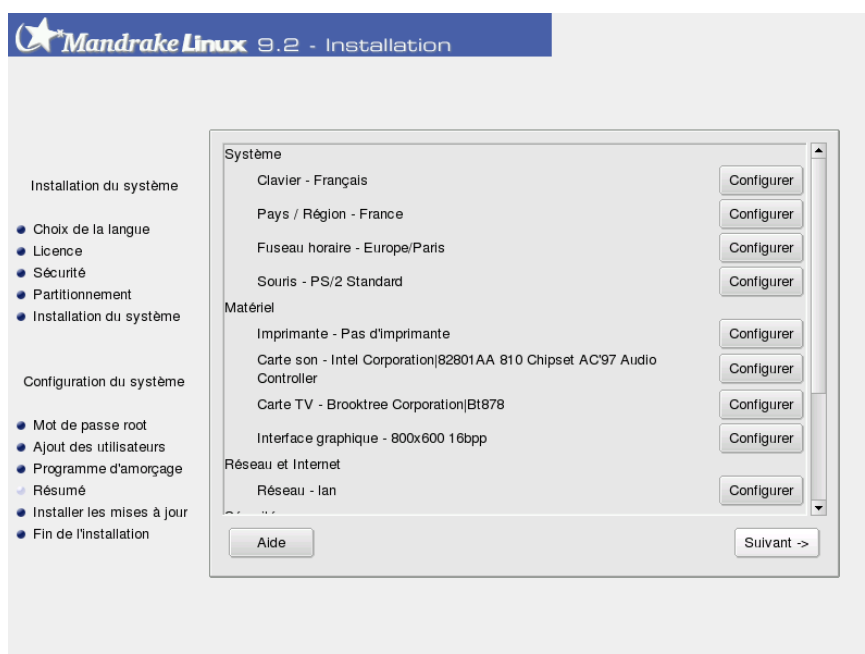
LILO et *GRUB* sont deux programmes d'amorce pour *GNU/Linux*. Cette étape est normalement complètement automatique. En fait, *DrakX* analyse le secteur de démarrage (*master boot record*) et agit en fonction de ce qu'il peut y lire :

- si un secteur de démarrage *Windows* est détecté, il sera remplacé par *GRUB* / *LILLO*. Donc, vous serez capable de démarrer *GNU/Linux* ou tout autre système d'exploitation installé sur votre machine.
- si *GRUB* ou *LILLO* est détecté, il sera remplacé par la nouvelle version;

En cas de doute, *DrakX* affiche différentes options. En général, le Premier secteur du disque (MBR) est l'endroit le plus sûr. Si vous choisissez Passer, aucun chargeur de démarrage ne sera installé. À vos risques et périls.

3.15. Vérifications de divers paramètres

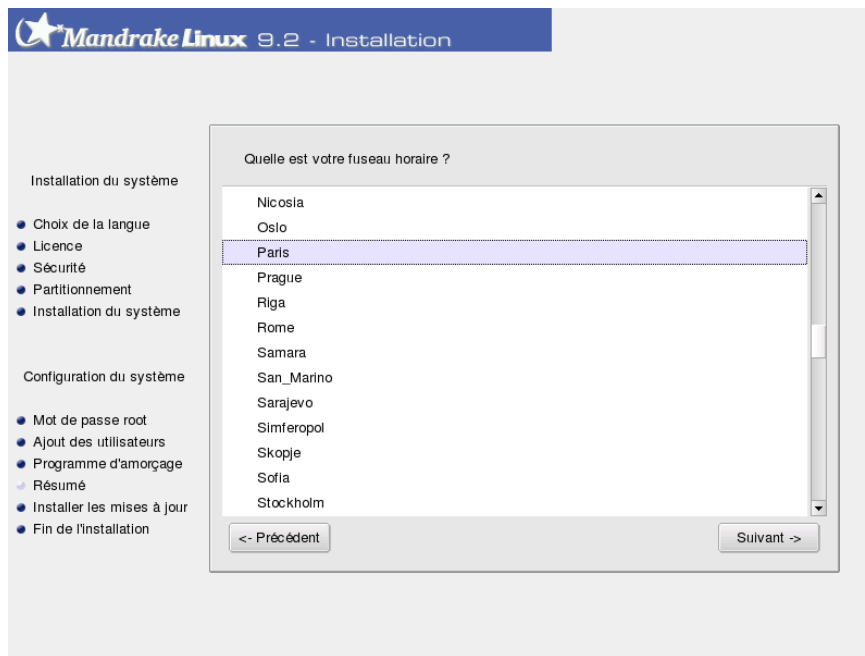
3.15.1. Résumé



On vous présente ici diverses informations sur la configuration actuelle. Selon le matériel installé, certaines entrées seront présentes et d'autres pas. Chaque paramètre est constitué du nom de la configuration, suivi d'un cours résumé de la configuration actuelle. Cliquez sur le bouton Configurer correspondant pour changer cela.

- Clavier : vérifiez la configuration choisie pour le clavier.
- Pays : vérifiez la section du pays. Si vous ne vous trouvez pas dans ce pays, cliquez sur le bouton Configurer et choisissez le bon. Si votre pays ne se trouve pas dans la première liste, cliquez sur Plus pour avoir la liste complète.
- Fuseau horaire: *DrakX*, par défaut, configure le fuseau horaire selon le pays dans lequel vous vous trouvez.
- Souris: pour vérifier la configuration actuelle de la souris. Cliquez sur le bouton pour modifier les options.
- Imprimante : en cliquant sur Configurer, l'outil de configuration d'impression sera démarré. Consultez le chapitre correspondant du *Guide de démarrage* pour plus de renseignements. L'interface qui y est documentée est similaire à celle rencontrée lors de l'installation.
- Carte son : si une carte son a été détectée, elle apparaîtra ici. Si vous remarquez que la carte configurée n'est pas celle qui se trouve effectivement sur votre système, vous pouvez cliquer sur le bouton pour en choisir une autre.
- Interface graphique : par défaut, *DrakX* configure votre interface graphique avec une résolution de 800x600 ou 1024x768. Si cela ne vous convient pas, cliquez sur Configurer pour changer la configuration de votre interface graphique.
- Carte TV : si une carte d'entrée/sortie vidéo (carte TV) a été détectée, elle apparaîtra ici. Si vous avez une carte TV et qu'elle n'a pas été détectée, cliquez sur ce bouton pour la configurer à la main.
- Carte RNIS : si une carte RNIS (ISDN) est détectée, elle apparaîtra ici. Vous pouvez cliquer sur le bouton pour en modifier les paramètres.
- Réseau : si vous souhaitez configurer votre accès Internet ou réseau local dès maintenant.
- Niveau de sécurité : il vous est ici proposé de redéfinir votre niveau de sécurité tel que défini dans une étape précédente (*Niveau de sécurité*, page 16).
- Pare-feu : si vous avez l'intention de connecter votre ordinateur à Internet, c'est une bonne idée de le protéger des intrusions grâce à un pare-feu. Consultez la section correspondante du *Guide de démarrage* pour plus de renseignements.
- Chargeur de démarrage : si vous souhaitez changer la configuration par défaut de votre chargeur de démarrage. À réserver aux utilisateurs expérimentés.
- Services : vous pourrez ici contrôler finement les services disponibles sur votre machine. Si vous envisagez de monter un serveur, c'est une bonne idée de vérifier cette configuration.

3.15.2. Options de fuseau horaire

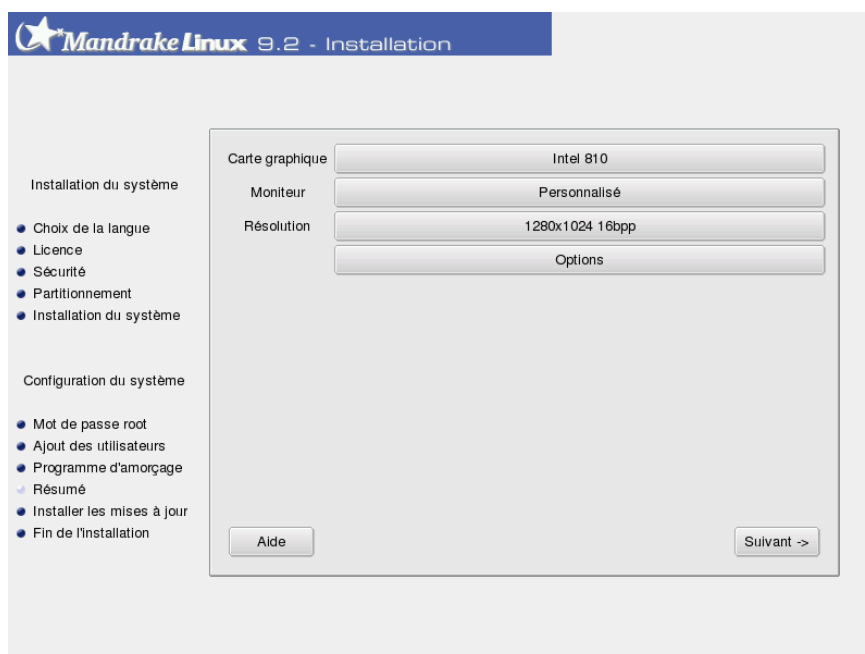


Ce dialogue apparaît après que vous ayez sélectionné un nouveau fuseau horaire dans la liste. Deux options supplémentaires s'offrent alors.

GNU/Linux manipule l'heure au format GMT (*Greenwich Mean Time*) et la convertit en temps local selon le fuseau horaire choisi. Il est néanmoins possible de désactiver cela en désélectionnant Horloge système réglée sur le méridien de Greenwich de façon à ce que l'horloge matérielle soit la même que celle du système. Cela est particulièrement utile si la machine accueille un autre système d'exploitation tel que *Windows*.

La Synchronisation automatique permet de régler l'heure automatiquement en se connectant à un serveur de temps sur Internet. Dans la liste qui est alors présentée, choisissez un serveur géographiquement proche de vous. Vous devez avoir une connexion Internet pour que cela fonctionne bien entendu. Cela installera en fait sur votre machine un serveur de temps local qui pourra, en option, être lui-même utilisé par d'autres machines de votre réseau local.

3.15.3. Configuration de X, le serveur graphique



X (pour le système X Window) est le coeur de votre interface graphique sous *GNU/Linux*. Tous les environnements graphiques (*KDE*, *GNOME*, *WindowMaker* etc.) présents sur **Mandrake Linux** dépendent de *X*.

Il vous sera présenté une liste de divers paramètres à changer pour obtenir un affichage optimal :

Carte graphique

Le programme d'installation détecte et configure automatiquement les cartes graphiques présentes sur votre machine. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez choisir dans cette liste la carte que vous utilisez effectivement.

Dans le cas où différents serveurs seraient disponibles pour votre carte, avec ou sans accélération 3D, il vous est alors proposé de choisir le serveur qui vous conviendra le mieux.

Moniteur

Le programme d'installation détecte et configure automatiquement les moniteurs connectés à votre unité centrale. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez choisir dans cette liste le moniteur que vous utilisez effectivement.

Résolution

Vous pouvez choisir ici la résolution et nombre de couleurs parmi celles disponibles pour votre matériel. Choisissez la configuration optimale pour votre utilisation (vous pourrez néanmoins modifier cela après l'installation). Un échantillon de la configuration choisie apparaît dans le dessin du moniteur.

Test



Selon votre matériel cette option peut ne pas apparaître.

le système va ici essayer d'ouvrir un écran graphique à la résolution choisie. Si vous pouvez voir le message pendant le test, et répondez Oui, alors *DrakX* passera à l'étape suivante. Si vous ne pouvez pas voir de message, cela signifie que vos paramètres sont incompatibles, et le test se terminera automatiquement après 12 secondes. Changez la configuration jusqu'à obtenir un affichage correct lors du test.

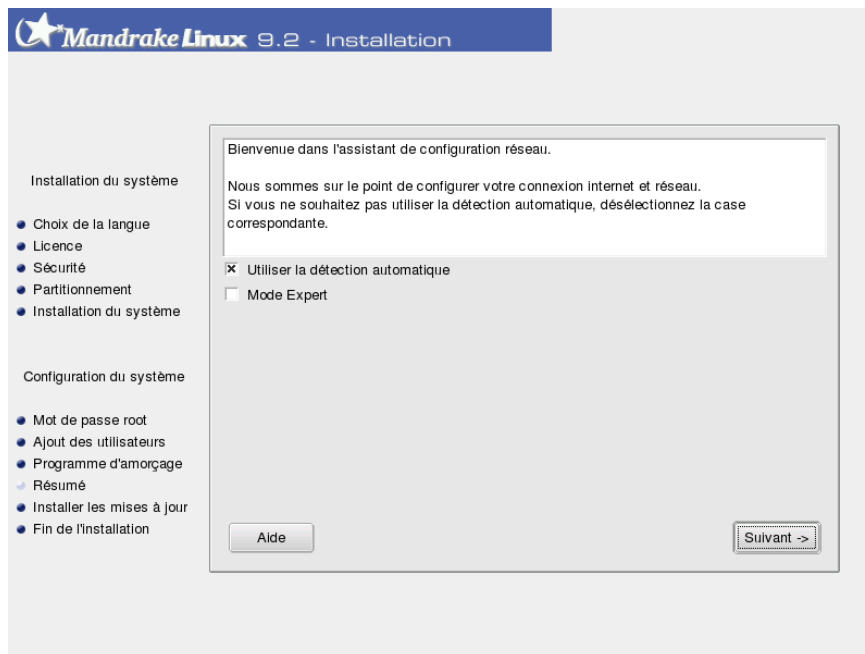
Options

Vous pourrez également choisir ici de démarrer l'interface graphique au lancement de la machine. Il est préférable de choisir Non si vous êtes en train d'installer un serveur, ou si vous n'avez pas réussi à configurer l'écran correctement.

3.15.4. Configuration réseau



Cette étape est généralement ignorée en mode Recommandé.



Si vous désirez connecter votre système à un réseau ou à Internet, cliquez sur OK. L'auto-détection des périphériques réseau et modem sera alors lancée. Si cette détection échoue, décochez la case Utiliser l'auto-détection. Vous pouvez aussi choisir de ne pas configurer le réseau, ou de le faire plus tard. Dans ce cas, cliquez simplement sur Annuler.

Les types de connexion supportées sont : modem téléphonique, Winmodem, modem ISDN, connexion ADSL, modem câble ou simplement LAN (réseau Ethernet).

Nous ne détaillerons pas ici chacune des configurations possibles. Assurez-vous seulement que vous avez toutes les informations de votre fournisseur de service Internet à portée de main.



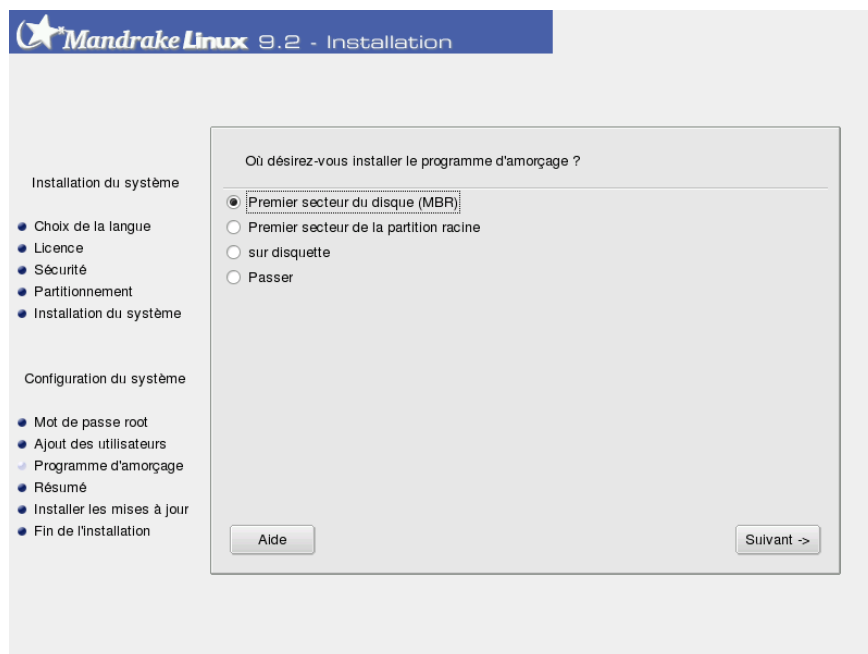
À propos des Winmodems Les Winmodems sont des modems de bas de gamme généralement intégrés à la carte mère de l'ordinateur qui ont besoin d'un logiciel additionnel pour fonctionner par rapport aux modems standards. Certains de ces modems fonctionnent avec **Mandrake Linux**, d'autres non. Vous pouvez consulter la liste des modems pris en charge chez LinModems (<http://www.linmodems.org>).

Vous pouvez consulter le chapitre du *Guide de démarrage* concernant les connexions à Internet pour plus de détails à propos des configurations spécifiques de chaque type de connexion. Vous pouvez également configurer votre connexion à Internet une fois l'installation terminée.

3.15.5. Installer un programme d'amorce



Cette étape est généralement ignorée en mode Recommandé.



Ce dialogue permet de contrôler finement le chargeur de démarrage :

- Programme d'amorçage à utiliser vous propose trois choix :
 1. GRUB : si vous préférez GRUB (menu texte).
 2. LILO en mode texte : si vous préférez la version texte de LILO.
 3. LILO en mode graphique : si vous préférez l'interface graphique.
- Périphériques de démarrage : dans la plupart des cas, vous n'aurez pas à changer le disque par défaut (/dev/hda, mais si vous le désirez, le programme d'amorce peut être installé sur un second disque, /dev/hdb, ou même sur une disquette, /dev/fd0.
- Délais avant l'activation du choix par défaut : au redémarrage de l'ordinateur, il s'agit du temps accordé à l'utilisateur pour démarrer un autre système d'exploitation.
- Activer l'ACPI: L'ACPI est un nouveau standard (apparu courant 2002) pour la gestion d'énergie, surtout pour les portables. Si vous savez que votre matériel est compatible ACPI cochez cette case.
- Forcer sans APIC: Si vous avez remarqué auparavant des problèmes matériels sur votre machine (conflits IRQ, instabilités, blocages machine, ...) vous pouvez essayer de désactiver l'APIC en cochant cette case.



Prenez garde, si vous décidez de ne pas installer de programme d'amorce (en cliquant sur Passer), vous devez vous assurer d'avoir une méthode pour démarrer le système. Aussi, assurez-vous de bien savoir ce que vous faites si vous modifiez les options.



En cliquant sur Avancée, vous aurez accès à plusieurs autres options de configuration. Sachez que celles-ci sont réservées aux experts en la matière.

3.15.6. Configuration des options du logiciel de démarrage (Bootloader).



Cette étape est généralement ignorée en mode Recommandé.

Après avoir configuré les paramètres généraux de *LILO* ou *GRUB* la liste des options de démarrage sera rendue disponible au démarrage.

Si d'autres systèmes d'exploitation sont détectés, il seront automatiquement ajoutés au menu démarrage. Vous pouvez ici affiner votre configuration. Cliquez sur Ajouter pour créer une nouvelle entrée ; Choisissez une entrée et cliquez Modifier pour l'éditer, ou Supprimer pour l'enlever. Suivant -> validera vos changements.

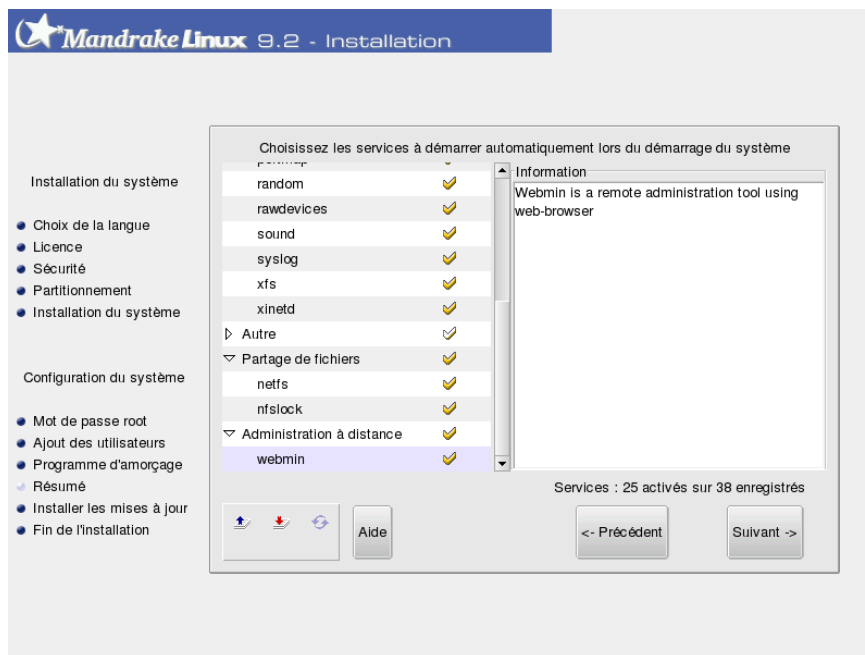


Il est possible que vous vouliez limiter l'accès à ce système d'exploitation. Il vous suffit de retirer l'entrée dans les options de démarrage et démarrer ce système avec une disquette.

3.15.7. Sélection des services disponibles au démarrage



Cette étape est généralement ignorée en mode Recommandé.



Vous pouvez maintenant choisir les services disponibles au démarrage de votre système.

Ici sont présentés tous les services disponibles avec l'installation en place. Faites une bonne vérification et enlevez tout ce qui n'est pas absolument nécessaire au démarrage du système.

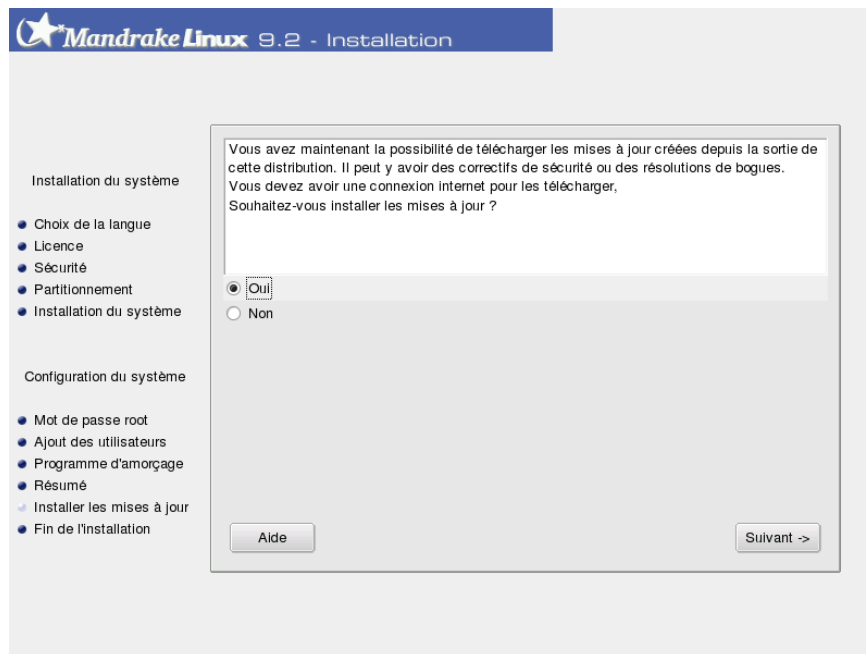


Vous pouvez obtenir une courte explication des services en les sélectionnant spécifiquement. Cela dit, si vous n'êtes pas sûr de l'application d'un service, conservez les paramètres par défaut.



À cette étape, soyez particulièrement attentif dans le cas d'un système destiné à agir comme serveur. Dans ce cas, vous voudrez probablement permettre exclusivement les services nécessaires.

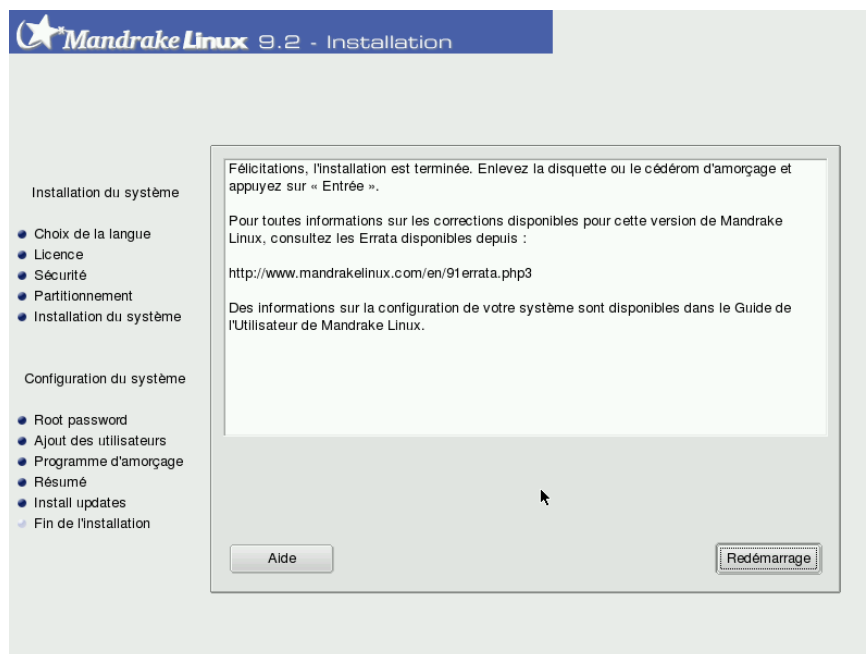
3.16. Installation de mises à jour depuis Internet



Au moment où vous êtes en train d'installer **Mandrake Linux**, il est possible que certains paquetages aient été mis à jour depuis la sortie du produit. Des bogues ont pu être corrigés, et des problèmes de sécurité résolus. Pour vous permettre de bénéficier de ces mises à jour, il vous est maintenant proposé de les télécharger depuis Internet. Choisissez Oui si vous avez une connexion Internet, ou Non si vous préférez installer les mises à jour plus tard.

En choisissant Oui, la liste des sites depuis lesquels les mises à jour peuvent être téléchargées est affichée. Choisissez le site le plus proche. Puis un arbre de choix des paquetages apparaît : vérifiez la sélection, puis cliquez sur Installer pour télécharger et installer les mises à jour sélectionnées, ou Annuler pour abandonner.

3.17. L'installation est maintenant terminée !



Votre installation de **Mandrake Linux** est maintenant terminée et votre système est prêt à être utilisé. Cliquez sur Redémarrer pour redémarrer votre système. N'oubliez pas de retirer la source d'installation(CD-ROM ou disquette). La première chose que vous verrez alors après que l'ordinateur ait fait ses propres tests matériels est le menu de démarrage, permettant de démarrer tous les systèmes présents sur votre machine.



Le bouton Avancée (en mode Expert uniquement) permet deux autres options :

1. Générer une disquette d'auto-install: Pour créer une disquette d'installation qui permettra de reproduire l'installation que vous venez de réaliser sans l'aide d'un administrateur.

Notez que les deux options suivantes apparaissent après avoir cliqué sur le bouton :

- Replay. C'est une installation partiellement automatique où il est possible de personnaliser le partitionnement du disque (exclusivement).
- Automatique. Complètement automatique, cette installation reformate le disque au complet.

Cette fonctionnalité est particulièrement pratique pour l'installation de multiples systèmes. Voir la section Auto install (http://www.linux-mandrake.com/drakx/auto_inst.html) de notre site Internet.

2. Sauvegarder les paquetages sélectionnés sauvegarde la sélection des paquetages installés. Puis, lorsque vous ferez une autre installation, insérez la disquette dans le lecteur et accédez au menu d'aide en tapant **F1**, et entrez la commande suivante : `linux defcfg="floppy"`.

3.18. Désinstaller Linux

Les systèmes d'exploitation n'offrent généralement pas la possibilité de se désinstaller. **Mandrake Linux** est fière de vous offrir la liberté de faire cela.

Le processus s'effectue en deux étapes simples:

1. Détruire toutes les partitions allouées à **Mandrake Linux** sur votre disque (généralement les partitions de type ext3 et swap) et les remplacer éventuellement par une seule partition FAT en utilisant *DiskDrake*.



Supprimer des partitions de votre disque dur effacera immanquablement toutes les données qui se trouvaient sur lesdites partitions. Assurez-vous donc de sauvegarder les données que vous souhaiteriez garder **avant** de lancer cette étape.

2. Désinstaller le programme d'amorce (généralement *LIL0*) du secteur de démarrage (MBR). Pour ce faire, démarrer sous *DOS* et lancer la commande : `fdisk /mbr`.

Si vous utilisez un autre système d'exploitation, celui-ci inclut sans doute de la documentation concernant l'installation de son programme d'amorce (boot loader).

Au revoir. Merci d'avoir utilisé **Mandrake Linux**!

Chapitre 4. Passer à Linux depuis Windows®/Mac OS X®

Ce chapitre est destiné aux utilisateurs habitués à *Windows* ou *MacOS X*. Plutôt que de présenter les applications en profondeur, ce chapitre tentera de répondre à quelques questions de base qu'un ancien utilisateur de *Windows* ou *MacOS X* pourrait se poser.

4.1. Où se trouve mon... ?

Les utilisateurs aguerris de *Windows* et *MacOS X* sont habitués à certaines fonctions et concepts qui sont traités différemment avec *GNU/Linux*.

4.1.1. Menu Démarrer

Ce concept reste similaire. On parlera dans ce manuel du menu principal, qui est représenté sous *KDE* par un grand « K » en bas à gauche du bureau. Si vous utilisez *GNOME* le menu est accessible par le pied représentant la lettre « G ».

Les utilisateurs de *MacOS X* sont cependant habitués à quelque-chose d'un peu différent. Le menu Pomme (situé à gauche de la barre de menu) ne contient pas d'applications, mais propose divers services. Vos applications étaient disponibles dans le dossier Applications du « Finder ».

4.1.2. Applications

C'est vraiment différent sous *GNU/Linux*. En premier lieu, **Mandrake Linux** installe beaucoup plus d'applications lors de l'installation initiale. Le menu Mandrake donne accès à une multitude de choix pour une tâche précise. Il existe en effet plusieurs applications de niveau professionnel pour accomplir une même tâche, que ce soit du traitement de texte ou d'image, courrier électronique, etc.

Pour les utilisateurs de *MacOS X*, un certain nombre d'applications leur seront familières. *MacOS X* étant issu de *BSD*, un grand nombre d'applications sont semblables, certaines ont même été portées d'un environnement à l'autre et sont donc identiques sous *GNU/Linux* et *MacOS X*.

Il est aussi possible de rajouter un grand nombre d'applications grâce à *RpmDrake* (consultez *RpmDrake : gestion des paquets*, page 213).

4.1.3. Centre de contrôle et préférences système

Le *Panneau de contrôle* de *Windows* ou l'outil de *Préférences système* de *MacOS X* sont remplacés par le *Centre de contrôle Mandrake* sous **Mandrake Linux**. Il se trouve dans le menu principal : Configuration → Configurer votre ordinateur. À travers cet outil vous aurez accès à la plupart des paramètres de votre machine, sous interface graphique.

4.1.4. Fenêtre DOS

GNU/Linux reste fidèle à sa ligne de commande (*command line*). Et contrairement aux environnements *Windows*, leur popularité ne fait que s'accroître comme c'est le cas sous *MacOS X*. Par défaut, **Mandrake Linux** installe *bash*, un *shell* (ligne de commande) réellement puissant. Vous pouvez y accéder en ouvrant le menu principal puis en sélectionnant Terminaux → Konsole.



Aucune de vos commandes ou fonctions *DOS* ne fonctionnera sous *GNU/Linux*. Jetez un coup d'oeil au chapitre *Introduction à la ligne de commande* du *Manuel de référence* pour découvrir les fonctions équivalentes, etc. Amusez-vous, vous avez maintenant une véritable ligne de commande en main !

4.1.5. Voisinage réseau

Puisque *GNU/Linux* n'utilise pas le protocole réseau *SMB* (le protocole réseau de *Windows*), par défaut (il utilise TCP/IP), il n'y a pas d'équivalent vous permettant d'avoir une vue rapide du réseau dans lequel vous vous trouvez. Vous pouvez toutefois utiliser l'application *LinNeighborhood* qui offre des fonctionnalités similaires.

Vous pouvez aussi utiliser *Konqueror* ou *Nautilus* pour accomplir la même tâche. Dans la barre d'adresse, tapez : `lan:/`, et tous les partages *Windows* de votre réseau apparaîtront. Assurez vous au préalable que le `samba-client` soit bien installé.

Voyez la section *Partage de fichiers*, page 112 pour plus d'informations.

4.1.6. Lecteur C:

C'est là un concept unique à *Windows*. Sur les systèmes *UNIX*, la notion de disque (`C:\`, `D:\`, `A:\`) est remplacée par des « points de montage ». Du point de vue utilisateur, vous accéderez à des répertoires. Selon la configuration déployée, le noyau « monte » tous les disques, leurs partitions et les systèmes distants (par réseau), puis, il leur alloue un répertoire dans l'arborescence de fichiers. Ce concept se rapproche du système utilisé par *MacOS X*. Ce qui se trouve dans `/mnt` avec *GNU/Linux* est monté dans `/Volumes` sous *MacOS X* mais est disponible en tant que « système de fichier racine » dans le *Finder*.

C'est d'ailleurs ce qui permet à *GNU/Linux* de lire n'importe quel système de fichiers, même vos répertoires *Windows*.

4.1.7. Lecteur CD-ROM

Le même concept que pour C: s'applique ici. Les CD-ROM sont « montés » dans le répertoire `/mnt/cdrom`. Pour y accéder, cliquez sur l'icône CD-ROM sur votre bureau. Si vous utilisez *Nautilus*, le CD-ROM apparaîtra comme une nouvelle fenêtre instantanément.



Malheureusement cela ne marche pas pour un CD audio. Vous pouvez toutefois lire vos CDs sans problème. Consultez *Introduction*, page 119.

4.1.8. Lecteur de disquettes

Tout comme les CD-ROM et les partitions disque, les disquettes sont « montées » dans un répertoire, soit `/mnt/floppy`. Cliquez sur l'icône du bureau pour y accéder. Les disquettes *Windows* sont reconnues automatiquement.



Le bureau propose des icônes pour accéder aux lecteurs de disques amovibles tels que disquette, CD-ROM, ZIP, etc.

4.1.9. Mes Documents

Avec **Mandrake Linux**, chaque utilisateur dispose d'un dossier `Documents/` situé dans son répertoire personnel (*home*).

Le concept de dossier personnel (*home*) est équivalent aux répertoires `\winnt\Profiles\user_name\` ou `\Documents and Settings\user_name\` sous *Windows NT/Windows 2000/Windows XP*, et est expliqué dans *Utiliser KDE*, page 57.

Sous *MacOS X* nous avons un système similaire, le répertoire personnel étant disponible dans `/Users/nom_utilisateur` lequel dossier contenait aussi un dossier `Documents`.

Vous avez également probablement de nombreux documents en format propriétaire issus de *Excel* ou *Word*. Ceux-ci s'avèrent généralement assez simples à convertir. Sachez que *OpenOffice.org*, pour ne nommer qu'un logiciel, peut importer la plupart des formats bureautique courants.



Nous ne parlons que des documents bureautiques car c'est là un exemple révélateur. Pour des raisons d'espace, nous ne pouvons pas énumérer chaque application *Windows* et son équivalent *GNU/Linux*. Il est en effet probable que vous trouviez l'équivalent *GNU/Linux* de tous les programmes que vous utilisez sous *Windows* ou *MacOS X*. Pour avoir une idée des applications *GNU/Linux* équivalentes à celles de *Windows*, vous pouvez consulter cette table d'équivalence (<http://linuxshop.ru/linuxbegin/win-lin-soft-en/>).

4.2. Le Meilleur des Mondes !

Maintenant que vous vous sentez plus à l'aise avec *GNU/Linux*, voici une brève présentation des fonctionnalités qui justifient à elles seules la migration vers *GNU/Linux*.

4.2.1. Un environnement multiutilisateurs

GNU/Linux, de même que *MacOS X*, est basé sur *UNIX*. Ceci implique un changement de structure important, d'un poste de travail à un environnement multiutilisateurs. Cela engendre également une gestion des utilisateurs et des permissions plus rigoureuse. Chacun des fichiers, services et applications est exclusivement alloué à un utilisateur ou à un groupe d'utilisateurs, selon leur nature. Par exemple, chaque utilisateur possède un répertoire « personnel », généralement inaccessible aux autres et contenant des renseignements personnels.

GNU/Linux offre également de nombreuses fonctionnalités serveur en standard, comme l'hébergement de services de courrier électronique ou de pages Web.

4.2.2. Un environnement multitâches

GNU/Linux a toujours été un système d'exploitation très fort en matière de tâches multiples (*multi-tasking*). Même si les concurrents *Windows* et *MacOS* se sont grandement améliorés dans cet aspect, *GNU/Linux* demeure un champion en la matière.

4.2.3. De multiples bureaux

Avec *GNU/Linux*, que vous utilisiez *GNOME* ou *KDE*, vous avez toujours quatre (4) espaces de travail disponibles, plutôt qu'un seul. Les utilisateurs qui aiment lancer beaucoup d'applications en même temps apprécieront cette fonctionnalité qui permet de mieux organiser son environnement de travail.

4.2.4. Le contrôle total sur votre bureau !

Concernant l'apparence graphique et la convivialité (*look'n'feel*), *GNU/Linux* « casse la baraque ». Non seulement avez-vous le choix entre *GNOME*, *KDE* et quelques autres interfaces graphiques, mais vous pouvez également leur appliquer des « thèmes ». En fait, tout ce que vous voyez à l'écran peut être modifié, de l'image d'arrière-plan au comportement des fenêtres quand vous les fermez, et cela est vraiment unique.

Consultez www.themes.org (<http://www.themes.org/>) pour voir d'autres designs disponibles.

4.2.5. Des milliers d'applications gratuites

De loin, la communauté *GNU/Linux* est la plus généreuse... Face à un problème, vous trouverez sans doute un script ou une application capable de répondre à vos besoins, gratuitement ! Aussi, **Mandrake Linux** comprend des centaines de logiciels, non documentés dans ce livre. Ne soyez pas intimidé et essayez-les. Vous serez sans doute surpris par les possibilités que *GNU/Linux* offre.

4.2.6. Finis les redémarrages !

Les utilisateurs de *Windows* et dans une moindre mesure, de *MacOS* connaissent le niveau de frustration généré par un système qui plante constamment. Même si *GNU/Linux* n'est pas parfait, sa stabilité reste un de ses points forts. Il arrive qu'une application plante, mais il vous faudra rarement redémarrer pour que le système fonctionne.

Nous espérons que ce survol rapide vous aidera à apprécier les atouts de *GNU/Linux*. N'ayez pas peur de plonger encore plus avant !

Chapitre 5. Linux pour les débutants

5.1. Introduction

Ce chapitre est destiné aux vrais débutants. Si la création d’une icône sur le bureau est pour vous un jeu d’enfant, alors passez ce chapitre. Sinon, continuez ! Vous apprendrez comment accéder à votre environnement de bureau, lancer des applications et éteindre l’ordinateur. Après avoir lu ce chapitre, la lecture de ce manuel sera plus aisée.

Si vous êtes un utilisateur expérimenté de *windows* ou de *MacOS*, vous consulterez aussi avec profit la section *Passer à Linux depuis Windows®/Mac OS X®*, page 35, qui vous aidera à faire la transition entre ces deux OS vers *GNU/Linux*.

Nous supposerons que vous êtes confortablement installé devant un ordinateur sur lequel tourne **Mandrake Linux**, qui affiche automatiquement l’écran de connexion graphique. Si ce n’est pas le cas et que vous êtes devant un écran de type :

```
Mandrake Linux release 9.2 (CodeName) for i586
Kernel 2.4.22-9mdk on an i686 / tty 1
machine_name login:
```

avec un curseur clignotant, tapez votre identifiant (généralement votre prénom ou un surnom) puis votre mot de passe. Vous devriez maintenant être « connecté ». Puis, tapez `startx` et l’interface graphique sera lancée.

Plusieurs interfaces graphiques sont disponibles sous *GNU/Linux*. Dans ce manuel, nous traiterons du très populaire *KDE* (voir *Utiliser KDE*, page 57) et de *GNOME* (voir *Utiliser GNOME*, page 63).

5.2. Le menu du chargeur de démarrage (bootloader)

Lorsque vous redémarrez votre ordinateur après avoir complété l’installation de **Mandrake Linux**, vous verrez le « menu du chargeur de démarrage », qui contient trois items ou plus. Il permet de démarrer votre système *GNU/Linux*, tout autre système d’exploitation que vous auriez déjà installé, et quelques options spéciales.

Le nombre d’items et leur nom peuvent varier. Celui qui nous intéresse, pour le moment, s’appelle `linux`, soit celui qui démarrera votre système **Mandrake Linux**. Si vous ne le configurez pas différemment, c’est l’item par défaut. Donc, tout ce que vous avez à faire est d’attendre quelques secondes — vous verrez un compte à rebours au bas de l’écran — ou d’appuyer sur **Enter**, et **Mandrake Linux** sera chargé. Vous pouvez sélectionner un autre item si vous voulez démarrer un autre système d’exploitation. Vous vous déplacerez d’item en item au moyen des touches fléchées.

5.3. Se préparer pour sa session

Pendant que votre système **Mandrake Linux** se charge et qu’il vous affiche des renseignements techniques, prenons le temps d’expliquer un concept commun aux systèmes multiutilisateurs : la session.

GNU/Linux est un système multiutilisateurs, ce qui signifie que plusieurs utilisateurs peuvent accéder à la même machine. Chacun d’entre eux a la possibilité de protéger ses données et ses fichiers de configuration face aux autres utilisateurs. Pour ce faire, des comptes utilisateur différents doivent être créés par l’administrateur système. Ce dernier s’appelle `root` et vous lui avez attribué un mot de passe lors de l’installation du système : cet utilisateur peut **tout** faire sur votre système.

Il est également important de comprendre les termes « se connecter » (*to log in*) et « se déconnecter » (*to log out*). Un parallèle peut être fait avec un agent de sécurité qui vous donnerait l’autorisation de pénétrer dans un bâtiment gouvernemental. Après vous être connecté, le système entreprend une série d’actions afin de vous donner accès aux ressources du système. En vous connectant, vous commencez ce que l’on appelle une « session ».

À l’opposé, se déconnecter signifie prévenir le système que vous ne voulez plus l’utiliser. Votre session personnelle sera fermée, vous quitterez l’interface graphique et l’écran de connexion apparaîtra à nouveau.



Quoi que ces définitions soient valables à l'intérieur de ce chapitre, elles sont très simplistes. À la lecture des chapitres suivants, vous comprendrez mieux ces concepts, avantages et options.

5.4. Débuter votre session

5.4.1. Identifiez-vous

Pour vous connecter au système, vous avez besoin de votre nom de connexion et votre mot de passe. Le premier vous identifie tandis que le second protège vos données sur l'ordinateur. Si la procédure d'installation a été suivie avec soin, vous devriez déjà avoir ces deux mots. Si tel n'est pas le cas, demandez à la personne qui a installé la machine.

Bien, assez de paroles, passons à l'acte ! Vous êtes actuellement devant cet écran (figure 5-1). Naturellement, le vôtre peut être légèrement différent, comme les noms des utilisateurs (sous les *icônes* de pingouin).



Figure 5-1. La fenêtre de connexion

La procédure de connexion se fait en quatre étapes simples :

1. Cliquez sur l'icône correspondant à votre identifiant.
2. Lorsque le champ du mot de passe apparaît sous votre icône et identifiant, tapez votre mot de passe secret.



Comme vous pouvez le remarquer, les lettres n'apparaissent pas comme vous les tapez : elles sont remplacées par de petites étoiles * (des astérisques), de telle sorte que personne derrière vous ne puisse lire votre mot de passe. C'est un comportement très commun à chaque fois que vous devez entrer un mot de passe. Donc, assurez-vous de bien taper sur les bonnes touches, étant donné que vous ne pouvez pas vérifier ce que vous tapez. Sachez également que les mots de passe différencient les majuscules des minuscules. Cela signifie que si votre mot de passe est `Tres_Secret` et que vous tapez `Tres_secret`, l'accès vous sera refusé !

3. Comme vous le voyez dans le champ Type de session, l'environnement par défaut est le dernier que vous avez utilisé. Vous pouvez le changer simplement en en choisissant un autre dans le *menu déroulant*. Si c'est la première fois que vous vous connectez, c'est-à-dire juste après l'installation, il n'y a pas encore d'environnement par défaut, et l'assistant de première connexion *Mandrake First Time Wizard* apparaîtra. Consultez *L'assistant de première connexion (Mandrake First Time Wizard)*, page 41 pour plus de renseignements.

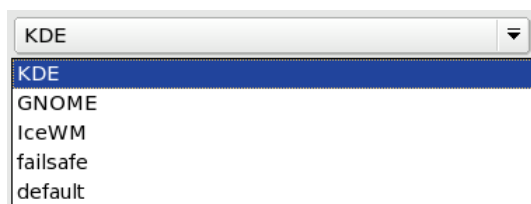


Figure 5-2. La liste des types de session



Cette étape est optionnelle et vous permet de choisir un environnement graphique particulier. Essayez-en plusieurs pour trouver votre bonheur, mais pour débiter il vaut mieux commencer par *KDE* ou *GNOME*.

4. Enfin, cliquez simplement sur le bouton *Entrer* pour ouvrir votre session. Soyez patient ! Un laps de temps de quelques secondes peut s'écouler avant que votre bureau ne soit en état de fonctionner.

Si vous êtes l'unique utilisateur de votre nouveau système **Mandrake Linux**, et si ça vous exaspère d'avoir à rentrer votre mot de passe à chaque fois que vous allumez votre ordinateur, il y a un moyen de sauter cette étape en démarrant directement votre environnement de bureau favori. Cette fonctionnalité s'appelle l'**auto-login** et peut être activée comme suit :

- Lancez le *Centre de contrôle Mandrake* depuis le menu principal : Configuration → Configurer votre ordinateur, ou en cliquant sur l'icône du *Centre de contrôle Mandrake*.
- Cliquez sur la première section, Démarrage, puis sur l'icône de Drakboot.
- Cochez les options Lancer l'interface graphique au démarrage et Connexion automatique (choisir utilisateur et environnement). Vous devez choisir l'environnement graphique à utiliser dans le menu déroulant au bas de la fenêtre.



Soyez vigilant avec cette option : comme aucun mot de passe n'est demandé, votre système est ouvert à **toute personne** se présentant devant votre machine. N'utilisez cette option que si vous avez confiance en toute personne susceptible d'approcher votre ordinateur ou si vous n'y stockez pas de données importantes.

5.4.2. L'assistant de première connexion (Mandrake First Time Wizard)

Si c'est la première fois que vous accédez à un système **Mandrake Linux**, la fenêtre *Mandrake First Time Wizard* (figure 5-3), contenant un programme qui vous aidera à régler des options basiques de configuration apparaîtra. Nous vous recommandons de compléter toutes les étapes, ce qui vous fera gagner du temps dans le futur.

Premièrement, il vous sera demandé de choisir une apparence visuelle pour votre environnement de travail. Votre choix affectera la façon dont les fichiers, les objets et les fenêtres seront affichés à l'écran, ainsi que la manière avec laquelle vous interagirez avec ces éléments. Il est important de savoir que tous les environnements graphiques partagent les mêmes fonctionnalités. Donc, vous serez en mesure d'effectuer les mêmes opérations et d'utiliser les mêmes programmes avec l'un ou l'autre des environnements proposés : d'en choisir un au détriment d'un autre n'est qu'un choix personnel. Le choix par défaut est *KDE* mais n'ayez crainte d'en utiliser un autre une fois que vous serez à l'aise avec le système. Vous pourrez changer d'environnement graphique plus tard par l'entremise du menu contextuel *Type de session* de la fenêtre de connexion.

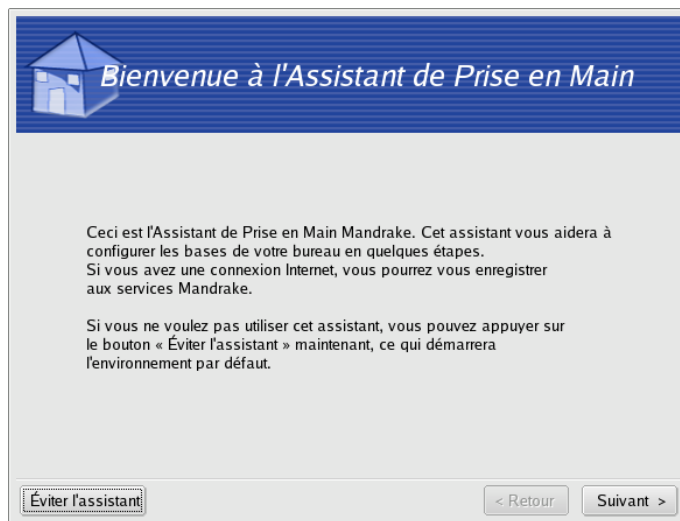


Figure 5-3. L'assistant de première connexion

Cliquez sur la flèche à côté du champ Choisissez un bureau pour voir les choix disponibles. Certains d'entre eux proposent également plus d'une variation. À part *KDE*, *GNOME* constitue également un environnement graphique très populaire.

À la prochaine étape, vous aurez la possibilité d'entrer des renseignements nécessaires pour configurer vos applications de messagerie électronique et de nouvelles. Vous devriez remplir les champs avec les données que votre Fournisseur d'Accès Internet FAI) vous a données.

Enfin, vous pourrez créer un compte personnel **MandrakeClub** qui vous donnera un accès instantané à tous les services en ligne offerts par **MandrakeSoft**. Ces services incluent des téléchargements d'applications commerciales particuliers (dotés d'un mécanisme de téléchargement automatique et de procédures d'installation), des forums multilingues, la possibilité de voter pour les paquetages logiciel que vous aimeriez que **Mandrake Linux** inclut dans sa distribution, des remises sur achat, etc. Votre distribution **Mandrake Linux** inclut un abonnement d'un mois au **MandrakeClub** (essai) qui vous permettra d'évaluer les nombreux services disponibles. Ensuite, vous pourrez prolonger la durée de votre compte, si vous en voyez l'utilité (nous sommes certains que ce sera le cas !).

De plus, si vous possédez déjà un compte **MandrakeClub**, *Mandrake First Time Wizard* vous aidera aussi à configurer votre système pour permettre des téléchargements conviviaux et l'installation de mises à jour spéciales depuis le site du **MandrakeClub**, et d'utiliser directement notre sympathique *Software Manager*. Rappelez-vous que les adresses de courrier et les noms d'utilisateur sont uniques sur **MandrakeClub**. Donc, vous ne serez pas en mesure d'ouvrir un compte d'essai si vous êtes déjà membre. Donc faites votre choix et cliquez sur Suivant.

Une fois que l'introduction *Mandrake First Time Wizard* est complétée, votre nouvel environnement de travail sera affiché.

5.4.3. Quelques conseils concernant la sécurité

Il est important d'assimiler quelques notions de sécurité relatives à votre machine **Mandrake Linux** :

- N'écrivez pas votre mot de passe sur un bout de papier (un *post-it* par exemple) qui pourrait être vu par n'importe qui.
- Assurez-vous que votre mot de passe soit assez complexe pour que personne ne le devine. Toutefois, il doit être assez simple pour que vous vous en souveniez :-) Essayez d'utiliser un mélange de chiffres et de lettres (majuscules **et** minuscules) pour vos mots de passe.



C'est une bonne idée de penser à une phrase facile à retenir. Ensuite, prenez les premiers chiffres et lettres de chacun des termes de votre phrase pour créer un mot de passe. Par exemple, la phrase : Je suis né le 10 septembre 1973 créerait le mot de passe suivant : Js1n1s1973, ce qui est relativement facile à retenir (après tout, c'est votre date d'anniversaire...) et assez difficile à deviner par quelqu'un d'autre.

- Si vous avez une connexion permanente à Internet ou à un réseau local, lorsque vous ne voulez plus utiliser votre ordinateur, il est préférable de le fermer complètement. C'est-à-dire d'interrompre son fonctionnement, et non de juste se déconnecter. Vous pouvez effectuer cette manœuvre en utilisant le bouton Éteindre de la fenêtre de connexion.

La liste susmentionnée n'est pas du tout exhaustive. Il existe **plusieurs** façons d'améliorer la sécurité de votre système. Vous pouvez également lire *DrakSec : sécuriser votre machine*, page 189 dans le *Guide de démarrage*.

5.5. Utiliser votre environnement graphique

Ce chapitre présente quelques concepts et techniques de base concernant l'utilisation de votre ordinateur. Vous pouvez utiliser *KDE* ou *GNOME* durant le processus de connexion expliqué plus haut.

5.5.1. Le bureau Mandrake Linux

Tous les environnements graphiques modernes partagent un ensemble de fonctionnalités : menu principal, surface de bureau et icônes, bandeau, etc. Nous décrirons dans les paragraphes qui suivent les éléments constitutifs d'un environnement de bureau.

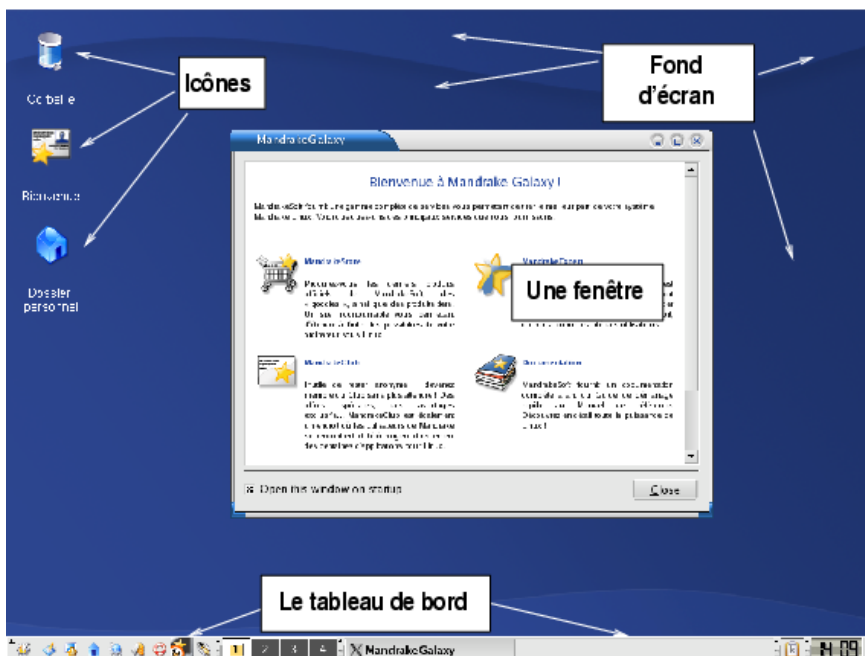


Figure 5-4. Le bureau KDE



Figure 5-5. Le bureau GNOME

1. Sur la gauche de l'écran se trouvent des icônes. Elles sont agrémentées d'un court texte (le titre ou le nom de l'icône). En cliquant sur une icône, vous pourrez lancer un programme ou ouvrir un dossier. Dans les deux cas une fenêtre apparaîtra sur le bureau.
2. En bas de l'écran figure le **tableau de bord**. Il permet d'accéder rapidement à certains outils comme le *Terminal*, le système d'aide, etc. Chacune des icônes représente une application (ou un programme). Déplacez le curseur de votre souris sur l'une d'elles et laissez le pointeur sur cette icône pendant quelques secondes. Une bulle d'aide jaune apparaîtra. Elle décrit la fonction de l'icône.
3. Les icônes et le tableau de bord ne flottent pas simplement sur l'écran : ils sont « accrochés » à quelque chose, le « **bureau** », aussi appelé l'arrière-plan. D'une certaine façon, le bureau est le lieu où tout ce que vous voyez ou utilisez vit. Portez votre curseur sur le bureau (c'est-à-dire, là où il n'y a rien), et cliquez avec le bouton droit de votre souris : une liste d'actions au sein d'un **menu déroulant** apparaîtra, donnant accès à plusieurs fonctionnalités.

5.5.2. Accès aux logiciels

Comme il y a peu d'icônes sur le bureau ou sur le tableau de bord, peut-être vous demandez-vous comment accéder à tous les programmes installés durant le processus d'installation. C'est très simple : sur la gauche du tableau de bord se trouve une icône comme ceci :



Figure 5-6. Menu des logiciels sous KDE et GNOME

Cliquez simplement sur cette icône et un menu déroulant (vers le haut cette fois) contenant vos logiciels apparaîtra. Ils sont organisés par catégories donc il est aisé de trouver le logiciel que vous cherchez.

Pour lancer une application ou un outil, cliquez sur l'icône du menu principal, naviguez dans l'arborescence jusqu'à l'entrée de menu cherchée et cliquez dessus. Si vous avez un doute quant au programme se trouvant sous une entrée du menu, laissez le curseur immobile au dessus de celle-ci et un message d'aide apparaîtra.

5.5.3. Ouvrir une fenêtre sur le bureau



Si vous cliquez sur l'icône du bureau intitulée Dossier personnel de [votre_identifiant] ou Rép. perso de [votre_identifiant], vous entendrez votre disque dur s'agiter un peu. Puis une de ces fenêtres apparaîtra :

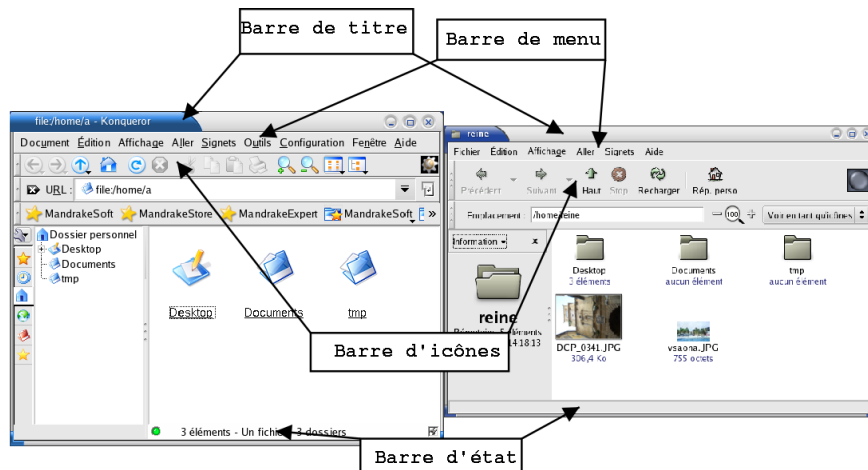


Figure 5-7. Gestionnaires de fichiers sous KDE et GNOME

Vous venez de lancer un programme (ici, un gestionnaire de fichiers), qui a ouvert une fenêtre montrant le contenu de votre dossier personnel. C'est le dossier où tous vos documents personnels et fichiers sont stockés : vous êtes le seul utilisateur pouvant y accéder. Si vous commencez à y enregistrer un grand nombre de fichiers (textes, MP3, etc.) il est préférable de créer des sous-dossiers (en l'occurrence Documents, Musique, etc.).

Une fenêtre se compose de différentes parties. Tout en haut figure la **barre de titre** : cette partie vous indique le nom du programme que vous utilisez, et éventuellement, le document sur lequel vous travaillez. Cette barre peut montrer deux états différents :

- **actif**, qui signifie que c'est la fenêtre que vous utilisez actuellement, ou
- **inactif**, qui signifie que le programme fonctionne toujours, mais que vous n'êtes pas en interaction avec celui-ci.

En général, la barre de titre active est colorée, alors que la barre de titre inactive est grise ou estompée.

Juste sous la barre de titre, vous trouvez la **barre de menu**. Dans notre exemple, vous y trouvez (de gauche à droite) Fichier, Édition, et ainsi de suite. Cliquez sur Fichier : une liste d'options apparaît, chacune vous donnant accès à une fonction du programme.

Sous la barre de menu, vous trouvez la **barre d'outils**. C'est simplement une ou plusieurs lignes d'icônes, chacune équivalant à une option dans un menu déroulant : vous pouvez les voir comme un accès rapide à certaines fonctions du programme, que vous trouveriez également quelque part dans la barre de menu.

Dans le bas de la fenêtre réside souvent une **barre d'état**. À cet endroit, le programme affiche différentes informations concernant son état, ou ce qu'il fait. Tous les programmes ne le proposent pas, mais si vous avez une barre d'état, pensez à la consulter de temps en temps.

5.5.4. Gérer fenêtres et bureaux

Nous vous avons présenté le mot *bureau* pour désigner la zone de l'écran où tous les objets (panneau, icônes, fenêtres) sont placés. Maintenant, regardez la barre d'outils en bas de l'écran. Vous y voyez un groupe de **quatre boutons** :

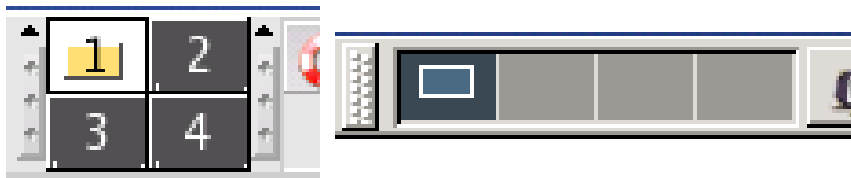


Figure 5-8. Boutons pour les bureaux virtuels

Ces boutons donnent accès à des « *bureaux virtuels* », identiques au premier bureau que vous avez vu en vous connectant. Pour plus de renseignements sur ceux-ci, consultez *Utiliser KDE*, page 57 et *Utiliser GNOME*, page 63.

Cliquez sur celui intitulé 2 : vous constatez que la fenêtre que vous aviez ouverte disparaît, et que la couleur de fond change. Vous n'avez pas fermé la fenêtre, vous avez simplement changé de bureau, comme si vous changiez de table de travail.

Cliquez sur le bouton nommé 1, la fenêtre précédente revient : vous êtes de retour dans votre premier bureau.

Cette fonctionnalité, appelée bureaux virtuels (ou encore *espace de travail*), est très pratique : elle vous permet d'ouvrir plusieurs fenêtres, et de les organiser comme vous voulez dans les différents bureaux.

Vous pouvez également déplacer une fenêtre d'un bureau virtuel à l'autre. Très utile, cette fonction permet d'organiser logiquement votre travail par bureau, en déplaçant toutes les fenêtres en rapport avec Internet sur le bureau 2, applications multimédia sur le bureau 3, etc.

Vous devrez utiliser votre souris à nouveau. Avec *KDE*, cliquez avec le bouton droit sur la barre de titre de la fenêtre et un menu déroulant apparaîtra. Vous y verrez l'item Vers le bureau. Pointez simplement vers cet item et une liste de vos bureaux virtuels sera affichée. Choisissez ensuite le bureau virtuel vers lequel vous voulez déplacer la fenêtre.

Avec *GNOME*, vous obtiendrez un menu déroulant en cliquant avec le bouton droit sur la barre de titre de la fenêtre. Choisissez l'item Déplacer vers Espace de Travail X. Ensuite, vous pouvez choisir soit de déplacer ou de copier ledit item vers un autre bureau.

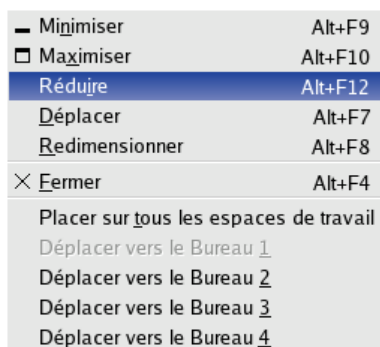


Figure 5-9. Déplacer une fenêtre vers un autre bureau



Le bureau sur lequel vous vous trouvez est grisé. Cela implique bien évidemment que vous ne pourrez pas bouger de fenêtre vers ce bureau puisqu'elle y est déjà :-)

Souvent, sans doute, vous trouverez que votre fenêtre est au bon endroit, mais qu'elle est trop grande ou trop petite. Cliquez sur ce bouton de la barre de titres :



Figure 5-10. Agrandir les fenêtres

Cette opération s'appelle **agrandir** ou **maximiser** une fenêtre. Cliquez de nouveau sur le même bouton pour retrouver la taille initiale.

Au contraire, si vous voulez masquer votre fenêtre mais conserver le programme, cliquez sur ce bouton :



Figure 5-11. Réduire les fenêtres

La fenêtre semble disparaître. En fait, vous l'avez réduite à sa taille minimale : celle d'une icône. Cette opération s'appelle **réduire** ou **minimiser** une fenêtre : vous libérez l'espace d'affichage qu'elle utilisait, mais le programme fonctionne toujours. Vous pouvez toujours le voir sur le panneau, dans la zone appelée **barre des tâches** pour *KDE*, **liste des tâches** sous *GNOME* :

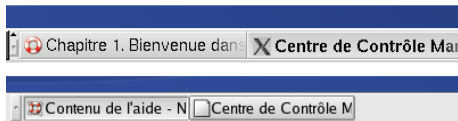


Figure 5-12. La barre des tâches sous KDE et GNOME

Pour restaurer la fenêtre, cliquez simplement sur l'icône associée.

Dans la plupart des cas, vous ne voulez ni agrandir ni réduire votre fenêtre. Vous voudrez une sorte d'intermédiaire, où vous pouvez ajuster la taille de la fenêtre exactement selon vos besoins. Vous pouvez faire cela avec votre souris, et l'un des bords de la fenêtre.



Placez le pointeur de la souris à la limite droite entre le bureau et le programme en fonctionnement : votre pointeur se change en double-flèche. Maintenant, agissez comme pour déplacer une fenêtre : pressez le bouton gauche, maintenez-le enfoncé tout en bougeant la souris. Vous pouvez voir la fenêtre changer de taille, son contenu se réarranger. Lorsque vous êtes satisfait de la nouvelle taille, relâchez simplement le bouton.

Nous avons effectué cela avec le bord droit de la fenêtre. Vous pouvez effectuer la même opération avec les autres bords. Vous pouvez même utiliser les coins de fenêtre, et dans ce cas vous pouvez redimensionner la fenêtre dans deux directions différentes.



Notez que toutes les fenêtres ne peuvent pas être redimensionnées de cette façon, et souvent, les tailles minimale et maximale sont prédéfinies.

Dernière note à propos des boutons dans la barre de titre. Considérez celui-ci :



Figure 5-13. Fermer une fenêtre

Si vous cliquez sur ce bouton, ayant la forme d'une croix, vous arrêtez le programme, tout simplement : vous le quittez. Il est appelé le **bouton de fermeture**.

5.5.5. Personnalisez votre bureau

L'aspect général de votre environnement graphique peut être personnalisé selon vos goûts. Entre autre, vous pouvez modifier le fond d'écran, les couleurs des fenêtres et d'arrière-fond, les « thèmes », la façon dont se comportent les fenêtres et les icônes, etc. Référez-vous à *Personnaliser le bureau*, page 59 et à *Personnaliser GNOME*, page 65.

5.6. Fermer votre session

Lorsque vous avez fini d'explorer votre environnement graphique, ou fini de travailler avec votre application favorite, n'oubliez pas d'informer le système que vous partez, en somme, **déconnectez-vous** de manière appropriée.

Vous pouvez vous déconnecter de plusieurs façons. Vous pouvez utiliser le menu principal, les icônes de déconnexion ainsi que cliquer avec le bouton droit pour obtenir des menus déroulants. Examinons ces différentes procédures :

Sous KDE

- Avec le Menu K.

Cliquez sur le menu K et choisissez Quitter l'environnement. Une fenêtre comme celle affichée plus bas apparaîtra et vous demandera de confirmer.



Figure 5-14. Confirmation de déconnexion sous KDE

- Cliquez avec le bouton droit sur le bureau

Vous pouvez cliquer avec le bouton droit sur un emplacement libre du bureau, et un menu déroulant apparaîtra.

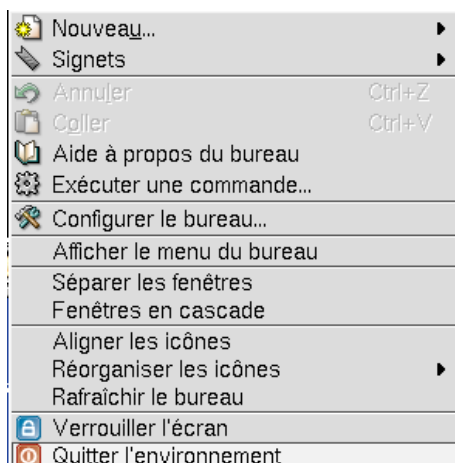


Figure 5-15. Se déconnecter en utilisant le menu déroulant sous KDE

Cliquez simplement sur Déconnecter ... et la fenêtre de confirmation apparaîtra.

Sous *GNOME*

- Avec le menu principal *GNOME*

Cliquez sur le menu principal *GNOME* (celui dont le pictogramme est un pied en forme de « G ») et choisissez Clore la session. Une fenêtre apparaîtra et vous demandera de confirmer.

Quelle que soit la méthode que vous utiliserez, l'écran se grisera et une petite fenêtre apparaîtra proposant plusieurs options (soit la « fenêtre de confirmation »). Si vous cliquez sur le bouton OK, l'action par défaut sera appliquée : vous quitterez la session actuelle, et après que toutes vos fenêtres se soient fermées, l'écran de connexion apparaîtra à nouveau.

Vous aurez toutefois remarqué que deux autres options sont disponibles dans la fenêtre de confirmation : vous pouvez aussi choisir d'arrêter le système (Éteindre l'ordinateur sous *KDE*, Éteindre sous *GNOME*), ou de le redémarrer (Redémarrer l'ordinateur sous *KDE*, Redémarrer l'ordinateur sous *GNOME*). Cochez l'option désirée et cliquez sur le bouton OK.

Quel que soit votre choix, ceci est la manière correcte et sûre pour arrêter ou redémarrer votre machine. Vous ne devriez **jamais** vous contenter de presser l'interrupteur de l'ordinateur car cela pourrait causer des problèmes au système de fichiers et entraîner la perte de données.

Chapitre 6. Où obtenir de la documentation

Outre ce manuel et le manuel de référence, vous disposez de nombreuses sources de documentation, soit à même votre distribution, soit sur Internet. Dans ce chapitre, vous trouverez un inventaire aussi complet que possible des sources à consulter en cas de besoin.

6.1. La documentation fournie avec Mandrake Linux

6.1.1. La documentation de MandrakeSoft

Cette section détaille la documentation produite par **MandrakeSoft** pour la version en cours :

- Vous pouvez également consulter les versions remises à jour en ligne : les pages doc (<http://www.mandrakelinux.com/fr/fdoc.php3>)

Si vous avez choisi le groupe de documentation durant l'installation, vous trouverez tous nos guides dans les langues que vous avez installées dans la section Documentation du menu principal.

- *Guide de démarrage*

Ce manuel a pour but de guider vos premiers pas avec **Mandrake Linux**. Il traite de sujets basiques qui intéresseront les nouveaux utilisateurs *GNU/Linux*, et de configuration plus avancée concernant des situations courantes.

- *Manuel de référence*

Disponible en ligne et dans l'édition Mandrake Linux - Édition ProSuite de **Mandrake Linux**, ce document aborde les fonctions avancées de *GNU/Linux* et l'administration du système.

6.1.2. Les pages de manuel

C'est sans doute la source d'information principale au quotidien. Pratiquement toutes les commandes ont leur page de manuel (*man page*), et il y a aussi des pages de manuel sur le format de certains fichiers de configuration, sur les fonctions de bibliothèque (en anglais, *library*) pour les programmeurs, et plus encore. Une grande partie des pages de manuel existent en français, mais malheureusement, elles ne sont pas traduites.

Le contenu des pages de manuel est organisé en différentes sections. Plusieurs références aux dites sections sont faites de la manière suivante : `open(2)`, `fstab(5)` réfèrent respectivement à la section 2 de la page de manuel `open` et à la section 5 de la page de manuel `fstab`.

La commande pour afficher une page de manuel dans un terminal (ou *shell*) est `man`, et sa syntaxe est la suivante :

```
man [options] [section] <page de manuel>
```

Il y a même une page de manuel pour `man`, soit `man man`. Elles sont pré-formatées puis affichées avec un *pager* (ou visionneuse), `less` étant utilisé par défaut.

Les noms des pages de manuel et de leurs sections relatives apparaissent au haut de chacune des pages. Tout à fait au bas de ces dernières (en général dans la section **VOIR AUSSI** ou *SEE ALSO* pour les pages de manuel qui ne sont pas encore francisées) d'autres pages de manuel sont mentionnées, et traitent de sujets connexes à ceux de la page que vous consultez.

Vous pouvez commencer par consulter les pages de manuel des différentes commandes qui sont abordées dans le *Manuel de référence* : `ls(1)`, `chmod(1)`, etc.

Si vous ne tombez pas sur la bonne page de manuel — par exemple, vous voulez utiliser la fonction `mknod` dans un de vos programmes mais ouvrez la page de manuel de la commande `mknod` —, vous devez mentionner la

section : en l'occurrence, `mknd(2)`. Si vous ne vous souvenez plus de la section exacte, la commande `man -a mknd` parcourra toutes les sections à la recherche de pages de manuel ayant pour nom `mknd`.

6.1.3. Les pages info

Elles sont une autre source de documentation, plus complète que les pages de manuel. La commande pour les consulter depuis un terminal est `info`.

Elles sont organisées sous forme d'arborescence dont le sommet s'appelle `dir`. À partir de là, vous pouvez accéder à toutes les pages `info` existantes.

Vous pouvez accéder aux pages `info` de deux façons. Sans argument, vous vous retrouverez au sommet de l'arborescence. Si vous y rajoutez un nom de commande ou de paquetage, la page correspondante, si elle existe, sera ouverte. Par exemple :

```
info emacs
```

Malheureusement, toutes les pages d'`info` sont pour l'instant en anglais. Dans les pages `info`, un texte similaire à :

```
* Buffers::
```

indique un lien. Si vous placez le curseur sur ce lien (à l'aide des touches fléchées) et appuyez sur la touche Entrée, vous serez alors amené à la page `info` correspondante.

Les raccourcis-clavier suivants existent :

- **u** : pour *Up* (haut), monte au niveau supérieur ;
- **n** : pour *Next* (prochain), va à la page `info` suivante dans ce niveau de l'arborescence ;
- **p** : pour *Prev* (précédent), va à la page `info` précédente.
- **q** : pour *Quit*, ferme la visionneuse `info`.

Les commandes sont nombreuses, vous pouvez taper « ? » pour en obtenir la liste.

6.1.4. Les HOWTO

Les *HOWTO* (ou « comment faire ») sont édités par le TLDP (*The Linux Documentation Project*, soit le Projet de Documentation Linux) et sont dédiés à la configuration de nombreux aspects de votre système. Si le bon paquetage est installé (il s'agit des paquetages `howto-html-en` et `howto-html-fr` pour les éditions anglaise et française respectivement), ces *HOWTO* procurent des réponses ou solutions spécifiques à des problèmes reliés à votre système. Cette documentation se trouve dans le répertoire `/usr/doc/HOWTO/HTML/fr/` pour la version française. Ce sont des fichiers HTML consultables et imprimables à partir de n'importe quel navigateur Web.

La liste est très longue. Pour vous en convaincre, consultez l'index à partir du menu principal de votre gestionnaire de fenêtres : Documentation → Howto en français. Si vous tombez sur un problème que vous n'arrivez pas à résoudre, trouver le *HOWTO* correspondant s'il existe. Le meilleur point de départ est de le lire, et il est très probable que vous y trouviez la solution d'une part. Vous apprendrez aussi beaucoup de choses en le lisant. Entre autres sujets sont couverts le réseau (*NET-3-HOWTO*), la configuration de cartes son (*Sound-HOWTO*), comment graver un CD (*CD-Writing-HOWTO*), la configuration de NIS et NFS, ainsi que plusieurs autres sujets.

Il faut cependant faire attention aux dates de dernière modification des *HOWTO* : certains d'entre eux n'ont pas été mis à jour depuis des lustres. Conséquemment, il est probable que leur contenu ne soit plus valide. Donc, méfiez-vous des vieux *HOWTO* traitant particulièrement de configuration matériel puisque *GNU/Linux* évolue très vite. Souvenez-vous aussi que le qualificatif « ancien » dans le mode du logiciel libre est encore plus significatif qu'en informatique en général : un logiciel libre vieux de quinze jours est parfois considéré comme ancien, voire périmé !



Les *HOWTO* sont disponibles en ligne sur le site du TLDP (<http://fr.tldp.org/>) et susceptibles d'y être légèrement plus à jour. Consultez aussi les *HOWTO* (<http://fr.tldp.org/howtos.php>) et la Foire aux Questions ou FAQ (<http://tldp.org/docs.html>), en anglais.

6.1.5. Le répertoire `/usr/doc`

Quelques paquetages viennent également avec leur propre documentation. Ils sont placés dans un sous-répertoire de `/usr/doc` et leur nom est souvent celui du paquetage. Malheureusement, cette documentation est souvent en anglais.

6.2. Internet

Les sources de renseignements sur Internet sont très nombreuses. Les sites Web dédiés à *GNU/Linux* et à son utilisation ou à sa configuration sont abondants. Mais il n'y a pas que les sites Web.

Votre source d'information privilégiée à propos de **Mandrake Linux** devrait être le site officiel de **Mandrake Linux** (<http://mandrakelinux.com/>). Consultez en particulier la section support (<http://mandrakeexpert.com>).

6.2.1. Les sites Internet dédiés à GNU/Linux

6.2.1.1. MandrakeClub



Si vous êtes familiers avec les sites de **Mandrake Linux**, vous connaissez sûrement Mandrake Club (<http://mandrakeclub.com/>). C'est le point de rencontre de tous les utilisateurs de **Mandrake Linux**. Vous y trouverez des suggestions, des questions ainsi que des nouvelles relatives à **Mandrake Linux** et *GNU/Linux*. Vous pourrez y exprimer votre opinion et influencer les développements futurs de **Mandrake Linux**. Si vous n'êtes pas encore membre, allez-y. Il recèle de nombreux avantages.

6.2.1.2. Démonos et tutoriels

Une section du site Web **Mandrake Linux** est consacrée aux démonos et tutoriels (<http://www.mandrakelinux.com/en/demos/>). Entre autres sujets, sont discutés l'installation et l'environnement graphique. Des tutoriels traitent de plusieurs aspects de la configuration de votre système : réseau, entretien des paquetages, configuration serveur, etc. Vous pouvez accéder à certains de ces tutoriels depuis le CD d'installation du répertoire tutoriels.

6.2.1.3. Sites Web traitant de la sécurité

MandrakeSecure (<http://www.mandrakesecure.net/>)

Le site de sécurité de **MandrakeSoft** couvrant les vulnérabilités récentes des paquetages, mais surtout de longs articles couvrant de vastes sujets relatifs à la sécurité.

Security Focus (<http://www.securityfocus.com/>)

Un site très bien organisé qui passe en revue les attaques à la mode, et donne des alertes de vulnérabilité pour un nombre impressionnant de produits, y compris **Mandrake Linux**.

Linux Security (<http://www.linuxsecurity.com/>)

Celui-ci est entièrement dédié à *GNU/Linux* et présente nouvelles, alertes, lettres d'information, et de nombreuses autres ressources telles que de la documentation, des forums, des outils, etc. Jetez un coup d'oeil à la page documentation (<http://www.linuxsecurity.com/docs>) du site.

Linux point com (<http://www.linux.com/index.pl?section=documentation>)

Un excellent site régulièrement alimenté de nombreux articles traitant de problèmes de sécurité actuels. cette section de Linux.com (<http://linux.com/>) aborde également d'autres sujets, comme ceux du bureau, du son, etc.

6.2.1.4. Autres sites dédiés à GNU/Linux

Parmi la multitude de sites Web existants, voici quelques-uns des plus complets :

Linux Point Org (<http://www.linux.org/>)

Un des premiers sites dédiés à Linux qui contient une foule de liens vers des sites très pertinents.

Freshmeat (<http://freshmeat.net/>)

C'est l'endroit à visiter pour obtenir les plus récentes applications disponibles sous Linux.

Linux France (<http://www.linux-france.org/article/>)

Site Web abritant de la documentation, souvent écrite par les collaborateurs du site.

Freenix (<http://www.freenix.org/unix/linux/>)

Encore de la documentation.

Université de Nancy (<http://uhp.u-nancy.fr/linux/>)

Toujours de la documentation !

Linux Weekly News (<http://www.lwn.net/>)

Cela est sans doute la publication Linux la plus exhaustive. Elle couvre tout, depuis la dernière alerte de sécurité aux nouvelles distributions, des infos sur le dernier noyau, des bouquins, et une lettre d'informations hebdomadaire.

Et bien sûr, n'oubliez pas votre moteur de recherche favori. De manière générale, c'est même l'outil le plus efficace. Quelques mots-clés bien choisis dans un moteur de recherche vous donnent souvent des liens vers des pages traitant de votre problème particulier. Malheureusement pour les unilingues francophones, la documentation en anglais est beaucoup plus étoffée. Néanmoins, le site du TLDP (<http://fr.tldp.org/>) est proposé en français. De même, le site Google (<http://www.google.fr/>), que vous pouvez parcourir en français, vous permettra de faire une recherche plus ciblée en ce qui a trait au monde *GNU/Linux* (<http://www.google.fr/linux>).

6.2.2. Listes de diffusion

Les listes de diffusion (*mailing lists*) sont toujours très populaires, malgré la multiplication des autres moyens de communication. Presque tout programme sous *GNU/Linux* possède ses propres listes de diffusion orientées vers les utilisateurs, les programmeurs, les annonces, etc.

Le projet **Mandrake Linux** possède ses propres listes de prise en charge (<http://www.mandrakelinux.com/fr/flists.php3>).

Nous ne pouvons pas donner une liste d'adresses exhaustives, mais gardez à l'esprit que c'est bien souvent le meilleur moyen de garder le contact avec les meilleurs experts sur un sujet particulier. Quelques conseils pour finir :

- Ne pas poser de question hors sujet. Lisez avec soin les directives généralement envoyées lors de votre inscription à la liste ou sur la page Web de la liste. Il est aussi recommandé de lire cette version du E-

mail Étiquette (<http://www.iwillfollow.com/email.htm>), qui contient de précieux conseils. Si vous avez du temps libre, vous pouvez aussi lire les RFC (<http://www.rfc-editor.org/>).



IMPORTANT : prenez soin d'archiver le premier courriel que vous recevez de la liste car il contient souvent des renseignements utiles, et notamment la procédure pour se désabonner.

- Respectez les règles générales applicables au courrier électronique. En particulier, n'envoyez **jamais** de messages en HTML : texte seulement.
- Les listes de diffusion ont généralement des archives : consultez-les ! Votre question peut avoir été débattue juste avant que vous ne vous abonniez...

6.2.3. Les forums de discussion

Pour obtenir de l'aide sur les *news*, vous devez d'abord rechercher si votre problème n'a pas déjà été abordé (voire résolu) sur le site Web *dejanews* (http://groups.google.com/googlegroups/deja_announcement.html), lequel a été racheté par Google. Si vous ne trouvez rien, il existe un forum de discussion entièrement consacré à **Mandrake Linux**: *mandrake news* (`news:alt.os.linux.mandrake`). Vous avez également à votre disposition deux groupes dans la « hiérarchie » des groupes de discussion `fr.comp.os.linux.*` :

- Linux configuration (`news:fr.comp.os.linux.configuration`) : questions au sujet de la configuration de *GNU/Linux* (périphériques, applications) et résolution de problèmes divers ;
- Linux moderated (`news:fr.comp.os.linux.moderated`) : questions relatives à l'utilisation et à la configuration de *GNU/Linux*, groupe « modéré » (assez haut niveau) ;
- et bien d'autres...

Avant de publier une question dans l'un de ces groupes, assurez-vous d'avoir lu (et digéré) le maximum de documentation que vous ayez pu trouver sur votre problème ! Lorsque les habitués de ces groupes voient qu'une nouvelle personne pose une question sans avoir lu suffisamment, ces nouvelles personnes le regrettent en général amèrement... car les premières réponses qu'on leur donne se résument à « lis la doc et reviens après ». Et surtout, **surtout**, ne posez aucune question concernant la configuration sur le groupe de discussion `fr.comp.os.linux.debats (news:fr.comp.os.linux.debats) ! Ce n'est pas le sujet du groupe...`

6.3. Comment résoudre un problème sous Mandrake Linux

Nous passerons maintenant en revue les différents moyens à votre disposition pour résoudre un problème particulier. Pour commencer, essayez la première proposition, si ça ne marche pas, la deuxième et ainsi de suite.

6.3.1. Chercher sur Internet

Les nombreux sites Web susmentionnés sont d'excellents points de départ. Ils peuvent aborder de près comme de loin plusieurs aspects de votre problème. Finalement, essayez un moteur de recherche généraliste comme Google ou Google/Linux. Et n'hésitez pas à utiliser l'option Recherche avancée (http://www.google.com/advanced_search) avec des questions très détaillées comme le message d'erreur que vous avez.

6.3.2. Archives de listes de diffusion et de forums

Les recherches sur Internet donnent de nombreuses réponses cachant une réponse intéressante parmi de nombreuses autres. Pour raffiner votre recherche, voici ce qui peut-être entrepris :

Pour commencer, essayez de trouver une liste qui semble être directement liée à votre problème, puis lancez une recherche parmi ses archives.

Exemple

Vous avez remarqué un comportement étrange en utilisant *GRUB* avec une partition *minix*.

Une recherche en utilisant les mots clé « *grub mailing list* » sur Google donne dans ses premiers résultats le lien vers un message d'archive de la liste *GRUB mailing-list July 1999* (<http://mail.gnu.org/pipermail/bug-grub/1999-July/003129.html>). Une fois là, vous obtenez l'URL de la liste : *GRUB mailing list archive* (<http://www.mail-archive.com/bug-grub%40gnu.org/>). Cette archive propose même un moteur de recherche. De fait, en cherchant sur « *Minix* », vous trouverez directement une solution.

Notez toutefois que peu d'archives proposent un moteur de recherche intégré. Il suffit alors d'utiliser le champ domaine pour limiter vos recherches au site hébergeant les archives. Cette stratégie peut aussi être utilisée pour les sites qui renvoient régulièrement des réponses impertinentes.

Pour une recherche sur les forums, *dejaneWS* (http://groups.google.com/googlegroups/deja_announcement.html) contient des archives pour une quantité impressionnante de forums de discussion.

6.3.3. Questions aux listes de diffusion et forums

Voir les sections susmentionnées : *Listes de diffusion*, page 54 et *Les forums de discussion*, page 55. Lisez également Comment poser les questions de manière intelligente (<http://www.gnurou.org/documents/smart-questions-fr.html>).

6.3.4. Contacter directement la personne responsable du projet

Utilisez cette option en tout dernier recours et en situation désespérée — à moins que vous ne vouliez offrir votre aide. Les programmeurs reçoivent généralement beaucoup de courrier électronique. Ainsi, votre question polémique sur l'utilisation de la commande *cd* sera probablement... ignorée !

Les adresses se trouvent soit sur la page du projet ou dans leur propre documentation.

C'est tout pour l'instant ! Un dernier mot toutefois : ne sous-estimez pas les capacités de votre voisin ou de votre LUG (*Linux Users Group* ou Groupe d'Utilisateurs Linux) local. Et, s'il vous plaît, ne jetez pas votre ordinateur par la fenêtre : si votre problème n'est pas résolu aujourd'hui, il le sera sûrement demain...

6.3.5. Services professionnels Mandrake

Enfin, face à un défi complexe, les utilisateurs professionnels pourront faire appel à un consultant de **MandrakeSoft** pour s'occuper de leurs besoins spécifiques.

Voilà une des caractéristiques les plus significatives des produits libres : nous avons accès aux sources, nous possédons la connaissance ! Ainsi, tout problème, quel que soit sa complexité, son niveau élevé ou spécifique, peut sans doute être résolu, directement au cœur du logiciel.

Vous voudrez sûrement personnaliser votre environnement *Linux* pour atteindre des buts spécifiques. Par exemple, vous pourriez vouloir utiliser **Mandrake Linux** comme application de routage spécialisée sur un périphérique particulier. Sachez alors que les services professionnels **MandrakeSoft** (<http://www.mandrakesoft.com/products/business>) peuvent vous aider.

Chapitre 7. Utiliser KDE

7.1. Découvrir l'environnement KDE (K Desktop Environment)

Ce chapitre se veut une introduction à l'environnement *KDE* et à son tableau de bord. Il traitera également du concept de bureaux virtuels (comment les gérer et y naviguer aisément). Il discutera également du système d'aide *KDE* et du concept de sessions. La large palette de fonctionnalités que *KDE* offre ainsi que ses possibilités de personnalisation sont immenses et vous êtes encouragés à consulter *Système d'aide de KDE*, page 61 afin d'en apprendre plus sur cet environnement de premier plan.

7.1.1. Le bureau

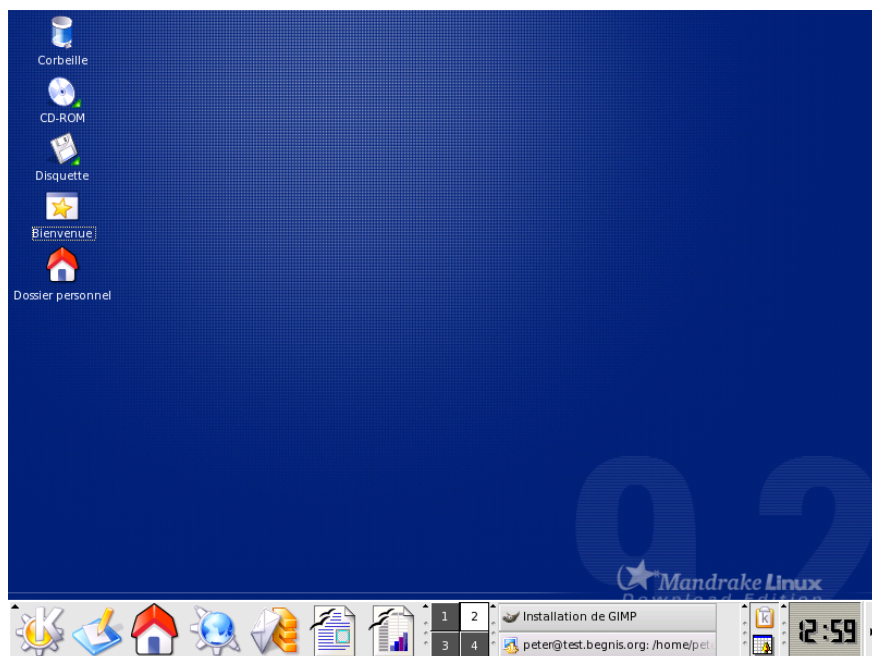


Figure 7-1. Le bureau KDE

KDE respecte le paradigme des bureaux modernes. La figure suivante montre le bureau avec quelques icônes, et le tableau de bord en bas. Cependant, il présente une nouveauté pour les habitués du monde *Windows* : les bureaux virtuels (voir *Bureaux virtuels*, page 58)



Les bureaux virtuels ne sont **pas** un concept spécifique à *KDE*. *GNOME* les gère également (cf *Utiliser GNOME*, page 63), ainsi que d'autres environnements graphiques et gestionnaires de fenêtres *GNU/Linux*.

Le bureau contient des icônes qui représentent des fichiers, des répertoires, des applications, des périphériques, des pages Web (en fait, l'adresse desdites pages), etc. Quasiment « tout » peut être placé sur le bureau. Différentes actions sont associées aux icônes selon leur nature, par exemple : cliquer sur un fichier texte l'ouvrira dans un éditeur de texte, cliquer sur une page Web ouvrira son URL dans *Konqueror* (voir *Gestionnaires de fichier : Konqueror et Nautilus*, page 109), et ainsi de suite.

Le tableau suivant présente quelques-unes des icônes que vous verrez sur votre bureau, agrémenté d'une courte définition pour chacune d'entre elles.



Dossier personnel. Donne accès à vos fichiers personnels. Dans les systèmes d'exploitation de type *UNIX* (*GNU/Linux* étant l'un d'entre eux), chaque utilisateur possède un répertoire personnel généralement appelé `/home/nom_de_connexion` où `nom_de_connexion` est le nom de connexion de l'utilisateur.



Corbeille. Donne accès aux fichiers effacés (l'équivalent de la corbeille de *Windows*). Sachez qu'il est possible d'effacer directement un fichier sans qu'il ne passe par la corbeille. Donc, certains fichiers effacés peuvent ne pas être accessibles par l'entremise de la corbeille.



Médium amovible. Ouvre une fenêtre *Konqueror* montrant les icônes représentant les médias amovibles de votre système (lecteur CD-ROM, lecteur de disquette, lecteur ZIP/JAZ, etc.). En cliquant sur une des icônes associée à un périphérique, vous ouvrirez le médium relié à ce dernier. Un message d'erreur peut également s'afficher si aucun médium n'est présent ou si le médium ne peut être lu, pour une raison quelconque.

7.1.2. Le tableau de bord

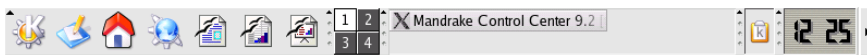


Figure 7-2. Le tableau de bord KDE

Le tableau de bord est la barre sise au bas du bureau¹ et contient les composants principaux suivants :



Le menu principal. Donne accès à tous les logiciels installés sur le système. Il s'agit de l'équivalent du menu Démarrer de *Windows*. Les logiciels sont triés par catégorie de façon à ce que l'on puisse facilement trouver l'application voulue.



Afficher le bureau. Utiliser cette icône permet de minimiser toutes les fenêtres actuellement ouvertes. Cliquer dessus une deuxième fois permet de retrouver les fenêtres ouvertes. Cette fonctionnalité est très pratique quand le bureau est surchargé de fenêtres ouvertes et que l'on veut, par exemple, accéder à une icône du bureau.



Dossier personnel. Cette icône a la même fonction que celle représentant le dossier personnel sur le bureau. Elle ouvre *Konqueror* sur votre répertoire personnel, de façon à pouvoir consulter et gérer vos documents et dossiers personnels.



Barre de sélection de bureau. Permet de passer facilement d'un bureau virtuel à un autre. Voir *Bureaux virtuels*, page 58 pour plus de renseignements.



Klipper. Donne accès au presse-papier. C'est un espace de stockage temporaire pour tous les objets (texte, images, etc.) que vous copiez depuis les applications (via l'entrée Copier du menu Éditer et les raccourcis clavier associés). *Klipper* permet de naviguer et de manipuler les différents objets copiés dans le presse-papier.

7.1.3. Bureaux virtuels

Les bureaux virtuels vous donnent plus d'espace pour placer vos fenêtres de travail ; ils vous permettent également d'organiser vos fenêtres par tâches (travail, jeux, internet, etc.).

On peut comparer les bureaux virtuels à différents écrans disponibles, mais avec un seul moniteur. Quatre bureaux sont disponibles par défaut. Pour ajouter ou enlever des bureaux virtuels, il suffit de cliquer avec le bouton droit sur la barre de sélection de bureau et de sélectionner Configurer les bureaux virtuels... depuis le menu déroulant. En utilisant le curseur situé en haut de la fenêtre de paramétrage, de un à seize bureaux virtuels peuvent être activés. Cliquez sur OK une fois que vous êtes satisfait de vos paramètres.

1. Par défaut, le tableau de bord est placé en bas, mais il peut être placé sur n'importe lequel des bords du bureau.

Par défaut, les bureaux virtuels sont nommés bureau N, où N est le numéro du bureau. Afin de donner des noms plus significatifs à vos bureaux virtuels, cliquez avec le bouton droit sur la barre de sélection de bureau et sélectionnez Configurer les bureaux virtuels... dans le menu déroulant. Cliquez sur la zone d'entrée du bureau que vous voulez renommer et entrez le nouveau nom. Cliquez sur Appliquer afin que les changements s'appliquent immédiatement. Appuyez sur OK une fois que vous êtes satisfait de vos paramètres.

Le premier bureau virtuel est celui ouvert par défaut quand vous vous connectez dans KDE. Pour changer de bureau virtuel, il suffit de cliquer sur le nom du nouveau bureau dans la barre de sélection de bureau et voilà !

7.2. Personnaliser le bureau

7.2.1. Modifier l'apparence du bureau

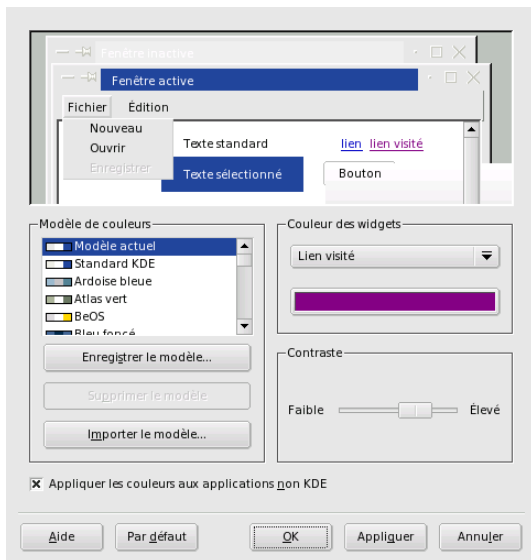


Figure 7-3. Modifier le modèle de couleurs KDE

Pour modifier le modèle des couleurs du bureau, choisissez Configuration+KDE+Apparence (LookNFeel)→Couleurs depuis le menu principal. Dans la liste Modèles de couleurs qui affiche les modèles prédéfinis, sélectionnez celui que vous désirez puis cliquez sur Appliquer.

Il est possible de créer un modèle de couleurs personnel en cliquant sur l'élément dont vous voulez changer la couleur (par exemple, sur Fenêtre Active pour changer les couleurs de la fenêtre active) ou en le sélectionnant dans le menu déroulant Couleur des widgets. Une fois l'élément (*widget*) sélectionné, cliquer sur la barre de couleur ouvrira la boîte de dialogue de sélection des couleurs, dans laquelle il suffit de sélectionner la couleur puis de cliquer sur OK afin d'appliquer cette couleur à l'élément choisi.

Cliquer sur Enregistrer le modèle... permet de sauvegarder le modèle pour une réutilisation ultérieure ; le nom du modèle vous sera demandé. Une fois celui-ci rempli, il suffit de cliquer sur OK. Cliquer sur Supprimer le modèle détruit le modèle de couleurs sélectionné.



Aucune confirmation n'est nécessaire pour détruire un modèle de couleurs, aussi n'utilisez le bouton Supprimer le modèle qu'avec précaution.

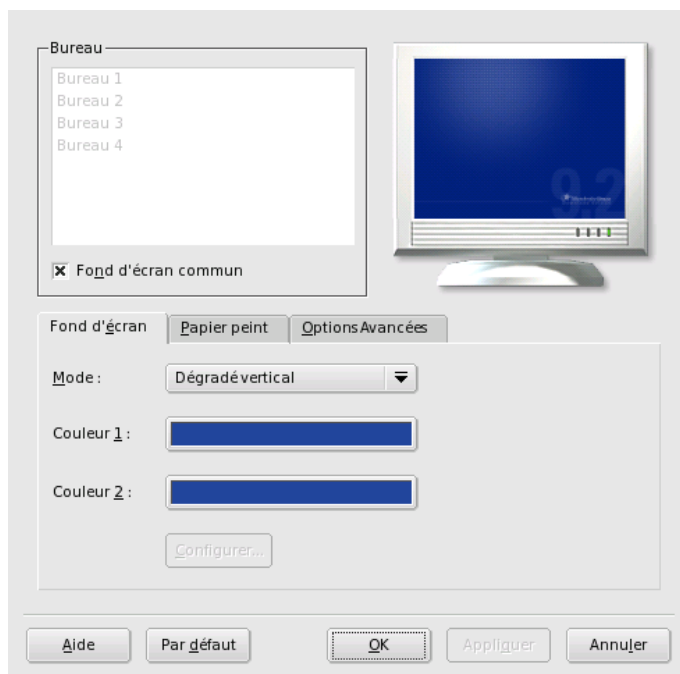


Figure 7-4. Changer le fond d'écran de KDE

Pour modifier le fond d'écran du bureau, choisissez Configuration+KDE+Apparence (LookNFeel)→Fond d'écran depuis le menu principal . L'onglet Fond d'écran permet de changer la couleur de fond d'écran : la liste déroulante Mode permet de sélectionner parmi diverses propositions des couleurs, de la simple couleur unie (fond peint d'une seule couleur) à divers types de dégradés de couleurs (Dégradé vertical, par exemple).

L'onglet Papier peint permet d'utiliser une image comme fond d'écran : le menu déroulant Mode permet de spécifier si l'image doit être agrandie, changée d'échelle, centrée, etc. La liste déroulante Papier peint permet de sélectionner l'une des images de fond d'écran prédéfinie ; il suffit de cliquer sur le bouton Parcourir pour sélectionner une image de votre cru via la boîte de dialogue de sélection de fichiers de KDE.

Enfin, l'onglet Avancé donne accès aux fonctionnalités avancées telles que l'activation de la transparence, la taille de la mémoire cache réservée aux images, etc.



Tous les paramétrages de fond d'écran de bureau peuvent s'appliquer uniquement au bureau courant. Pour ce faire, décochez la case à cocher Fond d'écran commun à tous les bureaux et sélectionnez le bureau auquel appliquer les changements. Toutefois, cette option nécessite plus de mémoire.

7.2.2. Gérer les icônes du bureau

Ajouter des icônes. Cliquer avec le bouton droit de la souris sur le fond du bureau et choisissez Créer un nouveau... Dans le sous-menu, choisissez le type d'objet à créer sur le bureau :

- Dossier... crée un nouveau dossier sur le bureau où il est possible de stocker des fichiers.
- Lien vers une application... crée un « lanceur » d'application. Lorsque l'on clique dessus, l'application sera lancée comme si elle l'avait été depuis un menu ou la ligne de commande. Cette fonctionnalité est très pratique pour créer des raccourcis rapides vers les applications les plus utilisées.
- Lien vers une URL... crée une icône qui donne directement accès à l'URL (généralement une page ou un site Web). Cette fonctionnalité est très pratique pour créer des raccourcis rapides vers vos sites favoris sur votre bureau.



La liste ci-dessus **n'est pas** exhaustive. En fait, les différentes possibilités offertes par ce menu dépendent des logiciels installés sur votre système.

Veuillez garder à l'esprit que les formulaires qu'il faut remplir afin d'ajouter une application varient selon le type d'objet à créer. Leurs options sont cependant fort simples.

Modifier les icônes. Cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'icône que l'on désire modifier et sélectionner Propriétés dans le menu déroulant qui apparaît. Une boîte de dialogue s'ouvre alors et permet de modifier le titre (la chaîne de caractères affichée sous l'icône), l'image de l'icône, et d'autres propriétés qui dépendent du type de l'objet (dossier, application, URL, etc.). Une fois que les différentes modifications désirées ont été effectuées, il suffit de cliquer sur OK afin de les appliquer.

Enlever des icônes. Pour enlever une icône, il suffit de cliquer avec le bouton droit de la souris sur celle-ci, puis de sélectionner l'item Supprimer pour l'effacer définitivement ou Mettre à la corbeille pour la déplacer dans la poubelle (d'où elle pourra être restaurée plus tard en cas de regrets). Dans tous les cas, l'action ne sera effectuée qu'une fois confirmée.

7.3. Système d'aide de KDE

Vous pouvez consulter toute la documentation de KDE et d'autres sources d'information sur le système grâce au centre d'aide de KDE. Vous pouvez afficher le système d'aide en ouvrant le menu principal : Documentation→Aide.

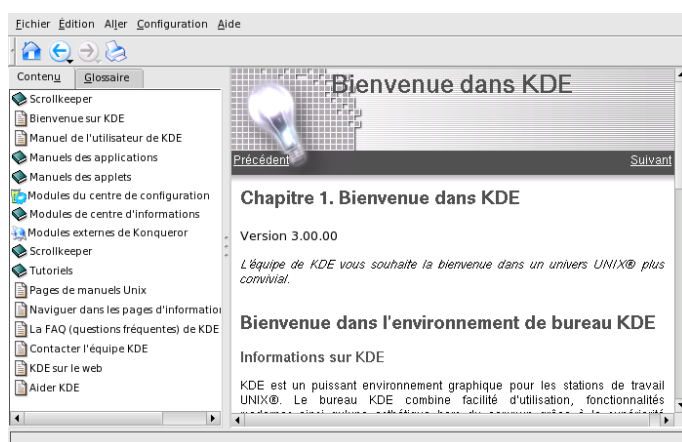


Figure 7-5. Fenêtre principale du Centre d'aide de KDE

Le *Centre de Contrôle de KDE* est le système d'aide intégré de KDE. Il peut afficher les pages d'aide au format HTML, les pages du manuel *UNIX*, les pages au format Info et les catalogues Scrollkeeper². Il est organisé comme une « page Web » de deux cadres, celle de gauche contenant la liste des catégories représentées sous forme d'un arbre, celle de droite affichant le contenu de la catégorie actuellement sélectionnée.

Les boutons de navigation sont semblables à ceux du navigateur *Konqueror*



Début. Retourne à la page d'accueil du centre d'aide, soit la page d'index. Raccourci clavier : **Ctrl-Home**.



Précédent. « Retourne en arrière » à l'article de l'aide précédemment affiché. Raccourci clavier : **Alt-Flèche_gauche**.



Suivant. Va « vers l'avant » dans l'historique de sites et de sujets du centre d'aide. Raccourci clavier : **Alt-Flèche_droite**.



Imprimer. Imprime l'article de l'aide actuellement affiché. Raccourci clavier : **Ctrl-P**

2. Scrollkeeper est un Projet libre de Catalogue de Documentations (<http://scrollkeeper.sourceforge.net>)



Vous devriez aussi consulter le site Web de KDE (<http://kde.org/documentation/>) où vous pourrez trouver une somme importante de documents pour vous aider à découvrir et maîtriser l'environnement de bureau K.

7.4. Sessions KDE

KDE et ses applications prennent en charge les sessions. Cette très agréable fonctionnalité permet au système de restaurer toutes les applications qui étaient en fonction lorsqu'un utilisateur donné s'est déconnecté de l'environnement graphique.



Gardez à l'esprit que les applications non spécifiques à *KDE*, et même quelques applications *KDE* ont une prise en charge des sessions limitée. Aussi, le degré de recouvrement de session dépend du programmeur, allant de la simple réouverture d'une application, jusqu'à la réouverture de l'application ainsi que des fichiers ouverts à l'intérieur de cette application.

Par défaut, *KDE* sauvegarde automatiquement les sessions lorsque vous vous déconnectez de l'environnement graphique. Pour changer ce comportement, ouvrez le Gestionnaire de session (Configuration+KDE+Composants→Gestionnaire de session depuis le menu principal.), faites vos choix et cliquez sur Appliquer. les changements seront effectifs la prochaine fois que vous vous connecterez sous *KDE*.

Chapitre 8. Utiliser GNOME

Ce chapitre est dédié à *GNOME*, un autre environnement graphique de choix. Bien que ses fonctionnalités ressemblent beaucoup à celles de *KDE*, l'interface utilisateur diffère quelque peu. *GNOME* et *KDE* proposent essentiellement les mêmes fonctionnalités (même si ces deux environnements graphiques possèdent des fans incontestés qui pourraient affirmer le contraire). De plus, vous pouvez utiliser les applications de *GNOME* dans *KDE* et vice versa. Commençons par examiner le bureau.


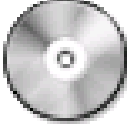


8.1. Un regard rapide sur GNOME

Lorsque vous choisissez une session *GNOME*, un bureau similaire à celui-ci (figure 8-1) s'affiche.



Figure 8-1. Bureau GNOME

Le bureau lui-même est la surface sur laquelle reposent les icônes (dans le coin supérieur gauche). Voyons leur usage dans le tableau ci-dessous.

| Icône | Usage |
|---|--|
|  | Dossier personnel de pierre. Ouvre le gestionnaire de fichiers <i>Nautilus</i> sur votre répertoire personnel (/home/reine). |
|  | CD-ROM. Lance <i>Nautilus</i> et affiche le contenu du CD-ROM si celui-ci contient des données. |
|  | floppy (disquette). Lance <i>Nautilus</i> et affiche le contenu de la disquette, si le lecteur en contient une. |
|  | Bienvenue. Affiche la page d'accueil qui contient des liens vers des sites Mandrake Linux , la documentation, et le <i>Centre de contrôle Mandrake</i> . |


| Icône | Usage |
|---|--|
|  | Corbeille. Contient les fichiers qui ont été jetés à la corbeille. Notez que la corbeille ne contient que les fichiers effacés avec <i>Nautilus</i> . Si vous effacez des fichiers depuis la ligne de commande (comme <i>GNOME terminal</i>), ces fichiers auront été effacés définitivement, et ne seront pas disponibles dans la corbeille. |

Tableau 8-1. Les icônes du bureau de GNOME

Les icônes du bureau sont toutes reliées à différents types de fichiers, répertoires, sites Web ou applications. Voici les actions qui seront lancées selon l’objet cliqué.

- Si l’objet est un programme, ce programme sera exécuté.
- Si c’est un fichier de données, le programme approprié chargera ce fichier. Si aucun programme n’est associé à ce type de fichier, on vous demandera de choisir le logiciel à utiliser.
- Si l’objet est un répertoire, le gestionnaire de fichiers affichera le contenu de ce répertoire.
- Si c’est une adresse Web, *GNOME* démarrera alors *Mozilla* (le navigateur par défaut).

Vous pouvez aussi faire un clic droit sur ces icônes pour afficher un menu contextuel qui vous proposera une liste d’actions possibles. Ce menu contient des options telles que Ouvrir, Ouvrir avec, Renommer et Propriétés (cette dernière permet aussi de changer certaines propriétés de cette icône).

8.1.1. Le tableau de bord GNOME

Au bas du bureau se trouve le tableau de bord abritant quelques composants par défaut.







| Objet | Usage |
|---|--|
|  | Le Menu principal <i>GNOME</i> contient toutes vos applications, des éditeurs de texte aux outils de configuration, en passant par les logiciels de bureautique (et les jeux aussi !). |
|  | L’icône Aide permet d’accéder à de l’information générale concernant GNOME. |
|  | Le navigateur Web <i>Galeon</i> est l’un des plus rapides et des plus complets. Il est basé sur le moteur de d’affichage de <i>Mozilla</i> . |
|  | Le <i>Centre de contrôle Mandrake</i> permet de configurer facilement tout aspect de votre système Mandrake Linux . |
|  | Cette icône lancera le <i>GNOME terminal</i> . Pour apprendre à vous en servir, consultez . |
|  | La suite <i>Evolution</i> est composée d’un client de courrier électronique, d’un outil de gestion de contacts, et peut aussi gérer les rendez-vous et les tâches. |
| 16:08 | Une horloge que vous pouvez personnaliser par un clic droit. Un calendrier apparaîtra en cliquant sur l’icône. |

Tableau 8-2. Pictogrammes du tableau de bord GNOME

À gauche de l’horloge se trouve le Sélecteur d’espace de travail (*Sélecteur d’espace de travail*, page 67). À sa droite vous trouverez le Contrôleur de volume. Le dernier icône permet de cacher ou montrer les applications ouvertes sur le bureau virtuel actuel.



Figure 8-2. Liste des fenêtres GNOME

Dans notre exemple nous voyons de gauche à droite : *GNOME terminal* et *Le GIMP*, un puissant logiciel de retouche d’images. À l’extrême droite sont représentés les quatre espaces de travail. Comme vous le constatez,

le premier sur la gauche apparaît en bleu, c'est l'espace « actif », celui sur lequel vous travaillez en ce moment. Nous aborderons les espaces de travail dans *Sélecteur d'espace de travail*, page 67.

8.1.2. Menus du bureau

Enfin, voici un menu « caché » qui peut s'avérer très utile : le menu de Fond d'écran de bureau. En faisant un clic droit n'importe où sur le bureau (où il n'y a ni icônes, tableau de bord ou fenêtres d'applications, soit rien), vous aurez accès aux disques de CD-ROM et de lecteur de disquette, ainsi qu'à d'autres disques amovibles. Vous pouvez aussi Ouvrir une nouvelle fenêtre (*Nautilus*), Créer un dossier (ce qui crée un nouveau répertoire sur le bureau), Ouvrir un terminal (*Le tableau de bord GNOME*, page 64, voir la description de *GNOME terminal*). Il permet également de changer l'image de fond d'écran, placer de nouvelles icônes sur le bureau, et plus encore.

8.2. Personnaliser GNOME

8.2.1. Configurer le bureau

Maintenant que vous êtes un peu plus à l'aise avec *GNOME*, vous voudrez sans doute lui donner une apparence plus personnelle, supprimer certaines icônes, en ajouter d'autres, changer le fond d'écran, etc. Commençons par ajouter une icône faisant office de raccourci vers un répertoire.

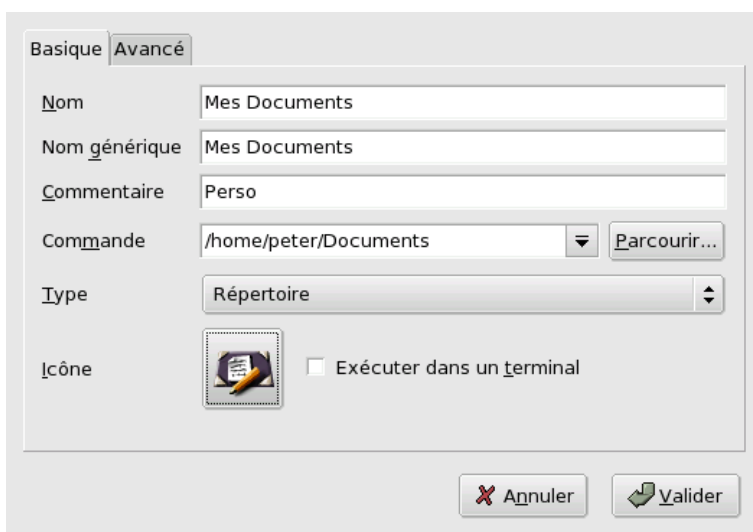


Figure 8-3. Ajouter une icône de lancement au bureau

Pour ajouter ce lanceur au bureau, utilisez le menu Fond d'écran, en faisant un clic droit sur le fond d'écran puis en choisissant l'option Créer un lanceur. Une fenêtre apparaîtra dans laquelle vous devrez remplir les champs adéquats. Pour un répertoire, comme dans notre exemple, assurez-vous de sélectionner le type Répertoire. Choisissez aussi une icône en cliquant sur le bouton Icône.

Le même principe s'applique pour créer un nouveau répertoire :

- faites un clic droit sur le bureau ;
- choisissez Créer un dossier ;
- entrez les informations dans la fenêtre qui apparaît.

8.2.2. Configurer le tableau de bord

Le tableau de bord peut être complètement personnalisé : vous pouvez y rajouter des objets, changer sa taille ou l'apparence des boutons, etc. Pour une description complète de ces options, consultez le manuel en ligne *Working With Panels*, soit « Utiliser les tableaux de bord » (faites un clic droit sur le tableau de bord choisissez l'option Aide).

Voici quelques-unes des opérations les plus utiles :

- pour supprimer un objet du tableau de bord, faites un clic droit sur celui-ci et choisissez Enlever du tableau de bord ;
- pour rajouter une application, faites un clic droit sur le tableau de bord et naviguez dans la section Ajouter au tableau de bord. Cliquez ensuite sur l'application que vous voulez ajouter ;
- pour rajouter une mini-application (*applet*), un bouton de déconnexion ou tout autre objet, procédez comme ci-dessus ;
- pour déplacer un objet, faites le glisser avec le bouton du milieu de la souris ;
- pour déplacer tout le tableau de bord d'un autre côté de l'écran, faites le glisser avec le bouton gauche.

Pour personnaliser votre tableau de bord, faites un clic droit sur ce dernier et choisissez Propriétés¹. Cette fenêtre apparaîtra :

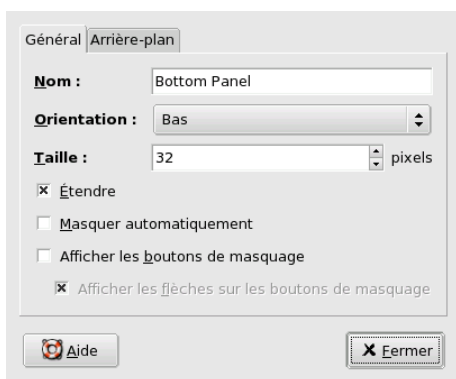


Figure 8-4. Propriétés du tableau de bord

Vous pourrez alors choisir la position et la taille du tableau de bord, activer les options Masquage automatique et Afficher les boutons de masquage, ainsi que rajouter des flèches sur les boutons de masquage. Ces dernières permettent de cacher le tableau de bord d'un côté ou de l'autre de l'écran par rétraction. L'onglet Arrière-plan permet de choisir un autre type de fond d'écran, en choisissant une autre couleur ou une image.

8.2.2.1. Autres boutons et mini-applications utiles

Dans le tableau ci-dessous, nous listons quelques-uns des boutons et mini-applications les plus intéressants que vous pourrez placer sur le tableau de bord *GNOME*. Vous pourrez facilement les rajouter ou les enlever à souhait, tel qu'expliqué dans la section *Configurer le tableau de bord*, page 65.



Le bouton de Déconnexion permet de mettre fin à votre session, que ce soit parce que vous avez fini votre journée de travail, que vous souhaitiez laisser la place à quelqu'un d'autre, etc. Si vous cliquez dessus, un écran de confirmation apparaîtra, et vous aurez la possibilité de sauvegarder la session en cours. Cette option permet de sauvegarder l'état actuel de la session (la liste des applications en cours et leur état) de

1. Il peut s'avérer difficile de cliquer sur la barre si la Liste des fenêtres prend toute la place... Il suffit alors de cliquer sur le bord de la Liste des fenêtres et de la faire glisser vers la droite. Si vous n'y arrivez pas, vous devrez « déverrouiller » la Liste des fenêtres. Faites un clic droit sur la Liste des fenêtres et sélectionnez l'option Déverrouiller.

sorte qu'à la prochaine connexion, vous retrouviez la même session. Après avoir cliqué sur OK, *GNOME* fermera toutes vos applications et l'écran de connexion apparaîtra.



Vous pouvez verrouiller l'écran avec ce bouton. Pour le déverrouiller, vous devez entrer votre mot de passe. Cela écarte la déplaisante surprise de voir quelqu'un d'autre en train de lire votre courrier ou modifier la configuration de votre machine lorsque vous êtes absent.



Le *Sélecteur d'agencement clavier* permet de changer la configuration du clavier utilisé, et prend en charge de nombreuses langues, de l'allemand au yougoslave. Si vous êtes trilingue, vous pouvez facilement sélectionner, par exemple, le français, l'anglais et l'espagnol comme langues principales de clavier. Le drapeau (Québec sur notre exemple) représente la langue que vous utilisez actuellement. Il suffit de cliquer sur l'icône pour changer la configuration du clavier. Pour ajouter ou modifier une langue, faites un clic droit sur l'icône et choisissez Préférences.



Notez que pour l'instant, le sélecteur d'agencement clavier ne fonctionnera correctement que si les langues choisies utilisent le même ensemble de caractères que la langue principale (celui choisi pendant l'installation ou lors de la connexion). Par exemple, si la langue par défaut est l'anglais, vous pourrez utiliser les claviers français ou espagnol, mais pas les russe ou grec puisqu'ils utilisent un autre jeu de caractères. Ainsi, si vous avez besoin de taper en russe, vous devrez sélectionner le clavier russe mais aussi changer la langue par défaut (locale). Vous pouvez faire cela en lançant `localedrake` depuis la ligne de commande, ou par l'entremise des menus Configuration+Autre→LocaleDrake.



La mini-application Charge moyenne indique l'état de charge de votre processeur. Si vous le voyez augmenter et devenir entièrement bleu, cela peut signifier qu'une application délire...

Pour insérer cette applet, faites un clic droit sur le tableau de bord, et choisissez Ajouter au tableau de bord+Utilitaire→Moniteur système.

8.2.3. Sélecteur d'espace de travail

Il permet de séparer vos tâches de travail comme si vous disposiez de plusieurs bureaux (on les appelle également « bureaux virtuels », voir *Bureaux virtuels*, page 58). Par exemple, vous pouvez placer toutes les applications Internet sur le premier espace, les programmes de bureautique sur le second, et ainsi de suite. Il y a quatre espaces de travail par défaut, mais vous pouvez en ajouter autant que nécessaire. Il est cependant recommander de ne pas en abuser afin de ne pas utiliser trop de ressources système.

Pour afficher le dialogue de propriétés des espaces de travail, faites un clic droit sur le sélecteur d'espaces de travail, et choisissez Préférences dans le menu qui apparaît.

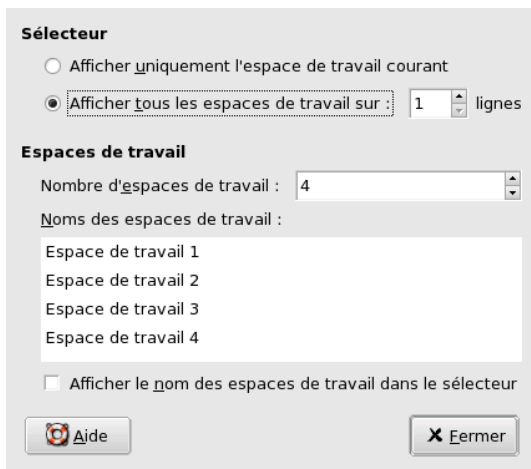


Figure 8-5. Propriétés du sélecteur d'espaces de travail

Les options sont explicites :

- Afficher le nom des espaces de travail dans le sélecteur affichera le nom de l'espace (Bureau N par défaut) que vous pourrez personnaliser en effaçant le nom par défaut.
- Sélectionnez le nombre de lignes et de bureaux désirés.
- Si vous avez des questions, cliquez sur le bouton d'Aide.

8.3. Obtenir de l'aide

Nous vous avons brièvement décrit *GNOME*. Heureusement, *GNOME* est muni d'une documentation utilisateur étendue, incluant le petit manuel *GNOME – Bureau*. Comme nous l'avons mentionné précédemment, vous pouvez accéder à l'aide générale par l'entremise de la bouée de sauvetage située sur le tableau de bord, ou en faisant un clic droit sur le tableau de bord et en choisissant l'entrée Aide.

Le *Navigateur d'aide GNOME* permet de lire la documentation non spécifique à *GNOME*, telle que les Pages de manuel et les Pages d'infos. Le format standard de documentation pour les applications qui utilisent la ligne de commande est celui des pages de manuel. Généralement, elles sont très détaillées et très techniques. Le format de documentation pages d'infos est celui qu'emploient les utilitaires du projet GNU, tels que le très puissant éditeur de texte *Emacs* (voir).

Enfin, si votre ordinateur est connecté à Internet, vous trouverez une vaste gamme de documents au sujet de *GNOME* sur le Web. Tapez l'adresse du site Web de GNOME (<http://www.gnome.org/>) et explorez !

Navigation Web et courrier

Il est très facile d'utiliser Internet avec **Mandrake Linux**. Et puisque plusieurs clients de messagerie et navigateurs sont disponibles, vous pouvez choisir celui qui vous convient le mieux.

En ce qui concerne la messagerie et la navigation Web, nous parlerons de *Mozilla* pour plusieurs raisons. Il est facile à utiliser (en fait, une version *Windows* existe donc il est possible que vous l'ayez déjà utilisé ; si vous avez déjà utilisé *netscape*, vous lui trouverez beaucoup de similitudes). Il est également très intégré, ce qui veut dire qu'il comprend plusieurs applications en une. Nonobstant la messagerie (*Envoyer du courrier électronique avec Mozilla*, page 79) et le navigateur (*Naviguer sur Internet avec Mozilla*, page 71), vous pouvez également lire des nouvelles sur des forums et utiliser le client IRC *ChatZilla*. Bref, c'est une puissante et polyvalente suite de logiciels qui vous procure une interface unifiée.

Nous passerons en revue la configuration et l'utilisation de base, puis nous aborderons des fonctions plus avancées de la messagerie et du navigateur, entre autres celle du chiffrement appelée *Enigmail*, disponible pour le client de messagerie.

Chapitre 9. Naviguer sur Internet avec Mozilla

9.1. L'interface de Mozilla

Vous pouvez lancer le *Navigateur Mozilla* en sélectionnant Réseau+WWW→Mozilla (navigateur) depuis le menu principal.

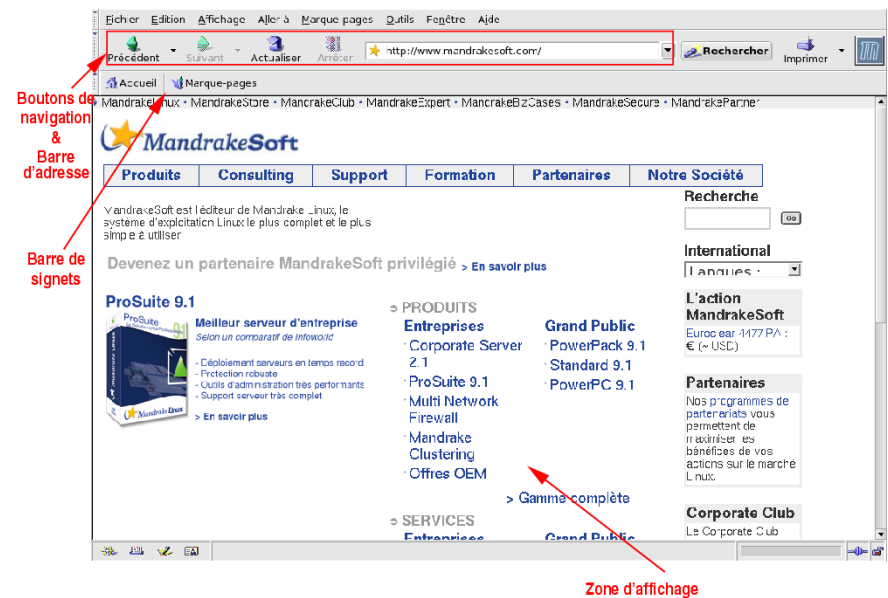




Figure 9-1. L'interface du navigateur Mozilla

La figure 9-1 montre l'interface de *Mozilla*. Voici une liste des éléments qui la composent.

- La zone d'affichage de la page. C'est ici qu'est affiché le contenu des pages Web que vous visitez.
- La barre de marque-pages (ou signets). Elle abrite les boutons qui vous donnent accès à vos sites favoris (voir *Gestion des marque-pages*, page 73).
- Les boutons et la barre de navigation. Les boutons de navigation sont expliqués dans *Naviguer sur Internet*, page 71. C'est dans la barre de navigation que vous entrez l'URL d'un site Internet (ou l'emplacement d'un fichier local, en utilisant `file://` comme partie du protocole de l'URL).

9.2. Naviguer sur Internet

Le tableau qui suit décrit les boutons de navigation les plus utilisés dans un navigateur Web.

| Bouton | Raccourci-clavier | Fonction |
|---|-------------------|--|
|  | Alt-flèche gauche | Précédent. Retourne à la page visitée avant celle en cours. Il peut être pressé plusieurs fois afin de revenir sur plus d'une page, mais beaucoup de pages utilisent la redirection automatique, donc il est possible que ça ne fonctionne pas toujours. En gardant ce bouton appuyé (ou en cliquant sur le petit triangle noir à sa droite), vous afficherez la liste de tous les sites sur lesquels vous pouvez « revenir ». |
|  | Alt-flèche droite | Suivant. Retourne à une page déjà visitée qui suit celle en cours. Les commentaires s'appliquant au bouton Précédent sont également valides pour cette fonction. |



| Bouton | Raccourci-clavier | Fonction |
|---|-------------------|--|
|  | Ctrl-R | Recharger. Actualise la page en cours. Par défaut, la page est recherchée dans la mémoire cache du navigateur (dans un espace de stockage temporaire sur le disque) et transférée depuis là. Pressez la touche Shift tout en cliquant sur le bouton recharger pour télécharger à nouveau la page depuis Internet. |
|  | Échap | Arrêt. Arrête le transfert en cours de l'objet demandé et, par conséquence, arrête la page en cours de chargement. Remarquez l'emploi du mot « objet » au lieu de « page » ; ceci est dû au fait que les pages Web ne sont pas uniquement composées de code HTML, mais aussi d'images ou même d'un tout autre type de média. |

Tableau 9-1. La barre d'outils du navigateur Mozilla

9.3. Utilisation du panneau latéral

Le panneau latéral donne un accès rapide aux sites connexes à celui actuellement affiché, aux moteurs de recherche, à vos marque-pages, à votre historique et même plus si vous le configurez. Vous pouvez l'afficher ou le masquer en sélectionnant Affichage+Barre d'outils→Barre latérale depuis le menu du navigateur ou en utilisant la touche **F9**.

Le panneau latéral est doté d'onglets. Nous verrons ceux par défaut, et vous pourrez étudier librement la configuration des onglets en sélectionnant Onglets→Personnaliser Mon panneau latéral.

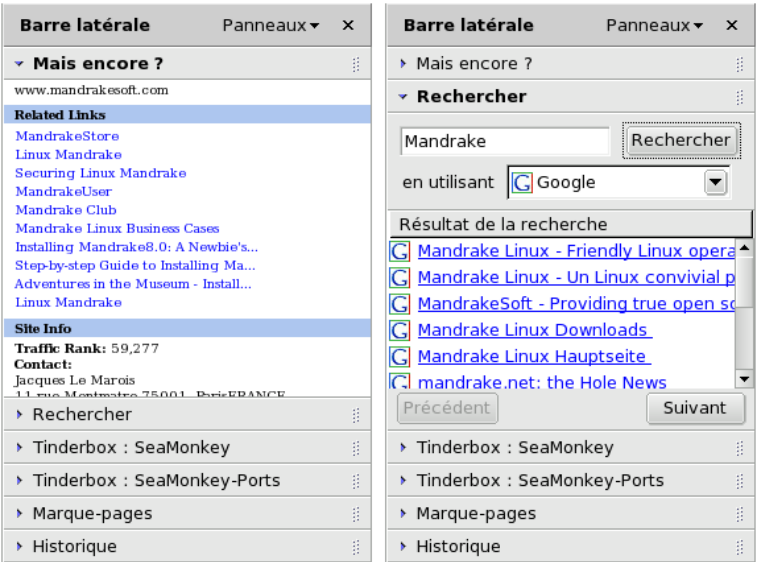


Figure 9-2. Que sont les onglets Connexe et Recherche ?

Qu'est-ce que l'onglet Connexe. Sous les Liens Connexes se trouve une liste de site liés d'une manière ou d'une autre (par exemple : même sujet, même mots clés, etc.) à celui actuellement affiché. Cliquez sur le lien qui vous intéresse et le site lié sera affiché dans la zone d'affichage de *Mozilla*. La liste des sites connexes sera automatiquement mise à jour pour refléter le nouveau site que vous visitez.

Recherche. Entrez le texte à rechercher et cliquez sur le bouton Recherche pour exécuter la recherche en utilisant le moteur de recherche sélectionné dans la liste déroulante Utilisation de¹. L'onglet Résultats de la recherche affiche les liens des sites correspondant à vos critères de recherche. Seulement un nombre limité de résultats de recherche sont affichés en même temps. En utilisant les boutons Précédent et Suivant, vous pouvez accéder à plus de résultats pour la même recherche.

1. Le moteur de recherche par défaut (Google dans notre exemple) et d'autres options de recherche peuvent être modifiés à travers le menu menu Édition→Préférences. Aller dans la sous-section Recherche sur Internet de la section Navigateur.

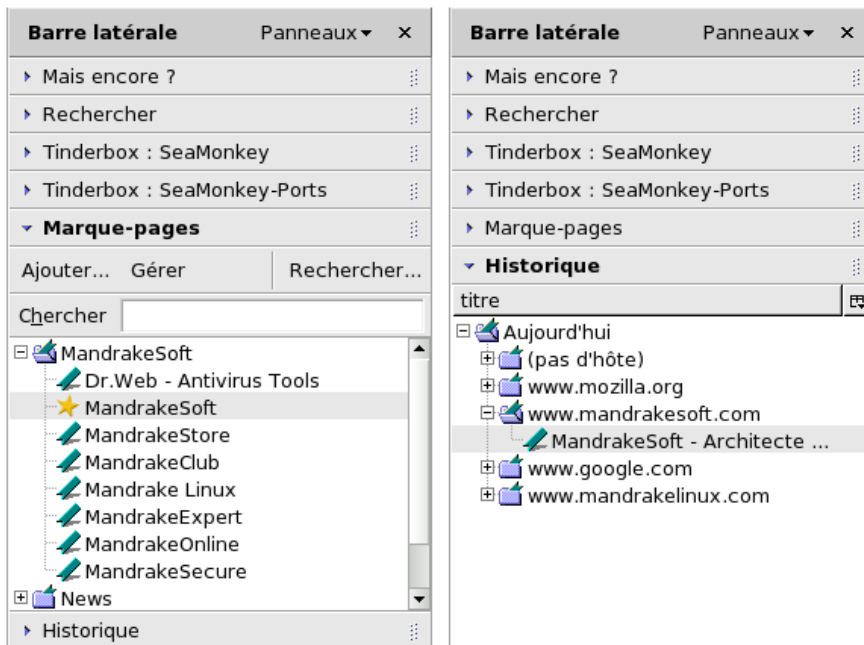


Figure 9-3. Les onglets Marque-pages et Historique

Les Marque-pages. Tous vos marque-pages peuvent être accessibles depuis le panneau latéral. En cliquant sur *Ajouter...*, vous ajouterez un marque-pages pour le site actuellement affiché dans la zone d’affichage. En cliquant sur *Gérer*, vous entrerez dans la fenêtre de gestion des marque-pages (voir *Gestion des marque-pages*, page 73) et en cliquant sur *Recherche...*, vous ouvrirez une fenêtre pour rechercher les marque-pages en fonction du nom, de l’adresse, de la description ou d’un mot clé.

Historique. *Mozilla* garde une trace des URL que vous avez visitées il y a N jours, où N est un nombre de jours qui peut être configuré (par défaut, il est réglé à 9 jours) par l’entremise du menu *Préférences*→*Navigateur*→*Historique*. Si vous souhaitez retourner à un site visité, disons il y a une semaine, regardez d’abord dans l’entrée il y a 7 jours, ouvrez-la en cliquant sur le marque-pages plus (+) et cherchez l’URL qui vous intéresse. Cliquez sur l’URL et il sera ouvert dans la zone d’affichage.

9.4. Gestion des marque-pages

Ils sauvegardent les URL de vos sites Web favoris. Ils peuvent être organisés comme vous le désirez : par sujet, par catégorie, etc. Votre système **Mandrake Linux** possède de nombreuses catégories de marque-pages pré-définies, que vous pouvez utiliser comme guide pour organiser les vôtres. En sélectionnant le menu *Marque-pages*→*Gérer les marque-pages*, ou en pressant les touches **Ctrl-B**, vous ouvrirez la fenêtre de gestion des signets montrer dans figure 9-4.

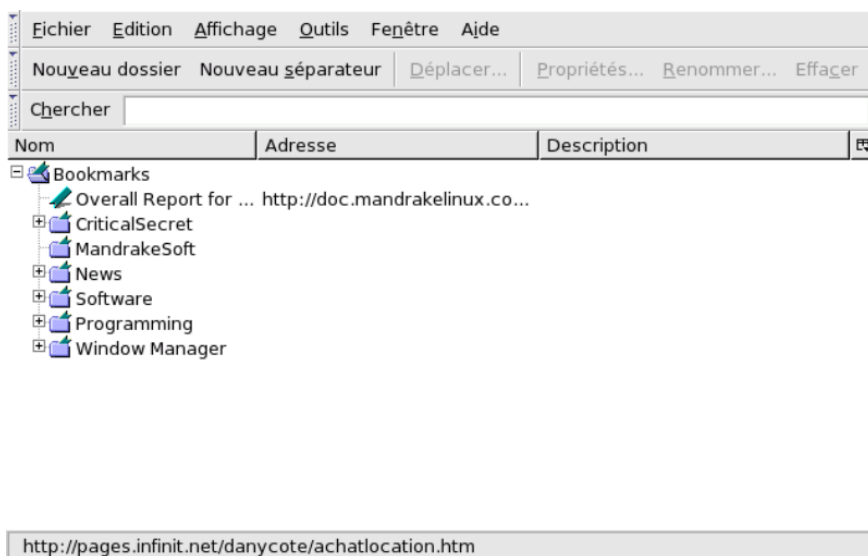


Figure 9-4. La boîte de dialogue de gestion des marque-pages

Les marque-pages sont organisés en arbre, toutes les opérations ayant lieu sur le nœud de l'arbre actuellement choisi. Nouveau dossier créera un nouveau dossier. Utilisez les répertoires pour grouper les marque-pages par sujet, par catégorie, etc. Cliquez sur Nouveau séparateur pour ajouter une ligne séparatrice en dessous du nœud actuel. Cliquez sur Propriétés... pour changer les propriétés actuelles du marque-pages (nom, URL, etc.). L'option Renommer... permet de changer le nom du signet affiché ; Supprimer l'efface.

Les marque-pages peuvent être exportés vers un fichier HTML. Sélectionnez le sous-menu Outils→Exporter les marque-pages, entrez le nom du fichier (bookmarks.html par défaut) du fichier des marque-pages à exporter et cliquez sur le bouton Sauvegarder.

Les marque-pages peuvent aussi être importés depuis un fichier HTML. Sélectionnez le sous-menu Outils→Importer des marque-pages, entrez le nom du fichier des marque-pages à importer et cliquez sur le bouton Ouvrir.

9.5. Onglet de navigation

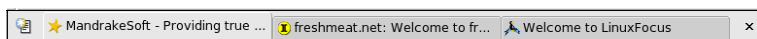


Figure 9-5. Onglet de navigation de Mozilla

Mozilla vous permet de naviguer sur plusieurs pages Web en même temps, en utilisant une caractéristique vraiment sympathique appelée Onglet de Navigation. Au lieu d'ouvrir une nouvelle fenêtre à chaque fois que vous souhaitez voir une autre page, sans fermer celle que vous regardez, vous pouvez ouvrir un nouvel onglet.



Cliquez sur ce bouton (à la gauche de la liste d'onglets) pour ouvrir un nouvel onglet ou sélectionnez le sous-menu Fichier+Nouveau→Nouvel onglet, ou cliquez les touches **Ctrl-T**. Vous pouvez maintenant entrer une URL ou sélectionner le marque-pages d'un site pour qu'il s'affiche dans le nouvel onglet.



Utilisez le bouton X au bout à droite de la liste des onglets pour fermer l'onglet actuellement affiché. Cliquez sur le titre de l'onglet pour l'afficher.

9.6. Installation des greffons (plugins)

Les greffons sont de petits programmes qui permettent à votre navigateur de manipuler d'autres formats que l'HTML et d'autres formats graphiques, par exemple les animations, les adresses lues en transit (*streaming*

audio), les applets Java, etc. Les greffons de *Mozilla* sont stockés dans le répertoire `/usr/lib/mozilla/plugins` et l'installation de greffons requiert les privilèges de root.

Nous verrons comment installer les greffons Java, Flash et Real. Si vous possédez une Mandrake Linux - Édition PowerPack, l'installation est grandement simplifiée et tous les paquetages se trouvent sur les CD.



Si vous avez un identifiant et un mot de passe du **MandrakeClub**, vous pouvez installer des versions plus à jour des logiciels susmentionnés.

9.6.1. Java

Installez le paquetage RPM `jre`. Voir le chapitre *RpmDrake : gestion des paquetages*, page 213 pour toutes informations sur l'installation de paquetages RPM.

Vous pouvez obtenir le greffon Java sur le site Web de Java (<http://java.sun.com/products/plugin/>). Suivez les liens vers J2SE (Java 2, Standard Edition) et téléchargez JRE pour Linux. Suivez les instructions du fichier README inclus dans le fichier *tarball* téléchargé (dans ce cas, une archive compressée dont le nom finit en `.tar.gz`) pour compléter l'installation du greffon.

9.6.2. Flash

Installez le paquetage RPM `FlashPlayer`. Voir *RpmDrake : gestion des paquetages*, page 213 pour toutes informations sur l'installation de paquetages RPM.

Vous pouvez obtenir le greffon Flash sur le site Web de Macromedia (<http://www.macromedia.com>). Suivez le lien vers Macromedia Flash Player et cliquez sur « Download Now » pour télécharger un fichier de type `tar.gz` pour *Linux*. Décompressez le fichier `tar.gz` dans un dossier temporaire et suivez les instructions pour compléter l'installation du greffon. Testez le greffon en ouvrant l'URL du site Web Flash (<http://www.flash.com>) dans le navigateur.

9.6.3. Real

Installez le paquetage RPM `RealPlayer`.

Vous pouvez obtenir le greffon Real sur Real.com (<http://forms.real.com/real/player/unix/unix.html?src=rbpform>). Au moment de mettre sous presse, la dernière version de Real Player disponible pour *GNU/Linux* était la version 9. Remplissez le formulaire et sélectionnez Linux 2.x (libc6 i386) RPM. Cliquez ensuite sur Download User Supported Player pour télécharger le fichier `rpm`.

Il suffit alors de suivre les instructions sur le site et d'installer le paquetage (voir *RpmDrake : gestion des paquetages*, page 213).

9.7. Gestion des mots de passe

En naviguant sur le Web, vous aurez parfois besoin de fournir un identifiant (*login*) et un mot de passe pour accéder à certaines pages : intranet, messagerie, banque en ligne, etc. *Mozilla* peut se rappeler de vos identifiants et mots de passe afin que vous n'ayez pas à les taper à chaque fois.



Même si *Mozilla* enregistre les mots de passe de manière sécurisée, vous pouvez trouver cela imprudent. Si vous pensez que cela n'est pas sûr ou si vous avez peur que d'autres personnes utilisent votre ordinateur, n'utilisez pas cette fonctionnalité pour les comptes sensibles (comme l'accès à votre banque en ligne).

Entrez le nom et le mot de passe pour "Restricted Access" à doc.mandrake-linux.com

Utilisateur :

votre_nom_utilisateur_pour_ce_site

Mot de passe :

☐ Utiliser le gestionnaire de mots de passe pour garder ces valeurs.

OK Annuler

Figure 9-6. Entrer l'identifiant et le mot de passe

À chaque fois que vous accédez à une page Web protégée, un dialogue apparaît (figure 9-6). En cochant la case Utiliser le gestionnaire de mots de passe pour garder ces valeurs, *Mozilla* se rappellera du couple identifiant/mot de passe pour cette page. La prochaine fois que vous y reviendrez, la même fenêtre apparaîtra, mais les champs seront déjà remplis.

La figure 9-7 montre la sous-section Mots de passe de la section Confidentialité et Sécurité des préférences de votre navigateur.

Catégorie

- Apparence
- Navigation
 - Historique
 - Langues
 - Applications
 - Nav. assistée
 - Recherche sur Inte...
 - Onglets
 - Téléchargement
- Composeur
- Courrier et Forums de...
- Confidentialité et Séc...
 - Cookies
 - Images
 - Fenêtres popup
 - Formulaires
 - Mots de passe
 - Mot de passe princ...
 - SSL
 - Certificats
 - Validation
- Avancées
 - Hors ligne et espace ...

Mots de passe

Gestionnaire de mots de passe

Le gestionnaire de mots de passe stocke vos noms de connexion et mots de passe pour les sites qui en demandent et les saisie automatiquement quand vous vous connectez à ces sites.

☒ Se rappeler des mots de passe pour les sites qui en demandent.

Voir la liste des mots de passe stockés...

Chiffrement

Les données sensibles qui sont stockées sur votre disque dur peuvent être chiffrées afin de les protéger d'un intrus. Un mot de passe est utilisé pour accéder à ces données.

☒ Utiliser le chiffrement pour stocker les données sensibles.

OK Annuler Aide

Figure 9-7. Préférences pour les mots de passe

Assurez-vous que la case Utiliser le chiffrement pour stocker les données sensibles est cochée pour augmenter la sécurité.

En cliquant sur Voir la liste des mots de passe stockés, vous pourrez gérer les mots de passe déjà enregistrés.

Mots de passe enregistrés Mots de passe jamais enregistrés

Le gestionnaire de mots de passe a enregistré les informations de connexion pour les sites suivants :

| Site | Nom d'utilisateur |
|----------------------|-------------------|
| doc.mandrakelinux... | people |

Effacer Tout effacer

Fermer Aide

Figure 9-8. Gérer les mots de passe

Vous pouvez aussi choisir de ne jamais enregistrer de mots de passe pour un site particulier. L'onglet Mots de passe jamais enregistrés du dialogue permet alors de supprimer des sites de cette liste noire afin de pouvoir enregistrer à nouveau des mots de passe pour ces sites.

La figure suivante montre la sous-section Mot de passe principal de la section Confidentialité et Sécurité.

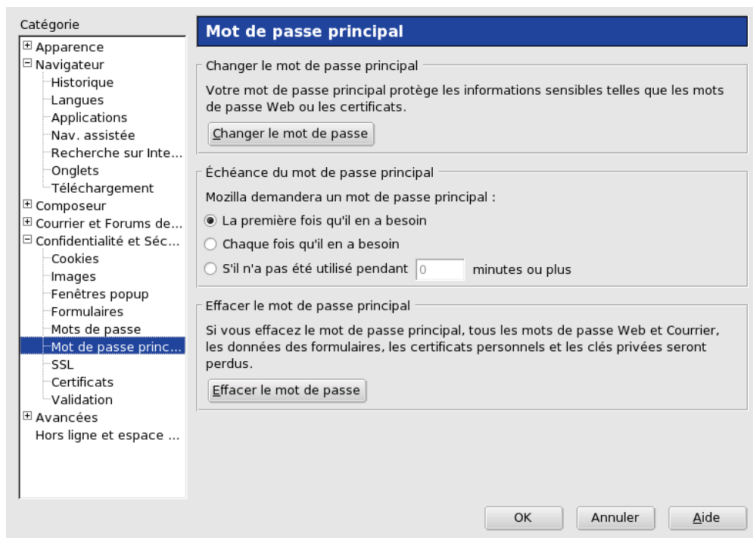


Figure 9-9. Préférences pour les mots de passe maître

Vous pouvez cliquer sur **Changer le mot de passe** pour effacer tous les mots de passe, données de formulaire et certificats enregistrés, ou sur le bouton **Effacer le mot de passe** pour changer de mot de passe principal.

Ce mot de passe maître est utilisé pour crypter toutes les informations confidentielles que *Mozilla* enregistre sur votre disque. Ce mot de passe devra être de bonne qualité pour protéger efficacement vos données et accès.

Chapitre 10. Envoyer du courrier électronique avec Mozilla

Beaucoup de clients graphiques de courrier électronique existent sous *GNU/Linux* : *Mozilla Messenger*, *KMail*, *Evolution*, etc. Cette partie traitera de la configuration et de l'utilisation de *Mozilla Messenger* pour composer, lire et organiser vos messages.



Au moment de mettre sous presse, il s'avère que la version de *Mozilla* n'a pas encore été traduite en français. Malheureusement, vous pourrez remarquer que certaines références utilisées dans ce document sont en anglais.

10.1. Démarrage de Mozilla Messenger

Pour lancer *Mozilla Messenger*, vous avez les options suivantes¹ :

- Sélectionnez Réseau+Courrier→Mozilla (courrier électronique) depuis le menu principal.
- Sélectionnez Fenêtre→Courrier depuis le menu de la fenêtre du navigateur *Mozilla* (ou tapez **Ctrl-2**) pour le lancer. Vous pouvez aussi cliquer sur un bouton, tel qu'illustré dans figure 10-1.



Figure 10-1. Démarrage de Mozilla Messenger à partir de la barre d'outils, en bas à gauche

1. Vous pouvez aussi taper `mozilla -mail` dans la fenêtre d'un terminal.

10.2. Configuration de Mozilla Messenger

10.2.1. Type de compte

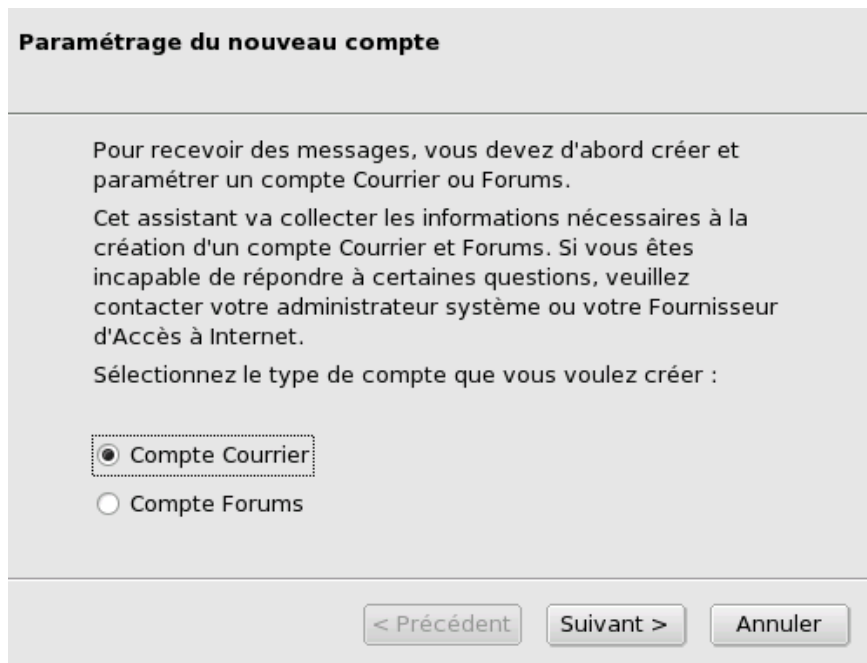


Figure 10-2. Création d'un compte de courrier électronique

Lorsque vous lancerez *Mozilla Messenger* pour la première fois, la fenêtre de l'Assistant de création de compte s'affichera et vous guidera à travers le processus de configuration (figure 10-2). Sélectionnez l'option Compte Courrier et cliquez sur Suivant > pour continuer.

Si vous souhaitez changer quelques paramètres durant le processus de configuration, cliquez simplement sur < Retour, faites vos modifications et cliquez sur Suivant > pour passer à la prochaine étape.

10.2.2. Identité du compte



Identité

Chaque compte peut avoir sa propre identité. Il contient des informations vous identifiant lorsque vous envoyez un message.

Entrez le nom que vous souhaitez voir dans le champ « De : » pour les messages que vous envoyez (par exemple, « Jules César »).

Votre nom :

Entrez votre adresse. Cette adresse sera utilisée par ceux qui voudront vous envoyer un courrier (par exemple, « utilisateur@exemple.fr »).

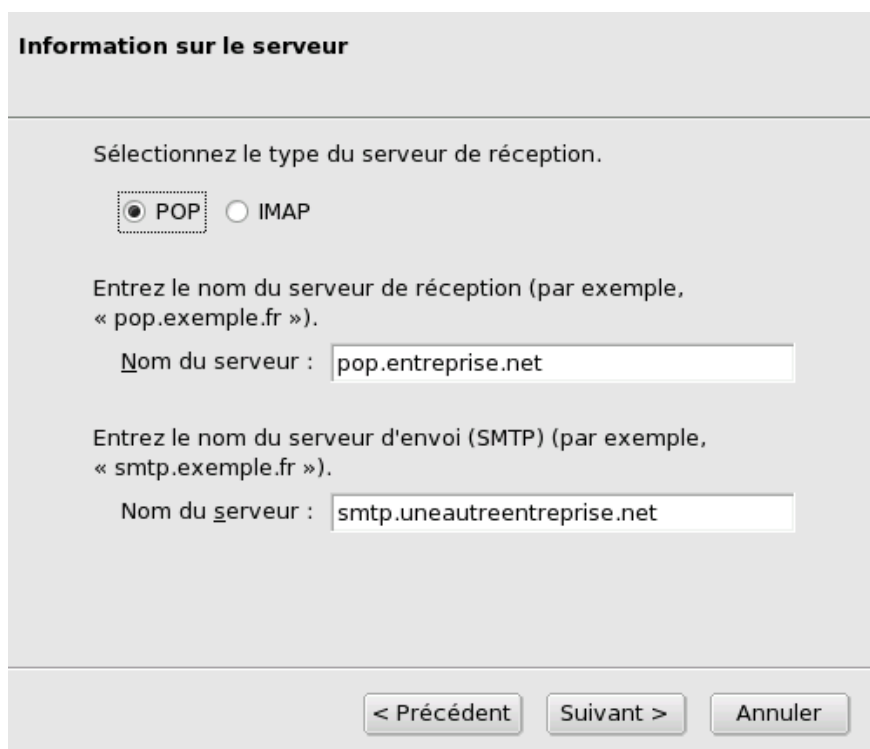
Adresse de courrier :

< Précédent Suivant > Annuler

Figure 10-3. Configuration de l'identité du compte

Ensuite, vous devez renseigner *Mozilla* à votre sujet en tapant votre nom dans le champ Votre nom : (en fait, vous pouvez entrer ce que vous voulez) et l'Adresse de courrier : (figure 10-3).

10.2.3. Serveurs de courrier



Information sur le serveur

Sélectionnez le type du serveur de réception.

☒ POP ☐ IMAP

Entrez le nom du serveur de réception (par exemple, « pop.exemple.fr »).

Nom du serveur :

Entrez le nom du serveur d'envoi (SMTP) (par exemple, « smtp.exemple.fr »).

Nom du serveur :

< Précédent Suivant > Annuler

Figure 10-4. Configuration des serveurs de messagerie

Pour recevoir et envoyer un message, *Mozilla* doit connaître vos serveurs de messagerie. Le protocole SMTP permet d'envoyer des messages tandis que les protocoles POP3 (*Post Office Protocol V3*) et IMAP (*Internet Message Access Protocol*) sont les plus utilisés pour recevoir des messages. Nous configurerons un compte POP3 dans notre exemple puisque c'est le plus fréquemment utiliser. Aussi, sélectionnez l'option POP et remplissez les deux champs Nom du serveur (serveur de réception et serveur d'envoi, respectivement) avec les noms de vos serveurs de messagerie² (figure 10-4).



Vous pouvez entrer l'adresse IP dans les champs serveur, au lieu d'entrer le nom de domaine de vos serveurs de messagerie, si vous le souhaitez.

10.2.4. Nom d'utilisateur du compte

Nom d'utilisateur

Entrez le nom d'utilisateur donné par votre fournisseur de courrier (par exemple, « pmartin »).

Nom d'utilisateur :

< Précédent Suivant > Annuler

Figure 10-5. Configuration du nom d'utilisateur

Dans la plupart des cas, votre nom d'utilisateur est simplement ce qui se trouve avant l'arobase (@) de votre adresse de courrier. Si ce n'est pas votre cas, renseignez-vous auprès de votre FAI ou de votre administrateur système. Remplissez le champ Nom d'utilisateur : (figure 10-5).

2. Votre FAI ou votre administrateur système devrait vous avoir fourni les noms des serveurs de messagerie.

10.2.5. Nom du compte

Nom du compte

Entrez le nom avec lequel vous souhaitez vous référer à ce compte (par exemple « Compte Travail », « Compte personnel » ou « Compte Forums »).

Nom du compte :

< Précédent Suivant > Annuler

Figure 10-6. Configuration du nom du compte

Mozilla Messenger peut gérer plusieurs comptes de messagerie électronique et chacun d'entre eux doit posséder un nom unique. Entrez votre identifiant de compte dans le champ Nom du compte : (figure 10-6) .

10.2.6. Sommaire

Félicitations !

Veuillez vérifier que les informations ci-dessous sont correctes.

Nom du compte : pierre@mandrakesoft.com
 Nom d'utilisateur : pierre
 Adresse : pierre@mandrakesoft.com
 Nom du serveur de réception : pop.entreprise.net
 Type du serveur de réception : POP3
 Nom du serveur d'envoi (SMTP) : smtp.uneautreentreprise.net

☒ Télécharger les messages maintenant

Cliquez sur Terminer pour enregistrer ces paramètres et quitter l'assistant.

< Précédent Terminer Annuler

Figure 10-7. Résumé de la configuration du compte de messagerie

La dernière étape de l'assistant de création de compte est de résumer votre configuration (figure 10-7). Choisissez l'option Télécharger les messages maintenant afin de les obtenir immédiatement après avoir fermé l'assistant. Une fois que vous serez satisfait de vos paramètres, cliquez sur Terminer pour les accepter. *Mozilla Messenger* est maintenant prêt à lire et envoyer vos messages.

10.3. L'interface de Mozilla Messenger

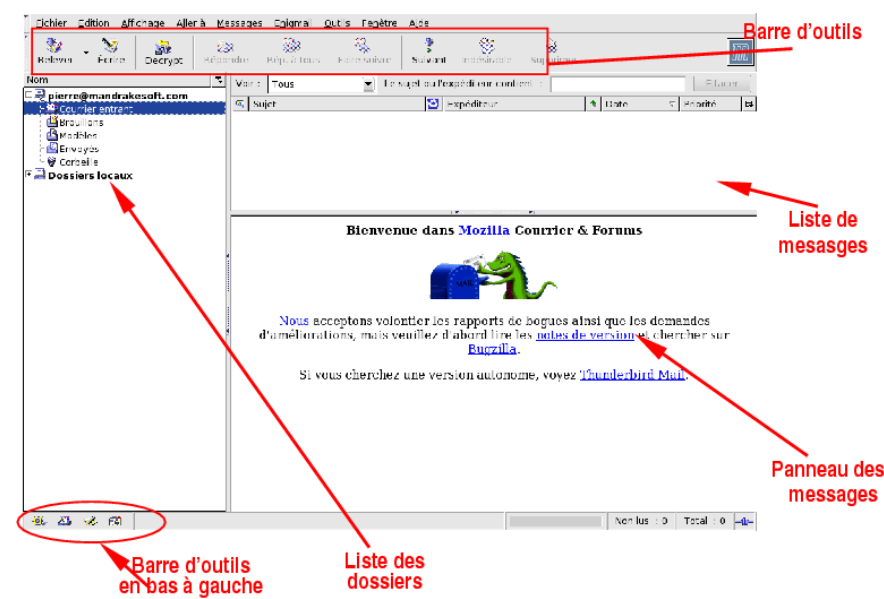


Figure 10-8. Interface du client de courrier

Barre d'outils. Où les boutons associés aux actions principales résident. Voir tableau 10-1.


Liste de messages. Où l'information (sujet, date, expéditeur, etc.) au sujet des messages stockés dans le répertoire couramment sélectionné est affichée.



Panneau des messages. Là où le contenu du message sélectionné s'affiche.

Liste des dossiers. Où tous vos dossiers résident. Les dossiers par défaut sont Boîte de réception (messages entrants), Brouillons, À envoyer (messages non envoyés), Envoyés (messages déjà envoyés) et Corbeille (messages effacés).

Barre d'outils en bas à gauche. Elle contient les boutons pour lancer les applications de la suite *Mozilla* : Navigateur, Courrier, Composeur et Carnet d'adresses.

Le tableau suivant montre et décrit les boutons les plus importants qui sont disponibles dans la barre d'outils de *Mozilla*. Il liste également leur raccourci-clavier respectif et explique leur fonction.

 Tous les boutons peuvent ne pas être disponibles en tout temps. Par exemple, le bouton Répondre ne sera pas actif si aucun message n'est sélectionné dans la liste de messages.

| Bouton | Raccourci-clavier | Fonction |
|---|-------------------|--|
|  | Ctrl-M | Composer un nouveau message. Vous devrez remplir les champs À et Sujet dans la fenêtre de composition de message. |
|  | Ctrl-T | Récupérer les messages pour le compte sélectionné. En appuyant sur les touches Ctrl-Shift-T , vous récupérerez le courrier de tous les comptes définis. |






| Bouton | Raccourci-clavier | Fonction |
|---|---------------------|---|
|  | Ctrl-R | Répondre à l'auteur du message sélectionné. Une fenêtre de composition s'affichera. Quelques champs seront déjà remplis. |
|  | Ctrl-Shift-R | Répondre à l'auteur et à tous les destinataires originaux du message sélectionné. Une fenêtre de composition s'affichera. Quelques champs seront déjà remplis. |
|  | Ctrl-L | Transférer (envoyer à un tiers parti) le message sélectionné. Vous devrez remplir le champ À dans la fenêtre de composition de message. |
|  | | Déplacer le fichier vers un autre dossier. Vous pouvez créer plusieurs dossiers pour mieux gérer vos messages. Plus de renseignements plus loin. |
|  | Suppr | Effacer les messages sélectionnés. Les messages effacés sont déplacés dans le dossier Corbeille. Si vous voulez effacer les messages définitivement, ouvrez le dossier Corbeille, sélectionnez le(s) message(s) et appuyez sur la touche Suppr à nouveau (vous pouvez aussi utiliser le menu Fichier → Vider la corbeille). Veuillez noter qu'il est impossible de récupérer les messages effacés depuis la Corbeille ! Les messages se trouvant dans cette dernière peuvent être récupérés en les déplaçant vers un autre dossier avant de la vider, évidemment. |

Tableau 10-1. Boutons de la barre d'outils de Mozilla Messenger

10.4. Composer un message

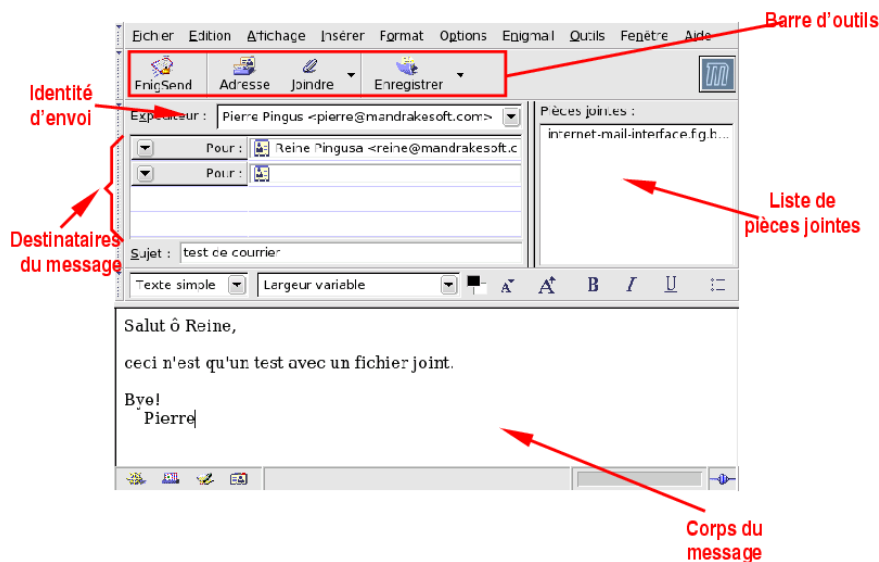


Figure 10-9. La fenêtre de composition de message

Barre d'outils. Là où résident les boutons principaux de composition. Voir tableau 10-2

Liste de pièce jointe. Là où les noms de fichiers joints sont affichés. Si le message ne contient aucune pièce jointe, cet espace sera vide.

Corps du message. La partie de la fenêtre qui contient le contenu de votre message. Juste au-dessus se trouvent les boutons usuels d'un traitement de texte servant à formater du texte (famille de police, taille, alignement de paragraphe).

Destinataires du message. La liste de tous les destinataires à qui un message s'adresse. Les options principales de la liste déroulante située à gauche sont :

- À : le destinataire « principal » à qui s'adresse ce message.
- Cc (copie conforme) : destinataire « secondaire » visible à qui s'adresse ce message. Tous les destinataires sauront à qui ce message a été envoyé.
- Bcc (*Blind Carbon Copy*, soit copie conforme cachée). Ces destinataires sont également « secondaires » mais sont cachés aux autres destinataires de ce message. Aucun destinataire n'aura accès aux adresses des destinataires mis en BCC.

Identité d'envoi. L'identité sous laquelle vous envoyez un message. Si vous avez défini plus d'une identité, choisissez celle que vous voulez utiliser dans la liste déroulante.

Le tableau suivant montre les boutons qui sont les plus utilisés dans la fenêtre de composition de message. Nous vous indiquons également leur raccourci-clavier ainsi que leur fonction.





| Bouton | Raccourci-clavier | Fonction |
|---|--------------------|--|
|  | Ctrl-Entrée | Envoie le message immédiatement (votre connexion réseau doit être active). Une copie de votre message sera conservée dans le dossier Envoyés. En appuyant sur Ctrl-Shift-Entrée , vous placerez le message en attente dans le but de l'envoyer plus tard. Le message sera sauvegardé dans le dossier Messages en attente dans l'arborescence des Dossiers locaux, et il sera envoyé la prochaine fois que vous ferez une requête pour envoyer un courrier. |
|  | | Insère les adresses des destinataires depuis le carnet d'adresses. En cliquant sur ce bouton, vous ouvrirez une fenêtre depuis laquelle vous pourrez ajouter les destinataires depuis le carnet d'adresses de <i>Mozilla</i> . Gardez à l'esprit que lorsque vous tapez le nom d'un destinataire, le carnet d'adresses est parcouru et si une entrée correspond, le nom ou l'adresse de cette personne peut être insérés automatiquement en cliquant sur Entrée . |
|  | | Joindre un fichier au message. Cette fonction est aussi accessible à travers le menu Fichier→ Joindre fichier(s)... Une fenêtre contextuelle standard apparaîtra. Choisissez le fichier que vous voulez joindre et cliquez sur OK. Répétez l'opération si vous voulez envoyer plusieurs fichiers. |
|  | Ctrl-S | Sauvegarde le message en tant que brouillon. Cette fonction est aussi disponible à travers le menu Fichier→ Enregistrer. Le message sera stocké dans le dossier Brouillons. |

Tableau 10-2. Boutons de la barre d'outils de composition de message

Entrez les destinataires dans le message, remplissez le champ Sujet et cliquez dans le corps du message pour écrire votre message.

10.5. Organisation de vos messages

10.5.1. Dossiers et filtres

Vous pouvez trier vos messages dans différents dossiers selon des critères précis (expéditeur, sujet, date, etc.) en utilisant des filtres. Ils sont vraiment puissants. Cependant, nous ne parlerons que de règles de filtrage simples. Vous pourrez explorer librement cet outil (Outils→Filtres de messages...).

Supposons que vous souhaitiez filtrer les messages entrants en fonction de l'expéditeur et que vous ayez reçu au moins un message de cet expéditeur. Vous désirez que tous les nouveaux messages de UnUtilisateur@societe.net aillent directement dans le dossier UnUtilisateur.

Sélectionnez le message concerné et choisissez l'entrée de menu Messages→Créer un filtre à partir du message.... La fenêtre de création de filtres (figure 10-10) apparaîtra.

Figure 10-10. La fenêtre de création de filtres

Si le répertoire UnUtilisateur n'existe pas, cliquez sur le bouton Nouveau dossier. Dans le champ Nom, entrez le nom du nouveau dossier (UnUtilisateur dans notre exemple). La liste déroulante Créer comme sous-dossier de : spécifie le dossier racine pour celui que vous êtes sur le point de créer. Sélectionnez le dossier racine en naviguant dans l'arborescence et sélectionnez Choisir celui-ci comme racine. Cliquez ensuite sur OK pour créer le nouveau répertoire.



Le filtre peut aussi exécuter d'autres opérations (déplacer vers un dossier s'avère l'action par défaut et est déjà pré-sélectionnée). Par exemple, changer la priorité du message, effacer le message, etc. Plus d'une action peut être choisie.

Et voilà. Vous pouvez changer le Nom du filtre : si vous le souhaitez (par défaut, le nom du filtre est l'adresse e-mail de l'expéditeur). Utilisez les boutons Plus et Moins pour ajouter ou effacer des critères de règles de filtrage et, une fois que vous serez satisfait des paramètres, cliquez sur OK pour accepter la règle. Vous pouvez créer autant de règles de filtrage que vous le souhaitez. En déplaçant les règles de façon à modifier leur ordre d'application aux messages, il est possible de créer un ensemble de filtres complexe et efficace.

10.5.2. Le traitement des polluriels (spam)



Mozilla Messenger propose une façon simple de gérer les polluriels ou les courriers non sollicités, aussi connu sous le nom de *spam* : le contrôleur de polluriel. En cliquant sur ce bouton de la barre d'outils, vous identifierez ce message en tant que polluriel. Ainsi, vous pouvez indiquer à Mozilla Mail quels sont les courriels non désirés et d'agir. Cliquez à nouveau sur ce bouton pour indiquer à Mozilla Messenger que ce message n'est pas un polluriel.

Choisissez Outils→Gestionnaire des indésirables... depuis le menu principal pour afficher la fenêtre de contrôle de polluriels (figure 10-11). Dans notre exemple, nous avons configuré le gestionnaire des indésirables de façon à ce qu'il déplace les messages non désirés vers le dossier Indésirables du compte défini, d'effacer automatiquement les polluriels après deux semaines et d'effacer immédiatement les messages marqués manuellement comme des polluriels. Les différentes options disponibles sont explicites : essayez-les.

Compte : pierre@mandrakesoft.com Journal des indésirables

Le gestionnaire des indésirables essaie d'identifier les messages entrants susceptibles d'être indésirables. Si un message est considéré comme tel, une icône « indésirable » lui est associée.

Le gestionnaire des indésirables peut être entraîné plus finement en utilisant le bouton « Indésirable » de la barre d'outils pour marquer les messages au cas par cas.

☒ Activer le gestionnaire des indésirables

☒ Ne pas marquer les messages comme indésirables si l'expéditeur est dans mon carnet d'adresses :

Adresses personnelles

☒ Déplacer les messages entrants identifiés comme indésirables vers :

☒ Dossier « Indésirables » sur : pierre@mandrakesoft.com

☐ Autre : pierre@mandrakesoft.com

☒ Effacer automatiquement les messages indésirables âgés de plus de 14 jours de ce dossier

☒ Quand j'identifie manuellement des messages comme indésirables :

☐ Les déplacer vers le dossier « Indésirables »

☒ Les effacer

OK Annuler Aide

Figure 10-11. Options pour contrôler le Spam



Le dossier Indésirables sera automatiquement créé, si nécessaire, en activant l'option Les déplacer vers le dossier « Indésirables ».

10.6. Transmission de messages en toute sécurité

La signature numérique d'un message fait en sorte qu'il est impossible de le falsifier (intégrité), tandis que le chiffrement vous assure que personne — sauf vos correspondants — ne sera en mesure de « voir » le message lorsqu'il transite sur le réseau (confidentialité).

Mozilla prend en charge PGP/GPG avec l'aide du paquetage mozilla-enigmail. Assurez-vous qu'il est installé (ainsi que le paquetage gnupg) avant d'essayer d'envoyer des messages chiffrés.

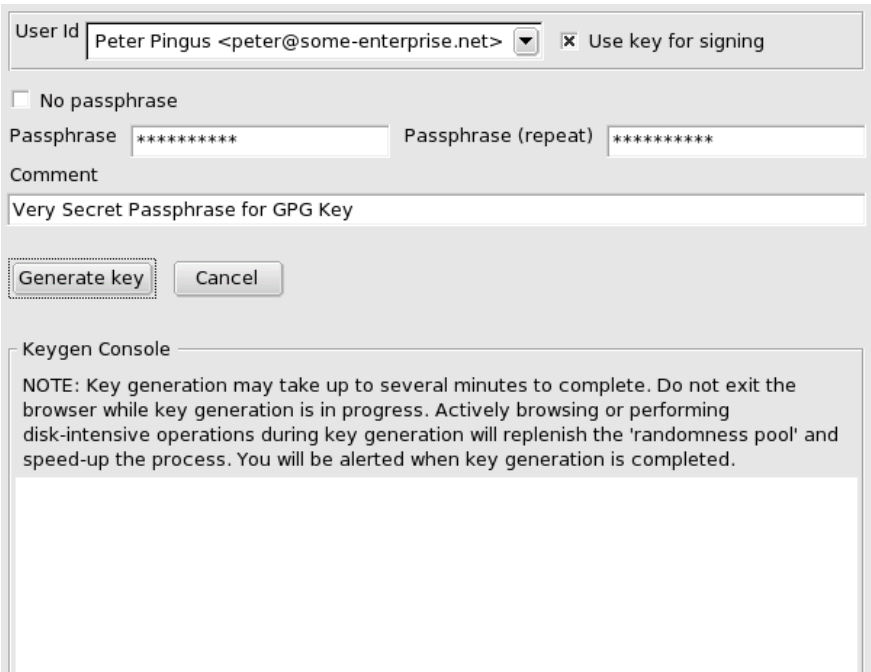


Figure 10-12. Options pour la génération d'une clé GPG

Des clés GPG peuvent aussi être générées depuis *Mozilla* en choisissant le menu *Enigmail+Generate key* (figure 10-12). Remplissez les champs *Passphrase* et *Passphrase (repeat)* avec un mot de passe secret, le champ *Comment* avec quelques mots pour vous identifier, et cliquez sur le bouton *Generate key*.



Après avoir cliqué sur le bouton *Generate Key*, essayez de réaliser des opérations qui utilisent beaucoup de ressources (comme naviguer intensivement sur le Web) afin d'augmenter le ■ niveau aléatoire ■ et d'accélérer le processus de génération de clé.

Il est hautement recommandé que vous publiez votre clé publique sur des serveurs spécialisés, par exemple sur *KeyServer* (<http://www.keyserver.net>). Ceci permet à vos amis de récupérer votre clé. Ensuite, vous pouvez commencer à apprécier les caractéristiques de la signature numérique et du chiffrement de messages.



Vous pouvez utiliser les applications *kgpg* (sous *KDE*) ou *seahorse* (sous *GNOME*) pour publier et gérer vos clés GPG.

Le tableau suivant fait un sommaire des nouveaux boutons que *Enigmail* a ajouté à *Mozilla Messenger*. Il est accompagné d'une brève explication des fonctions de ces boutons.



| Bouton | Fonction |
|---|--|
|  | Chiffrer et envoyer le message immédiatement. Par défaut, seul le message sera chiffré. Si vous souhaitez également le signer, vous pouvez changer les préférences par défaut d' <i>Enigmail</i> (Édition→Préférences) dans la section Confidentialité et Sécurité, sous-section <i>Enigmail</i> . Sélectionnez l'option de chiffrement <i>Encrypt+sign</i> if possible (soit « Chiffrer+signer si possible »). Si vous ne souhaitez pas changer les préférences par défaut, alors sélectionnez <i>Enigmail→Encrypt</i> if possible (soit « Chiffrer si possible »). |
|  | Déchiffrer le message sélectionné (s'il est chiffré). La plupart du temps, votre mot de passe vous sera demandé afin de déchiffrer le message. Notez toutefois deux exceptions : lorsque vous n'utilisez pas de mot de passe (ceci n'est pas recommandé) ou lorsque la période de temps définie dans la préférence <i>Remember password for X minutes of idle time</i> (soit « Se souvenir du mot de passe pendant X minutes sans interaction ») n'a pas encore expiré. |

Tableau 10-3. Les boutons de la barre d'outils Enigmail

Utilisation quotidienne de Mandrake Linux

Ce chapitre est une introduction aux logiciels disponibles sous **Mandrake Linux** tels que les gestionnaires de fichiers et les périphériques externes.

Premièrement, nous explorerons la suite bureautique *OpenOffice.org*, qui comprend un traitement de texte (*Traitement de texte*, page 93), un tableur (*Tableurs*, page 98) et un logiciel de présentation (*Logiciel de présentation*, page 103).

Dans *Gestionnaires de fichier : Konqueror et Nautilus*, page 109, nous présentons les usages pluriels de *Konqueror* en tant que gestionnaire de fichiers, d'outil de partage de fichiers, et même de navigateur Web .

Les applications multimédias sont nécessaires pour l'utilisation quotidienne d'un poste de travail. Nous introduisons *XMMS*, soit un lecteur audio multiformats (*Introduction*, page 119) ainsi que les meilleurs logiciels libres pour visionner des films tels que *Xine* et *MPlayer* (*Applications vidéo*, page 127).

Vous utilisez probablement plusieurs périphériques tous les jours. Dans le chapitre suivant, nous discuterons des appareils photo numériques en utilisant *GTKam* (*Les appareils photo numériques*, page 131), des scanners avec *ScannerDrake* (*Installer et utiliser des scanners*, page 133), de la gravure de CD-ROM avec *K3b* (*Graver des CD*, page 139), ainsi que de la vidéoconférence avec *GnomeMeeting* (*Webcams et vidéo-conférence*, page 146), lequel est compatible avec *NetMeeting*.

Chapitre 11. Bureautique

11.1. Traitement de texte

Cette section vous donnera un bref aperçu des fonctionnalités du traitement de texte *OpenOffice.org Writer*. Plusieurs options existent pour les traitements de texte dits WYSIWYG (*What You See Is What You Get*, soit « Ce que vous voyez est ce que vous obtenez »). Vous pourriez utiliser *KWord*, *StarOffice Writer*, *AbiWord*, etc. Nous miserons toutefois sur *OpenOffice.org Writer*.



Afin de rendre la lecture de ce chapitre plus facile, nous alternerons entre l'acronyme populaire OOo, et le nom très long quoique correct qu'est *OpenOffice.org*.

11.1.1. Qu'est-ce qu'un traitement de texte ?

Une des tâches les plus courantes sur un ordinateur est d'utiliser un traitement de texte. C'est le remplacement moderne de la machine à écrire. Ce type de logiciel vous permet d'écrire en utilisant plusieurs types de police, des alignements de paragraphe, des tableaux, des images, des listes, etc.

Les traitements de texte proposent aussi des fonctions de publication. Toutefois, elles sont assez limitées : la précision des mesures est relative, le positionnement d'images autour d'un texte donné ou d'un tableau s'avère difficile, etc.

11.1.2. OpenOffice.org Writer

OpenOffice.org Writer constitue la partie traitement de texte de la suite *OpenOffice.org*. *OpenOffice.org Writer* prend en charge les formats populaires, ce qui facilite la transition et assure la compatibilité entre les suites bureautiques.

11.1.2.1. Ouvrir OpenOffice.org Writer

Pour démarrer *OpenOffice.org Writer*, choisissez Bureautique→Traitements de texte→OpenOffice.org Writer depuis le menu principal.

Vous pouvez également l'ouvrir depuis n'importe quelle application de la famille OOo, en sélectionnant Fichier→Nouveau→Document texte, ce qui ouvrira une fenêtre *OpenOffice.org Writer* contenant un document vide.



La première fois que vous démarrez OOo, un dialogue propose d'enregistrer votre logiciel. En remplissant un court questionnaire, vous aiderez les développeurs de *OpenOffice.org* à mieux connaître leurs utilisateurs et obtenir des remarques pour améliorer *OpenOffice.org*. Vous êtes encouragé à répondre au questionnaire si vous avez une connexion Internet, mais vous pouvez ignorer cette étape sans aucune conséquence pour votre utilisation de *OpenOffice.org*.

11.1.2.2. L'interface de OpenOffice.org Writer

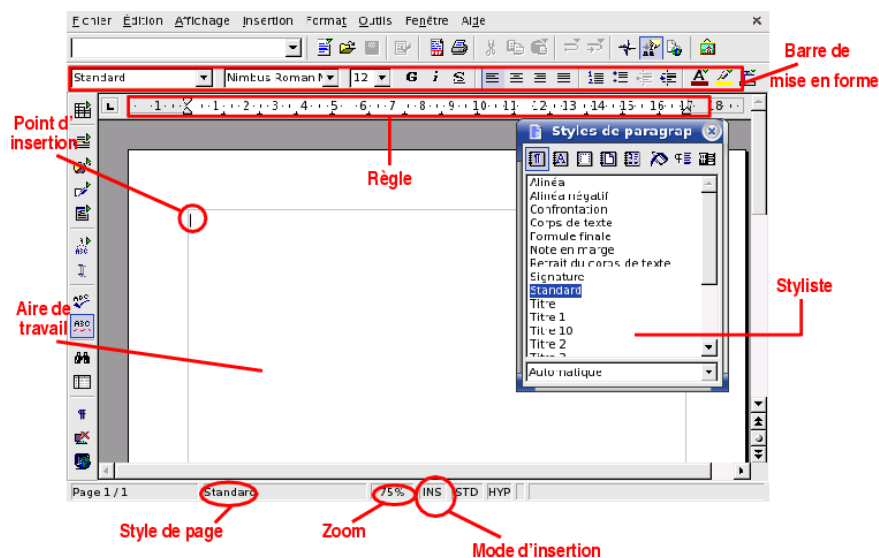


Figure 11-1. La fenêtre principale de OpenOffice.org Writer

Barre de mise en forme

Voici la barre de mise en forme standard pour toutes les applications *OpenOffice.org*. Elle est utilisée pour changer les types de police, les couleurs, l'alignement, etc.

Règle

Elle définit la position « horizontale » du texte et des éléments de mise en page. Elle est très utile lorsque vous voulez régler des tabulations ou des indentations de paragraphe.

Aire de travail

Espace où vous entrez le contenu de votre document : mots, nombres, images, tableaux, hyperliens, etc.

Point d'insertion

Tous les caractères que vous taperez seront placés à gauche de ce point. Le point d'insertion est également appelé « curseur ».

Styliste

Cliquez sur n'importe quel style affiché dans cette liste pour changer le style actuel associé au texte sélectionné. Si aucun texte n'est sélectionné, le style s'appliquera au document en entier.

Style de page

La taille de la page, les marges, l'orientation du texte, etc., définissent le style d'un document. Le style de page peut être modifié par l'entremise du menu **Format**→**Page**. Vous pouvez utiliser un des styles prédéfinis ou en personnaliser un vous-même.

Zoom

Affiche le niveau de zoom associé à l'affichage de page, 100% par défaut. Vous pouvez le réduire à 50%, par exemple, pour obtenir un aperçu de la mise en page de votre document. Toutefois, la fonctionnalité d'aperçu de page (plus d'information là-dessus un peu plus loin) constitue une meilleure façon de faire.

Mode d'insertion

Lorsque le terme RFP apparaît, les caractères que vous taperez écraseront ceux déjà existants au point d'insertion. Lorsque INS apparaît (le mode par défaut), le texte déjà existant au point d'insertion ne sera pas écrasé par les caractères que vous entrerez, ils seront « insérés ».

11.1.3. Utilisation du traitement de texte

11.1.3.1. Styles

De manière générale, les utilisateurs de traitement de texte perdent beaucoup de temps à formater leur document (changer l’alignement des paragraphes, le type de police, la taille du document, etc.) au lieu de se concentrer sur leur structure et leur contenu.

L’utilisation de styles permet une certaine approche mettant l’emphase sur la structure, tout en « normalisant » le formatage et la mise en page d’un document, et en facilitant la génération et l’entretien d’une table des matières (TDM). Sous *OpenOffice.org Writer*, les styles sont gérés par l’entremise du *Styliste*.



Cliquez sur cette icône de la barre d’outils pour accéder au *Styliste*. Vous pouvez également l’ouvrir en choisissant Format→Styliste depuis la barre de menu, ou en appuyant sur la touche **F11**.



Si le *Styliste* est déjà activé, toutes les actions susmentionnées auront pour effet de le fermer.

| Lorsque vous voulez utiliser... | Appliquez le Style... |
|---------------------------------|----------------------------------|
| Titre de chapitre | Titre 1 |
| Titre de section | Titre 2 |
| Titre de sous-section | Titre 3 |
| Titre de sous-sous-section | Titre 4 |
| Paragraphe | Standard, Corps de texte, Alinéa |
| Item de liste | Standard, Corps de texte, Alinéa |

Tableau 11-1. Styles suggérés

Utilisez les styles décrits dans tableau 11-1 en tant que guide. Choisissez la région de votre document auquel vous voulez appliquer un style précis et, dans la fenêtre du *Styliste*, double-cliquez sur le style de votre choix.



Les styles que vous utilisez depuis le *Styliste* deviennent disponibles dans la liste contextuelle (soit la première dans le la barre de mise en forme). Ainsi, les styles que vous utilisez le plus fréquemment deviennent aisément disponibles.

11.1.3.2. Marges

Vous pouvez toujours les ajuster manuellement avec la règle, mais si vous voulez formater un texte long, ce n’est pas la meilleure solution. C’est là que le *Styliste* entre en jeu.



En cliquant sur cette icône dans le *Styliste*, vous accéderez à la section de formatage de page du *Styliste*. Premièrement, faites une copie du style Standard :

1. Faites un clic droit sur l’item Standard du styliste.
2. Choisissez Nouveau... depuis le menu qui apparaîtra.
3. Assignez un Nom à votre nouveau style. Dans notre exemple, nous utiliserons le nom de style Copie défaut.
4. Cliquez sur OK pour insérer votre nouveau style dans la liste de styles disponibles.

Ensuite, faites un clic droit sur le style que vous venez de créer et choisissez Modifier... depuis le menu contextuel. La fenêtre Style de page: Copie défaut apparaîtra. Ouvrez l’onglet Page et modifiez les marges comme bon vous semblera.



Cette opération peut également se faire par l'entremise du menu Format→Page.

En jetant un œil sur la fenêtre Styles de page : Copie par défaut, vous aurez probablement remarqué que vous pouvez modifier plusieurs éléments tels que l'Arrière-plan, l'En-tête, le Pied de page, etc. Par exemple, si 90 % de votre travail avec un traitement de texte se résume à l'écriture de lettres d'affaires, vous pourriez régler ces éléments tout de suite, vous épargnant ainsi beaucoup de temps.



Notez qu'une fois que vous aurez modifié les réglages de formatage par défaut, vous enregistrerez par-dessus ceux réglés originellement. Si vous croyez avoir fait une erreur en changeant les réglages par défaut, cliquez simplement sur le bouton Réinitialisation pour revenir aux réglages originels.

11.1.3.3. Listes

Il arrive que certains paragraphes abritent des listes d'éléments qui servent à énumérer les propriétés d'un objet (liste « ordonnée » ou « à puce »), ou à décrire les étapes nécessaires pour accomplir une tâche donnée (liste « ordonnée » ou « numérotée »).



En cliquant sur ce bouton, vous transformerez le texte sélectionné en liste non ordonnée. En choisissant les items de la liste en accédant au menu Format→Numérotation/puces..., vous pourrez changer le type de puce depuis un ensemble prédéterminé. N'hésitez pas à explorer les autres options.



En cliquant sur ce bouton, vous transformerez le texte sélectionné en liste ordonnée. Les mêmes règles que pour les listes non ordonnées s'appliquent en ce qui a trait au format de numérotation.

11.1.3.4. Mise en page en plus d'une colonne

En choisissant Format→Colonnes, vous ouvrirez un menu contextuel tel qu'illustré dans figure 11-2, ce qui vous permettra de disposer votre texte en plusieurs colonnes.

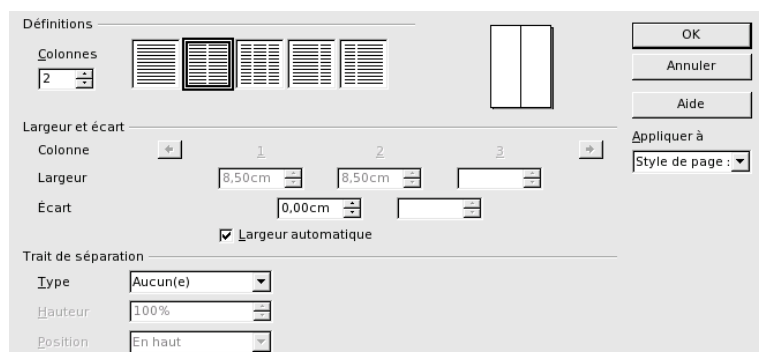


Figure 11-2. Menu d'options pour les colonnes de texte

Ces options parlent d'elles-mêmes. Faites votre sélection et cliquez sur OK pour appliquer vos modifications.

11.1.3.5. Table des matières

Afin de donner un look professionnel à votre document, vous pouvez créer une table des matières (ou TDM) ainsi qu'un index. *OpenOffice.org* vous permet de faire cela facilement.

| Table of Contents | |
|--|---|
| Introduction..... | 2 |
| Solutions..... | 2 |
| Corporate Site..... | 2 |
| On-line Reservation System..... | 2 |
| Phase 1: Member-Only Intranet..... | 2 |
| Phase 2: Member-Only Extranet..... | 3 |
| Phase 3: ASP..... | 3 |
| Phase 4: Portal and Virtual Market..... | 3 |
| Customer Relation Management (CRM)..... | 3 |
| Technical Approach..... | 3 |
| Level 1: First Pages..... | 4 |
| Level 2: Static Information..... | 4 |
| Level 3: Dynamic Information..... | 4 |
| Level 4: Transactions..... | 4 |
| Setup Phases..... | 5 |
| Index Strategy..... | 5 |
| Hosting..... | 5 |
| Updates and Maintenance..... | 5 |
| Internet Service VS. Printed Guides..... | 6 |
| Technologies..... | 6 |
| Pricing..... | 7 |

Figure 11-3. Table des matières

L'image dans figure 11-3 montre comment la TDM pour un document type sera affichée.



Même si les éléments de la TDM peuvent être insérés manuellement, il est **fortement** recommandé d'utiliser les styles afin que la TDM soit constante et facile à entretenir.

Admettons que vous vouliez insérer une TDM au début de votre document et que vous ayez utilisé les styles suggérés dans tableau 11-1. Faites un saut de page au tout début de votre document en appuyant sur les touches **Ctrl-Enter**.

Puis, en choisissant Insertion+Index→Index depuis la barre de mise en forme, le menu d'options de table des matières et d'index apparaîtra. Assurez-vous que le champ Type est réglé à Table des matières et que la boîte Protégé contre toute modification manuelle soit cochée. Remplissez les champs de titre ainsi que les autres options et lorsque vous serez satisfait des options choisies, cliquez sur OK pour insérer la TDM.

Si vous continuez à ajouter du contenu à votre document (« structurel » ou « essentiel »), vous **devez** actualiser la table des matières, afin que vos ajouts et modifications soient pris en compte. Pour ce faire, cliquez sur n'importe quelle partie de la TDM, puis faites un clic droit et choisissez Actualiser l'index depuis le menu qui apparaîtra.

11.1.3.6. Index

Pour indexer les termes importants de votre document, procédez de façon similaire à celle utilisée dans l'exemple de la table des matières :

1. Choisissez le mot que vous désirez indexer.
2. Accédez au sous-menu Insertion→Index→Entrée...
3. Dans le champ Index, choisissez Index lexical.
4. Lorsque vous aurez terminé d'entrer tous les termes que vous désirez indexer, générez la table d'index en accédant au sous-menu Insertion→Index→Index



Souvenez-vous de choisir un Titre et un Type à l'Index lexical. Aussi, souvenez-vous qu'un index se place à la fin d'un document.

11.1.3.7. En-têtes et pieds de page

Par défaut, ils sont communs à **toutes** les pages d'un document. Utilisez-les pour décrire certains aspects du contenu d'un document, par exemple, le numéro de page, le nombre total de page, le titre d'un chapitre ou d'une section, le titre d'un document, etc.

Après avoir inséré un en-tête (Insertion→En-tête→Standard) ou un pied de page (Insertion→Pied de page→Standard), tapez le texte pertinent pour l'un et l'autre de ces composants. Vous pouvez aussi utiliser le menu Insertion→Champ pour composer des en-têtes et des pieds de page.

11.1.4. Pour aller plus loin

Si vous souhaitez en apprendre plus sur le fonctionnement de *OpenOffice.org Writer*, vous pouvez consulter ce Tutoriel (<http://fynl.free.fr/OOWriter/TutorialWriter.html>).

N'hésitez pas non plus à vous reporter à l'aide en ligne de *OpenOffice.org Writer* accessible grâce au menu Aide→Sommaire. Vous y trouverez la réponse à toutes vos questions. Les sujets sont accessibles par la table des matières, mais aussi par l'index et il y a aussi un outil de recherche contextuel.



OpenOffice.org Writer est capable d'exporter vos documents au format PDF (Fichier→Exporter au format PDF ...). Cela permet de communiquer vos documents dans le célèbre format Adobe® Reader®.

11.1.5. Conclusion

L'interaction avec un traitement de texte peut être considérée comme une des tâches les plus effectuées avec un ordinateur personnel. Comme vous avez pu le lire, *OpenOffice.org Writer* ne vous fournit pas seulement les outils pour créer des documents simples ou complexes : il est également compatible avec les autres formats de fichiers bureautique. Nous espérons que vous apprécierez *OpenOffice.org Writer* !

11.2. Tableurs

Cette section constitue une rapide introduction aux fonctionnalités du tableur *OpenOffice.org Calc*. Une autre très bonne alternative est *gnnumeric*, le tableur du projet GNU.

Nous supposons que vous savez pourquoi vous voulez utiliser un tableur, et ne rentrerons pas dans le détail des multiples applications possibles (comptabilité, finances, simulations, statistiques, etc.).

11.2.1. Qu'est-ce qu'un tableur ?

Les tableurs ou feuilles de calcul (*spreadsheet*) sont le pendant électronique du grand livre d'un comptable. Ces logiciels utilisent colonnes et lignes pour permettre l'application de calculs mathématiques sur des données déjà insérées. De nos jours, il est possible de faire une panoplie d'opérations impressionnantes avec un tableur, comme une base de données très simple ou un générateur de diagrammes et graphiques, même si ce n'est pas là leur domaine de prédilection.

| | A | B | C | D | E |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | |
| 2 | | | | | |
| 3 | | | | | |
| 4 | | | | | |
| 5 | | | | | |

Figure 11-4. Lignes, colonnes et cellules

Les lignes sont nommées numériquement 1, 2, etc. Les colonnes sont quant à elles nommées alphabétiquement A, ..., Z, AA, AB, etc. L'intersection d'une ligne et une colonne s'appelle une cellule, elle est désignée par son nom de colonne et de ligne, par exemple: C3 (dans l'illustration figure 11-4).

Les tableurs, aussi étonnant que cela puisse sembler aujourd'hui, ont joué un rôle crucial dans le développement des ordinateurs personnels et de bureau. Ils constituaient pour beaucoup de sociétés l'application incontournable justifiant l'achat d'un ordinateur.

11.2.2. OpenOffice.org Calc

OpenOffice.org (anciennement *StarOffice*) est une suite office populaire depuis quelques années déjà sous *GNU/Linux*. Avec la création de *OpenOffice.org*, les auteurs ont remodelé les fondations de *StarOffice* en utilisant des composants libres ; ils ont également introduit le format de fichier natif XML. Le potentiel de cette suite office est maintenant irréfutable. *OpenOffice.org Calc* se veut la partie tableur de cette suite.

11.2.2.1. Ouvrir OpenOffice.Org Calc

Pour démarrer *OpenOffice.org*, accédez au menu Bureautique→Tableur→OpenOffice.Org Calc depuis le menu principal.

À partir de n'importe quelle application de *OpenOffice.org*, vous pouvez aussi accéder au sous-menu Fichier→Nouveau→Tableur pour ouvrir une feuille de calcul vierge.

11.2.2.2. L'interface de OpenOffice.org Calc

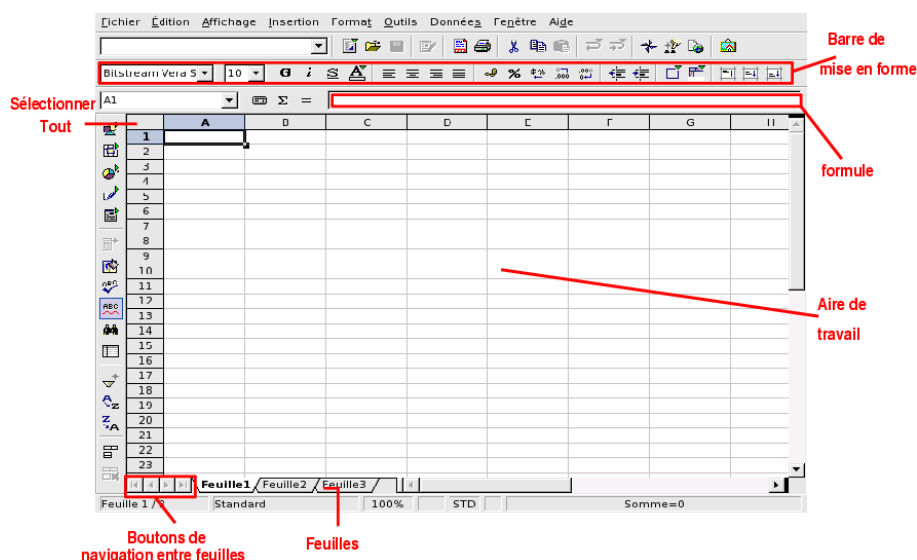


Figure 11-5. La fenêtre principale de OpenOffice.org Calc

Barre de style

Il s'agit de la barre de style commune à toutes les applications *OpenOffice.org* pour modifier la police, couleur, alignement, etc. des données de l'application.

Barre de formule

Utiliser cette barre pour écrire ou modifier une formule dans une cellule.

Zone de travail

la feuille de calcul proprement dite sur laquelle entrer et afficher les données : nombres, dates, formules, images, etc.

Sélectionner tout

En cliquant sur ce bouton situé dans le coin supérieur droit de la zone de travail, vous sélectionnerez **toutes** les cellules d'un seul coup. C'est utile si vous désirez appliquer des changements (de style notamment) « globaux » sur toute la feuille. Par exemple, en changeant la taille des polices à 10 points (pts).

Boutons de changement de feuille

Un document de feuille de calcul peut comporter plusieurs feuilles. Utilisez ces boutons pour naviguer facilement d'une feuille à l'autre. De gauche à droite nous avons : Aller à la première feuille, Aller à la feuille précédente, Aller à la feuille suivante et Aller à la dernière feuille.

Feuilles

Vous pouvez utiliser les onglets des feuilles pour aller directement à une feuille en particulier.

11.2.3. Utiliser la feuille de style

OpenOffice.org Calc est une application prête pour les milieux professionnels les plus exigeants. Cette application inclut de nombreuses fonctions nettement au-delà des objectifs de cette section. Consultez *Pour aller plus loin*, page 103 pour voir comment apprendre à vous servir à fond de *OpenOffice.org Calc*.

Les sections qui suivent vont aborder les fonctions de base pour insérer des données et des formules, puis créer des diagrammes pour représenter ces données. Un exemple imaginaire d'un livre de comptes mensuel succinct d'une société sera utilisé.

11.2.3.1. Entrer les données

Pour entrer des données dans une cellule (texte ou chiffres), utilisez les touches fléchées pour vous déplacer sur la cellule voulue ou cliquez sur cette cellule. Tapez ensuite vos données au clavier, et pressez la touche **Entrée** lorsque vous avez terminé. Vous pouvez aussi utiliser les touches de Tabulation ou **Shift-Tab** pour vous déplacer respectivement sur la cellule de droite ou du bas.

La fonctionnalité d'auto-complètement (*auto-completion*) facilite l'entrée de données. Le programme va essayer de « deviner » les données à insérer dans la cellule suivante en fonction de la cellule courante. Cela fonctionne non seulement pour les données numérique mais aussi pour les jours de la semaine, les mois de l'année, etc. De manière générale, tout type de données pouvant se ramener à une série d'entiers consécutifs pourra être reconnu.

| | A | B | C | D | E |
|----|------------|---|---------|----------|----------|
| 1 | Année 2003 | | | | |
| 2 | | | | Dépenses | Recettes |
| 3 | | | janvier | | |
| 4 | | | | | |
| 5 | | | | | |
| 6 | | | | | |
| 7 | | | | | |
| 8 | | | | | |
| 9 | | | | | |
| 10 | | | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | décembre | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |

Figure 11-6. Simplifier l'entrée de données en utilisant l'auto-complètement

Pour utiliser l'auto-complètement, sélectionnez la cellule de base, puis cliquez sur la « poignée » de la cellule (située sur le coin droit bas du bord). Faites alors glisser votre souris en maintenant le bouton appuyé. La valeur des nouvelles cellules sera affichée dans une bulle (voir figure 11-6). Une fois que vous avez atteint la dernière cellule à remplir, relâchez le bouton de la souris et les cellules seront remplies.

Les cellules peuvent aussi être triées en fonction de divers critères (en colonnes ou lignes selon l'organisation de vos données). Pour ce faire, commencez par sélectionner la zone de cellules que vous souhaitez trier, puis ouvrez la boîte de dialogue de tri en choisissant le menu Données→Trier.



Assurez vous de sélectionner aussi les cellules qui servent d'en-tête aux données (dans notre exemple la colonne B qui contient le nom des mois) de façon à ce que celles-ci suivent aussi le tri des données.

Dans l'onglet Critères de tri sélectionnez les lignes ou colonnes devant servir de critère de tri, puis l'ordre de tri Croissant ou Décroissant. L'onglet Options propose des paramètres de tri personnalisés, de faire un tri selon la casse (majuscule/minuscule) ou non et la direction du tri (de haut en bas pour les données disposées en colonnes et de droite à gauche pour les données disposées en lignes), etc. Cliquez sur le bouton OK lorsque vos critères de tri sont choisis, et le tri sera effectué.

11.2.3.2. Ajouter des formules

Les formules sont utilisées pour « automatiser » la feuille de style, vous permettant par exemple de lancer des simulations. Dans les cellules, les formules sont définies en rentrant le signe =. Tout le reste est traité comme des données « statiques ».

Les opérations sont décrites en utilisant la notation algébrique conventionnelle. Par exemple $=3*A25+4*(A20+C34/B34)$ divise la valeur de la cellule C34 par celle de la cellule B34, ajoute la valeur de la cellule A20 au résultat, multiplie ce dernier par 4 puis ajoute 3 fois la valeur de la cellule A25. Ainsi, des expressions assez complexes peuvent être simplifiées en utilisant des expressions plus simples à la base.

OpenOffice.org Calc propose un grand nombre de fonctions prédéfinies utilisables dans les formules. Il existe des fonctions en rapport avec la date et l'heure, les mathématiques, les statistiques, la finance, la logique, etc. Explorez toutes ces fonctions avec l'*AutoPilote de fonctions* depuis le menu Insertion→Fonction.



Sous KDE, la combinaison de touches **Ctrl-F2** vous permet d'aller au bureau virtuel numéro 2. Vous voudrez peut-être redéfinir ce raccourci clavier afin de pouvoir utiliser l'autoPilote de *OpenOffice.org Calc*.

figure 11-7 montre la fonction AVERAGE appliquée à la zone de cellules sélectionnée pour calculer leur valeur moyenne. Notez l'utilisation du signe : pour désigner une plage contiguë de cellules dans la fonction.

| | A | B | C | D | E |
|----|------------|-----------|----------------|----------------|---|
| 1 | Année 2003 | | | | |
| 2 | | | Dépenses | Recettes | |
| 3 | | janvier | 2110 | 3839 | |
| 4 | | février | 7254 | 4277 | |
| 5 | | mars | 2564 | 3859 | |
| 6 | | avril | 1335 | 9836 | |
| 7 | | mai | 2467 | 3595 | |
| 8 | | juin | 6930 | 4297 | |
| 9 | | juillet | 6305 | 3228 | |
| 10 | | août | 7567 | 5177 | |
| 11 | | septembre | 8185 | 3054 | |
| 12 | | octobre | 7256 | 5354 | |
| 13 | | novembre | 2175 | 1234 | |
| 14 | | décembre | 2361 | 12 Lgn x 1 Col | |
| 15 | | | =SOMME(C3:C14) | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |

Figure 11-7. Utilisation d'une formule

11.2.3.3. Diagrammes : présentation graphique des données

Lorsqu'une feuille de calcul contient beaucoup d'informations, il devient difficile de cerner les relations entre les différents types de données : trop de chiffres et pas assez de sens. La meilleure façon de résoudre ce problème se trouve dans l'utilisation des graphiques.

Comme pour toutes les fonctions d'analyse de données, il faut préalablement sélectionner les données que vous souhaitez afficher dans le diagramme. Sélectionnez donc une zone de cellules puis choisissez le menu Insertion→Diagramme... pour afficher l'assistant pour les diagrammes.

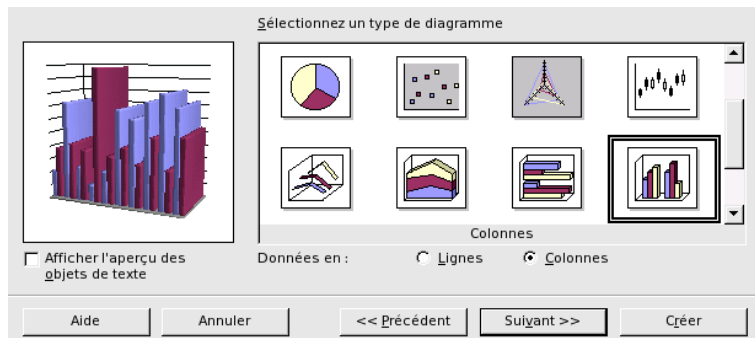


Figure 11-8. Choix du type de diagramme

Après avoir confirmé la sélection dans la première page de l'assistant en cliquant sur le bouton Suivant >>, vous verrez la page de sélection du type de diagramme (dans figure 11-8, un diagramme en barre 3D est choisi). Faites votre choix et passez à l'étape suivante (Suivant >>) pour afficher des variantes du choix initial. Faites vos choix et vous pourrez à l'étape suivante choisir les options finales du diagramme comme son titre, le titre des axes, etc. Cliquez sur Créer lorsque vous avez fini pour insérer le diagramme sur la feuille (voir figure 11-9).

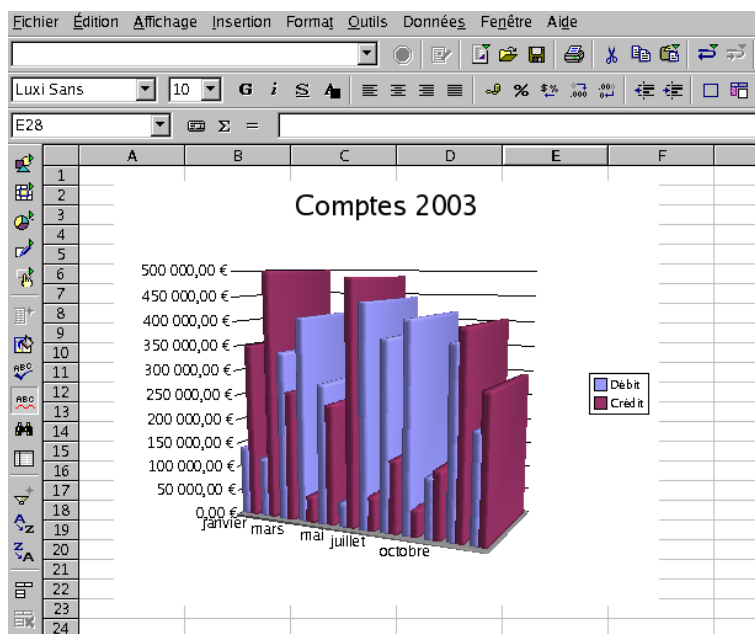


Figure 11-9. Un diagramme 3D dans une feuille de calcul



Les diagrammes sont **actifs** dans la feuille de style, et s'adaptent automatiquement lorsque vous modifiez les valeurs des cellules affichées dans le diagramme.



Un clic droit sur un diagramme fait apparaître un menu avec des options permettant de changer les paramètres de ce diagramme. Certains objets comme le titre du diagramme peuvent être modifiés simplement en faisant un double-clic dessus.

11.2.4. Pour aller plus loin

Si vous souhaitez en apprendre plus sur le fonctionnement de *OpenOffice.org Calc*, vous devriez consulter le tutoriel disponible sur le site OpenOffice Support (<http://www.openofficesupport.com/calctutorial.html>).

N'hésitez pas non plus à vous reporter à l'aide en ligne de *OpenOffice.org Calc* accessible grâce au menu Aide→Sommaire. Vous y trouverez la réponse à toutes vos questions. Les sujets sont accessibles par la table des matières, mais aussi par l'index et il y a un outil de recherche contextuel.

11.2.5. Conclusion

Les feuilles de calcul simplifient immensément la tâche du comptable ou toute autre tâche faisant intervenir des chiffres. Elles sont utilisées partout dans le monde, du propriétaire du magasin du coin de la rue qui gère ses horaires, aux plus grandes firmes de comptabilité, qui les utilisent pour produire leurs rapports.

OpenOffice.org Calc offre des fonctionnalités avancées pour les utilisateurs expérimentés. Vous pouvez l'utiliser comme simple base de données ou y programmer une interface complète d'application numérique. Vous pouvez aussi convertir les formats, définir des modèles, etc. *OpenOffice.org Calc* est une application puissante et souple et restera incontournable encore de longues années.

11.3. Logiciel de présentation

Cette section vous donnera un aperçu rapide des fonctionnalités du logiciel de présentation *OpenOffice.org Impress*. Bien que distribué gratuitement, il rivalise avec tous les coûteux logiciels commerciaux. Il permet de concevoir des présentations multimédias pour tous les besoins, et ces fonctionnalités en font un bon choix pour n'importe quel champ d'activité.

11.3.1. Qu'est-ce qu'un logiciel de présentation ?

Que vous soyez un représentant, un ingénieur, un comptable ou un étudiant, vous devez « communiquer » à propos de votre produit, votre analyse ou, simplement, votre travail, et ce de façon succincte et simple.

Au lieu d'utiliser des pages et des pages de texte agrémenté de quelques graphiques, voire aucun, il est préférable d'utiliser des images, des graphiques, de petits tableaux, bien choisir vos mots et, peut-être, utiliser des animations afin de bien transmettre vos idées : vous serez aussi en mesure de projeter votre présentation sur un écran géant, ou un mur. Voici ce que vous permet de faire un logiciel de présentation.

11.3.2. OpenOffice.org Impress

OpenOffice.org Impress constitue la partie de la suite bureautique *OpenOffice.org* qui procure les fonctionnalités de logiciel de présentation. Comme tous les composants de *OpenOffice.org*, il prend en charge les autres formats populaires de bureautique.

11.3.2.1. Ouvrir OpenOffice.org Impress

Pour lancer *OpenOffice.org*, accédez au menu Bureautique→Présentations→OpenOffice.org Impress du menu principal.

À partir de n'importe quelle application de la suite *OpenOffice.org*, accédez au sous-menu Fichier→Nouveau→Présentations, ce qui aura pour effet d'ouvrir une fenêtre *Impress* affichant l'*AutoPilote de Présentation* (à moins que vous n'ayez déjà ouvert *OpenOffice.org Impress* et que vous ayez désactivé cet assistant).

Lorsque vous lancerez *OpenOffice.org Impress*, l'*AutoPilote de Présentation* s'ouvrira. Il offre trois choix explicites : Présentation vierge, À partir d'un modèle et Ouvrir une présentation existante. Dans notre exemple, nous utiliserons une Présentation vierge, nous cliquerons sur Suivant pour les écrans 2 et 3, et nous utiliserons les valeurs standards. Puis, cliquez sur le bouton Créer.

La fenêtre de type de diapositive apparaîtra (figure 11-10) et il vous sera demandé de choisir un modèle type de diapositive. Bien sûr, le fait de choisir un modèle particulier ne lie pas toutes vos diapositives à ce modèle : ce n'est que le modèle de départ. Choisissez celui que vous voulez utiliser pour la plupart de vos diapositives. Dans notre exemple, nous avons choisi Titre, texte.

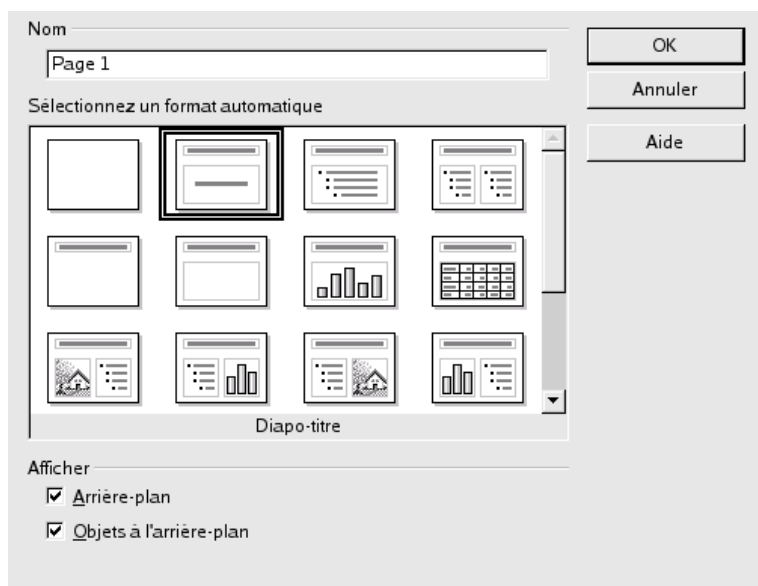


Figure 11-10. Choisir un modèle de diapositive



Essayez de ne pas surcharger vos diapositives avec trop de contenu car, même si l'effet peut sembler joli à l'écran, cela risque de confondre votre public lorsque vous exécuterez votre présentation. Nous vous suggérons d'utiliser le modèle le plus simple possible.

11.3.2.2. L'interface de OpenOffice.org Impress

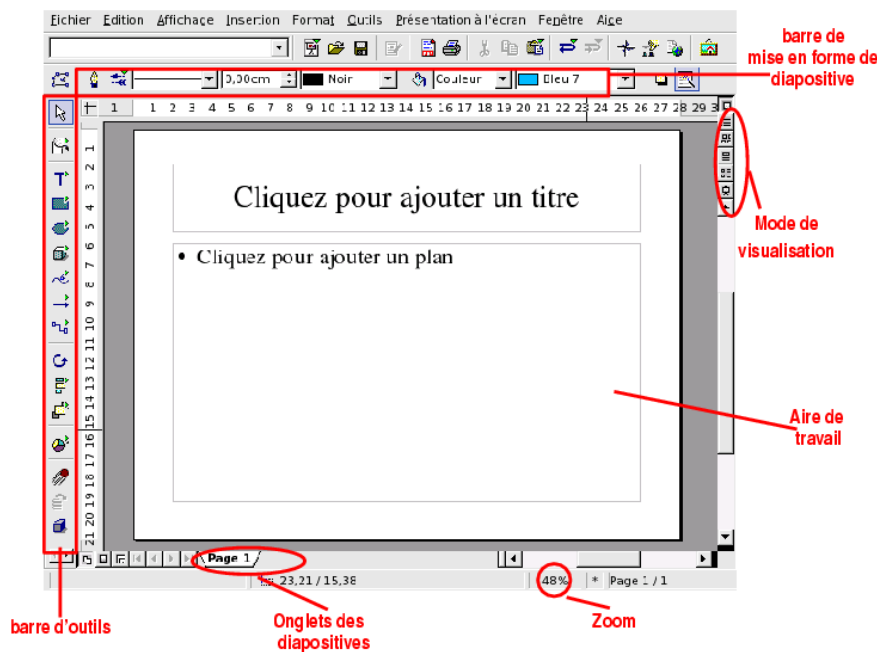


Figure 11-11. Fenêtre principale de OpenOffice.org Impress

Barre de mise en forme

Elle comprend des options qui permettent de définir les ombres des diapositives, la couleur d'arrière-plan, l'épaisseur des lignes, etc.

Mode de visualisation

Ces boutons vous permettent d'alterner entre :

- Mode Dessin. Le mode standard utilisé pour composer les diapositives.
- Mode Plan. Affiche une liste numérotée de toutes les diapositives sur la gauche, le texte qu'elles abritent (ce qui permet de l'éditer, par exemple), ainsi qu'une fenêtre de prévisualisation sur la droite, vous donnant une idée du résultat final.
- Mode Diapo. Affiche toutes les diapositives à la fois, ce qui permet de les parcourir et d'avoir un aperçu de la totalité de votre présentation.
- Mode Note. Vous pouvez ajouter des notes à votre présentation afin d'aider vos collègues, votre public (si vous imprimez les notes) ou vous-même lors de la présentation.
- Mode Prospectus. Ce mode peut être utile si vous voulez imprimer plusieurs diapositives sur une page et distribuer des copies à votre public. C'est presque obligatoire pour les présentations professionnelles.
- Lancer la présentation à l'écran. En appuyant sur ce bouton, votre présentation sera « exécutée » en plein écran. Ce même bouton se trouve également à la fin de la barre d'outils (voir explications plus loin).

Aire de travail

Où vous composez les diapositives de votre présentation.

Zoom

Affiche le niveau de zoom actuel. Par défaut, ce niveau est réglé de sorte que la diapositive puisse être affichée au complet dans la fenêtre de *OpenOffice.org Impress*. Si vous redimensionnez la fenêtre de *OpenOffice.org Impress*, le niveau de zoom changera afin que la diapositive puisse être affichée dans son intégralité.

Onglets des diapositives

Chacune des diapositives composant votre présentation possède un onglet permettant de passer rapidement d'une diapositive à une autre. À la gauche des onglets se trouvent différents curseurs qui fonctionnent comme les boutons de navigation de *OpenOffice.org Calc*. Veuillez vous référer à *Tableurs*, page 98 pour plus de renseignements à ce sujet.

Barre d'outils

Elle contient les outils principaux permettant de concevoir les diapositives, tels que l'outil texte, les formes, les courbes, les lignes et les flèches ; les outils de rotation d'objet, d'effets spéciaux ; ainsi que le bouton de Présentation à l'écran, tout en bas.



Certains de ces boutons possèdent un petit triangle vert, situé du côté supérieur droit. En appuyant sur ceux-ci, vous ouvrirez un menu contenant des options spécifiques à cet outil. Par exemple, insérer un rectangle (plein ou vide), avec des rebords courbés ou droits, etc.

11.3.3. Concevoir une présentation

11.3.3.1. Titre de la diapo

Dans l'exemple que nous avons choisi, c'est assez intuitif. Cliquez dans la zone Cliquez pour ajouter un titre. Écrivez votre titre et cliquez ensuite sur une aire « vide » de la diapo pour sortir du mode d'édition. C'est tout.

11.3.3.2. Insertion de texte

Cliquez sur la boîte du bas pour insérer votre texte (où est écrit Cliquez pour ajouter un plan). Ce que vous y écrirez sera automatiquement formaté en liste à puces. Vous pouvez changer ces réglages par l'entremise du menu Format.

11.3.3.3. Ajouter des diapositives à votre présentation

En choisissant Insertion→Page... depuis le menu, la fenêtre type de diapo sera affichée (figure 11-10). Procédez tel qu'expliqué précédemment.



Choisissez Insertion→Dupliquer la page si vous préférez vous appuyer sur la diapositive courante.

Vous pouvez également faire un clic droit sur la diapo courante et choisir Page→Insérer une page... depuis le menu contextuel, ou utiliser le bouton d'insertion de la barre d'outils (en standard, elle affiche un graphique en forme de camembert) pour ajouter une diapo.

11.3.3.4. Graphiques simples

Il est souvent utile de concevoir des diagrammes simples pour expliquer ou montrer un concept. Après tout, une image vaut mille mots. tableau 11-2 résume les outils disponibles pour concevoir des graphiques simples.







| Bouton | Fonction |
|---|--|
|  | Permet de dessiner des rectangles et des carrés, remplis ou vides, à angle vif ou courbe. Faites un clic droit sur l'objet dessiné et choisissez Modifier le style d'objet depuis le menu contextuel pour changer la couleur, l'ombre, la transparence, etc. |
|  | Permet de dessiner des ellipses et des cercles, vides ou remplis. Vous pouvez créer des camembert circulaires et des arcs. Faites un clic droit sur l'objet dessiné et choisissez Modifier le style d'objet depuis le menu contextuel pour changer la couleur, l'ombre, la transparence, etc. |
|  | Permet de dessiner des objets en 3D tels que des cubes, des sphères, des cylindres, des cônes, des tores, des pyramides, des coquilles ou des demi-sphères. Faites un clic droit sur l'objet dessiné, et choisissez Effets 3D depuis le menu contextuel si vous voulez modifier le « matériau », l'éclairage, etc. |
|  | Permet de dessiner des courbes, des polygones, des lignes libres, remplis ou vides. Faites un clic droit sur l'objet dessiné et choisissez Modifier le style d'objet depuis le menu contextuel pour changer ses attributs. |
|  | Permet de dessiner des lignes et des flèches. Les lignes peuvent être dotées de flèches à l'une ou l'autre, voire aux deux extrémités. Faites un clic droit sur l'objet dessiné et choisissez Modifier le style d'objet depuis le menu contextuel pour changer ses attributs. |
|  | Permet de dessiner des « connecteurs ». Ces derniers sont des lignes, droites ou courbes, avec ou sans flèche, qui permettent de lier des objets ensemble. Faites un clic droit sur l'objet dessiné et choisissez Modifier le style d'objet depuis le menu contextuel pour changer ses attributs. |

Tableau 11-2. Outils graphiques



Tout changement de style que vous ferez en utilisant le menu contextuel Modifier le style d'objet écrasera le style standard pour le prochain objet qui sera dessiné par le style que vous aurez créé.

11.3.3.5. Diagrammes simples

Sélectionnez Insertion→Diagramme depuis le menu pour en insérer un dans la diapo active. Une barre de diagramme « standard » sera insérée : cliquez et bougez les bordures pour ajuster leur taille.



Utilisez les poignées de coin pour préserver les proportions horizontales/verticales lorsque vous redimensionnez le diagramme. Si vous utilisez les poignées centrales, le diagramme sera quelque peu déformé.

Double-cliquez sur le diagramme puis, faites un clic droit sur celui-ci et choisissez Données du diagramme. Une fenêtre (figure 11-12) apparaîtra vous permettant d'entrer les données pertinentes au diagramme que vous voulez créer.

| | A | B | C | D |
|---|------|-----|--------|-------|
| 1 | | Est | Centre | Ouest |
| 2 | 1999 | 9,1 | 3,2 | 4,54 |
| 3 | 2000 | 2,4 | 8,8 | 9,65 |
| 4 | 2001 | 3,1 | 1,5 | 3,7 |
| 5 | 2002 | 4,3 | 9,02 | 6,2 |

Figure 11-12. Entrer des données dans un diagramme

Une fois que vous aurez entré les données dans le diagramme, fermez la fenêtre d'entrée de données et cliquez sur Oui pour actualiser votre diagramme dans la diapo. Puis cliquez sur une aire vide de la diapo.

Répétez l'opération de double-clic et de clic droit afin de changer le titre, la légende, l'axe, le type (2D ou 3D), la barre, le camembert, les points, les lignes, etc., du diagramme en choisissant les entrées appropriées depuis le menu contextuel.

11.3.3.6. Arrière-plan de diapo

Utilisez le menu Format→Arrière-plan et cliquez sur l'onglet Arrière-plan pour définir les couleurs, les dégradés, les hachures, etc. de votre diapo. Chaque type d'arrière-plan possède ces propres options, explorez-les.



L'utilisation de bitmap en arrière-plan augmente considérablement la taille d'un fichier. Ceci pourrait engendrer un gel de votre présentation, surtout sur les vieux systèmes.

Une fois que vous aurez choisi un arrière-plan et cliqué sur OK, un menu apparaîtra. Vous devrez choisir de définir (ou non) cet arrière-plan en standard pour les nouvelles diapositives. Faites votre choix et l'arrière-plan des diapositives sera actualisé.

11.3.3.7. Transitions, animations et effets

Depuis le menu Présentation à l'écran, il est possible d'appliquer des transitions, des animations et des effets à vos diapositives, ce qui peut dynamiser vos présentations. Encore une fois, explorez-les librement.



Essayez de ne pas abuser de ces effets spéciaux. Ils pourraient distraire votre public et détourner leur attention vers les effets en tant que tel, au détriment de votre contenu.

11.3.3.8. Lancer votre présentation

Vous pouvez lancer votre présentation par l'entremise du menu Présentation à l'écran→Présentation à l'écran, ou en appuyant sur la touche **F9**. Vous pouvez aussi cliquer sur le bouton correspondant dans la barre d'outils. La présentation s'affichera sur tout votre écran. Pour arrêter la présentation, appuyez sur la touche **Échap**.

11.3.4. Pour aller plus loin

Si vous souhaitez en apprendre plus sur le fonctionnement de *OpenOffice.org Impress*, vous devriez consulter le tutoriel disponible sur le site OpenOffice Support (<http://www.openofficesupport.com/impresstutorial.html>).

N'hésitez pas non plus à vous reporter à l'aide en ligne de *OpenOffice.org Impress* accessible grâce au menu Aide→Sommaire. Vous y trouverez la réponse à toutes vos questions. Les sujets sont accessibles par la table des matières, mais aussi par l'index et il y a un outil de recherche contextuel.

11.3.5. Conclusion

Les présentations s'avèrent une façon importante de transmettre vos idées, que ce soit à vos clients, vos professeurs, vos étudiants ou vos collègues de travail. En tentant d'appliquer le principe qui dit que « La simplicité est synonyme d'élégance » — c'est-à-dire d'éviter de surcharger votre présentation avec des graphiques, de grands diagrammes ou des animations et des effets complexes —, votre public sera attentif à ce que vous tentez de lui communiquer.

OpenOffice.org Impress possède les outils pour faire de magnifiques présentations, utilisez-les à bon escient !

11.4. Gestionnaires de fichier : Konqueror et Nautilus

Les gestionnaires de fichiers sont devenus des applications multitâches, qui ne s'occupent plus simplement de copier ou déplacer des fichiers. En effet, avec les gestionnaires de fichiers que nous décrirons, vous pourrez naviguer dans votre réseau local, lire des pistes audio telles que les Ogg Vorbis, naviguer sur le Web, etc.

Dans ce chapitre, nous prenons pour acquis que vous avez déjà utilisé une telle application, et qu'il n'est pas nécessaire de décrire des fonctions qui parlent d'elles-mêmes. Nous avons également décidé de parler de deux gestionnaires de fichiers, soit *Konqueror* qui fait partie de l'environnement *KDE*, et *Nautilus*, intégré à même *GNOME*. Ces deux gestionnaires possèdent sensiblement les mêmes attributs donc, dans nos exemples, nous alternerons entre les deux.

11.4.1. Fenêtre principale

Vous accéderez à votre gestionnaire de fichiers en cliquant sur l'icône Répertoire perso située en haut à gauche de votre bureau. Voici les deux fenêtres principales : *Nautilus* à gauche et *Konqueror* à droite.

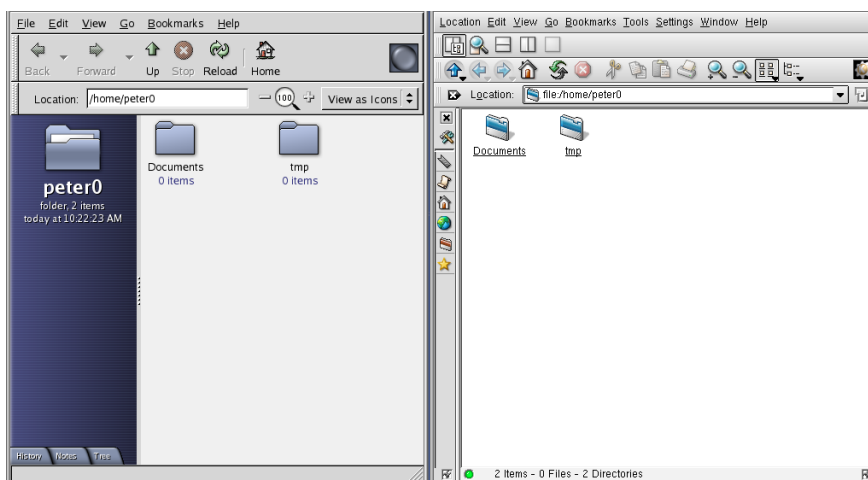


Figure 11-13. Nautilus et Konqueror

La partie à droite de la fenêtre affiche le contenu des répertoires (par défaut, votre répertoire personnel). À gauche de la fenêtre se trouve le panneau latéral (référez-vous à *Panneaux latéraux*, page 110). Chaque fichier ou sous-répertoire est représenté par une icône, quoi que vous puissiez changer ce type d’affichage dans *Nautilus* à travers l’étiquette Voir en tant qu’icônes, ou en changeant le Mode d’affichage dans *Konqueror* à travers le menu Affichage.



La première fois que vous lancerez *Konqueror* vous ne verrez pas la barre latérale. Pour l’afficher, sélectionnez Fenêtre+Afficher Panneau de navigation. Vous pouvez aussi afficher ou cacher cette dernière à l’aide de la touche **F9**.

11.4.2. Panneaux latéraux

Il est maintenant possible de cacher le panneau latéral de *Nautilus* : notre capture d’écran montre l’option Information. En cliquant sur la flèche à côté de l’étiquette, vous afficherez un menu contextuel qui abrite les fonctions suivantes :

- Emblèmes : permet d’ajouter une icône à vos dossiers.
- Historique : donne un liste des derniers dossiers que vous avez visités.
- Note : permet d’insérer des notes et et des aide-mémoire de toutes sortes.
- Arborescence : vous permet de parcourir le système de fichiers afin de trouver le répertoire que vous voulez afficher (par exemple : /home/pierre/, qui pourrait représenter le répertoire personnel de pierre.

Voici quelques définitions sommaires des icônes du panneau latéral de *Konqueror* (la Barre d’outils supplémentaires à laquelle vous pouvez accéder à travers le menu Configuration+Barres d’outils) :

| Icône | Signification |
|-------|---|
| | Afficher Panneau de navigation. Permet de changer le mode d’affichage du panneau latéral. |
| | Signets. Où vous pouvez stocker vos sites Web et FTP préférés. |
| | Historique. Montre la liste des répertoires et des sites réseau (Web, FTP, etc.) que vous avez visités durant la session courante. |
| | Répertoire personnel. Votre répertoire personnel, dans lequel vous pouvez organiser vos fichiers. |
| | Réseau. Vous donne accès aux archives de sites FTP ainsi qu’à des sites Web spécifiques à Mandrake (bien entendu, vous pouvez ajouter ou supprimer certains sites). |
| | Répertoire racine (root). Vous donne accès à l’intégralité de votre arborescence. De manière générale, vous n’avez pas le droit de manipuler les fichiers à l’extérieur de votre répertoire personnel. Seulement l’administrateur système (root) possède ces droits. |
| | Services. Vous donne accès au Navigateur de CD Audio, le Navigateur de LAN et le Navigateur de système d’impression. |

Tableau 11-3. Icônes du panneau latéral de Konqueror

11.4.3. Copier, déplacer, supprimer et créer un lien vers un fichier

Copier des fichiers. Imaginons que vous vouliez copier le fichier *test.png* dans le répertoire Documents. Avec *Konqueror*, vous devez premièrement accéder au menu Fenêtre→Diviser l’affichage gauche/droite (ou

cliquez sur les touches **Ctrl-Shift-L**) ou le menu Fenêtre→Diviser l’affichage haut/bas (ou appuyez sur les touches **Ctrl-Shift-T**). Votre fenêtre sera dédoublée et il vous sera facile de déplacer l’image `test.png` dans le répertoire Documents au moyen de la technique du drag’n’drop (glisser/déposer). Notez que vous devez appuyer sur la touche **Ctrl** pour copier un fichier. Avec *Nautilus*, vous devez ouvrir une autre fenêtre *Nautilus* pour faire comme dans *Konqueror*. Vous pouvez également sélectionner votre fichier et cliquez sur les touches **Ctrl-C** pour copier ledit fichier dans le presse-papiers, puis sur **Ctrl-V** pour le copier dans le répertoire Documents. La façon la plus facile demeure la technique du glisser/déposer.



Il existe plusieurs façons de manipuler des fichiers dans un gestionnaire de fichiers. Glisser/déposer, combinaison de raccourcis clavier, ouverture de deux gestionnaires, etc. Choisissez celle que vous préférez.

Déplacer des fichiers. Le même principe s’applique pour déplacer des fichiers. Toutefois, pour ce faire, utilisez le raccourci **Ctrl-X** au lieu de **Ctrl-C**. La technique du glisser/déposer, sans appuyer sur la touche **Ctrl**, déplacera également vos fichiers.

Créer un lien vers un fichier. Créer un lien vers un fichier permet d’accéder à un fichier sans avoir à le copier à divers endroits dans votre répertoire personnel. Imaginons qu’un de vos fichiers soit « enterré » dans le répertoire `/home/reine/Music/Artistes/ArtistePréfére/` et que vous vouliez y accéder rapidement. Créer un lien vers ce répertoire serait une excellente idée. En effet, l’action de créer un lien équivaut à l’idée de raccourci. Voici comment procéder. Dans *Nautilus*, sélectionnez votre fichier, accédez au menu Édition→Créer un lien (ou appuyez sur les touches **Ctrl-M**). Cette action donnera l’impression d’avoir dupliqué votre fichier à même le répertoire, mais remarquez le texte `lien vers`. Ensuite, déplacez votre fichier dans le répertoire de votre choix. Avec *Konqueror* l’opération est différente :

1. Déplacez l’objet que vous voulez lier sur le dossier dans lequel vous voulez créer le lien et maintenez le bouton de la souris enfoncé.
2. Pressez la touche **Alt**.
3. Relâchez le bouton de la souris, puis la touche **Alt**.
4. Dans le menu qui apparaît, Cliquez sur Lier ici.

Supprimer des fichiers. Comme pour toutes les opérations susmentionnées, il existe plusieurs façons de supprimer des fichiers. Résumons en disons qu’il existe une façon « sécuritaire » et une autre, « dangereuse ». La première serait de déplacer l’item voulu dans la Corbeille, tandis que la façon dangereuse consisterait à supprimer immédiatement l’item et vous rendrait incapable de le récupérer. Avec *Nautilus*, il est impossible de supprimer directement un fichier. L’action de supprimer un fichier le déplacera, en fait, dans la Corbeille. Pour le récupérer, double-cliquez sur l’icône de la Corbeille sur votre bureau et déplacez le fichier dans votre gestionnaire de fichiers. Pour le supprimer définitivement, vous n’avez qu’à Vider la corbeille.

Dans *Konqueror*, vous pouvez supprimer pour de bon en une seule étape. Sélectionnez le fichier et utilisez le menu Édition→Supprimer.

11.4.4. Surfer sur le Web

Si vous parcourez fréquemment des dossiers contenant des fichiers au format HTML, par exemple la documentation de votre distribution, ces dossiers contiennent généralement un fichier nommé `index.html`.

Par exemple, rendez-vous dans le dossier `/usr/share/doc/mandrake/fr/`. Si vous n’activez pas l’option Utiliser `index.html`, vous aurez simplement la liste des fichiers et dossiers contenus dans ce répertoire. En activant l’option, *Konqueror* affichera le contenu du fichier `index.html`, et vous pourrez parcourir la documentation beaucoup plus facilement, comme si vous étiez sur un site Web. Pour l’activer, accédez au menu Affichage→Utiliser `index.html`.



Nautilus prend en charge le HTML et les fichiers texte automatiquement.

Il est aussi facile de surfer le Web avec *Konqueror* ou *Nautilus* qu'avec un « vrai » navigateur (voir *Naviguer sur Internet avec Mozilla*, page 71). Vous n'avez qu'à entrer l'adresse du site que vous voulez visiter dans la barre de location... et surfer !

11.4.5. Partage de fichiers

Cette fonctionnalité permet de partager vos documents avec d'autres utilisateurs du réseau et accéder aux documents que les autres utilisateurs partagent. Cela permet aussi aux administrateurs système de proposer des dossiers communs où tout le monde peut consulter, ajouter, ou modifier des documents.

11.4.5.1. Partager des documents

Si le partage de fichier est activé dans *Centre de contrôle Mandrake* (référez-vous à *Partage de partition : autoriser les utilisateurs à partager des données*, page 179), cliquez avec le bouton droit sur les répertoires de votre fenêtre *Konqueror* et choisissez l'onglet Partager. Cela vous permettra de partager un ou plusieurs répertoires à travers NFS¹ ou *Samba*².

Pour partager des fichiers avec *Nautilus*, faites un clic droit sur l'objet à partager et choisissez le menu Propriétés+Partage réseau.

11.4.5.2. Consulter les dossiers partagés avec Konqueror

Vous pouvez consulter tous les dossiers partagés sur le réseau en ouvrant la section Navigateur dans le réseau local de l'onglet Services de la barre latérale. Toutes les machines proposant des partages apparaîtront dans cette section. À l'intérieur de chaque machine apparaît un dossier par protocole proposé. Ces protocoles peuvent être :

FISH

Ce protocole repose sur les communications ssh. Ainsi, chaque machine ayant un serveur ssh vous permettra de vous y connecter avec votre identifiant et naviguer dans tous les répertoires auxquels vous avez accès.

NFS

Tous les partages proposés par les machines *UNIX* apparaîtront ici.

SMB

Les partages fournis par les machines *Windows* ou tout au moins supportant le protocole seront affichés ici *Samba*.

1. NFS (*Network File System*) permet de partager, exporter/importer des fichiers de/vers votre ordinateur dans un environnement réseau. Même si la configuration de NFS est plus facile à effectuer que celle de *Samba*, elle ne peut fonctionner que dans un environnement de systèmes *UNIX* (comme *GNU/Linux*). De plus, le protocole NFS n'est pas sécuritaire et devrait être utilisé exclusivement dans un environnement réseau local sécurisé.

2. Le protocole SMB permet à des *PCs* de partager des ressources telles que des fichiers ou des imprimantes. Les systèmes d'exploitation *Windows*, *GNU/Linux* et *OS/2*, entre autres, prennent en charge le protocole *Samba*. Il peut être considéré comme une alternative à *Netware* et *NFS*.

11.4.5.3. Consulter les dossiers partagés avec Nautilus

Vous pourrez consulter le contenu des dossiers partagés de type *Samba* dans le réseau local en spécifiant `smb://` dans la barre d'Emplacement. Si vous souhaitez accéder aux partages avec d'autres protocoles, vous devrez les rendre accessibles sur tout le système grâce au *Centre de contrôle Mandrake* (*Importer des répertoires NFS distants*, page 179).

11.5. Imprimer et télécopier

Une fois votre imprimante configurée correctement (consultez *Configurer une imprimante*, page 164 pour en savoir plus), vous voulez sans doute l'utiliser. Par le passé, imprimer avec *GNU/Linux* était un sujet délicat, mais comme vous allez rapidement le constater, cette situation a grandement changé. Tant les applications sous *KDE* que sous *GNOME* supportent une simple méthode d'impression basée sur *kprinter*. *kprinter* peut même être utilisé pour produire des fichiers PDF ou envoyer des fax.

11.5.1. Accéder à KPrinter

À partir de n'importe quelle application *KDE*, en cliquant sur Imprimer; ou encore Fichier→Imprimer du menu principal lancera *kprinter* directement. Sélectionnez ensuite les pages à imprimer, le nombre de copies, le format, etc. Cliquez ensuite sur Imprimer.

Les applications *GNOME* doivent être configurées pour imprimer avec *kprinter*. En fait, n'importe quelle application *X* qui supporte la définition de sa commande d'impression (comme *Mozilla*) peut utiliser *kprinter*. Tout ce que vous avez à faire, c'est de lancer l'impression (en tapant **CTRL-P**, ou en choisissant Fichier+Imprimer du menu principal), puis chercher une option nommée « Commande d'impression » (« Print Command »), ou « Imprimante » (*Printer*), et remplir le champ avec : `kprinter --stdin`. Cette commande lancera *kprinter* à chaque impression. Cliquez ensuite sur Imprimer et vous verrez apparaître la fenêtre principale de *kprinter* (à cette étape, aucun document n'a été encore lancé à l'imprimante).

11.5.2. Description du dialogue de KPrinter

kprinter vous permet de régler plusieurs options³ pour imprimer vos documents, comme le périphérique de sortie (en général, une imprimante locale ou distante), le nombre de copies, la taille du papier, la résolution de l'imprimante, etc.

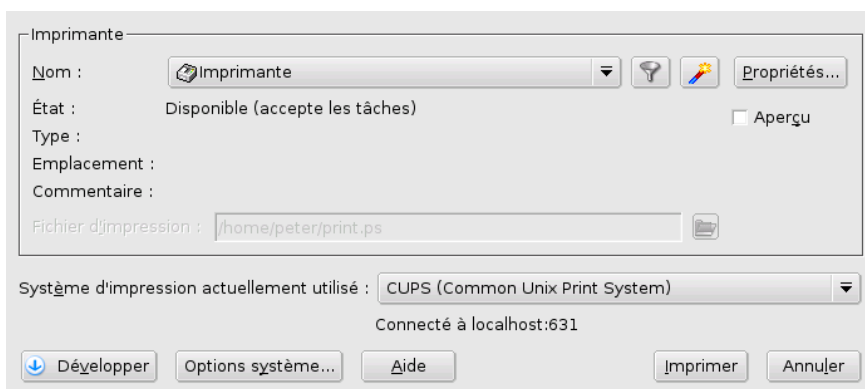


Figure 11-14. Fenêtre KPrinter

Comme le montre la figure 11-14, l'interface est simple et très intuitive⁴: la section Imprimante à l'aide d'une liste déroulante. Selon le système d'impression actuellement utilisé, il est possible d'ajouter une imprimante

3. Les options d'impression courantes que vous pourrez régler dépendront du périphérique de sortie choisi : les périphériques n'ont pas tous les mêmes capacités.

4. Pour les applications configurées pour utiliser la commande `kprinter --stdin`, l'interface sera développée par défaut. Cliquez sur le bouton Revenir afin de revenir à l'interface simplifiée.

(en cliquant sur la baguette magique) et de configurer les réglages de l'imprimante en cliquant sur le bouton Propriétés. Plus bas, la fenêtre de *kprinter* inclut un menu déroulant permettant de sélectionner le Système d'impression actuellement utilisé. *GNU/Linux* compte de nombreux systèmes d'impression, même si *CUPS* s'impose de plus en plus comme la norme. Aussi ce dernier sera celui que nous allons utiliser ici. Assurez-vous donc que le menu déroulant indique CUPS (Common Unix Print System).

Au bas de la fenêtre se trouvent des boutons qui permettent de Développer les options de *kprinter*. Vous pouvez aussi consulter les Options système, obtenir de l'Aide, Imprimer votre document, ou, si vous le désirez, Annuler l'impression.

11.5.2.1. La zone Imprimante

Dans cette zone, vous sélectionnez le périphérique d'impression et ses propriétés (taille du papier, résolution, etc.). Dans la liste déroulante Nom :, toutes les imprimantes disponibles sont listées. Sélectionnez celle sur laquelle vous souhaitez imprimer.



Normalement, seulement les imprimantes locales, les imprimantes fichier (PDF et PostScript) et le fax seront listés. Si vous êtes branché à un réseau, toutes les imprimantes disponibles sur ce réseau apparaîtront dans la liste, ce qui rend l'impression réseau plutôt facile.

Cliquez sur le bouton Propriétés... pour changer les options du périphérique. Notez que les options disponibles dépendent du périphérique.

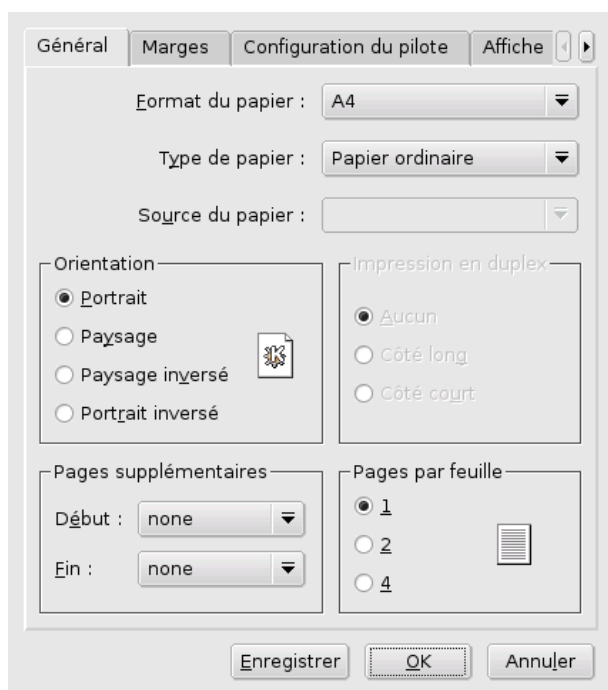


Figure 11-15. Fenêtre des propriétés de l'imprimante

La plupart des options disponibles sont explicites. L'une d'entre elles est particulièrement intéressante : Pages par feuille (à 2 dans l'exemple). Elle permet de mettre jusqu'à 4 pages sur la même feuille (ou 8 si vous imprimez en recto-verso), économisant ainsi sur l'encre, le papier et le temps, pour les brouillons par exemple.

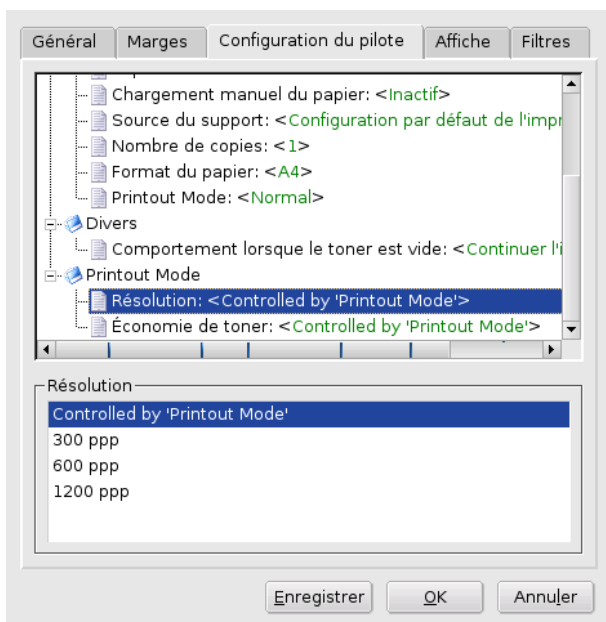


Figure 11-16. Changer la résolution de l'imprimante

Si vous souhaitez changer des options spécifiques à l'imprimante, comme la résolution, vous devez aller dans l'onglet Avancé. Vous y trouverez l'option Résolution: dans une des catégories. En cliquant dessus, toutes les résolutions disponibles s'afficheront dans la zone basse de la fenêtre. Sélectionnez celle que vous souhaitez dans la liste.

Parmi les différentes options disponibles ici, il y a les modes d'impression utilisant moins d'encre (des options comme « mode économique » ou « densité toner » ou « préservation du toner »). En conséquence, la sortie est plus pâle. Si ces options ne sont pas disponibles, choisissez une résolution plus faible, les effets seront le plus souvent similaires.

Le bouton Enregistrer permet de conserver les paramètres courants pour les prochaines impressions. Une fois satisfait de votre configuration, pressez le bouton Ok.

11.5.2.2. Interface d'impression développée

Après avoir cliqué sur Développer, l'interface de *kprinter* devient la suivante figure 11-17.

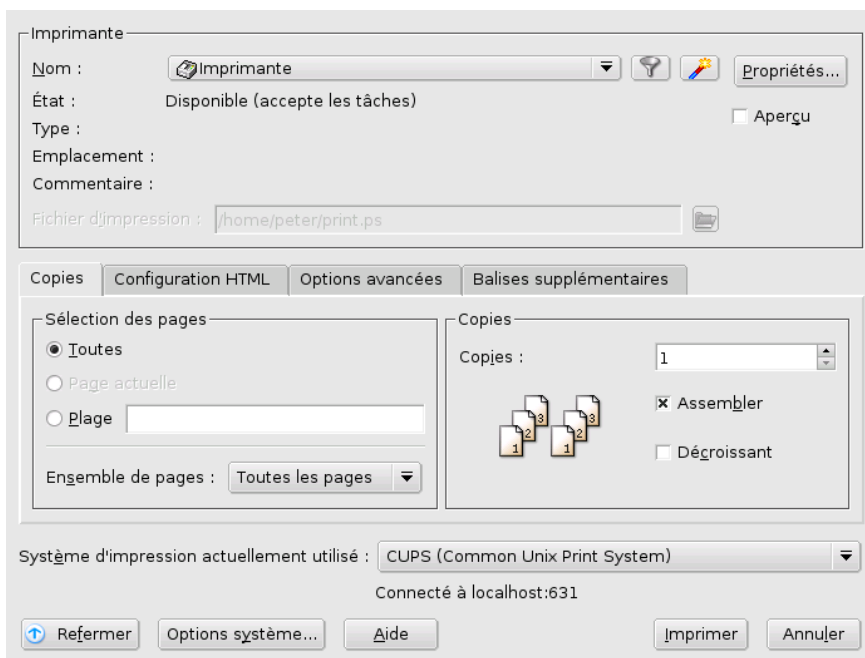


Figure 11-17. Interface d'impression développée

Dans Sélection des pages, les options suivantes sont disponibles :

Toutes

Imprime l'intégralité d'un document.

Page actuelle

Imprime seulement la page courante. Cette option n'est pas toujours disponible.

Plage

Permet de spécifier une plage de pages à imprimer. Vous pouvez spécifier des pages ou groupes de pages, séparés par des virgules (1,2,5 imprime les pages 1, 2 et 5 ; 1-3, 7-21 imprime les pages 1 à 3 puis 7 à 21 ; etc.).

La liste déroulante Ensemble de pages: permet de spécifier un ensemble prédéfini de pages selon leur parité (Toutes les pages, Pages impaires ou Pages paires). Cela permet notamment d'imprimer en recto-verso sur une imprimante dépourvue d'unité double-face : imprimez les pages impaires, retourner la pile de pages et remettez-la dans le bac d'entrée, puis imprimez les pages paires.

Dans la section Copies, utilisez les petites flèches pour augmenter/diminuer le nombre souhaité de copies d'un même document. Ou tapez le nombre dans le champ Copies:.

Lorsque vous imprimez des copies multiples, vous pouvez cocher la case Assembler pour imprimer un document complet avant de commencer à imprimer le second, au lieu d'avoir toutes les copies de la page numéro 1, puis toutes les pages numéro 2, et ainsi de suite.

La case Décroissant a pour effet de faire commencer l'impression par la dernière page (le document est imprimé « à rebours »). Cette option est utile si votre imprimante laisse les feuilles imprimées la face en haut dans le bac de sortie.

L'onglet Configuration HTML permet de définir les options concernant l'impression des pages HTML pages telle que: a « Mode compatible avec l'impression » qui n'imprime pas le fonds d'écran et imprime tous les textes en noir afin d'économiser l'encre des cartouches, ou encore s'il faut imprimer ou non les images ou un en-tête.

Dans l'onglet Options Avancées, vous pouvez définir l'heure d'impression, la priorité de chaque tâche, etc.

Cliquer sur Refermer pour retourner à l'interface minimale de *kprinter*.

11.5.3. Créer un fichier PDF

Créer un fichier PDF à partir de votre document est très facile avec *kprinter*. Sélectionnez tout d'abord l'imprimante spéciale Imprimer dans un fichier (PDF), entrez le nom du fichier dans le champ fichier d'impression: et cliquez sur Imprimer. Un fichier PDF sera écrit (print.pdf dans votre répertoire personnel dans notre exemple).

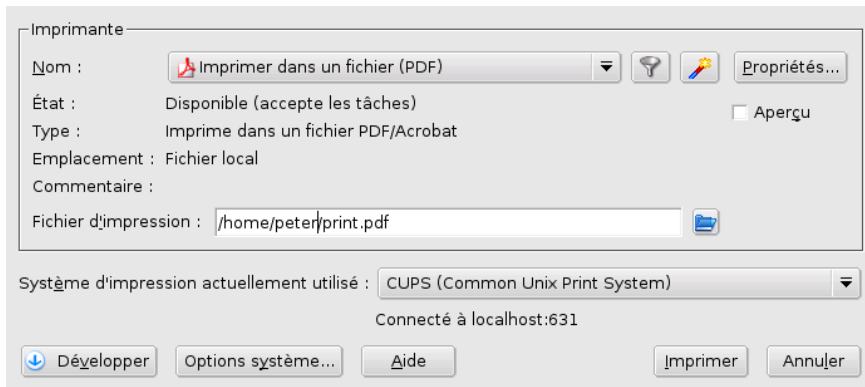


Figure 11-18. Générer un fichier PDF

11.5.4. Envoyer des télécopies

L'imprimante spéciale Envoyé comme fax vous permet d'envoyer des télécopies comme sur *Windows*, simplement en « imprimant vers le fax ». En cliquant sur Imprimer, une fenêtre comme figure 11-19 apparaît.

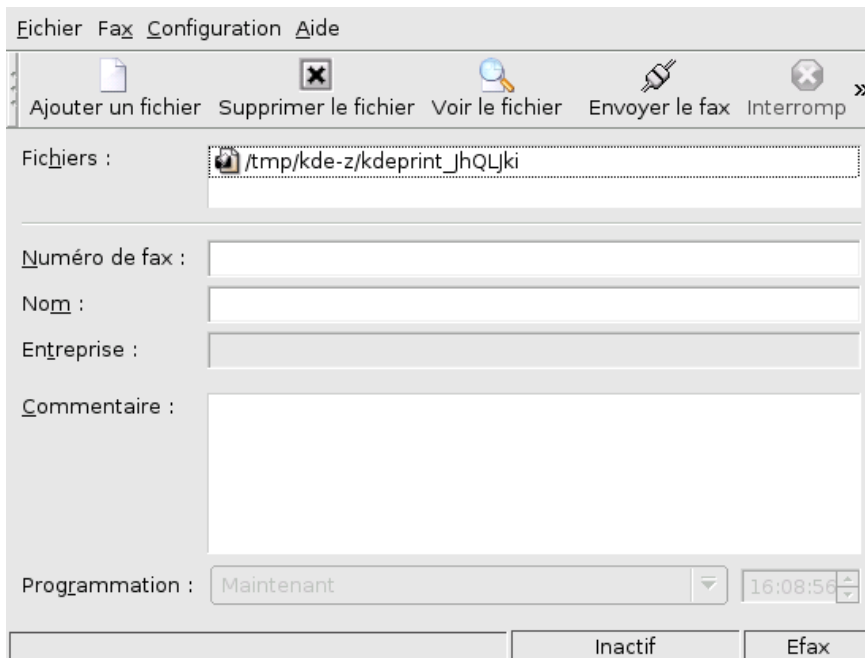


Figure 11-19. Écran principal de télécopies

Vous devez d'abord vous assurer que votre modem-fax soit configuré correctement. Pour ce faire, choisissez Configuration+Configurer Kdeprintfax. Remplissez l'information requise dans Configuration Personnelle avec votre nom, votre entreprise et votre numéro de télécopieur. Sous Fax, assurez-vous que Périphériques Fax / Modem soit assigné à Port Modem Standard, tel que montré figure 11-20.

Remplissez le numéro de fax et cliquez sur Envoyer le fax ou appuyez sur **Enter** pour transmettre la télécopie immédiatement. Le bouton Consulter le Journal affiche une fenêtre détaillant l'activité du fax (pour vérifier qu'un fax s'est bien rendu à destination). En cliquant sur Carnet d'adresses vous avez accès à votre réper-

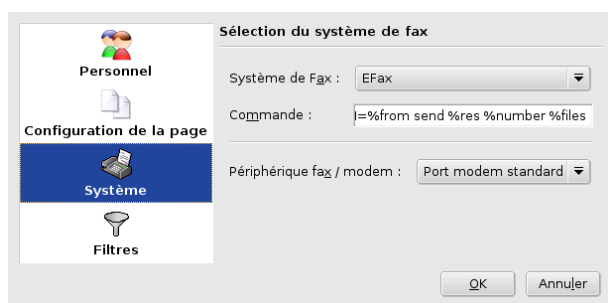


Figure 11-20. Paramètres Fax

toire de contact pour faire la sélection du destinataire. Une fois votre télécopie envoyée, vous pouvez quitter l'application: Fichier→ Quitter.

11.5.5. Imprimantes multifonctions

Certaines imprimantes sont qualifiées de périphérique multifonctions. Cela signifie généralement que l'imprimante peut également servir de scanner ou de fax. Il existe également maintenant des imprimantes capables de lire les cartes mémoire des appareils photo numériques certaines sont même capables d'imprimer ces photographies directement depuis la carte mémoire.

Si vous avez un périphérique multifonctions sachez que le scanner est configuré avec *PrinterDrake* et non avec *ScannerDrake*. Référez-vous à *Configurer une imprimante*, page 164 pour plus d'informations.

Dans les autres cas, référez-vous à la documentation de votre imprimante pour découvrir les autres fonctions de votre périphérique.

Chapitre 12. Applications audio et vidéo

12.1. Introduction

Si vous ne pouvez pas vivre sans vos MP3 et vos fichiers vidéo, ce chapitre est fait pour vous ! Il est divisé en trois parties. La première se concentre sur *XMMS* et *Aumix*, soit respectivement un lecteur audio multiformats et un mixeur. Dans la deuxième section, nous listons les meilleures applications vidéo et leur fonctionnement. Enfin, la dernière section est dédiée aux webcams et à la vidéoconférence.

12.1.1. Utilisation de XMMS

Premièrement, *XMMS* signifie *X Multimedia System*. Avec celui-ci, vous pouvez lire une variété de sources audio, comme les CD audio, ainsi que les formats MP3 et Ogg Vorbis. Commençons par l'essentiel.

Pour démarrer *XMMS*, accédez au menu principal et choisissez Multimédia→Son→XMMS.



Figure 12-1. La fenêtre principale de XMMS

La partie supérieure de la fenêtre s'appelle la barre de titre et présente trois boutons, à sa droite :

- le premier sert à réduire la fenêtre ;
- en cliquant sur le bouton du milieu, la fenêtre *XMMS* se réduira de façon à ce qu'on ne voit que la barre de titre, agrémenté d'un oscilloscope et du temps qui s'écoule. Cette fonction place *XMMS* en mode miniature ;
- celui le plus à droite ferme la session *XMMS*.

Sous la barre de titre se trouve la fenêtre d'affichage de *XMMS*. En cliquant sur le temps écoulé, vous pouvez changer le mode d'affichage et montrer le temps restant de la piste que vous écoutez. Sous le temps écoulé/restant se trouve l'« Analyseur de spectre » (*Spectrum Analyzer*). En cliquant dessus, vous afficherez un des deux analyseurs de spectre, ou vous le désactiverez. Sur sa droite se trouve le nom de la piste audio en lecture avec sa durée totale. Les dernières informations associées aux pièces sont le taux de bits (*bit rate*)¹ en Kbps (kilobytes/seconde), et le taux d'échantillonnage en KHz (kilohertz). La lecture mono ou stéréo est également affichée.

Maintenant, regardons les différents curseurs. Celui sous le taux de bits sert à régler le volume ; à sa droite se trouve celui du réglage de la balance. Le curseur le plus long est employé pour parcourir votre fichier (soit un équivalent des fonctions retour arrière et avance rapide — *rewind* et *fast forward* en anglais).

Sur la gauche de l'analyseur de spectre se trouvent cinq lettres : peut-être ne les verrez-vous pas du premier coup, elles sont noires sur un fond gris foncé. Au fur et à mesure que vous serez plus familier avec *XMMS*, vous pourrez changer son revêtement. Voici ces lettres et ce qu'elles représentent :

- **O** : lance le menu Options ;
- **A** : indique que la fenêtre de *XMMS* sera toujours au dessus de toutes les autres applications ouvertes dans un même bureau virtuel ;
- **I** : lance une fenêtre d'information ;
- **D** : double la taille de la fenêtre *XMMS* ;
- **V** : lance le menu de visualisation.

1. Pour les fichiers de type WAV et les CD audio, le taux de bits n'est pas pertinent et *XMMS* affichera 14H par défaut. Le taux de bits n'est significatif que pour les formats audio comme les MP3 ou les Ogg Vorbis.

12.1.1.1. L'EQ graphique et l'éditeur de la liste de lecture

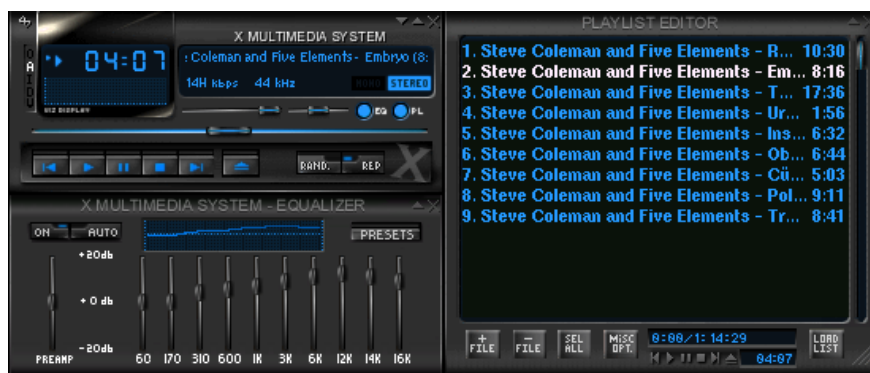


Figure 12-2. La fenêtre principale de XMMS avec l'EQ (égaliseur) graphique et la liste de lecture

figure 12-2 montre l'égaliseur (EQ) et la liste de lecture (*play list*) de *XMMS*, que vous trouverez sous l'indicateur MONO / STEREO à droite de la fenêtre principale.

12.1.1.1.1. Configuration de l'égaliseur

La fenêtre de l'égaliseur ressemble probablement à celle de votre chaîne stéréo. Si vous souhaitez changer les réglages, cliquez sur le bouton ON. Vous pouvez alors changer le niveau des basses et des aigus selon vos préférences. Vous pouvez utiliser le menu PRESETS et sauvegarder vos réglages pour un usage ultérieur, charger un autre réglage déjà sauvegardé, etc.



Utilisez l'entrée À partir d'un fichier EQF de WinAmp du menu PRESETS→Charger pour charger ce genre de fichier.

12.1.1.1.2. Utilisation de la liste de lecture

Elle affiche les pistes que vous désirez écouter. Pour y accéder, cliquez sur le bouton PL. Cinq boutons peuvent vous aider à la configurer :

FILE +

En cliquant dessus, vous afficherez une fenêtre de gestion depuis laquelle vous pourrez sélectionner vos chansons. Par exemple, si vous avez un répertoire nommé MP3, sélectionnez /home/reine/MP3/ et ajoutez les chansons que vous voulez écouter depuis ce répertoire.

Toutefois, en cliquant sur le bouton FILE + et en le maintenant appuyé, vous afficherez deux autres menus : DIR + et URL +. Relâchez le bouton de la souris en pointant sur DIR + et choisissez le répertoire approprié. Pour écouter un CD, choisissez le chemin /mnt/cdrom/. En cliquant sur URL +, vous pourrez entrer une adresse Internet spécifique, telle que <http://205.188.209.193:80/stream/1040>, soit un exemple d'adresse lue en transit (*streaming*) pour les connexions rapides, ou <http://209.123.186.178:8042> pour les connexions lentes, telles que les lignes commutées (*dial-up*).

FILE -

Si vous voulez effacer un fichier de la liste de lecture, sélectionnez-le avec votre souris, puis cliquez sur FILE - (vous pouvez aussi utiliser la touche **Suppr**). En cliquant et en maintenant appuyé, vous afficherez trois sous-menus : CROP, ALL et MISC. La première option effacera tous les fichiers de la liste de lecture sauf celui (ceux) en surbrillance ; la deuxième supprimera tous les fichiers de la liste de lecture. Laissez le bouton de votre souris sur le sous-menu MISC et un autre sous-menu s'affichera. Vous pourrez Enlever les fichiers détruits ou Effacer physiquement les fichiers.

SEL ALL

En cliquant sur ce bouton, vous sélectionnez tous les fichiers de votre liste de lecture. Si vous cliquez et maintenez appuyé, vous aurez deux autres choix : SEL ZERO et INV SEL. Le premier ne sélectionne aucun fichier alors que le second inverse la sélection des fichiers, ce qui veut dire que tous les fichiers actuellement sélectionnés ne le seront plus, et vice versa.

MISC OPT.

En cliquant et en maintenant ce bouton appuyé, vous afficherez un menu contenant les items FILE INF et SORT LIST. Le premier affiche une fenêtre d'information au sujet du fichier et vous pouvez modifier le titre, le nom de l'artiste, etc. Le second vous donne les options de tri et de tri aléatoire.

LOAD LIST

En cliquant une fois sur ce bouton, vous afficherez une fenêtre depuis laquelle vous pourrez choisir la liste que vous désirez écouter. En cliquant et en maintenant ce bouton appuyé, vous afficherez un menu contenant deux choix : SAVE LIST et NEW LIST. Le premier sauvegarde les fichiers de votre liste de lecture sous la forme d'une liste de pistes audio (en format .m3u). Notez que cette fonctionnalité ne marche qu'avec les technologies d'encodage audio (telles que WAV, MP3 ou Ogg Vorbis). La dernière option, comme la première, parle d'elle-même.

12.1.1.2. Lire les pistes audio

Pour lire des pistes audio, suivez les instructions données dans *Utilisation de la liste de lecture*, page 120 pour charger une liste de lecture et cliquez sur le bouton Lire. Vous pouvez aussi cliquer sur le bouton Éjecter : un menu apparaîtra alors, depuis lequel vous pourrez ouvrir des fichiers dans votre liste de lecture. Sélectionnez les fichiers désirés avec votre souris et cliquez sur Ajouter les fichiers sélectionnés ou Ajouter tous les fichiers du dossier dans le répertoire. Lorsque c'est fait, cliquez sur Fermer.



Figure 12-3. Ouvrir des fichiers dans XMMS

Vous pouvez aussi accéder à vos fichiers par un clic droit dans la Playlist. Ce menu très utile inclut tous les menus de la Playlist.

12.1.1.3. Utilisation du menu Options

Maintenant que nous avons parlé de l'essentiel, nous explorerons les Options. Pour y accéder, vous devez cliquer sur le **O** qui se trouve à gauche de l'analyseur de spectres (voir plus haut). Ce menu s'affichera :

| | |
|---|--------------|
| Préférences... | Ctrl+P |
| Navigateur de Revêtement... | Alt+S |
| Recharger le Revêtement | F5 |
| Répéter | R |
| Aléatoire | S |
| Ne pas avancer dans la Liste de lecture | Ctrl+N |
| • Temps Écoulé | |
| Temps Restant | Ctrl+R |
| Toujours visible | Ctrl+A |
| Adhésif | Ctrl+S |
| Taille Réduite | Ctrl+W |
| Taille réduite pour la Liste de lecture | Shift+Ctrl+W |
| Taille Réduite pour l'égaliseur | Ctrl+Alt+W |
| Taille Double | Ctrl+D |
| Déplacement possible de n'importe où | Ctrl+E |

Figure 12-4. Le menu Options

Ces fonctions sont assez évidentes, c'est pourquoi nous vous permettrons de les utiliser et de les découvrir par vous-même. Nous allons maintenant parler plus en détails du sous-menu Préférences, qui se situe au début du menu Options.

12.1.1.3.1. Les préférences de XMMS

Configurer correctement vos préférences est d'une importance capitale si vous voulez être en mesure d'écouter vos pistes audio. Pour y accéder, placez le pointeur de votre souris sur Préférences dans le menu Options ou tapez simplement **Ctrl+P**. Le premier onglet, E/S Audio, abrite les greffons (*plugins*) d'entrée et de sortie nécessaires au bon fonctionnement de XMMS. Assurez-vous que les greffons dont vous avez besoin (ex. : Lecteur de CD Audio pour écouter un CD audio) soient activés et configurés. Si vous voyez la mention (désactivé) à côté d'un greffon, les pistes audio l'utilisant ne pourront pas être écoutées.

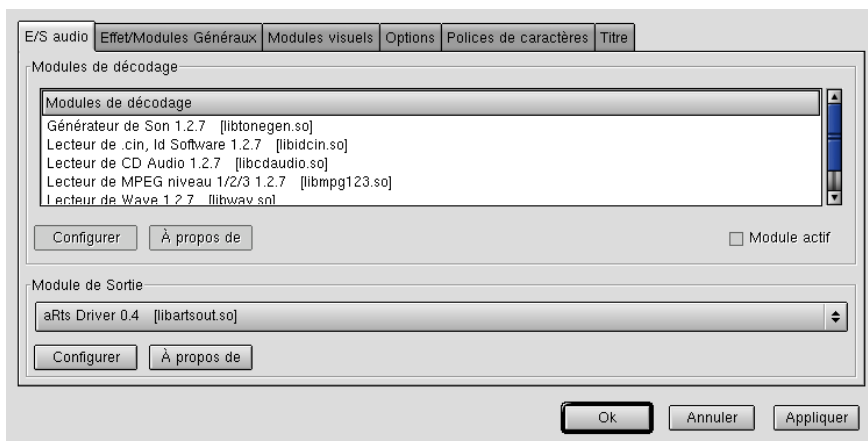


Figure 12-5. Fenêtre de préférences de XMMS

audio-apps-section.xml Assurez-vous aussi d'avoir sélectionné le bon Plugin de Sortie. Si vous utilisez *KDE* et que vous avez sélectionné Lancer le serveur de son aRts au démarrage de KDE dans le Panneau de contrôle KDE, vous devriez utiliser le aRts Driver 0.4 (figure 12-6).

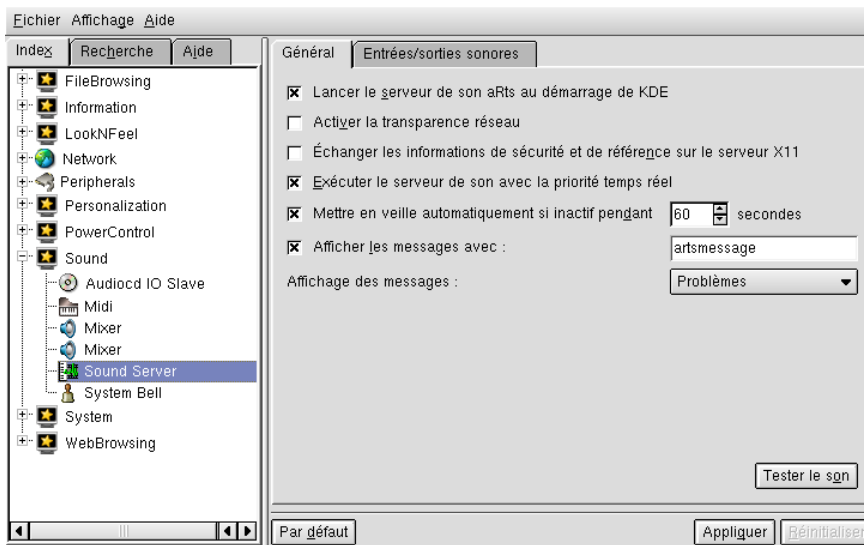


Figure 12-6. Le serveur de son aRts avec KDE

Si vous utilisez *GNOME*, vous devrez sûrement utiliser soit l'eSound Output Plugin, soit le OSS Driver.

L'onglet Effet/Plugins Généraux contient un ensemble de greffons d'effets qui vont de la suppression de la voix à l'effet d'écho. Les greffons généraux peuvent même vous permettre de contrôler *XMMS* avec la télécommande de votre chaîne stéréo, de votre télévision ou de votre magnétoscope.

Le prochain onglet se nomme Plugins de Visualisation. Vous pouvez sélectionner un ou plusieurs de ces greffons pendant que vous écoutez de la musique.

À travers l'onglet Options, vous pouvez entièrement personnaliser l'affichage des informations avec *XMMS*, ainsi que certaines caractéristiques générales telles que le nombre de secondes que devrait (ou ne devrait pas) laisser *XMMS* entre les chansons.

Les onglets Police et Titre permettent respectivement de choisir des polices spécifiques, et de préciser l'information qui doit être affichée par rapport à la piste en cours de lecture.

12.1.1.4. Revêtements (Skins)

Maintenant, traitons de la partie esthétique de *XMMS*. Comme les autres lecteurs, il est possible de changer le revêtement qui définit l'apparence de sa fenêtre. Pour ce faire, accédez au menu Préférences puis sélectionnez Sélecteur de Revêtement. Vous pouvez aussi simplement taper la combinaison de touches **Alt+S** pour l'afficher.

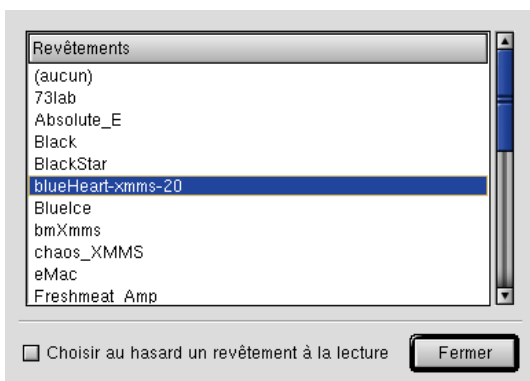


Figure 12-7. Le sélecteur de revêtement XMMS

Comme vous pouvez le voir, le sélecteur de revêtement ne sélectionne « aucun revêtement » par défaut. Cliquez simplement sur un des revêtements, vous pourrez voir en temps réel à quoi il ressemble. Essayez *chaos_XMMS* par exemple.



Figure 12-8. Le revêtement Chaos

Si vous désirez ajouter des revêtements à votre sélecteur, téléchargez-en depuis les sites d'XMMS (<http://www.xmms.org/skins.html>) ou de Customize (<http://www.customize.org/>), par exemple.

Lorsque vous avez trouvé le revêtement qui vous plaît, téléchargez-le dans le répertoire `~/ .xmms/Skins`. Puis, sélectionnez-le dans le Sélecteur de Revêtement et *XMMS* devrait revêtir cette nouvelle apparence.

12.1.1.4.1. D'autres types de revêtements

Si vous utilisez déjà un autre type de lecteur audio, vous vous demandez peut-être si vous pouvez importer les revêtements d'autres applications. La réponse est oui... du moins pour ceux de WinAMP (dans le format `.wsz`).

Voici un exemple de revêtement trouvé sur le site de WinAMP (<http://www.winamp.com/>), que vous pouvez ajouter à votre sélecteur :

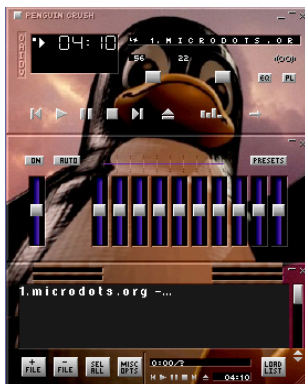


Figure 12-9. Utilisation d'un revêtement WinAMP avec XMMS

Téléchargez simplement le fichier dans votre répertoire de revêtements et *XMMS* l'affichera.

12.1.1.5. Lecture audio en transit ou streaming

Avec la grande popularité des radios utilisant la lecture en transit, *XMMS* prend désormais en charge ce type de média. Ainsi, vous pouvez écouter vos sites de radio favoris, soit depuis Shoutcast (<http://www.shoutcast.com/>), Icecast (<http://yp.icecast.org/index.html>) ou depuis d'autres sites de radio comme Cool FM (<http://www.coolfm.ca/>).

Lorsque vous avez trouvé une station que vous aimez, sauvegardez son adresse sur votre disque dur. Puis, insérez-la dans votre liste de lecture.

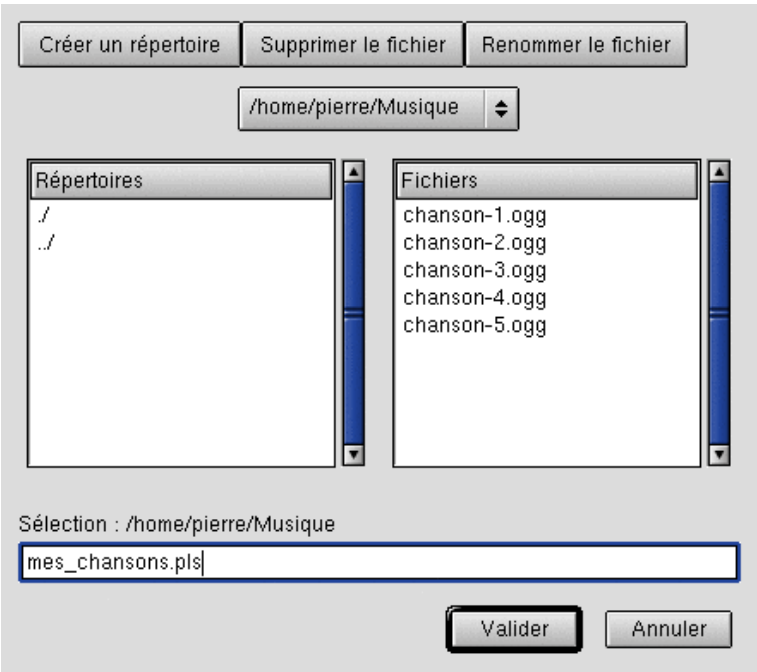


Figure 12-10. Insertion d'un canal de *streaming*

12.1.2. Utiliser Aumix

Aumix est une très petite application qui vous permet de contrôler le mixeur de votre carte son. Elle est conviviale mais ne possède pas beaucoup de fonctions. Toutefois, elle vous sera d'une grande utilité pour écouter des fichiers sonores.

En fait, il peut arriver que vous ne puissiez pas écouter de fichiers sonores lorsque vous les lancez depuis *XMMS* ou depuis n'importe quel lecteur CD. Modifier le mixeur de son résoudra souvent ce problème.

Pour le lancer, allez dans votre menu principal et sélectionnez Multimédia→Son→Aumix.

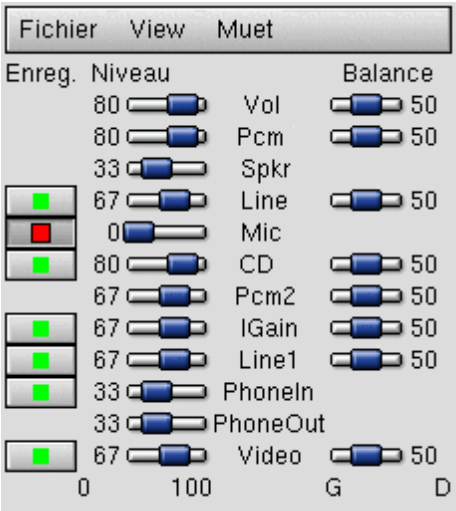


Figure 12-11. Aumix

Maintenant, explorons le menu Fichier.

12.1.2.1. Le menu Fichier

Depuis ce menu, vous accéderez à des fonctions de base, qui vous permettront d'ouvrir ou de sauvegarder les configurations du mixeur. Les articles du menu disponibles sont :

Lancer

Permet d'ouvrir la configuration par défaut du mixeur contenu dans le fichier `~/ .aumixrc`.

Enregistrer

Permet de sauvegarder la nouvelle configuration dans le fichier `~/ .aumixrc`.

Lancer à partir de

Permet d'ouvrir un fichier différent de `~/ .aumixrc`.

Enregistrer sous

Permet de sauvegarder la nouvelle configuration dans un fichier autre que `~/ .aumixrc`. Par exemple, vous pourriez vouloir sauvegarder différentes configurations pour travailler, jouer, augmenter ou diminuer le volume du CD, selon l'endroit où vous utilisez votre ordinateur, etc.

Quitte

Quitte l'application.



Lorsque vous lancez *Aumix*, il ouvre par défaut le dernier fichier de configuration que vous avez utilisé. Ainsi, si vous utilisez `~/ .aumixrc2` — un fichier que vous avez créé — la dernière fois que vous avez ouvert *Aumix*, ce fichier sera chargé. Cependant, si vous cliquez sur le sous-menu Load, il chargera automatiquement le fichier par défaut, soit `~/ .aumixrc`.

12.1.2.2. Les menus View et Muet

Les menus View et Muet sont assez évidents. Le premier permet de choisir quels composants devront être affichés dans la fenêtre d'*Aumix*. De là, si vous n'utilisez jamais un microphone, vous pouvez choisir de ne pas voir cette entrée. Vous pouvez le faire en cliquant sur le carré se trouvant à côté de Mic dans le menu déroulant de View. Le menu Muet permet seulement de... couper complètement le son.

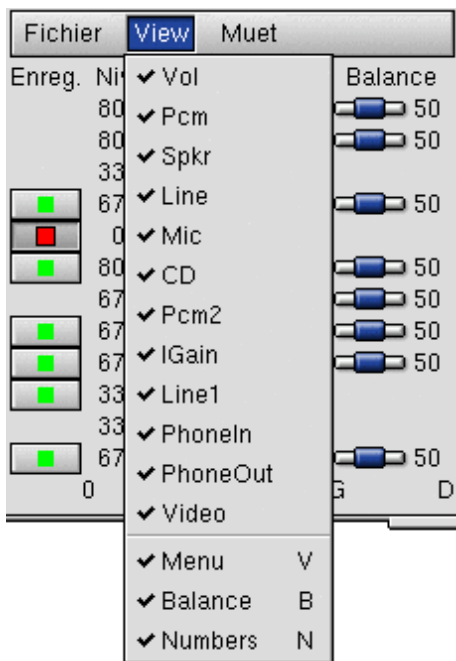


Figure 12-12. Le menu View d'Aumix

12.2. Applications vidéo

Cette section listera les applications vidéo disponibles sous **Mandrake Linux**. Elle introduira le sujet, fera référence aux problèmes qui peuvent survenir et suggérera des ressources pour faire fonctionner ces applications.

12.2.1. Introduction

Le problème principal avec les lecteurs vidéo sous *GNU/Linux* est que la plupart des codecs vidéo les plus populaires sont propriétaires. Pour les implanter dans une application libre, ces codecs doivent être manipulés par ingénierie inversée (*reverse engineering*). Ceci est assez complexe à réaliser et, parfois, illégal, ce qui limite la disponibilité de ces codecs.

Par exemple, vous aurez beaucoup de difficultés à lire des fichiers *Quicktime* ou des DVD si vous ne téléchargez pas le greffon (*plugin*) approprié depuis Internet.



Dans certains pays, le statut de la reproduction DVD (*DVD playback*) et l'ingénierie inversée des codecs est toujours à l'étude. Voilà pourquoi **MandrakeSoft** n'inclut pas tous les greffons pour ces codecs². Le but de cette section est d'aider les utilisateurs de **Mandrake Linux** qui savent que, dans leur pays, leur utilisation est légale. **MandrakeSoft ne vous encourage pas à violer des lois et vous devriez vérifier auprès des autorités locales compétentes du pays où vous habitez avant de télécharger ces codecs et greffons.**

12.2.2. Xine

Voici une des plus intéressantes applications vidéo sous *GNU/Linux*. Elle prend en charge un grand nombre de formats. Elle est rapide, flexible et extensible. La dernière version, 0.9.22 au moment de mettre sous presse, est assez stable et vous pouvez étendre ses possibilités pour lire plusieurs formats populaires.

Pour lancer *Xine*, sélectionnez-le depuis le menu principal en accédant à l'entrée *Xine* du sous-menu MultimédiaVidéo. Vous pouvez également lancer *Xine* depuis un terminal. Tapez `xine --help` pour voir les options disponibles.

Lorsque vous lancerez *Xine* pour la première fois, la fenêtre de configuration s'ouvrira en avant-plan et attendra que vous confirmiez les réglages suggérés, ou que vous les changiez. Faites vos choix et cliquez sur OK. La fenêtre « vide » (sauf le nom de l'application et l'URL du site Web) sera utilisée pour regarder les films (à moins que vous n'utilisiez le mode Plein écran).

La deuxième fenêtre est celle qui abrite les commandes. Son interface peut être modifiée en choisissant un revêtement (*skin*) différent. Dans notre exemple, nous utilisons celui par défaut, tel qu'illustré dans figure 12-13.



Figure 12-13. Fenêtre des commandes de Xine

Si la signification d'un des boutons ne vous est pas claire immédiatement, laissez le pointeur de votre souris sur celui-ci pendant quelques secondes et une bulle d'aide vous expliquera la fonction de ce bouton. L'interface en tant que telle ressemble beaucoup à celle d'un lecteur CD, donc plusieurs commandes parlent d'elles-mêmes. Pour regarder un DVD (déchiffré seulement) ou un disque VCD, insérez le médium dans le lecteur, cliquez sur le bouton DVD ou VCD, puis sur le bouton Play. Pour choisir un fichier, cliquez sur le bouton MRL Browser (celui représenté par le label ://), situé en bas à gauche à côté du bouton Quitter) pour ouvrir une fenêtre qui vous permettra de naviguer à même votre arborescence et de choisir un film à visionner.

Pour le déplacer, cliquez dessus avec le bouton gauche de votre souris et gardez le doigt bien enfoncé, puis déplacer votre curseur. En mode plein écran, vous serez en mesure de cacher et de faire ré-apparaître la fenêtre de commandes en cliquant une fois sur le bouton droit de la souris et en enlevant (*to hide*) ou en ajoutant (*to show*) la marque dans le menu GUI visibility. C'est une fonctionnalité très pratique lorsque vous ne voulez pas que les commandes recouvrent une partie du film ou de la vidéo.

12.2.3. MPlayer

MPlayer se veut une autre application intéressante. Elle possède l'avantage de prendre en charge plusieurs pilotes de sortie, même les vieilles cartes vidéo. Elle prend aussi en charge, entre autres les DVD, les *AVI* et les *VideoCD*. Malheureusement, vous devrez probablement télécharger et installer des *winDLLs* et des codecs propriétaires pour la faire fonctionner correctement. De prime abord ceci peut sembler malheureux, mais d'un autre côté, l'installation de ces composants propriétaires vous permet de lire ou d'écouter tous les formats pris en charge sous *Windows*.

Installez le paquetage *mplayer-gui* (référez-vous à *RpmDrake : gestion des paquetages*, page 213 pour plus de renseignements au sujet de l'installation de paquetages). Ensuite accédez au menu Multimédia+ Vidéo → MPlayer pour le lancer.

L'interface est très similaire à celle de *Xine*, à moins que vous n'ayez choisi un des revêtements les plus « exotiques ». Toutefois, il est moins convivial et n'abrite pas toutes les fonctionnalités auxquelles vous pourriez vous attendre (telles que les bulles d'aide pour tous les boutons) mais heureusement, il est facile d'accéder à son menu contextuel : vous n'avez qu'à faire un clic droit n'importe où sur l'interface de *MPlayer* et vous pourrez utiliser la plupart des options importantes.



Figure 12-14. Fenêtre des commandes de MPlayer

Vous pouvez facilement alterner entre le mode normal et plein écran en appuyant sur la touche **F**. En mode plein écran, la fenêtre principale peut être facilement cachée en déplaçant votre souris sur celle-ci puis à côté de cette dernière. En cliquant sur l'écran, vous retrouverez l'interface principale de *MPlayer*.

Pour regarder un film, que ce soit un disque DVD ou VCD, sélectionnez le médium approprié depuis le menu contextuel, par exemple Ouvrir Jouer un VCD... : il sera automatiquement lancé. Utilisez le bouton « VCR » pour arrêter, redémarrer, faire une avance rapide (*forward*) ou rembobiner (*rewind*) le film que vous êtes en train de regarder.

Souvenez-vous de visiter le site Web (<http://www.mplayerhq.hu/>) de *MPlayer* de temps à autre. Vous serez en mesure de suivre sa progression et de télécharger des versions du logiciel, revêtements et greffons actualisés, etc.

12.2.4. Autres applications vidéo sous Linux

XMovie

Le but de ce logiciel est de reproduire des films à haute résolution tels que les fichiers *MPEG1*, *MPEG2* et *AVI*. Il n'a pas été conçu pour reproduire des fichiers compressés tels que les *Quicktime*, mais il prend en charge les lectures en transit *MPEG2*.

Totem

Totem (que vous pouvez télécharger depuis son site Web (<http://www.hadess.net/totem.php3>)) fait partie de la famille d'applications *GNOME 2* et s'appuie sur les bibliothèques de *Xine*. Ces fonctionnalités sont fort similaires à celles de son « parent », mais il est mieux intégré dans l'environnement *GNOME*.

KXine

KXine (téléchargeable depuis son site Web (<http://kxine.sourceforge.net/>)) est une application de la famille *KDE* qui s'appuie sur les bibliothèques de *Xine*. Comme vous pouvez l'imaginer, ses capacités sont très similaires à celle de son « parent » mais elle est mieux intégrée dans l'environnement *KDE*.

Enfin, d'autres applications vidéo existent sous *GNU/Linux*, telles que *vlc* (<http://www.videolan.org>) (un lecteur de fichiers et de lecture en transit *MPEG2* et *DVD*), *Ogle* (<http://www.dtek.chalmers.se/~dvd/>) et *RealPlayer* (<http://www.real.com/>) (qui est un logiciel propriétaire). Nous vous encourageons à découvrir ces applications : elles pourraient répondre à vos besoins.

Chapitre 13. Outils graphiques et périphériques associés

13.1. Les appareils photo numériques

13.1.1. Configurer un appareil photo numérique

Dans ce chapitre, nous supposons que vous possédez un appareil photo numérique USB¹. Nous parlerons des webcams dans la section *Webcams et vidéo-conférence*, page 146.

Assurez-vous que *GTKam* est installé. S'il ne l'est pas, veuillez vous référer à *RpmDrake : gestion des paquetages*, page 213 afin de l'installer correctement.



Lorsque vous aurez connecté votre appareil photo numérique et que vous l'aurez mis en marche, cette icône apparaîtra. Cliquez dessus pour lancer *GTKam*. Vous pouvez également le démarrer par l'entremise du menu Multimédia+Graphisme→GTKam (GPhoto 2).

Choisissez ensuite Appareil Photo→Sélectionner Un Appareil Photo. Reliez votre appareil photo à votre ordinateur, allumez-le et cliquez sur Détecter. Votre appareil photo devrait être détecté. Si ce n'est pas le cas, veuillez sélectionner votre appareil photo dans la liste Modèle: et le port où il est connecté dans la liste Port:, tel qu'illustré dans figure 13-1. Cliquez sur OK et voilà.

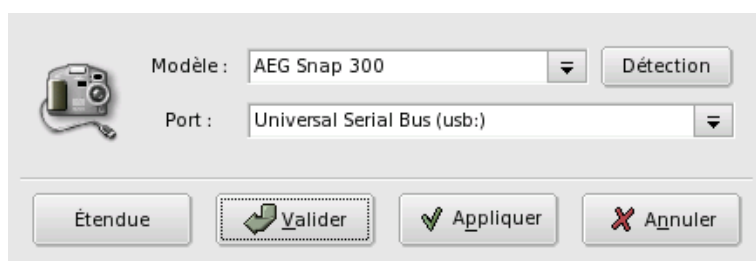


Figure 13-1. Configurer la connexion de votre appareil photo numérique

13.1.2. Manipulation et transfert d'images vers l'ordinateur

Chaque appareil stocke les images dans des répertoires différents. Naviguez dans l'arborescence de gauche pour rejoindre le répertoire où vos photos sont stockées.

Les appareils photo numériques nomment les images de façon différente (IMG_XXXX, PIC_XXXX, etc.). Si votre appareil photo vous le permet, vous pouvez changer leur nom par un simple clic droit sur une image en sélectionnant Info, puis tapez le nouveau nom dans le champ Nom: et cliquez sur OK. Vous pouvez également cliquer sur le nom d'une image dans la liste de miniatures, tapez le nouveau nom de l'image et appuyez sur **Entrée** pour le changer.

Pour transférer une seule image vers votre ordinateur, faites un clic droit sur celle-ci en sélectionnant Sauvegarder depuis le menu contextuel et entrez le nom du répertoire dans lequel vous souhaitez la télécharger. Puis cliquez sur OK. La photo sera stockée dans votre répertoire personnel et le nom du fichier photo correspondra à celui de la miniature.

En choisissant Fichier+Sauvegarder les photos→Tout, vous sauvegarderez **toutes** les photos nonobstant la sélection. Si vous choisissez Fichiers+Sauver les photos→Toutes, toutes vos images seront sauvegardées peu importe qu'elles soient sélectionnées, ou non. Un menu contextuel vous exposera des options de sauvegarde (photos, donnée brute, miniature, donnée EXIF, etc.). Ne changez pas les options (laissez les valeurs par défaut) et appuyez sur OK. Les photos seront alors transférées à votre ordinateur et sauvegardées dans votre répertoire personnel.

Une fois transférées à votre ordinateur, vous pouvez éditer vos images avec *GIMP* ou votre logiciel de retouche d'images préféré.

1. Il existe aussi des appareils photo numériques se connectant sur le port série (RS-232). Toutefois, pratiquement tous les appareils photo numériques utilisent l'USB.

Depuis le menu principal, si vous choisissez Fichier+Supprimer les photos→Sélectionnées, vous effacerez **seulement** les photos sélectionnées. Toutefois, en accédant au menu Fichier+Supprimer les photos→Toutes, vous effacerez **toutes** les photos nonobstant la sélection. Un menu contextuel vous demandera de confirmer : cliquez sur Supprimer ou sur Annuler selon le cas.



Le fait de supprimer les photos les efface de la mémoire de l'appareil photo numérique. Si vous ne transférez pas ces photos vers votre ordinateur en premier lieu, vous les perdrez pour de bon.

En espérant que vous apprécierez prendre des photos avec votre appareil numérique sous *GNU/Linux* !

13.1.3. Réglages photographiques, médium de stockage

13.1.3.1. EXIF : réglages photographiques d'appareil photo numérique

La plupart des appareils photo numériques produisent des fichiers EXIF (*Exchangeable Image File Format*). Les EXIF sont des fichiers JPEG munis de balises supplémentaires contenant de l'information relative à l'image telle que la date, le type d'appareil photo, le temps d'exposition, le réglage de vitesse ISO, l'ouverture, etc.

GTKam peut accéder à de l'information supplémentaire disponible dans un fichier EXIF. Par exemple, il peut être utile de se « rappeler » les réglages particuliers de la caméra, tout dépendant des conditions climatiques, par exemple.

Faites un clic droit sur une image et sélectionnez EXIF. Une fenêtre abritant de l'information supplémentaire au sujet de l'image sera affichée. Dans l'onglet EXIF (voir figure 13-2), vous trouverez des renseignements au sujet des réglages de votre appareil photo au moment où vous avez pris la photo, et plus encore.

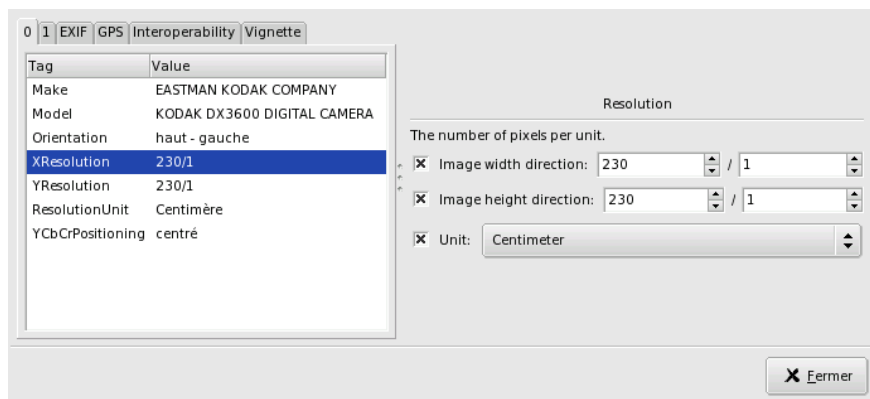


Figure 13-2. Information au sujet d'une photo



Même si certaines valeurs sont associées à des boutons et permettent de changer ces valeurs, vos changements seront perdus dès que vous cliquerez sur le bouton Fermer. Il n'y aucune façon de changer ces valeurs dans *GTKam* (en fait, ce serait un non sens).

13.1.3.2. Manipulation des média de stockage d'appareils photo numériques

Il est possible que *GTKam* (*GPhoto2*) ne reconnaisse pas votre appareil photo numérique USB. Toutefois, vous pouvez toujours essayer de faire fonctionner votre appareil photo en utilisant le pilote USB *Mass Storage* et y accéder comme vous accéderiez à n'importe quel périphérique de stockage.

Si vous possédez un ordinateur portable muni d'une fente PCMCIA, vous pouvez utiliser l'adaptateur PCMCIA pour carte mémoire photo ATA qui peut être monté comme n'importe quel autre périphérique ATA (CD-

ROM, disque dur, etc.) afin d'accéder à vos photos². C'est la façon la plus rapide pour accéder aux cartes photo. Cela permet également d'économiser sur la durée de vie des batteries de l'appareil photo numérique. Il existe d'autres périphériques pouvant être utilisés pour lire les données de cartes de stockage. Par exemple, plusieurs périphériques USB de lecture de cartes Compact Flash ou *Memory Stick* existent.

13.2. Installer et utiliser des scanners

Dans cette section, nous aborderons l'installation et l'utilisation de scanners à l'aide de *ScannerDrake* (assistant de configuration de scanner), *SANE* et *XSane* (applications d'acquisition d'images). En dernier lieu, nous aborderons d'autres applications scanner disponibles sous *GNU/Linux*.

13.2.1. Pour commencer

Utiliser des scanners sous **Mandrake Linux** n'a jamais été aussi facile. Si votre scanner est pris en charge par *SANE*, ce qui est sûrement le cas s'il s'agit d'un scanner USB récent, il suffit de le connecter à votre ordinateur, de l'allumer, et de lancer votre application préférée d'acquisition d'image.

Si tout ne se passe pas aussi bien, ne vous en faites pas : grâce à l'assistant *ScannerDrake* vous pourrez identifier et configurer votre scanner en quelques minutes.



Bien que les scanners soient maintenant bien pris en charge, tous les scanners ne le sont pas forcément sous *GNU/Linux* : avant d'acheter un nouveau matériel, mieux vaut visiter la base de compatibilité Mandrake (<http://www.linux-mandrake.com/en/hardware.php3>), le site Linux Hardware Database (<http://www.linuxhardware.com/>), et la page d'accueil de SANE (<http://www.mostang.com/sane/>), pour écarter tout problème de compatibilité.

Si votre ordinateur est relié à un réseau local (LAN ou *Local Area Network*), vous pouvez lancer l'application *ScannerDrake* pour activer une nouvelle fonctionnalité : le partage de scanner.

13.2.1.1. Brancher et allumer un scanner

La plupart des scanners modernes n'ont même pas besoin d'être configurés : il est possible de simplement brancher un scanner à l'ordinateur et de l'allumer pour pouvoir l'utiliser et acquérir immédiatement des images. Le scanner sera immédiatement reconnu par le logiciel d'acquisition et vous pourrez l'utiliser immédiatement.

Si vous utilisez *GNOME* ou *KDE*, qui plus est, lorsqu'un scanner est branché et allumé vous verrez apparaître sur votre bureau une icône fort utile (figure 13-3). Elle vous donnera un accès direct à votre logiciel d'acquisition, et disparaîtra lorsque vous éteindrez le scanner.

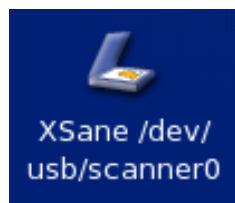


Figure 13-3. L'icône du scanner sur le bureau

Si l'icône n'apparaît pas, ou si *XSane* ne fonctionne pas, la raison peut être multiple :

2. En fait, **tous** les fichiers peuvent être accessibles de cette manière, pas seulement les photos. Vous pouvez mettre n'importe quel type de fichier sur votre carte mémoire.

1. La fonctionnalité d'icône dynamique ne marche pas bien sur votre système : assurez-vous bien d'avoir installé les paquetages `hotplug` et `dynamic`.
2. L'application *SANE* n'est pas installée sur votre système. Veuillez démarrer *ScannerDrake* pour l'installer automatiquement ou rendez-vous à la section *Le logiciel SANE*, page 134 pour apprendre comment installer tous les paquetages nécessaires.
3. *XSane* ne marche pas car le scanner n'a pas été reconnu automatiquement. Rendez-vous à la section *ScannerDrake*, page 134 pour apprendre comment configurer votre scanner avec *ScannerDrake*.
4. Votre scanner n'est pas de type USB. L'icône dynamique ne fonctionne que pour les scanners USB. Lancez alors *XSane* en sélectionnant Multimédia+Graphisme→XSane depuis le menu principal.

Si votre scanner est de type USB, il sera automatiquement reconnu par *SANE*. Les scanners sur port parallèle et SCSI, par contre, devront sans doute être configurés avec *ScannerDrake*.

13.2.1.2. Le logiciel SANE

SANE, dont l'acronyme signifie *Scanner Access Now Easy* (accès désormais facile au scanner), est une interface pour les scanners et autres périphériques d'acquisition d'images comme les appareils photo numériques et les périphériques de type *framebuffer*. *SANE* s'intercale entre le périphérique et le logiciel d'acquisition/traitement d'images, afin de permettre aux développeurs d'écrire des logiciels pouvant fonctionner sur tous les types de matériel pris en charge.

Le logiciel *SANE* se compose de trois paquetages : la librairie *SANE* (`libsane1`), les modules de bas niveau *SANE* (`sane-backends`, donnant accès aux périphériques) et les programmes de haut niveau *SANE* (`sane-frontends`, quelques programmes pour scanner des images). Si vous n'avez pas installé les paquetages *SANE* pendant l'installation du système, le plus simple est de lancer *ScannerDrake* qui le fera pour vous.



Si vous souhaitez installer les paquetages à la main, il n'est pas important que votre scanner soit allumé dès maintenant : *SANE* s'installera même si aucun périphérique de ce type n'est connecté à l'ordinateur.

13.2.1.3. ScannerDrake

ScannerDrake est l'outil de détection et de configuration **Mandrake Linux** pour les scanners. Cet assistant vous aidera à installer votre scanner si la détection automatique a échoué, il propose plusieurs fonctionnalités intéressantes.

Au moment de la rédaction de ce manuel, *ScannerDrake* prend en charge pratiquement tous les scanners de type USB et la majorité des scanners SCSI et ceux se connectant sur le port parallèle. Une fois encore, reportez-vous à la page d'accueil de *SANE* (<http://www.mostang.com/sane/>) pour plus de renseignements.

Avant le lancement de *ScannerDrake*, tous les paquetages requis par le logiciel doivent être correctement installés, l'interface (USB, SCSI ou port parallèle) doit fonctionner correctement, le scanner lui-même doit être connecté à votre ordinateur et mis sous tension. Référez-vous au manuel du fabricant pour savoir comment installer et tester votre matériel.



Lorsque tout est prêt, lancez *ScannerDrake* en cliquant sur son icône dans la section Matériel. Notez que vous aurez besoin du mot de passe root (administrateur).

Le programme essaiera de détecter la marque et le modèle de votre scanner. S'il en trouve un prêt à être utilisé, il montrera des renseignements sur celui-ci dans la partie supérieure de l'assistant si vous souhaitez le configurer. Si au contraire la détection échoue et aucun scanner n'est détecté, cette fenêtre apparaîtra :

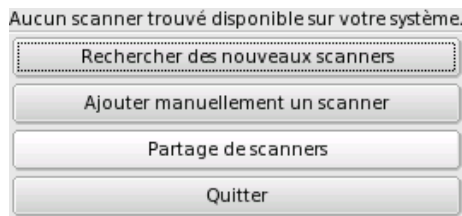


Figure 13-4. Installer un scanner avec ScannerDrake

Vous pouvez essayer de lancer une nouvelle recherche en cliquant sur rechercher des nouveaux scanners, si vous aviez oublié d’allumer votre scanner. Si l’auto-détection échoue une fois de plus, cliquez sur Ajouter manuellement un scanner et recherchez votre scanner dans la liste arborescente en sélectionnant la marque puis le modèle.

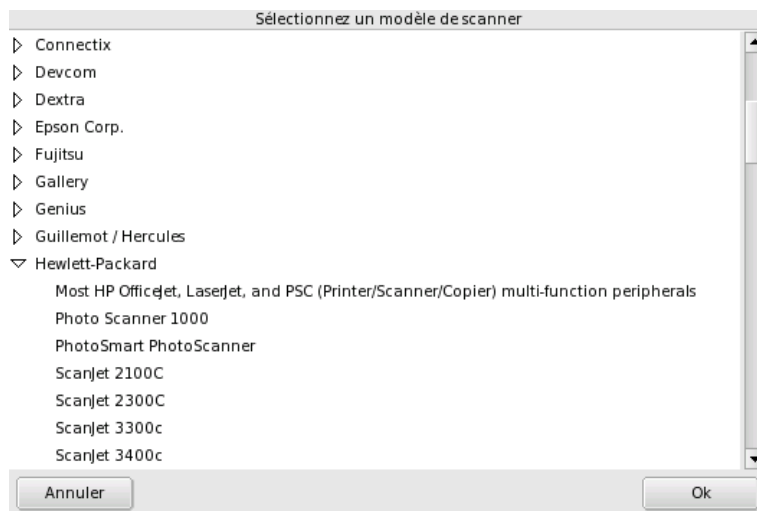


Figure 13-5. La liste de tous les modèles de scanners connus

Après avoir choisi le modèle approprié, il faudra sélectionner le port sur lequel il est relié. À moins que ce ne soit un scanner sur port parallèle, vous pouvez laisser l’option par défaut Auto-détecter les ports disponibles et cliquez sur OK, comme montré ci-dessous. Si vous avez un scanner sur port parallèle, vous devrez spécifier le port adéquat dans la liste déroulante. Il n’y a généralement qu’un seul port parallèle sur un ordinateur, /dev/parport0 est donc sans doute le bon.

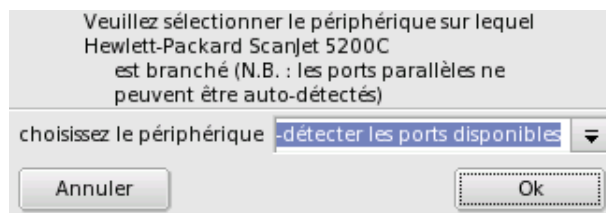


Figure 13-6. Spécifier le type de connexion

Votre scanner est maintenant installé et vous pouvez utiliser les programmes *SANE*, *XSane* ou tout autre logiciel d’acquisition d’image.



Notez que les périphériques à fonctions multiples HP, comme les imprimantes HP OfficeJet ou PSC, doivent être configurés avec *PrinterDrake*. Consultez *Configurer une imprimante*, page 164 pour voir comment s’y prendre. L’acquisition d’images avec des périphériques multifonctions de marque autre que HP peut être configurée avec *ScannerDrake* comme un scanner autonome.

Pour tester que tout fonctionne correctement, lancez *xscanimage* depuis un terminal et essayez d'acquérir une image à l'aide de votre scanner. Vous pouvez d'abord visualiser un aperçu de l'image en cliquant sur le bouton Preview window, comme montré dans figure 13-7.

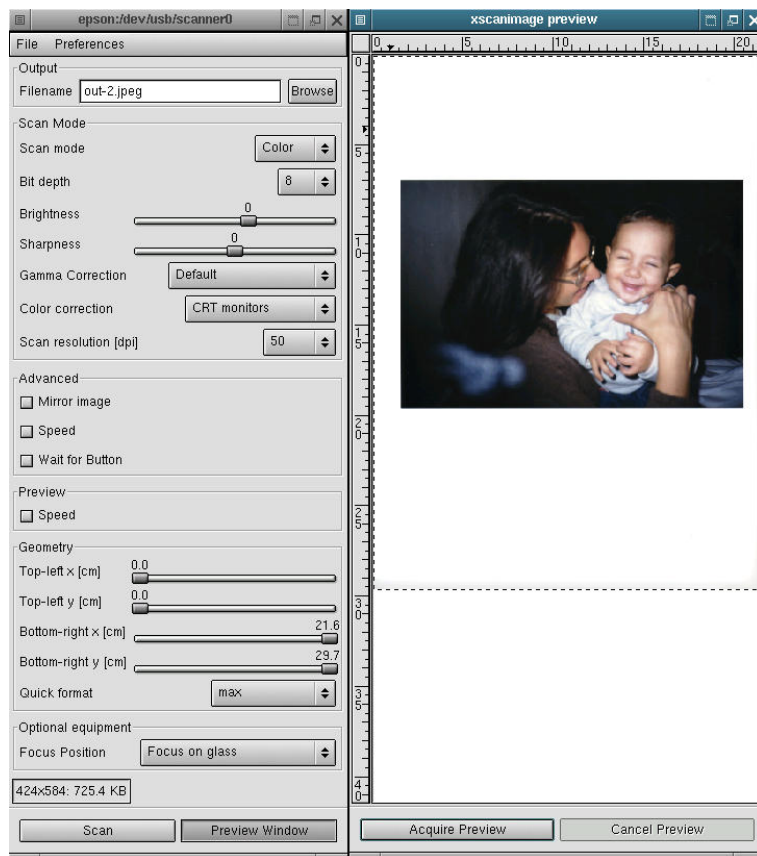


Figure 13-7. xscanimage, un programme d'acquisition simple mais efficace

Notez que *xscanimage* peut aussi être appelé directement depuis *GIMP*, en choisissant le menu Fichier+Acquisition+XSane: Device dialog..., ou en choisissant directement le sous-menu [nom_de_votre_scanner]:[port_du_scanner] où [nom_de_votre_scanner] est le nom du fabricant de votre scanner, et [port_du_scanner] le port sur lequel il est connecté ; par exemple `epson:/dev/usb/scanner0`.

À partir de la version incluse dans **Mandrake Linux 9.1**, *ScannerDrake* permet le partage de scanners entre utilisateurs d'un même réseau local. L'installation est très simple ; il suffit de cliquer sur Partage de scanners et cocher l'option Les scanners de cette machine sont utilisables par les autres ordinateurs. Pour l'opération inverse, à savoir pouvoir utiliser les autres scanners du réseau, cochez l'option Utiliser des scanners sur des ordinateurs distants. Cliquez sur les boutons situés en dessous des options pour définir les machines autorisées à utiliser votre scanner, et les machines sur lesquelles se trouvent les scanners distants à utiliser.

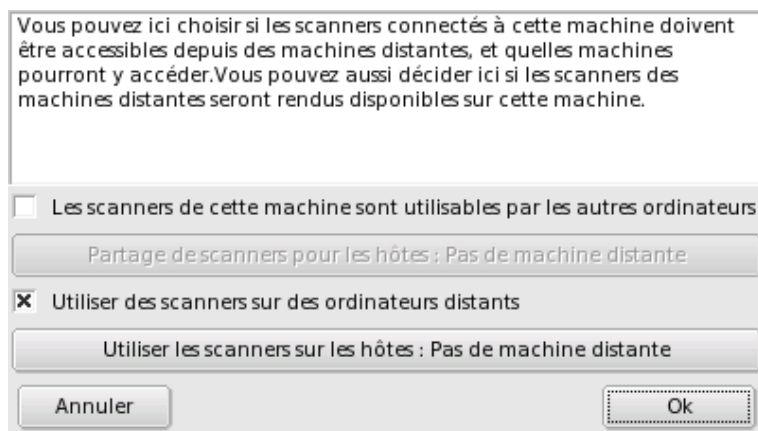


Figure 13-8. Partage de scanners sur un réseau local

13.2.1.4. XSane

Bien que *xscanimage* soit plus que suffisant pour répondre à des besoins simples, les utilisateurs plus expérimentés ou plus intéressés par le côté graphique seront heureux de savoir que **Mandrake Linux** inclut un programme plus sophistiqué, soit *XSane*, qui offre plus d'options et un affichage plus complet en ce qui concerne le procédé d'acquisition d'images.

Vous pouvez lancer *XSane* en cliquant sur l'icône du bureau ou dans le menu principal Multimédia+Graphisme→XSane. Vous verrez plusieurs fenêtres s'ouvrir sur l'écran, comme montré dans figure 13-9.

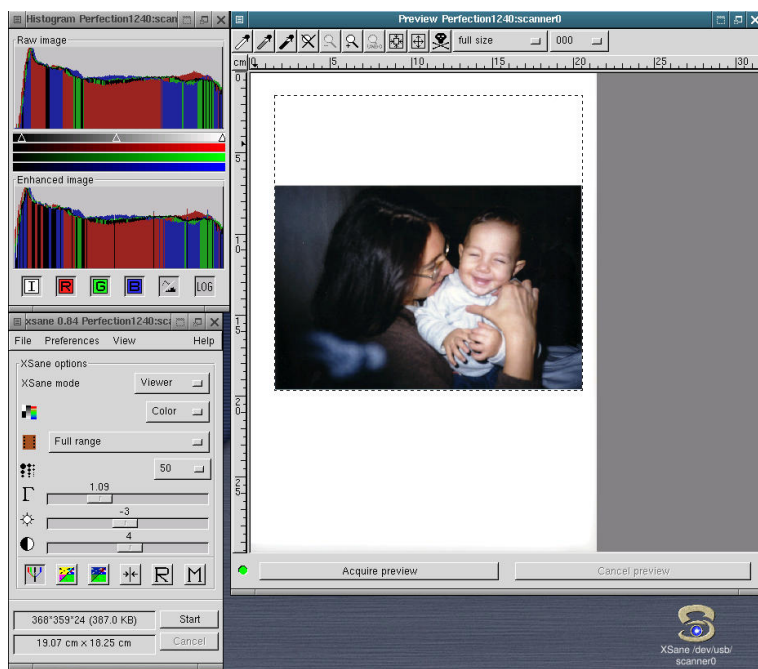


Figure 13-9. Fenêtres multiples de XSane et icône de ScannerDrake sur le bureau

Si le paquetage *xsane-gimp* est installé, vous aurez un greffon (*plugin*) *GIMP* à votre disposition, ce qui vous permettra d'importer directement vos images dans *GIMP* pour les tâches de retouche d'images (voir la section *Manipulation d'images* de notre documentation en ligne). Pour cela, choisissez simplement le menu Fichier Acquisition XSane: device window... pour lancer *XSane*. Vous pouvez désormais scanner vos images et les éditer directement dans *GIMP*. Quand vous scannerez l'image, elle sera affichée directement dans *GIMP*.

13.2.2. Configuration avancée

13.2.2.1. Réglage précis de la résolution

La plupart des scanners modernes peuvent atteindre une haute résolution, en général 600 DPI (point par pouce) ou même plus, définition qui peut grimper jusqu'à des valeurs plus élevées par interpolation. Mais ce serait une erreur que d'utiliser votre scanner à la plus haute résolution disponible. Il pourrait arriver qu'il y ait, le cas échéant, une légère différence de qualité entre une image scannée à 300 et à 600 DPI, mais la taille de fichier augmenterait alors de façon exponentielle à des valeurs très élevées, jusqu'à plusieurs Mo d'espace disque pour une simple image.

La résolution doit être choisie en fonction du périphérique sur lequel l'image sera reproduite. Pour les images qui seront visualisées sur un écran d'ordinateur, par exemple les images d'un site Web, la résolution devra être aussi proche que possible de celle du moniteur, environ 80 DPI (pour un affichage 1024x768, voire moins pour 800x600) ; des valeurs plus élevées engendreront non seulement des images « plus lourdes », mais les dimensions augmenteront également, de manière à ce qu'une image balayée à 160 DPI au lieu de 80 sera deux fois plus large³.

Si vous prévoyez d'imprimer vos images, une résolution de 150-200 DPI devrait être suffisante pour la majeure partie des imprimantes familiales ; augmentez cette valeur si vous avez une imprimante à jet d'encre de haute qualité ou à sublimation. Gardez toujours à l'esprit que la valeur généralement employée dans les magazines est de 300 DPI.

Des valeurs plus élevées ne devraient être choisies que pour des usages bien spécifiques, tels que des images agrandies pour des imprimantes de très haute qualité, ou des scans de vieux originaux en noir et blanc. Vous devrez expérimenter un petit peu, jusqu'à ce que vous soyez satisfait du résultat.

13.2.2.2. Reconnaissance de caractères

Malheureusement, les logiciels de type OCR (*Optical Character Recognition*, soit la reconnaissance optique de caractères) ne sont pas aussi répandus ou sophistiqués que les logiciels d'acquisition d'images. Cependant, il existe au moins deux programmes suffisamment élaborés pour pouvoir être utilisés : *Clara OCR* (<http://www.claraocr.org/>) et *GOCR/JOOCR* (<http://jocr.sourceforge.net/>). Vous trouverez ces paquets dans le CD « contrib ».

L'interface graphique de *Clara* est très simple et n'exige pas d'environnement graphique spécifique, mais il sera nécessaire pour le programme de passer par une phase d'apprentissage en scannant des échantillons. Le processus d'apprentissage peut être assez pénible, et pas très intuitif pour les débutants⁴, lisez donc attentivement le tutoriel. Les utilisateurs plus avertis pourront aussi consulter le *Advanced User's Manual*.

GOCR/JOOCR est un autre projet qui a atteint un niveau de maturité intéressant, mais reste en phase bêta (test) (la dernière version au moment d'écrire ces lignes était 0.37). *GOCR/JOOCR* peut lire des pages dans plusieurs formats différents, et le format de sortie est un simple fichier texte. C'est un outil en ligne de commande, mais une interface graphique est disponible dans le paquetage *gocr-gtk*.

13.2.3. Autres logiciels pour scanner

Voici une liste des autres logiciels pour scanner sous *GNU/Linux* :

- Si vous avez installé le paquetage *kdegraphics-kooka*, vous pourrez utiliser *Kooka*, un logiciel graphique assez simple utilisant *SANE*, qui peut également accomplir des tâches OCR. Pour le lancer, choisissez l'entrée du menu principal Multimédia Graphisme Kooka ;
- Les utilisateurs de l'interface graphique FLTK (« Fast Light Tool Kit ») peuvent essayer *FLScan* (http://digilander.iol.it/fbradasc/FLSCAN_1_0_0.html), un logiciel FLTK utilisant *SANE* ;

3. Cependant, c'est une manière rapide d'agrandir des images provenant d'originaux de petite taille. Vous pouvez également scanner à une résolution plus élevée et sauvegarder l'image avec une taille réduite de moitié, en utilisant un logiciel de traitement d'images comme *GIMP*, pour améliorer la qualité d'image si vous n'êtes pas satisfait du résultat obtenu à 80-90 DPI.

4. Pour citer les auteurs : « Clara ORC n'est pas simple à utiliser. Une connaissance de base de son fonctionnement est requise pour l'utiliser ».

- Pour les scanners **EPSON**, vous pouvez télécharger Image Scan! for Linux (http://www.epkowa.co.jp/english/linux_e/linux.html), un utilitaire qui est fourni gratuitement aux utilisateurs de *GNU/Linux* par EPSON KOWA Corporation. Il vise à réaliser le même niveau d'utilisabilité et de qualité que le logiciel pour *Windows* et *MacOS* livré avec les scanners Epson ;
- Tandis que les périphériques à fonctions multiples de HP sont configurés en utilisant *printerdrake*, les propriétaires de ces périphériques devraient aller voir HP OfficeJet Linux driver project (<http://hpoj.sourceforge.net/>). Le but des développeurs impliqués dans ce projet est de rendre utilisable sous *GNU/Linux* la plupart des périphériques à fonctions multiples de Hewlett-Packard, tels que les OfficeJet, PSC, LaserJet et PhotoSmart.

13.3. Graver des CD

Dans cette partie, nous traiterons de l'utilisation de *K3b* pour graver :

- un CD depuis une image ISO ;
- un ensemble de fichiers sur un CD ;
- un CD audio (CDDA).

Nous verrons également comment faire une copie d'un CD et comment effacer les CD réinscriptibles.



Matériel sous copyright. Notez que la copie de CD audio ou de données est souvent interdite par des lois sur le copyright. Les exemples fournis ici sont seulement donnés à titre informatif et ne sont pas prévus pour fabriquer des CD pirates ; nous partons du principe que si vous souhaitez dupliquer des données sous copyright, c'est parce que vous en avez le droit.

13.3.1. Pour commencer

Sous **Mandrake Linux**, vous pouvez graver des CD en utilisant deux types de graveurs : CD-R(W) SCSI et CD-R(W) ATAPI. Nous supposons que votre graveur CD-R(W) est déjà correctement configuré. Nous ne parlerons pas de la configuration d'un graveur CD-R(W) sous *Linux* mais bien de l'utilisation de votre graveur.

Généralement, vous avez besoin des privilèges root pour accéder au graveur de CD. Avec *K3b*, ce n'est plus nécessaire puisqu'il fournit une solution sécurisée pour donner aux utilisateurs « normaux » (donc tous les utilisateurs sauf root) l'accès au graveur de CD. Cependant, il est fortement recommandé que les utilisateurs normaux qui veulent graver des CD fassent partie du groupe `cdwriter` afin de pouvoir d'obtenir une priorité d'accès élevée au graveur de CD. Donc, ajoutez les utilisateurs qui auront accès au graveur au groupe `cdwriter`. Référez-vous à *Userdrake: Gestion des utilisateurs et des groupes sur votre système*, page 202 pour plus de renseignements à ce sujet.

En choisissant Applications+Archivage+Gravure de CD→K3b depuis le menu principal, vous démarrerez *K3b* (voir figure 13-10).



Si vous obtenez un message stipulant **cdrdao does not run with root privileges** (cdrdao ne peut être démarré avec les privilèges de root), vous pouvez l'ignorer sans problème. Afin d'éviter que ce message n'apparaisse à nouveau, cochez la boîte Ne plus afficher et cliquez sur le bouton Fermer.

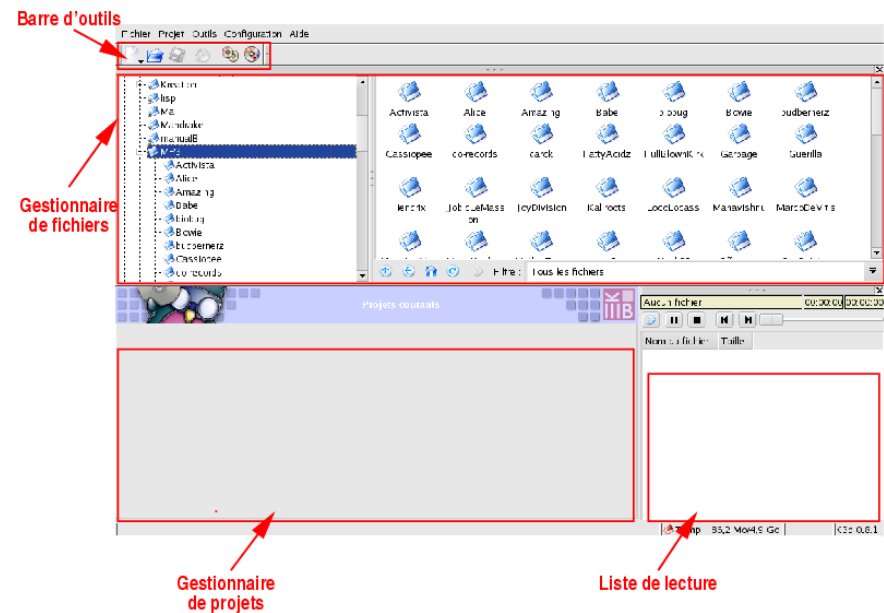


Figure 13-10. L'interface de K3b


Barre d'outils. Où vous trouverez les boutons pour effectuer les tâches communes. Voir tableau 13-1.


Gestionnaire de fichiers. Pour choisir les fichiers qui feront partie du CD à graver. Vous pouvez utiliser l'arborescence de gauche pour naviguer à travers la structure de votre système de fichiers, ainsi que les boutons de type « navigateur » qui se trouvent au bas de la fenêtre. La liste contextuelle Filtre est pratique si vous voulez sélectionner les types de fichiers qui seront affichés dans le gestionnaire de fichiers. Glissez les fichiers que vous voulez inclure dans votre projet et déposez-les dans le Gestionnaire de projets.

Gestionnaire de projets. Endroit où les fichiers à graver seront gérés. Les fichiers peuvent être effacés et leur location (le répertoire dans lequel ils résident) sur le CD peut être modifiée dans le Gestionnaire de projets.

Lecteur audio. Lorsque vous voulez graver un CD audio, vous pouvez écouter les pistes que vous voulez graver dans votre projet simultanément. Glissez les fichiers que vous voulez écouter depuis le Gestionnaire de projets vers le Lecteur audio. Au-dessous de la liste de lecture (*playlist*) vous trouverez les boutons usuels, soit Jouer, Pause, Stop, etc.

Le tableau suivant montre les boutons essentiels qui sont disponibles dans la barre d'outils de K3b, leur raccourci-clavier ainsi qu'une brève explication des fonctionnalités qu'ils procurent.

 Il est possible que tous les boutons ne soient pas activés en tout temps. Par exemple, le bouton Graver un CD ne sera pas actif si aucun projet n'est en cours.

| Bouton | Raccourci-clavier | Fonction |
|---|-------------------|---|
|  | | Créer un nouveau projet. Une fois que vous aurez cliqué sur ce bouton, une liste de types de projet disponible sera affichée : choisissez > Nouveau projet de CD audio pour créer un CD audio (voir <i>Graver des CD audio (CDDA)</i> , page 144). Choisissez Nouveau projet de CD de données pour créer un CD de données (voir <i>Graver des CD de données (CD-ROM)</i> , page 141) ; choisissez Nouveau projet de CD en mode mixte pour créer un CD mixte (données et audio) ; choisissez Nouveau projet de CD vidéo pour créer un CD vidéo digital compressé ; finalement, choisissez Nouveau projet de CD eMovix pour créer un CD eMovix (http://movix.sourceforge.net). |






| Bouton | Raccourci-clavier | Fonction |
|---|-------------------|--|
|  | Ctrl-O | Ouvrir un projet existant. Une fenêtre apparaîtra depuis laquelle vous pourrez choisir le projet à ouvrir. Par défaut, seulement les fichiers de format <i>K3b</i> (*.k3b) seront affichés. Choisissez le projet qui vous intéresse et cliquez sur OK. |
|  | Ctrl-S | Enregistrer le projet courant. Une fenêtre apparaîtra où vous pourrez entrer le nom que vous voulez donner au projet courant. Donc, tapez ce nom et cliquez sur Enregistrer. |
|  | Ctrl-B | Graver le projet courant sur un CD. Ouvre une fenêtre dans laquelle il vous sera demandé d'entrer les options de gravure. Référez-vous à <i>Graver des CD de données (CD-ROM)</i> , page 141 pour plus de renseignements. |
|  | | Copier un CD. Pour réaliser une copie exacte d'un CD. Cela ouvre une fenêtre dans laquelle il vous sera demandé d'entrer les options. Référez-vous à <i>Copier un CD</i> , page 145 pour plus de renseignements. |
|  | | Effacer un CD-RW. Pour effacer un CD réinscriptible. Une fenêtre s'ouvrira et les réglages pour ce faire vous seront demandés. Référez-vous à <i>Effacer les médias CD-RW</i> , page 145 pour plus de renseignements. |

Tableau 13-1. Les boutons de la barre d'outils de K3b

13.3.2. Graver des CD de données (CD-ROM)



Lorsque jugé approprié, la composante Lecteur audio a été enlevée pour que la capture d'écran soit plus claire. Vous pouvez montrer/cacher des composantes en cochant ou dé-cochant l'entrée Afficher le lecteur de piste audio depuis le menu Configuration.

13.3.2.1. Graver depuis une image ISO

Assumons que vous ayez téléchargé une image ISO depuis Internet et que vous vouliez la graver sur un CD. Le fichier image ISO se trouve dans le répertoire /tmp/. Rendez-vous-y en utilisant le Gestionnaire de fichiers de *K3b*.

Choisissez Fichier→Nouveau projet→Nouveau projet de CD de données depuis le menu de *K3b* (ou utilisez le bouton Nouveau projet ou encore le raccourci-clavier tel qu'expliqué dans tableau 13-1). Ensuite, glissez le fichier image ISO (Une_Image_CD.iso dans notre exemple) et déposez-le dans le Gestionnaire de projets (voir figure 13-11).

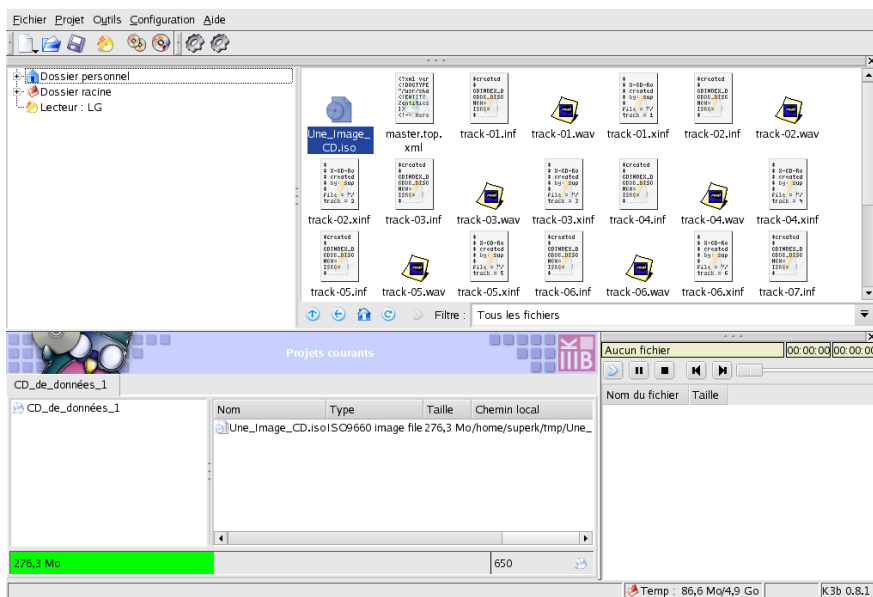


Figure 13-11. Choisir l'image à ISO à graver sur CD

Si vous cliquez sur le bouton Graver (ou en choisissant l'entrée de menu Projet→Graver), une fenêtre s'affichera depuis laquelle vous pourrez choisir les paramètres de gravure (voir figure 13-12). Pour graver une image ISO, seulement la vitesse de gravure doit être changée depuis la liste déroulante Vitesse. Faites vos changements, insérez un médium sur lequel vous pouvez enregistrer dans le graveur de CD et cliquez sur le bouton Graver pour commencer à graver le CD.

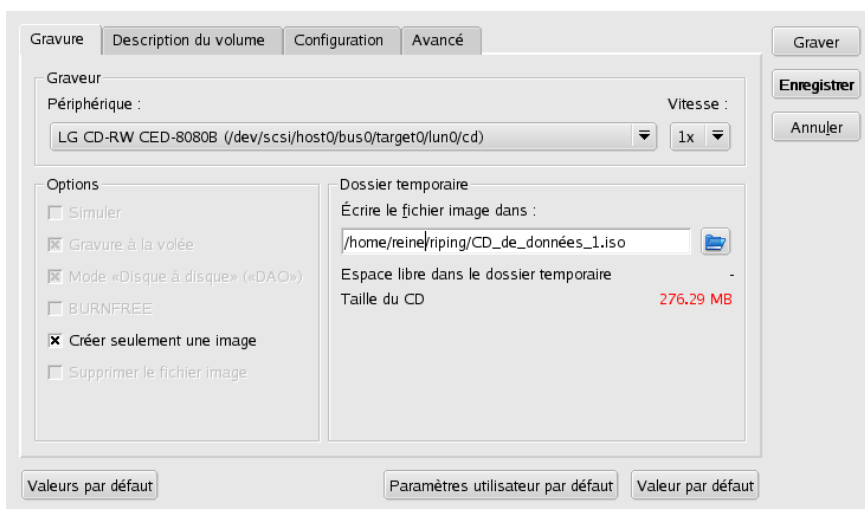


Figure 13-12. Régler les paramètres de gravure



Si un médium réinscriptible sur lequel des données sont déjà gravées se trouve dans le graveur de CD, un menu contextuel apparaîtra et vous demandera si vous voulez effacer son contenu. Cliquez sur Oui et suivez les instructions subséquentes si vous voulez vraiment effacer les données. Sinon, insérez un médium vierge et cliquez sur Non.



La liste déroulante Vitesse ne montrera que les vitesses d'enregistrement prises en charge par la combinaison de votre graveur CD et du médium inscriptible que vous aurez inséré. Le plus lent des deux limitera la vitesse d'enregistrement maximale disponible.

13.3.2.2. Graver un ensemble de fichiers ou de répertoires

Si vous voulez créer votre propre CD ou faire une copie de sauvegarde de certains fichiers sur un CD, la procédure est la même que celle expliquée dans *Graver depuis une image ISO*, page 141. Toutefois, au lieu de choisir un fichier image ISO, vous devrez glisser (dans le Gestionnaire de projets) les fichiers et répertoires à inclure sur le CD (voir figure 13-13).

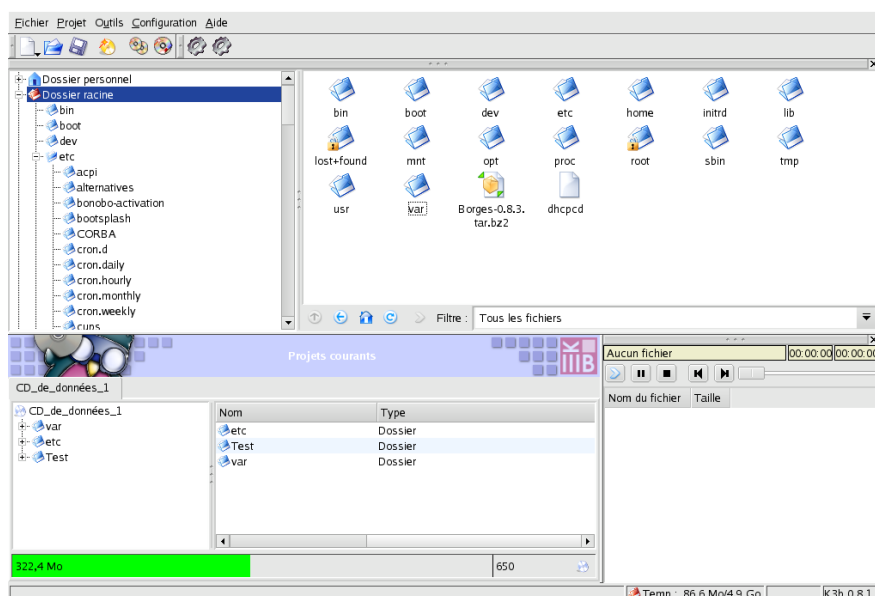


Figure 13-13. Choisir les fichiers et les répertoires à inclure sur le CD



Si vous voulez ajouter des répertoires contenant beaucoup de fichiers, cela peut prendre du temps. Veuillez être patient et attendez que le message *Ajout des fichiers au Projet NOM_DU_PROJET...* disparaisse de la barre d'état de K3b.

L'espace qu'occupent les fichiers et répertoires sera représenté par une barre de couleur située au bas du Gestionnaire de projets. Vous verrez aussi l'espace en terme de Mo. Voici ce que signifie les couleurs :

Vert

La taille de l'ensemble des fichiers est inférieure à la capacité maximale du médium (650 Mo par défaut). Il n'y a pas de problèmes relatifs à la capacité.

Jaune

La taille de l'ensemble des fichiers équivaut presque à celle du médium. S'il ne s'agit que de quelques Mo sous la capacité maximale du médium, il n'y aura pas de problèmes liés à la capacité. Toutefois, si la taille de l'ensemble des fichiers excède légèrement celle du médium, il est possible que la gravure semble s'être effectué avec succès, mais rien n'est certain.

Rouge

La taille de l'ensemble des fichiers excède de beaucoup de Mo celle du médium. Le CD ne sera pas enregistré correctement.

En faisant un clic droit sur n'importe quel fichier ou répertoire situé dans le Gestionnaire de projets fera s'afficher un menu contextuel contenant quelques options, lesquelles permettent d'effacer ou de renommer les fichiers, de créer de nouveaux répertoires (vides), etc. Les fichiers et les répertoires peuvent être déplacés (vous n'avez qu'à changer le répertoire sous lequel ils apparaissent) sur le CD en les glissant-déposant (*drag-and-drop*).



Si vous renommez l'élément racine de l'arborescence de gauche du Gestionnaire de projets, cela changera le nom de volume du CD (CDROM par défaut pour les CD de données).

13.3.3. Graver des CD audio (CDDA)

La gravure de CD ne se limite pas aux CD de données, vous pouvez évidemment graver des CD audio. Par CD audio, nous entendons des CD que vous pouvez écouter dans le lecteur de votre auto ou à la maison sur votre chaîne HI-FI, et non des CD audio contenant des OGG, MP3 ou tout autre format de fichier digital audio.

Au moment de mettre sous presse, *K3b* prenait en charge l'enregistrement de CD audio depuis des pistes digitalisées en format wave (*.wav), Ogg Vorbis (*.ogg) et MP3 (*.mp3). *K3b* peut créer des pistes audio digitales depuis des CD audio : cette tâche s'appelle l'extraction numérique (*ripping*).

Le paquetage *cdparanoia* doit être installé pour « riper » des CD. Référez-vous à *RpmDrake : gestion des paquets*, page 213 pour plus de renseignements au sujet de l'installation de paquetage. Assurez-vous également qu'un répertoire de stockage temporaire pour *K3b* existe et que vous avez le droit d'y écrire. Choisissez Configuration → Configurer K3b... depuis le menu principal puis, sous la section Divers, tapez le nom du répertoire de votre choix dans le champ Dossier temporaire par défaut. Vous pouvez également conserver le choix par défaut et cliquer sur OK.

Insérez le CD audio depuis lequel vous voulez extraire les pistes et choisissez le périphérique depuis le Gestionnaire de fichiers dans l'arborescence de gauche. Le CD sera lu et, par défaut, toutes les pistes seront sélectionnées. Désélectionnez celles que vous ne voulez pas extraire et cliquez sur ce bouton



: une fenêtre apparaîtra et vous demandera de confirmer les options (voir figure 13-14).

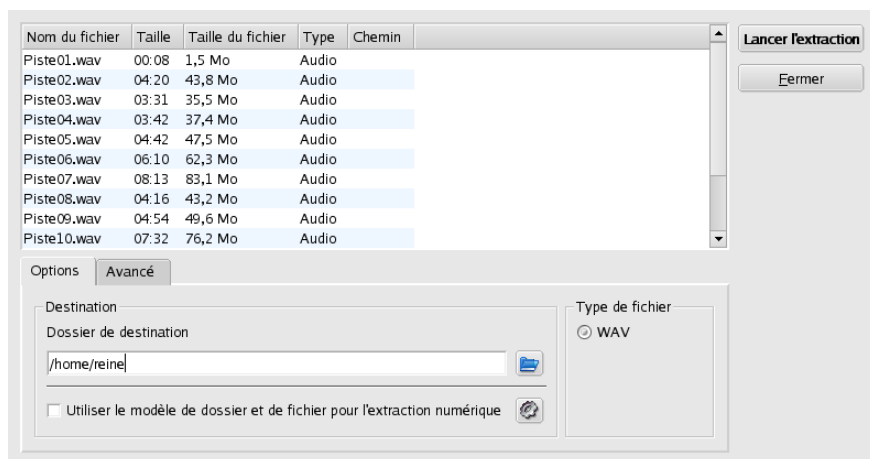


Figure 13-14. Options d'extraction

Décochez l'option Utiliser le modèle de dossier et de fichier pour l'extraction numérique pour que les pistes prennent la forme PisteNN.wav et qu'elles soient stockées dans le répertoire spécifié dans le champ Répertoire de destination de base (votre répertoire personnel, par défaut) et cliquez sur Lancer l'extraction).

Choisissez Fichier → Nouveau projet → Nouveau projet de CD audio depuis le menu de *K3b* (ou utilisez le bouton Nouveau projet tel qu'illustré dans tableau 13-1). Sélectionnez le filtre du Gestionnaire de fichiers de *K3b* pour les Fichiers son, naviguez jusqu'où se trouvent les fichiers audio digitalisés, puis glissez les pistes audio et déposez-les dans le Gestionnaire de projets (voir figure 13-15).

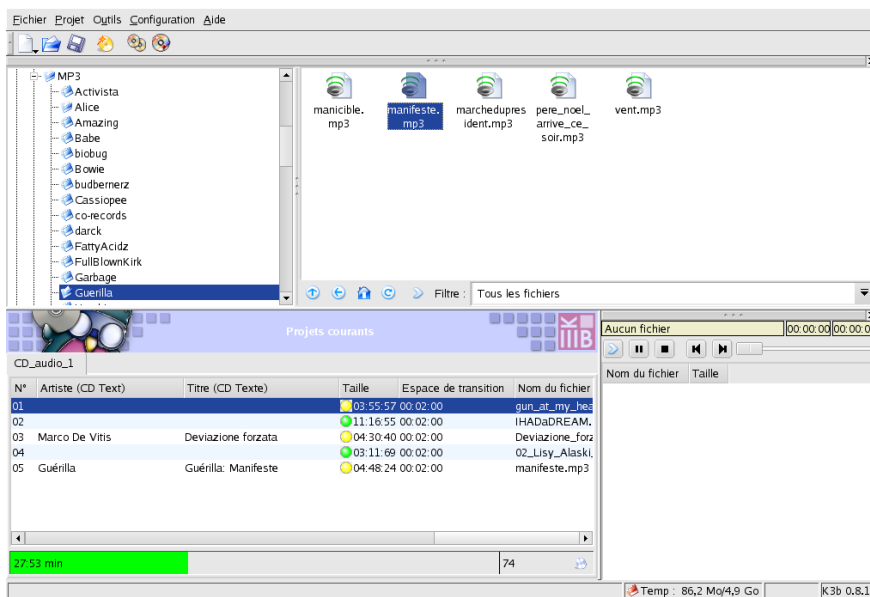


Figure 13-15. Choisir les pistes audio à inclure sur le CD

Utilisez le glisser-déposer pour placer les fichiers dans l'ordre qui vous plaira. Une fois que vos pistes sont compilées dans l'ordre désiré, suivez les instructions (*Graver depuis une image ISO*, page 141) pour les graver sur un CD.

13.3.4. Copier un CD

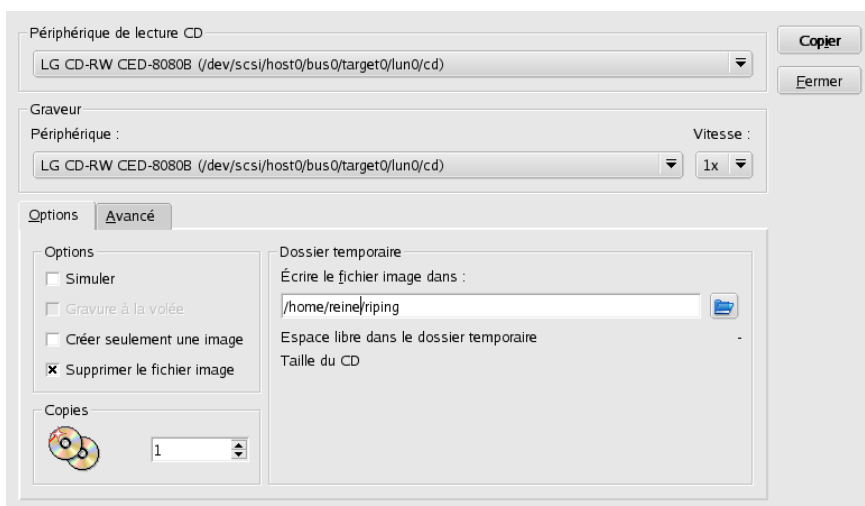


Figure 13-16. Réglage des options de copie de CD

Sélectionnez Outils→Copier un CD depuis le menu (ou utilisez le bouton associé, voir tableau 13-1) et une fenêtre apparaîtra (figure 13-16). Choisissez le nombre de copies (1 dans notre exemple), effacez ou non l'image temporaire (oui dans notre exemple), les périphériques de lecture et de gravure (réglés automatiquement) et cliquez sur Lancer la copie de CD pour débuter l'opération. Le CD « source » sera lu, une image de celui-ci sera créée, puis le CD « cible » sera écrit.

13.3.5. Effacer les médias CD-RW

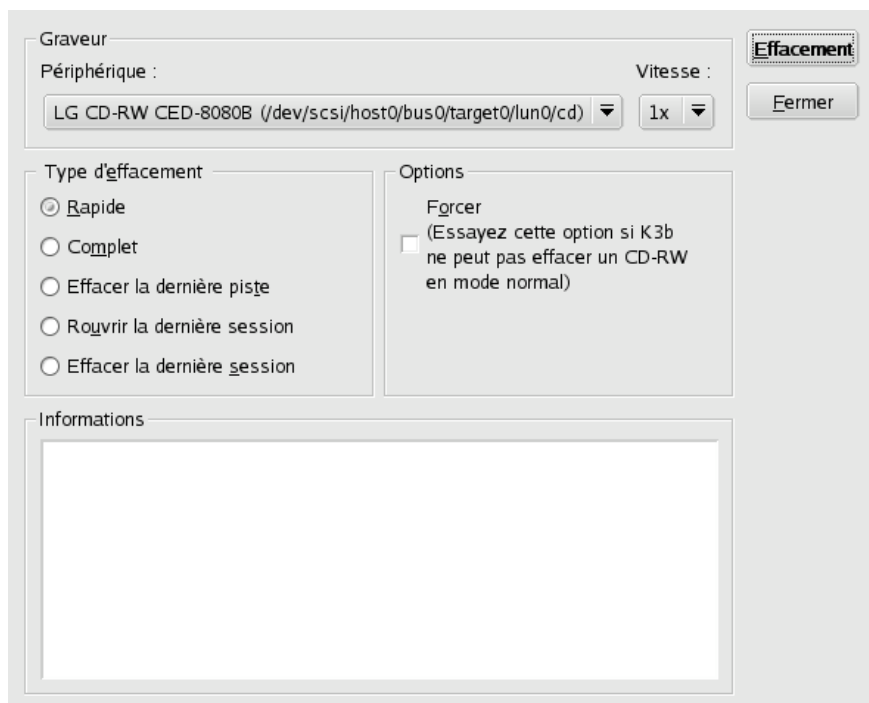


Figure 13-17. Réglage des options d'effacement d'un CD-RW

Supposons que vous vouliez formater votre médium CD-RW pour y écrire des données différentes. Pour ce faire, choisissez Outils→Effacer un CD-RW... depuis le menu (ou utilisez le bouton associé, voir tableau 13-1) et une fenêtre apparaîtra (figure 13-17). Le Type d'effacement peut être réglé à Rapide (le CD-RW est rapidement effacé. L'opération peut prendre seulement 3 minutes) ; Complet (le CD-RW est effacé complètement, ce qui peut prendre jusqu'à 90 minutes) ; et d'autres options relatives aux enregistrements à session multiple. Insérez le médium dans le graveur de CD et cliquez sur le bouton Démarrer pour commencer à effacer le CD-RW.

13.3.6. En guise de conclusion

Comme vous pouvez le constater, la gravure de CD sous **Mandrake Linux** est bien prise en charge par l'entremise de programmes dont l'interface graphique est conviviale. Cette section est en quelque sorte un mini-HOWTO pour enregistrer des CD pour les tâches les plus communes. Toutefois, l'enregistrement de CD ne se limite nullement à ce que nous avons décrit dans ce chapitre. Veuillez vous référer à la FAQ du site Web de K3b (<http://k3b.sourceforge.net>) pour plus de renseignements.

13.4. Webcams et vidéo-conférence

13.4.1. Pour débiter

Vous en entendez parler, mais vous ne savez pas comment faire de la vidéo-conférence avec votre nouveau système **Mandrake Linux**. Nous vous montrerons comment faire de la conférence vidéo (et audio) en utilisant votre webcam et *GnomeMeeting*. Nous parlerons des webcams USB, les modèles sur port parallèle étant vraiment obsolètes et rendant une mauvaise qualité d'image.



Avant d'acheter votre webcam, assurez-vous bien qu'elle soit correctement reconnue sous *GNU/Linux*. Consultez les sites Linux USB (<http://www.linux-usb.org/devices.html>) et l'excellent Linux USB device overview (<http://www.qbik.ch/usb/devices/devices.php>) pour plus de renseignements sur les webcams USB.



Vous devez installer le paquetage *gnomemeeting* s'il ne l'est pas déjà. Consultez *RpmDrake : gestion des paquetages*, page 213 si nécessaire pour l'installation de ce paquetage.



La configuration matérielle est très facile. Connectez simplement votre webcam sur un port USB libre, et elle sera automatiquement installée et configurée. Vous devriez alors voir apparaître cette icône sur votre bureau accompagné de la légende *GnomeMeeting /dev/v41/video0* en dessous. Sinon, vous pouvez lancer *GnomeMeeting* par le menu Applications+Communications→GnomeMeeting. Assurez-vous aussi de connecter correctement votre micro et vos haut-parleurs ou écouteurs sur la carte son.

Lorsque vous lancez *GnomeMeeting* pour la première fois, un assistant de configuration apparaît et vous guide à travers le processus de réglage initial. Utilisez les boutons Suivante et Précédente pour vous déplacer à travers les pages de l'assistant.



Vous pouvez accéder à l'assistant plus tard depuis *GnomeMeeting* en passant par l'entrée Édition→Assistant de configuration.

Les options de configuration parlent d'elles-mêmes. Donc, remplissez les champs jusqu'à ce que vous parveniez à la dernière page et cliquez sur le bouton Appliquer pour fermer l'assistant de configuration.

Pour communiquer avec vos amis qui utilisent *NetMeeting* (ou d'autres logiciels compatibles H.323 ou ILS), vous devrez configurer l'annuaire en choisissant Édition→Préférences... et ouvrir la sous-section Réglages des annuaires située dans la section Générale.



L'annuaire ils.seconix.com est un service gratuit. Si vous voulez utiliser d'autres annuaires, visitez le site Web Videofrog ILS Scanner (<http://www.videofrog.com/ils/servers.phtml>).

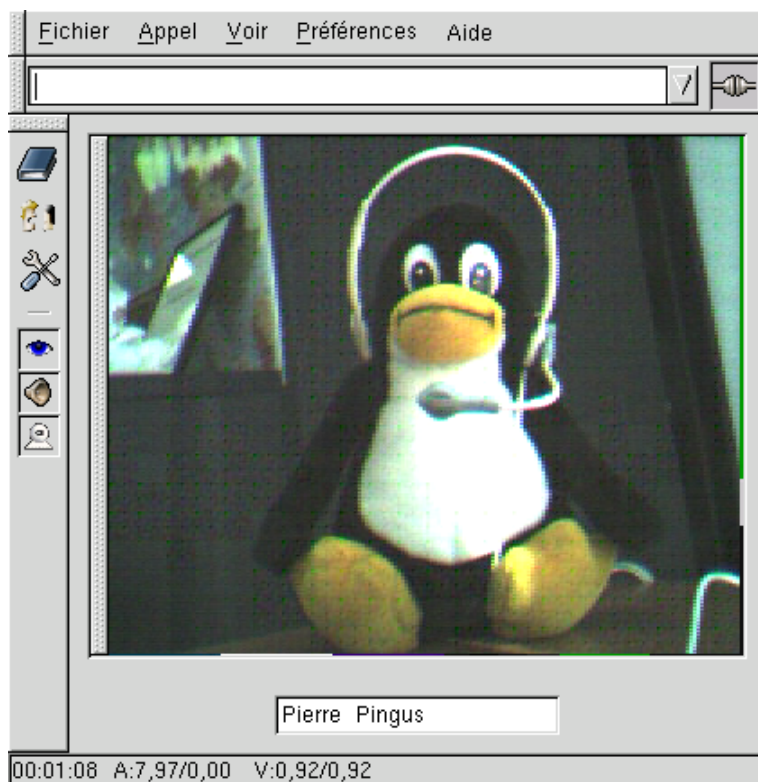


Figure 13-18. La fenêtre principale de GnomeMeeting



Cette icône apparaît dans la barre des tâches de *GNOME* ou *KDE* dès que *GnomeMeeting* est lancé, et peut être utilisée pour contrôler *GnomeMeeting* en faisant un clic droit dessus.

La partie gauche de la fenêtre contient quelques boutons. Les trois premiers sont :




| | |
|---|--|
|  | Ouvre/ferme la fenêtre ILS pour retrouver et se connecter avec des amis enregistrés sur ILS. |
|  | Ouvre/ferme la fenêtre de dialogue texte sur la droite de la fenêtre principale de <i>GnomeMeeting</i> , de façon à pouvoir dialoguer avec votre correspondant. Il suffit de taper le texte dans le champ Message à envoyer et d'appuyer sur la touche Entrée . |
|  | Ouvre/ferme le panneau de contrôle en bas de la fenêtre principale, où vous pourrez voir l'historique des connexions, les statistiques de communication, ainsi qu'ajuster la configuration audio et vidéo. |

Tableau 13-2. Les boutons de la barre d'outils de *GnomeMeeting*

Dans l'onglet de contrôle audio, vous pouvez utiliser les curseurs pour régler les niveaux sonores des haut-parleurs et du micro (figure 13-19).



Figure 13-19. Paramétrage des niveaux sonores dans *GnomeMeeting*

Dans l'onglet de contrôle vidéo, vous pouvez ajuster les paramètres suivants (de haut en bas) :

- Luminosité
- Balance des blancs, qui indique au périphérique quel niveau de signal vidéo doit être considéré comme « blanc ».
- Niveau de couleur. Contrôle la quantité de couleurs affichées par l'image, ce qui peut ne pas avoir d'effet, selon la webcam utilisée ou les conditions de lumière.
- Le niveau de contraste. Avec des conditions lumineuses de bureau normales, il est normalement réglé à zéro.

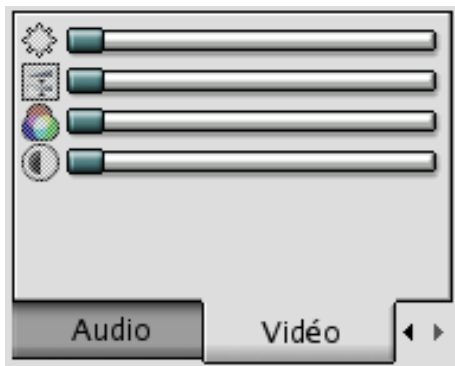


Figure 13-20. Paramétrage des niveaux vidéo pour GnomeMeeting

Un exemple de paramètres vidéo est montré dans l'image ci-contre. Notez que, normalement, ces paramètres sont ajustés automatiquement au démarrage de *GnomeMeeting*, selon les conditions de lumière et l'environnement de la webcam.

13.4.2. Se connecter à un autre utilisateur

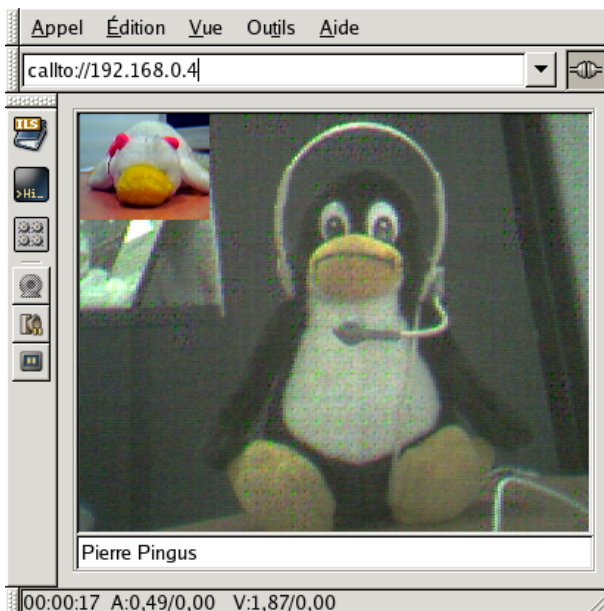


Figure 13-21. Vidéo-conférence avec un utilisateur distant

Pour se connecter directement (point-à-point, sans serveur) à un autre utilisateur, vous devez entrer le nom ou l'adresse IP de la machine de ce dernier (celle-ci sera transformée en URL `callto://`), dans le champ situé en haut de la fenêtre principale de *GnomeMeeting*, puis cliquer sur le bouton situé à sa droite (la petite prise). Si la connexion peut être établie et que le correspondant accepte votre appel, faites un clic droit sur l'image, et sélectionnez Distant pour voir votre correspondant ou Les deux (Local Video Incrusting), c'est-à-dire vous et votre correspondant, comme montré dans la figure 13-21, ou Les deux (Local Video In New Window) pour que vous et votre correspondant soyez dans des fenêtres différentes.

GnomeMeeting prend en charge les URLs `callto://` et `h323://`. Elles peuvent être utilisées pour communiquer avec des utilisateurs à travers un serveur « gatekeeper » (vous n'avez qu'à entrer l'URL `callto://` dans la liste déroulante et cliquer sur le bouton à sa droite), ainsi que pour créer des icônes sur votre bureau avec lesquelles vous pourrez directement appeler des amis. Toutefois, au moment de mettre sous presse, cette fonctionnalité était disponible **uniquement** sous *GNOME*.

13.4.3. Connexion avec un utilisateur ILS (NetMeeting™)

Vous pouvez aussi utiliser *GnomeMeeting* pour vous connecter à un serveur ILS et faire de la vidéo-conférence avec des personnes utilisant *NetMeeting™* ou un logiciel compatible.



Cliquez sur ce bouton ou choisissez Outils→Carnet d'adresses pour ouvrir la fenêtre d'annuaire ILS et cliquez sur Trouver pour mettre à jour la liste des utilisateurs connectés à ce serveur, comme montré dans figure 13-22.

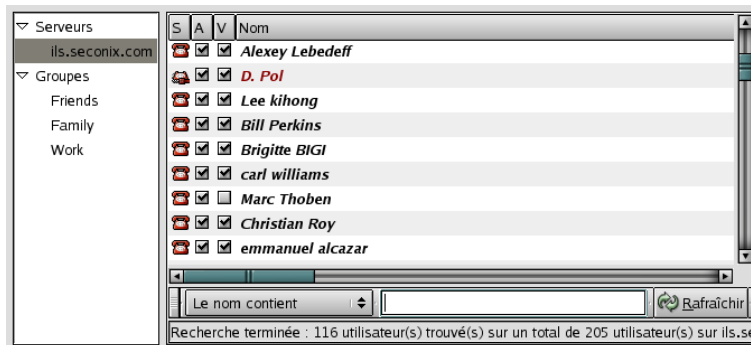


Figure 13-22. Trouver des personnes sur ILS

Choisissez le critère de recherche dans la liste déroulante en bas de la fenêtre, remplissez le champ à sa droite et cliquez sur le bouton Trouver. Une fois que vous avez trouvé la personne avec laquelle vous voulez communiquer, double-cliquez sur son nom pour débiter l'appel. Vous pouvez changer de serveur ILS dans l'arborescence Serveurs, qui se trouve à gauche de la fenêtre.

Chapitre 14. Introduction au centre de contrôle Mandrake

14.1. Ce qu'il y a dans DrakConf

Le Centre de contrôle Mandrake est l'outil central de configuration pour votre distribution **Mandrake Linux**. Il permet à l'administrateur système de configurer le matériel et les services utiles à tous les utilisateurs. Les outils accessibles à travers le *Centre de contrôle Mandrake* simplifient grandement l'utilisation du système, notamment en évitant l'utilisation de « l'horrible » ligne de commande.



Figure 14-1. L'icône du centre de contrôle

Vous trouverez cette icône dans l'écran de « Bienvenue ». Le *Centre de contrôle Mandrake* se trouve dans le menu principal à Configuration→Configurer votre ordinateur.



Control Center est aussi accessible par la ligne de commande en mode texte en lançant `drakconf`.

L'image suivante vous montre la fenêtre qui apparaît quand vous cliquez sur l'icône de *Control Center* (figure 14-1).

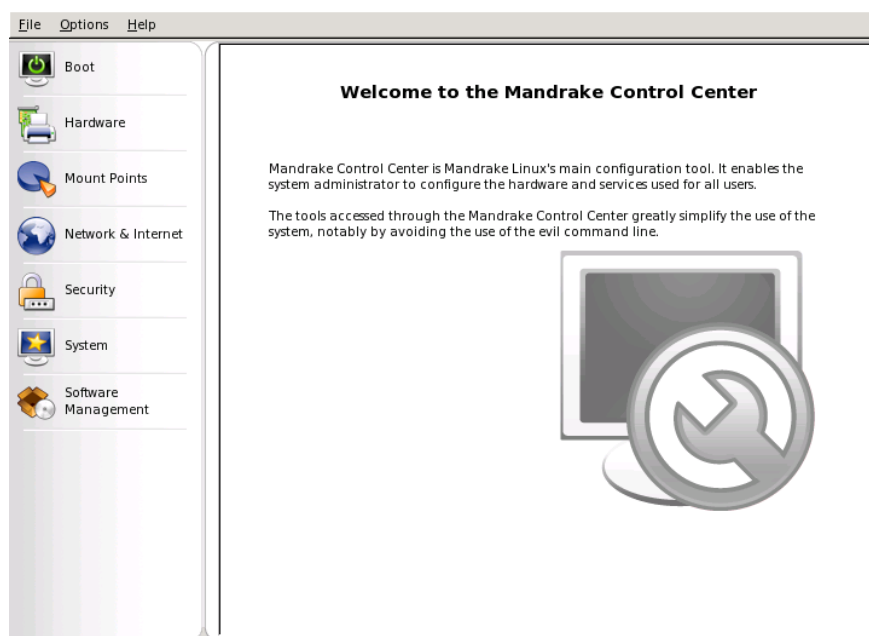


Figure 14-2. Fenêtre principale du centre de contrôle

Parmi les quelques entrées de menu disponibles, voyons en trois de plus près :

- Affichage des journaux. Cette option permet d'afficher un cadre journaux au bas de la fenêtre principale. Ce cadre affichera toutes les actions prises par les différents outils de configuration lancés depuis le centre de contrôle.

- Mode embarqué. Les outils de configuration lancés depuis le centre de contrôle peuvent être affichés de deux façons différentes. Le mode intégré affichera l'outil dans le cadre principal du centre de contrôle. Si cette option est désactivée, les outils seront affichés dans leur propre fenêtre.
- Aide→Aide. cette entrée de menu ouvre le navigateur d'aide avec l'aide de l'outil de configuration.
- Aide→Signaler une bogue. Cela ouvrira un dialogue pour vous aider à signaler une erreur à l'équipe de développement. Voyez *drakbug : un outil pour signaler les bogues*, page 153.

Les outils sont classés en six catégories (ou plus suivant les paquetages installés) à la gauche de la fenêtre. Vous pouvez ouvrir une catégorie en cliquant sur son nom. Nous citons ci-dessous tous les outils avec la référence vers la section du manuel correspondante.

| | |
|-------------------|--|
| Démarrage | <i>DrakFloppy: Créer une disquette de démarrage</i> , page 155 |
| | <i>DrakBoot: Changer vos paramètres de démarrage</i> , page 155 |
| | <i>DrakAutoInst: Créer une disquette de démarrage pour une installation (semi-)automatique</i> , page 156 |
| Matériel | <i>Configurer votre matériel</i> , page 159 |
| | <i>Configurer son moniteur</i> , page 161 |
| | <i>Changer la résolution de l'affichage</i> , page 161 |
| | <i>Outil complet de configuration vidéo</i> , page 162 |
| | <i>KeyboardDrake : Changez votre type de clavier</i> , page 163 |
| | <i>MouseDrake : Changer de souris</i> , page 164 |
| | <i>Configurer une imprimante</i> , page 164 |
| | <i>Installer et utiliser des scanners</i> , page 133 |
| Points de montage | <i>DiskDrake : manipulez les partitions de vos disques durs</i> , page 173 |
| | <i>Gestion des périphériques amovibles</i> , page 176 |
| | <i>Importer des répertoires NFS distants</i> , page 179 |
| | <i>Importer des répertoires SMB distants</i> , page 177 |
| | <i>un utilitaire expérimental pour monter les répertoires WebDAV distants.</i> |
| | <i>Partage de partition : autoriser les utilisateurs à partager des données</i> , page 179 |
| Réseau & Internet | <i>DrakConnect : configuration des connexions réseau et Internet</i> , page 183 |
| | <i>DrakProxy</i> : un simple dialogue pour configurer un <i>proxy</i> (mandataire) dont votre machine peut avoir besoin pour accéder à Internet. |
| | <i>Configurer votre machine comme passerelle</i> , page 186 |
| Sécurité | <i>DrakSec : sécuriser votre machine</i> , page 189 |
| | <i>DrakPerm : Contrôler les permissions des fichiers</i> , page 190 |
| | <i>DrakFirewall : configuration d'un pare-feu élémentaire</i> , page 192 |
| Système | <i>Personnaliser vos menus</i> , page 195 |
| | <i>Choisir le gestionnaire de connexion: DrakeDM</i> permet de choisir le gestionnaire de connexion graphique à utiliser. Tous les gestionnaires offrent pratiquement les mêmes fonctionnalités, c'est une question de goût. |
| | <i>DrakXServices : configuration des services au démarrage</i> , page 198 |
| | <i>DrakFont : organiser les polices de caractères disponibles sur votre système</i> , page 199 |
| | <i>Régler la date et l'heure</i> , page 200 |
| | <i>Faire une recherche dans les fichiers journaux (log files)</i> , page 201 |

| | |
|-----------------------|--|
| | <i>Userdrake: Gestion des utilisateurs et des groupes sur votre système</i> , page 202 |
| | <i>DrakBackup : sauvegarder et restaurer votre système et vos fichiers.</i> , page 205 |
| Gestion des logiciels | <i>RpmDrake : gestion des paquets</i> , page 213 |

Tableau 14-1. Un rappel des outils graphiques Mandrake

Cette dernière catégorie (Gestion des logiciels) n'apparaît que si le paquetage *rpmdrake* est installé. Une huitième catégorie, Assistants de configuration apparaît si le paquetage *wizdrake* est installé. La documentation pour ces assistants est intégrée ou disponible dans le *Mini-guide de référence serveur*. Cette catégorie contient 13 assistants qui permettent une configuration de base des services réseau les plus courants, ainsi que des serveurs Internet *Web* et *FTP*.

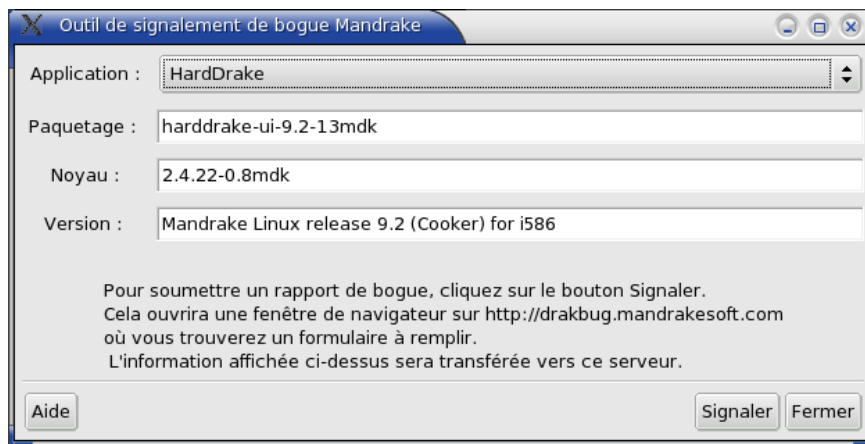
14.2. drakbug : un outil pour signaler les bogues

Si vous êtes confronté à un comportement inattendu dans un des outils conçus par **Mandrake Linux**, *drakbug* vous permet de le signaler à l'équipe de développement.



Pour pouvoir reporter des bogues en utilisant *drakbug*, vous devez avoir une connexion Internet active.

Pour pouvoir utiliser *drakbug*, cliquez sur l'entrée Signaler un bogue, dans le menu Aide de l'application concernée. Vous pouvez également utiliser l'entrée Signaler un bogue de *Centre de contrôle Mandrake*. Il se peut enfin que *drakbug* soit automatiquement lancé après le plantage d'un outil **Mandrake Linux**.

**Figure 14-3. Signaler un bogue avec DrakBug**

Vérifiez que l'application sélectionnée est la bonne puis cliquez sur le bouton Signaler. Une boîte de dialogue apparaîtra. Elle vous avertit que DrakBug va se connecter à Internet. Vérifiez que votre connexion Internet est active puis cliquez sur le bouton OK.

Votre navigateur Web affichera alors l'assistant de DrakBug. Les champs seront pré-remplis en utilisant les informations trouvées sur votre ordinateur. Ces informations aideront l'équipe de développement à corriger le problème. Assurez-vous que le bogue n'a pas déjà été signalé avant de continuer à utiliser l'assistant. Nous vous remercions d'avoir consacré une partie de votre temps à aider à améliorer **Mandrake Linux**.

Chapitre 15. Configuration: Démarrage

15.1. DrakFloppy: Créer une disquette de démarrage



Cet outil vous permet de créer une disquette de démarrage pour disposer d'une disquette de secours vous permettant d'effectuer des tâches de maintenance sur votre système. Si vous n'en avez pas créé une pendant l'installation, il est encore temps.

15.1.1. Utiliser DrakFloppy

Si vous souhaitez créer une disquette de démarrage « par défaut », basée sur le noyau courant, il suffit d'insérer une disquette dans le lecteur approprié, sélectionner ce lecteur dans la liste déroulante et cliquer sur le bouton OK. Un dialogue apparaît vous rappelant d'insérer une disquette, cliquez sur OK pour créer la disquette.

Si vous souhaitez personnaliser votre disquette de démarrage, vous pouvez ouvrir le dialogue Préférences (figure 15-1).

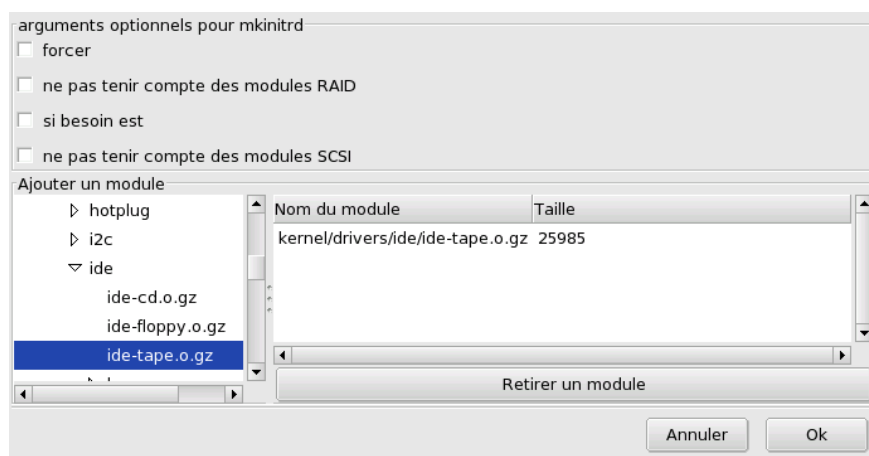


Figure 15-1. Créer une disquette de démarrage personnalisée

Ce dialogue comporte deux sections : une proposant quelques options pour `mkinitrd` et une autre avec l'arborescence des modules. Sélectionnez tous les modules que vous souhaitez ajouter à la disquette. Dans cet exemple nous souhaitons utiliser le module pour utiliser les bandes IDE et le précharger. Lorsque vous avez fini de configurer la disquette de démarrage, cliquez Créer la disquette pour terminer.

15.2. DrakBoot: Changer vos paramètres de démarrage



Cet outil vous permet de changer deux aspects du processus de démarrage : les choix du menu de démarrage, et le mode de connexion.

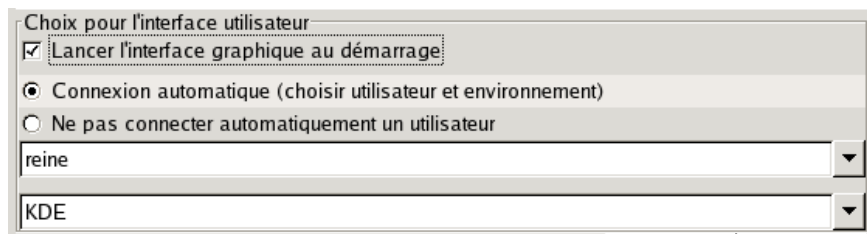


Figure 15-2. Choix du mode de démarrage

La fenêtre principale est divisée en deux zones, chacune d'entre elles correspondant à une étape particulière du processus de démarrage :

15.2.1. Configuration du chargeur de démarrage

En cliquant sur le bouton Configurer de la première zone, on lance la configuration du chargeur de démarrage (programme d'amorce). Deux dialogues vous seront présentés : le premier permet de choisir le chargeur de démarrage, et son emplacement physique. Il permet aussi de choisir le délai (0 pour infini) en secondes avant que le chargeur ne lance le choix par défaut. Le second vous permet de gérer les différents choix proposés par le chargeur de démarrage.



À moins que vous ne soyez absolument certain de ce que vous faites, il est préférable de laisser ces paramètres intacts, car cela pourrait empêcher la machine de redémarrer.

15.2.2. Configuration du mode de connexion

Vous choisissez ici la façon dont se connectent les utilisateurs à la machine. Il y a deux aspects :

1. Interface graphique : Si vous souhaitez avoir le système X-Window (écran graphique) dès le démarrage du système, cochez la case Lancer l'interface graphique au démarrage. Si vous décochez la case, vous obtiendrez la connexion en mode texte.
2. Autologin : si vous êtes le seul à utiliser cette machine, et personne d'autre n'a physiquement accès à elle, vous pouvez choisir d'être connecté automatiquement au démarrage. Si vous cochez Connexion automatique, choisissez l'utilisateur devant être connecté par défaut dans la première liste déroulante, ainsi que son gestionnaire de fenêtre préféré dans la seconde.

15.3. DrakAutoInst: Créer une disquette de démarrage pour une installation (semi-)automatique



Cet outil permet à un administrateur système de répliquer à l'identique une installation sur plusieurs machines sans devoir reconfigurer chacune des étapes à la main pour chaque machine.

Le principe de ce service est assez simple. Imaginons que vous deviez installer *GNU/Linux* sur 10 machines identiques pour un laboratoire d'informatique. Voilà les étapes à suivre :

1. Faites une installation sur la première machine ;
2. Créez la disquette d'auto-installation en suivant les étapes ci-dessous sur cette même machine ;

3. Démarrez chacune des neuf autres machines avec cette disquette de sorte que l'installation menée sur la première soit appliquée à toutes les autres.



Si vous effectuez la première installation par réseau (NFS par exemple) et non depuis un CD-ROM, vous n'aurez pas à insérer tous les CD-ROMs d'installation lorsque vous répliquerez l'installation.

Veuillez choisir, pour chaque étape, si celle-ci doit être rejouée comme pendant votre installation, ou si elle doit s'effectuer manuellement.

| | |
|----------------------------|---------|
| Choix de la langue | manuel |
| Licence | rejouer |
| Configuration de la souris | rejouer |
| Détection des disques durs | rejouer |
| Classe d'installation | rejouer |
| Choix du clavier | manuel |
| Sécurité | rejouer |
| Choix des paquetages | rejouer |
| Installation du système | rejouer |
| Mot de passe root | rejouer |

Annuler Ok

Figure 15-3. Choix des étapes à répliquer

Après un écran d'avertissement à propos de ce que vous allez faire, nous obtenons une liste de la plupart des étapes de l'installation. À chacune de ces étapes est associé un choix :

- **rejouer**: choisissez cette option si vous souhaitez que les choix correspondant à cette étape soient réutilisés durant l'installation automatique.
- **manuel** : choisissez cette option si vous préférez reconfigurer cette étape manuellement lors de chaque installation automatisée.

Lorsque vous avez fait tous vos choix, cliquez sur le bouton OK. Il vous sera demandé d'insérer une disquette vierge (toutes ses données seront écrasées).

Après avoir cliqué OK à nouveau, la disquette de démarrage sera créée avec les caractéristiques suivantes :

- La méthode d'installation (depuis un CD-ROM, par NFS, FTP, etc.) est la même que celle utilisée lors de l'installation de la machine utilisée en ce moment (la première machine);
- Toutes les étapes marquées **rejouer** seront répliquées avec tous les paramètres identiques à ceux utilisés lors de l'installation de la machine courante;
- Toutes les étapes marquées **manuel** devront être reconfigurées manuellement lors de l'installation des répliques;
- Les étapes de partitionnement et de formatage sont toujours manuelles pour des raisons de sécurité.

Tout ce qu'il vous reste à faire est d'insérer la disquette dans la machine que vous souhaitez installer, la démarrer et configurer à la main les quelques étapes restantes, ce qui fait gagner un temps non négligeable.

Chapitre 16. Configuration: Matériel

16.1. Configurer votre matériel

16.1.1. Introduction



Le projet *HardDrake* a été développé pour simplifier la configuration du matériel sous *GNU/Linux* en proposant une interface simple à utiliser.

16.1.1.1. Description

HardDrake est un outil complètement graphique qui rassemble de nombreux outils inclus dans une distribution *GNU/Linux* pour automatiser et simplifier l'installation de nouveaux matériels. *HardDrake* est capable de détecter la plupart des matériels existants.

D'un côté *HardDrake* est utilisé pour afficher des informations, d'un autre côté il peut lancer des outils de configuration. Avec une interface simple, vous serez capable de parcourir (avec un peu de chance) tous les périphériques qui composent votre système.

HardDrake utilise la librairie de détection *ldetect*, donc si un nouveau matériel n'est pas détecté, il suffit souvent de mettre à jour la librairie *ldetect* elle-même, ainsi que sa base de données matérielle *ldetect-1st*.

16.1.1.2. Utilisation

Pour lancer *HardDrake*, vous pouvez utiliser :

- *Centre de contrôle Mandrake* : cliquez simplement sur l'icône Liste du matériel.
- un terminal : tapez `harddrake2`, de cette manière vous pouvez également passer des paramètres.
- le bureau : allez dans le menu principal. *HardDrake* se trouve dans Configuration+Matériel→HardDrake.

Après une fenêtre d'attente (montrant le processus de détection), vous verrez une fenêtre telle que figure 16-1.

Sur la gauche, vous pouvez voir l'arbre des périphériques montrant toutes les catégories.

Pour certaines catégories, vous remarquerez une flèche « > ». En cliquant dessus, le sous-arbre sera étendu et tous les matériels détectés dans cette catégorie seront listés. figure 16-1 est une fenêtre dans ce genre.

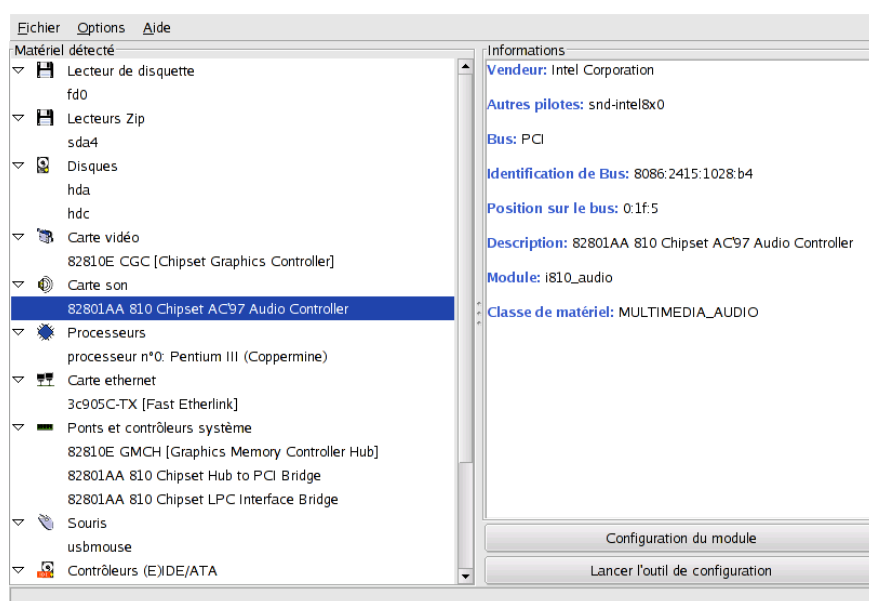


Figure 16-1. HardDrake - périphérique sélectionné

Si vous sélectionnez un périphérique, vous obtiendrez quelques informations utiles le concernant dans le cadre de droite. Vous pouvez consulter la page d'aide dans le menu Aide→Description de champs pour savoir à quoi correspondent ces informations.

Dans certains cas, vous verrez un bouton de configuration qui vous permettra de configurer le périphérique sélectionné. Dans figure 16-1, nous avons déroulé certaines parties de l'arbre et sélectionné un périphérique d'une catégorie. Sur la droite vous pouvez voir des informations à propos de la carte sélectionnée.

Selon le périphérique sélectionné, deux boutons peuvent apparaître :

- Configuration du module. Ouvre un dialogue contenant tous les paramètres du gestionnaire de périphérique.
À réserver aux experts!
- Lancer l'outil de configuration. Lance l'outil de configuration **Mandrake Linux** associé à ce périphérique. Ce sont les outils disponibles dans le *Mandrake Control Center*.

Il existe une catégorie spéciale appelée « Autres périphériques », qui contient tous les matériels actuellement inconnus ou qui ne rentrent dans aucune des autres catégories (capteurs thermiques, générateurs de nombre aléatoire, ...)

Si un matériel particulier est effectivement inconnu (aucune description au gestionnaire alors que vous savez qu'il existe), vous pouvez nous aider à le voir reconnu dans les versions futures! Pour cela, envoyez les informations affichées à l'équipe *harddrake* (<mailto:harddrake@mandrakesoft.com>) en utilisant le sujet « [Unknown_devices] » dans votre message.

16.1.2. Problèmes et solutions

Si votre matériel n'est pas reconnu ou que votre système se bloque, contactez l'équipe *harddrake* (<mailto:harddrake@mandrakesoft.com>) et placez dans le sujet « [Detect_devices] ».

Si vous pensez qu'il s'agit d'un bogue de *HardDrake* (bugue avec l'interface utilisateur), contactez la même adresse mais utilisez « [harddrake::ui] » comme sujet.

les périphériques ISA PnP ne sont pas testés par *HardDrake*. Afin de les configurer, lancez `sndconfig` ou `alsaconf` en ligne de commande. Vous devrez sans doute installer les paquetages correspondant: `sndconfig` ou `alsa-utils`.

16.1.3. Autres informations

- La page de *IsaPnPTools* (<http://www.roestock.demon.co.uk/isapnptools>) est utilisée par la librairie de détection

16.2. Contrôler la configuration graphique

Cet ensemble d'outils permet de configurer votre affichage graphique. Lorsqu'un problème d'affichage survient, ou si vous n'avez pas réussi à configurer votre serveur graphique pendant l'installation, il existe un mode expert vous permettant de configurer votre matériel. L'outil est aussi disponible dans la console en mode texte.



Si vous n'obtenez pas l'environnement graphique au démarrage, et donc seulement l'interface en ligne de commande, connectez-vous en tant que `root` et lancez la commande `XFdrake`. Vous obtiendrez alors le même outil que décrit ici (*Outil complet de configuration vidéo*, page 162), mais en mode texte.

Si vous lancez la commande XFdrake depuis la ligne de commande, vous vous retrouverez directement à la section *Outil complet de configuration vidéo*, page 162, l'outil de configuration complet. Si vous êtes dans le *Centre de contrôle Mandrake*, deux outils additionnels sont proposés pour changer de moniteur (*Configurer son moniteur*, page 161, ou de résolution *Changer la résolution de l'affichage*, page 161).

16.2.1. Configurer son moniteur



Ce petit outil permet de changer le modèle de moniteur connecté à votre ordinateur. Cela peut-être nécessaire si vous changez de moniteur après l'installation.

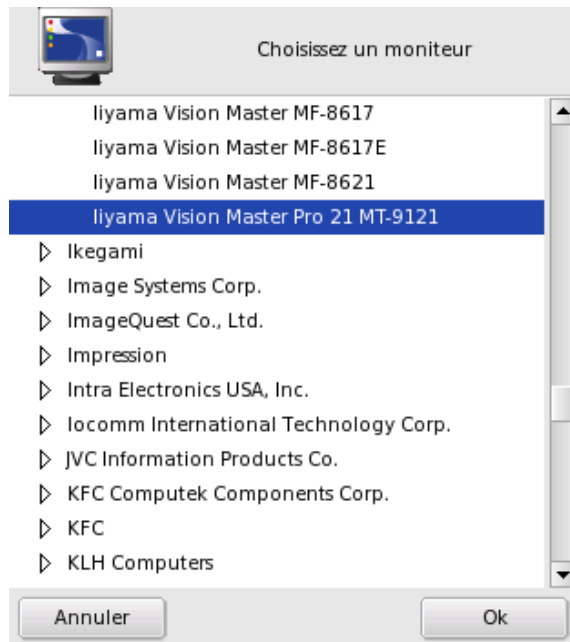


Figure 16-2. Choisir un nouveau moniteur

Le moniteur détecté est sélectionné par défaut. Si c'est bien celui-là, cliquez sur OK. Sinon, vous pouvez chercher la marque puis le modèle de votre matériel dans l'arborescence Vendeur (constructeur). Si vous ne le trouvez pas, il suffit de choisir dans l'arborescence Générique le moniteur présentant des paramètres similaires au vôtre.

16.2.2. Changer la résolution de l'affichage



Ce petit outil vous permet de changer la résolution de votre écran, si celle que vous avez réglée lors de l'installation ne vous satisfait plus.

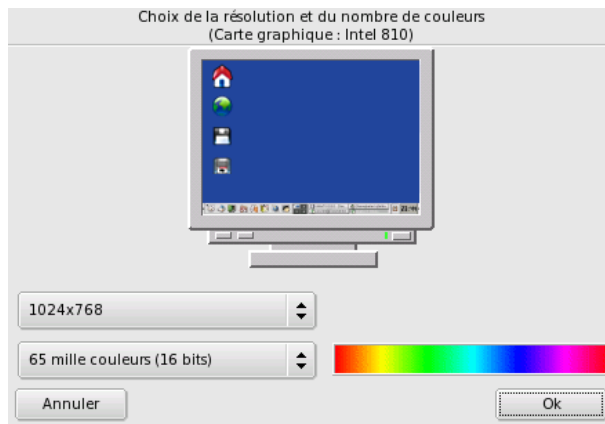


Figure 16-3. Choisir une nouvelle résolution vidéo

La fenêtre (figure 16-3) vous propose de choisir parmi les différents modes vidéo (résolution) et profondeurs (nombre de couleurs) disponibles sur votre système. Le moniteur montre un échantillon de l'apparence qu'aura votre bureau. Choisissez simplement la configuration qui vous convient et cliquez sur le bouton OK.

16.2.3. Outil complet de configuration vidéo



Cet outil offre la palette complète d'outils de configuration vidéo, pour optimiser l'affichage.



Figure 16-4. Menu de configuration vidéo

Les trois premières lignes permettent de changer la configuration :

- **Carte graphique.** Le bouton contient le nom de la carte actuellement configurée. Si vous souhaitez la changer, cliquez dessus. Suivant votre carte, plusieurs serveurs peuvent être disponibles, avec ou sans accélération 3D. Vous devrez peut-être en essayer plusieurs avant d'obtenir le meilleur résultat.
- **Moniteur.** En cliquant sur le bouton contenant le nom du moniteur courant, l'outil décrit ci-dessus sera lancé (*Configurer son moniteur*, page 161).
- **Résolution.** En cliquant sur le bouton contenant la résolution actuelle, l'outil décrit ci-dessus sera lancé (*Changer la résolution de l'affichage*, page 161).

Il y a trois boutons supplémentaires :

- **Test.** Cliquez sur ce bouton pour vérifier que les changements de la configuration graphique fonctionnent effectivement. Il est vivement recommandé de le faire, car si finalement cela ne fonctionne pas, il sera plus difficile de paramétrer à nouveau un environnement graphique qui ne fonctionne pas. Si le test échoue, ou si l'échantillon du test ne vous a pas convaincu et vous avez choisi Non pendant le test, vous revenez à *Outil complet de configuration vidéo*, page 162.



Selon votre carte vidéo, le test peut ne pas être possible. Vous en serez alors averti. S'il s'avère que la configuration est mauvaise et que votre affichage est défectueux, reportez-vous à *Faire face aux problèmes*, page 221 pour utiliser la version texte de *XFdrake*.

- **Options.** Si tout se passe bien, un nouveau dialogue apparaîtra vous proposant de démarrer le serveur graphique au démarrage. Répondez Non si vous préférez avoir une connexion en mode texte après le démarrage. Oui lancera au contraire le gestionnaire graphique de connexion.

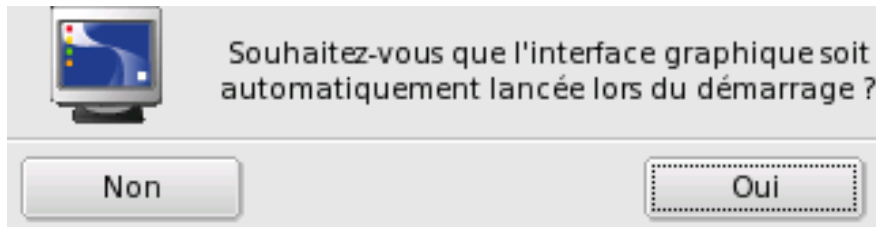


Figure 16-5. Connexion en mode texte ou graphique ?

- **Quitter.** Une liste présentant la configuration actuelle sera affichée (si quelque chose a changé). Rendu ici, vous avez une dernière chance pour revenir à l'ancienne configuration. Si tout semble correct, cliquez sur Oui. Si vous souhaitez restaurer les anciens paramètres, cliquez sur Non.

Les changements ne seront activés qu'après avoir quitté et relancé votre environnement graphique.

16.3. KeyboardDrake : Changez votre type de clavier



Ce dialogue figure 16-6 vous permet de définir simplement une autre configuration de clavier, dans le cas où le clavier que vous utilisez est différent de celui choisi lors de l'installation.

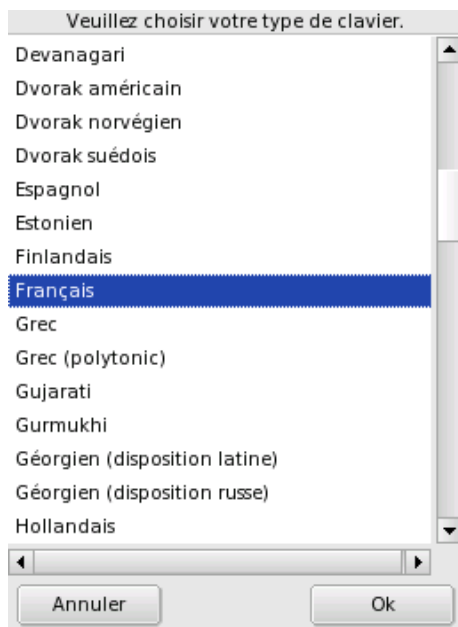


Figure 16-6. Choisir une autre configuration de clavier

Les changements effectués sont effectifs immédiatement après avoir cliqué sur OK.



Si vous choisissez une configuration de clavier basée sur un alphabet non latin, une boîte de dialogue vous demande de choisir la combinaison de touches que vous souhaitez utiliser pour passer d'une configuration à l'autre.

16.4. MouseDrake : Changer de souris



Le dialogue figure 16-7 vous permet de paramétrer simplement une autre souris, dans le cas où celle que vous utilisez actuellement est différente de celle choisie durant l'installation.

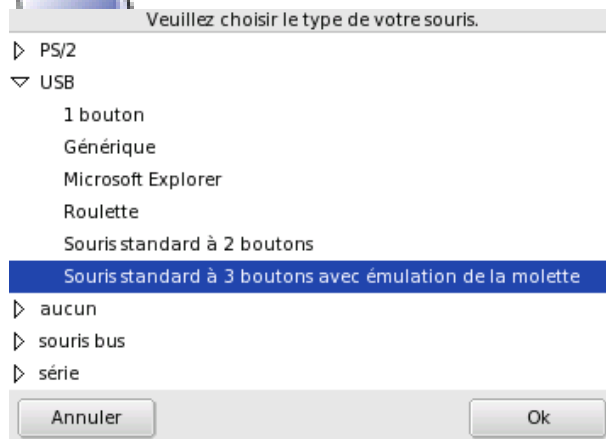


Figure 16-7. Choix d'une autre souris

Les souris sont classées en arborescence par type de connexion, puis par modèle. Sélectionnez la souris de votre choix.

Les changements effectués sont pris en compte dès que vous cliquez sur OK.

16.5. Configurer une imprimante



Cet outil vous permet de configurer une imprimante connectée sur votre machine, ou configurer votre système pour servir une imprimante réseau connectée à votre propre réseau local.

Si vous venez d'installer une imprimante qui n'était pas disponible lorsque vous avez installé **Mandrake Linux**, assurez-vous qu'elle soit correctement connectée et sous tension. En lançant l'outil *PrinterDrake*, la nouvelle imprimante sera détectée et automatiquement installée. L'outil décrit ci-dessous (figure 16-8) apparaîtra alors avec la liste des imprimantes configurées. Vous pourrez alors modifier ou corriger la configuration par défaut, ou installer les imprimantes qui n'ont pas été détectées. Si votre ordinateur fait partie d'un réseau local, vous pourrez alors configurer les imprimantes réseaux ou partagées.

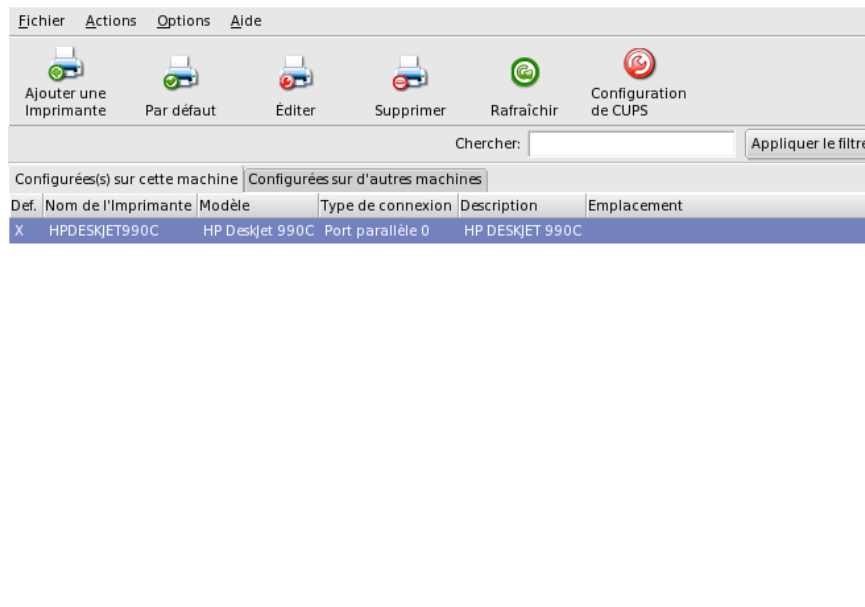


Figure 16-8. Gestion des imprimantes



Si votre imprimante a été automatiquement ajoutée, vous devriez maintenant vérifier sa configuration. Sélectionnez-la dans la liste, cliquez sur le bouton **Éditer** et vérifiez les Options de l'imprimante.

La fenêtre principale de l'outil de configuration des imprimantes figure 16-8 présente deux onglets : le premier concerne les imprimantes locales (Configurée(s) sur cette machine), alors que l'autre liste les imprimantes disponibles sur le réseau local (Configurée(s) sur d'autres machines). Au dessus, six boutons donnent accès aux tâches de maintenance :

- Ajouter une nouvelle imprimante : pour lancer l'assistant de configuration des imprimantes décrit ci-dessous;
- Par défaut: marque l'imprimante sélectionnée comme celle devant être utilisée par défaut, lorsqu'aucune imprimante particulière n'est sollicitée. Une croix apparaît dans la colonne Def. de cette imprimante.
- Éditer: ouvre le menu de configuration de l'imprimante (voir *Reconfigurer une imprimante*, page 169).
- Supprimer: enlève l'imprimante sélectionnée de la liste des imprimantes disponibles.
- Rafraîchir: met à jour la liste des imprimantes en fonction des imprimantes supprimées ou rajoutées, notamment pour les imprimantes réseau.
- Configuration de CUPS : (s'il y a un réseau local) par défaut, votre système est complètement ouvert. Il pourra utiliser toutes les imprimantes accessibles sur le réseau et partagera de même toutes ses imprimantes locales. Cliquez sur ce bouton si vous ne souhaitez pas imprimer sur des imprimantes du réseau, ou si vous voulez restreindre l'accès à vos propres imprimantes. Vous pouvez aussi y configurer l'accès à des serveurs d'impression en dehors du réseau local.



La case à cocher du menu Options→Mode Expert donne accès à des fonctionnalités avancées. (voir *Mode Expert*, page 170).

16.5.1. L'assistant de configuration d'imprimantes

Cliquez sur le bouton **Ajouter une imprimante** et l'assistant de configuration apparaît. Pour passer d'une étape à l'autre, cliquez sur le bouton **Suivant** ->. Si un bouton <-Précédent est disponible, vous pouvez aussi revenir en arrière. Utiliser **Annuler** pour annuler l'installation.

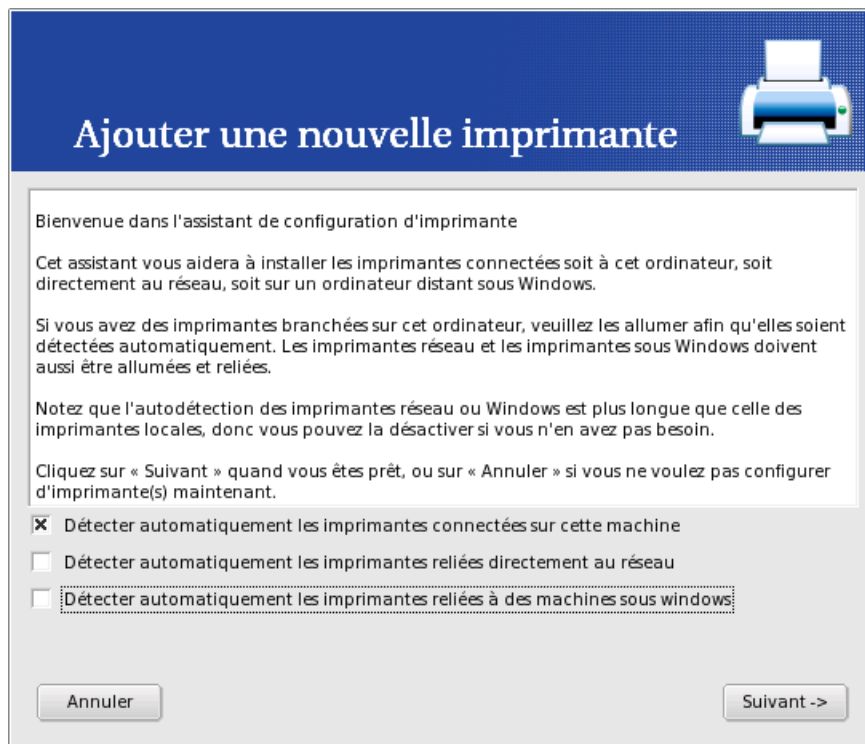


Figure 16-9. Auto-détection des imprimantes

Le premier écran propose d'activer l'auto-détection des imprimantes locales, réseau, ou servies par un serveur SMB (*windows*). Essayez d'abord l'auto-détection pour les types d'imprimantes que vous essayez de configurer, et si cela marche. L'étape suivante présentera alors la ou les imprimantes détectées. Si cela vous convient, cliquez sur OK, confirmez une fois de plus le modèle de l'imprimante, et passez à l'étape figure 16-15. Si l'imprimante détectée n'est pas la bonne, cochez la case Configuration manuelle et passez à figure 16-12. Si l'auto-détection échoue, décochez toutes les cases de détection automatique, cliquez sur Suivant -> et suivez les instructions ci-dessous.

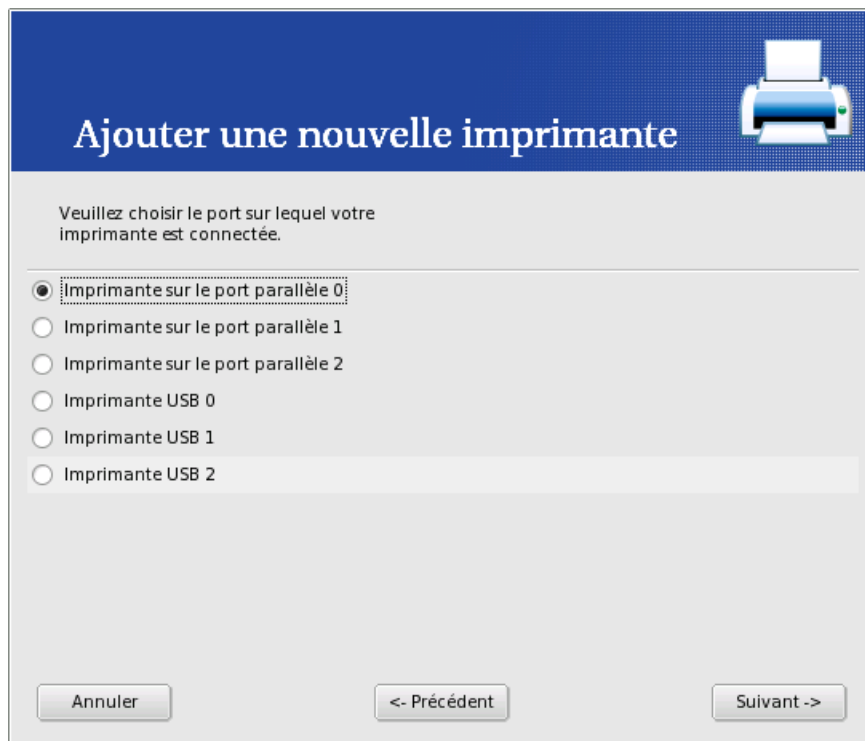


Figure 16-10. Type de connexion de l'imprimante

Avant tout, vous devez sélectionner le port sur lequel est branchée l'imprimante : parallèle ou USB.

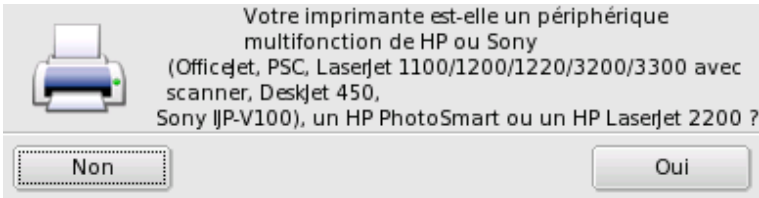


Figure 16-11. Périphériques à fonctions multiples

Il vous est alors demandé si votre imprimante est un périphérique multifonctions fabriqué par HP. Si c’est le cas, des paquetages additionnels seront installés sur le système et des indications sur comment utiliser le scanner ou d’accéder aux cartes mémoire seront présentées.

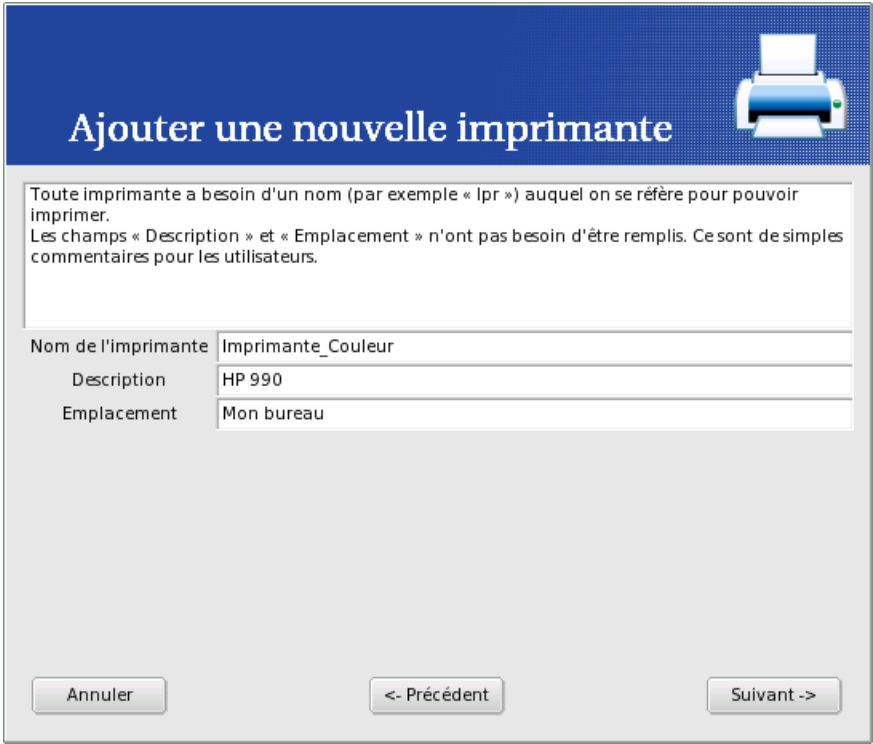


Figure 16-12. Choix d’un nom pour l’imprimante

Vous devez ensuite choisir un nom pour l’imprimante afin de l’identifier aisément, et si vous le souhaitez, une Description et un Emplacement physique (figure 16-12).

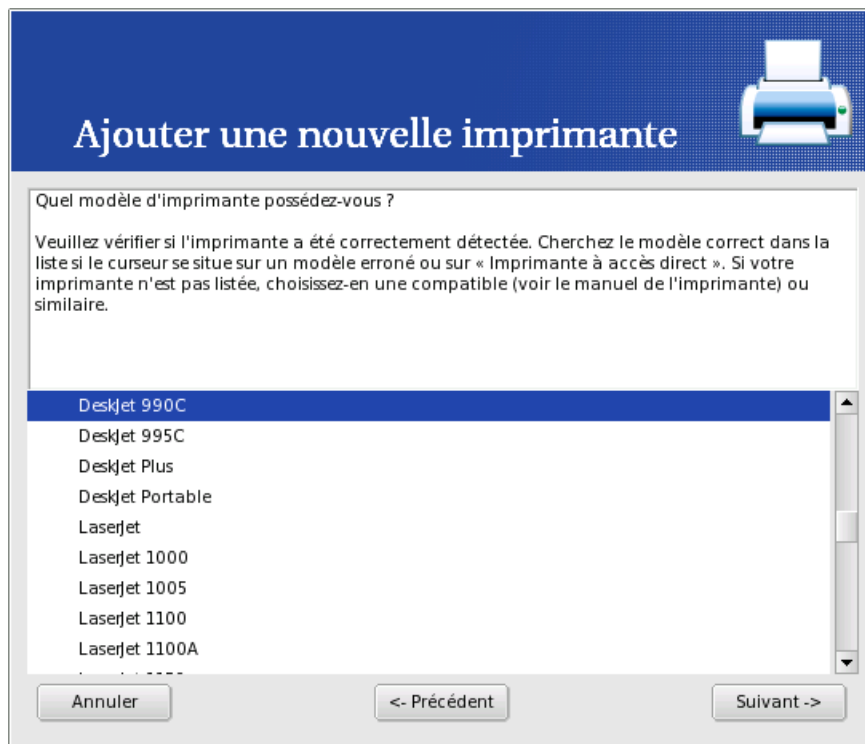


Figure 16-13. Choix du modèle d'imprimante

La liste des imprimantes compatibles est alors présentée. Il s'agit d'une arborescence avec le nom du fabricant sur le premier niveau, puis le modèle de l'imprimante. Sélectionnez l'imprimante que vous possédez, ou une imprimante compatible (figure 16-13).

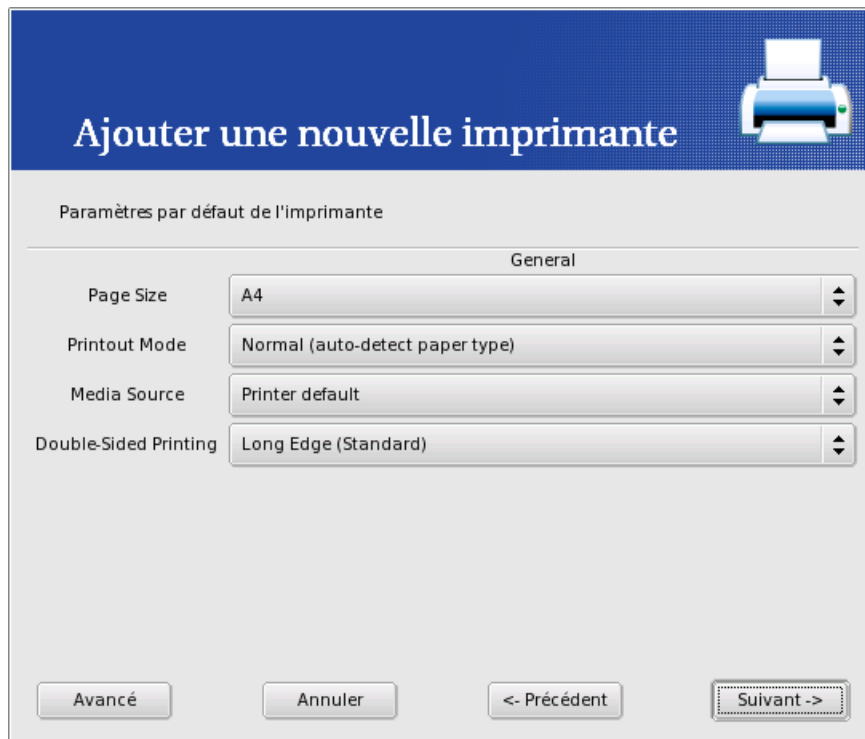


Figure 16-14. Configuration des options de l'imprimante

Après cela, la liste des options associées à l'imprimante choisie est présentée (figure 16-14). Il est particulièrement important de choisir la bonne taille de papier, ainsi que le type d'encre actuellement installé. Si ces paramètres ne sont pas corrects, l'impression peut échouer.



En ce qui concerne les réglages de qualité d'impression, gardez à l'esprit que des niveaux de qualité élevés rendent l'impression sensiblement plus lente, et consomment plus d'encre.



Si vous possédez déjà d'autres imprimantes et qu'elles sont configurées, il vous sera demandé si vous souhaitez que la nouvelle imprimante soit celle par défaut ou non. Si vous répondez Non, l'ancienne imprimante par défaut le restera.

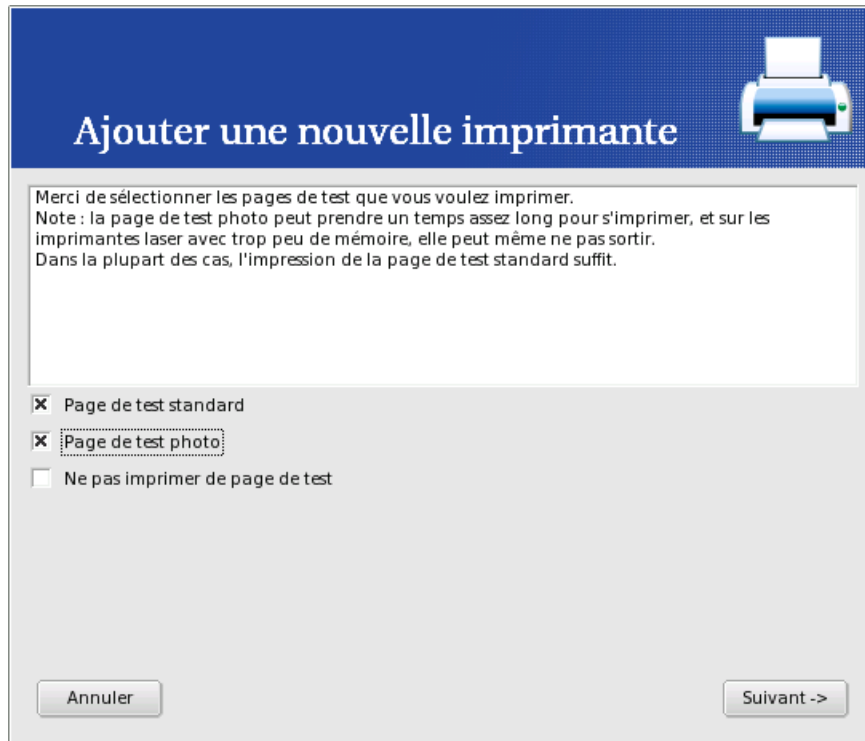


Figure 16-15. Tester l'impression

Enfin, il vous est demandé de tester l'imprimante. Il est préférable de faire cela tout de suite afin de modifier éventuellement les paramètres erronés. Deux pages de test sont disponibles (figure 16-15). Après un court laps de temps, l'imprimante devrait commencer à imprimer.

Félicitations, tout est prêt pour imprimer ! Si l'impression s'est mal déroulée, répondez par Non et vous reviendrez au menu de configuration de l'imprimante (figure 16-16) de façon à pouvoir modifier ses paramètres. Consultez la section *Reconfigurer une imprimante*, page 169.

Votre imprimante apparaît désormais dans la liste d'imprimantes configurées de la fenêtre principale (figure 16-8).

16.5.2. Reconfigurer une imprimante

En faisant un double-clic sur le nom d'une imprimante, ou en cliquant sur le bouton Éditer, apparaît un menu permettant de modifier la configuration de l'imprimante (figure 16-16). Chaque option donne accès à une étape de l'assistant que nous venons de décrire (*L'assistant de configuration d'imprimantes*, page 165) dans le cas d'une nouvelle imprimante, mais avec des valeurs prédéfinies que vous pourrez mettre à jour.

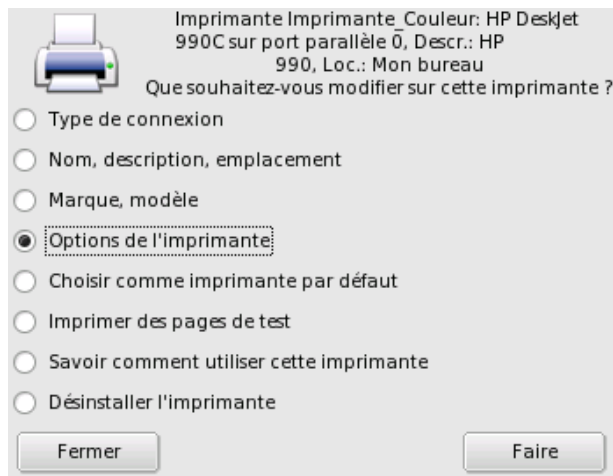


Figure 16-16. Modifier une imprimante

Il y a deux options supplémentaires :

1. Savoir comment utiliser cette imprimante : affiche des informations sur la manière d'utiliser l'imprimante. Dans le cas d'une périphérique multifonctions HP ou autre, l'acquisition ou l'accès aux cartes mémoire est aussi documenté.
2. Supprimer l'imprimante : si vous souhaitez supprimer une imprimante de votre système.

Sélectionnez une option dans la liste et cliquez sur le bouton Faire.

16.5.3. Mode Expert

Le mode expert (activé grâce au menu Options→Mode Expert) modifie l'outil de configuration en trois points :

- **Choix d'un pilote différent du pilote par défaut pour une imprimante.** Plusieurs pilotes sont généralement disponibles pour une même imprimante. En mode expert, un troisième niveau apparaît dans l'arborescence de sélection de l'imprimante (figure 16-13) permettant de modifier le pilote associé à une imprimante.
- **Installation d'une imprimante distante.** Cette fonctionnalité permet d'imprimer sur des imprimantes distantes utilisant le protocole LPD, des imprimantes sur serveurs *Windows* avec accès par mot de passe, ou tout autre type d'imprimante.



Si *PrinterDrake* est en mode expert, il ne configure pas automatiquement les nouvelles imprimantes locales au démarrage. Utilisez le bouton Ajouter une imprimante pour ajouter une nouvelle imprimante.

Si vous démarrez l'assistant d'installation en mode expert, une étape supplémentaire apparaîtra.

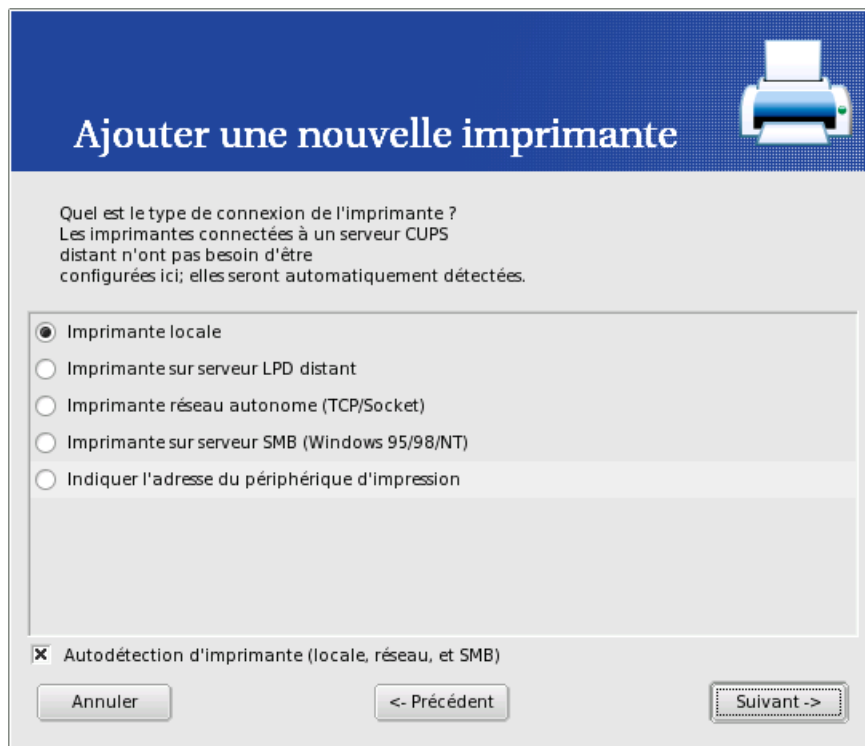


Figure 16-17. Configurer une imprimante distante

Cinq types de connexion sont disponibles :

- Imprimante locale : une imprimante directement connectée à un port parallèle/USB sur votre machine. Dans la plupart des cas, le modèle de l'imprimante sera automatiquement détecté.
- Imprimante sur serveur LPD distant : une imprimante déjà gérée par un autre serveur *lpd* sur le réseau.
- Imprimante réseau autonome (TCP/socket) : une imprimante connectée directement au réseau local. Le réseau sera parcouru, et le modèle d'imprimante automatiquement détecté, si l'option Auto-détection d'imprimante est activée.
- Imprimante sur serveur SMB (Windows 95/98/NT) : pour les imprimantes connectées à un ordinateur ayant un système d'exploitation servant les imprimantes avec le protocole *SMB* (comme *Windows*), ceci inclut les imprimantes *Samba* (les composants *Samba* nécessaires seront alors automatiquement installés). Le réseau sera parcouru si l'option Auto-détection d'imprimante est activée. Le modèle d'imprimante devra néanmoins être spécifié manuellement.
- Indiquer l'adresse du périphérique d'impression : cette option permet de rentrer directement l'Identificateur de Ressource Universel (URI) de l'imprimante sur le réseau. Il peut être utilisé pour n'importe laquelle des connexions ci-dessus. Ce procédé est particulièrement utile lorsque votre administrateur système vous a directement fourni l'URI de l'imprimante.

Chapitre 17. Configuration: Points de montage

17.1. DiskDrake : manipulez les partitions de vos disques durs



Reportez-vous au *Manuel de référence* pour apprendre à quoi servent les partitions. Vous avez initialement défini vos partitions durant l'installation. *DiskDrake* vous permet, dans une certaine mesure, de changer la taille de vos partitions, de les déplacer, etc. *DiskDrake* peut aussi prendre en charge les périphériques RAID et supporte la technique LVM, mais ceci dépasse le cadre de ce document.



DiskDrake est un outil très puissant et nécessite d'être utilisé avec vigilance. Une mauvaise utilisation peut conduire à des pertes de données sur votre disque dur. Par conséquent, il est recommandé de prendre quelques précautions avant de l'utiliser :

1. Sauvegardez vos données : transférez-les sur un autre ordinateur, disquette ZIP, etc.
2. Sauvegardez votre table de partitions actuelle (la table décrivant les partitions sur votre disque) sur une disquette (voir *Boutons d'actions de DiskDrake*, page 174).

17.1.1. L'interface



Figure 17-1. La fenêtre principale de DiskDrake

DiskDrake vous permet de configurer chaque disque dur qu'abrite votre machine. Si vous n'avez qu'un disque IDE, vous verrez un seul onglet hda sous les types de systèmes de fichiers. Cet onglet est répété pour chacun des disques durs, intitulé du nom *Linux* de ce disque. L'outil disponible ici permet de contrôler le partitionnement de chaque disque.

L'onglet (figure 17-1) se compose de quatre zones :

- En haut : la structure de votre disque dur. Lorsque vous lancez *DiskDrake*, la structure courante est affichée, puis modifiée au fur et à mesure que vous modifiez vos partitions ;
- Sur la gauche : un menu pour agir sur la partition actuellement sélectionnée dans le diagramme au-dessus ;
- Sur la droite : de nombreuses informations utiles sur cette partition ;
- En bas : des boutons d'actions générales. Voir la section qui suit.

Nous allons maintenant recenser les actions disponibles grâce aux boutons du bas de la fenêtre, puis passer à un cas pratique.

17.1.2. Boutons d'actions de DiskDrake

Supprimer toutes les partitions

En cliquant sur ce bouton vous effacerez toutes les partitions existantes sur le disque sélectionné.

Davantage

Affiche une petite fenêtre proposant trois boutons pour :

Sauvegarder la table des partitions...

Permet de faire une copie de sauvegarde de la table des partitions actuelle dans un fichier sur un disque (disquette en général). Cela peut être utile en cas de problème (notamment une erreur lors du repartitionnement).

Charger une table des partitions...

Permet de récupérer une table de partitions sauvegardée à l'aide de l'option précédente. La récupération de la table des partitions peut vous permettre de récupérer vos données perdues dans la mesure où vous n'avez pas reformaté les partitions, car le processus de formatage détruit les données.

Deviner automatiquement la table des partitions

Si vous avez perdu votre table des partitions et n'avez pas de sauvegarde, cette fonction essaye de parcourir votre disque pour reconstruire une table de partitions.

Aide

Affiche cette documentation dans une fenêtre de navigateur.

État précédent

Annule la dernière action. la plupart des modifications faites sur vos partitions ne sont rendues effectives que lorsque *DiskDrake* vous en avertit. Ce bouton vous permet donc de défaire vos modifications sur les partitions jusqu'à la dernière écriture de la table.

Passer en mode expert

Ce bouton permet d'avoir accès aux fonctions du mode expert. Elles peuvent s'avérer dangereuses pour l'utilisateur novice.

Terminer

Enregistre les changements et termine *DiskDrake*.

17.1.3. En pratique : redimensionner une partition et en créer une nouvelle

Dans cette section, nous ferons un petit exercice qui utilisera les fonctions les plus utiles de *DiskDrake*. Imaginons que nous voulions utiliser notre machine comme serveur FTP. Nous choisissons alors de créer une partition séparée `/var/ftp` pour contenir les fichiers FTP. **Notez bien que vous allez effectivement modifier la structure de votre disque dur si vous suivez ce tutoriel.**

Voici à quoi ressemble l'actuelle partition `/home/` (figure 17-2) avant toute modification. Nous choisissons de réduire cette partition dans le but de créer la nouvelle dans l'espace libéré.



Afin de pouvoir effectuer cet exemple, vous devez vous connecter en tant que root.

Commencez par démonter (la rendre inaccessible par le système) la partition `/home/` en la sélectionnant, et en cliquant sur le bouton Démonter.

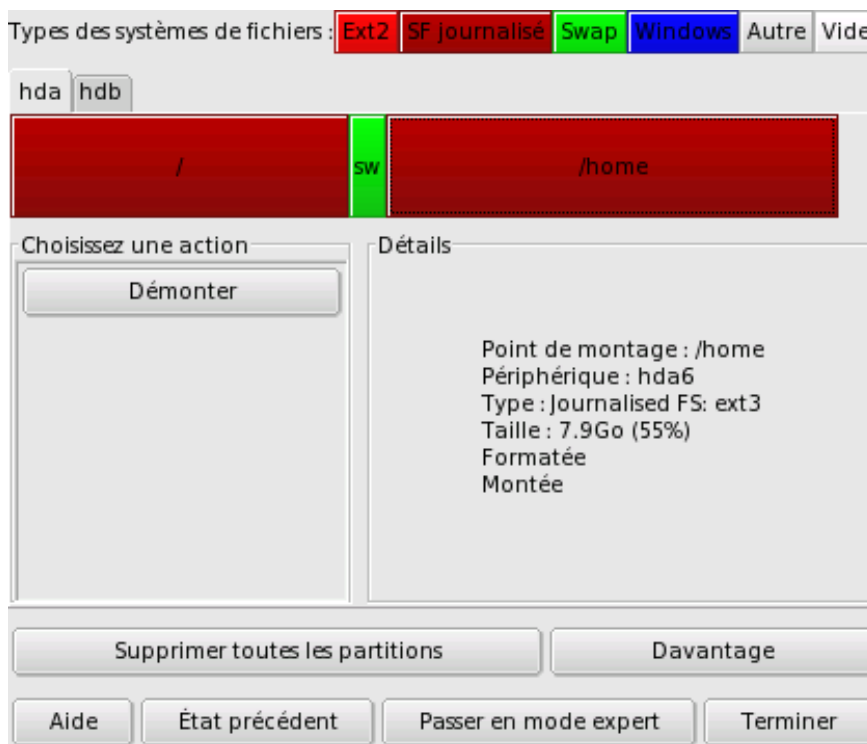


Figure 17-2. La partition `/home/` avant redimensionnement

Comme vous l'avez peut-être deviné, cliquez ensuite sur le bouton Redimensionner. Une boîte de dialogue apparaîtra (figure 17-3) et vous pourrez redéfinir la taille de cette partition.

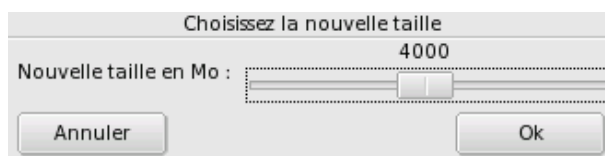


Figure 17-3. Choisir une nouvelle taille

Lorsque ce sera fait, vous remarquerez que la représentation graphique de votre disque dur a changé, la partition `/home/` étant devenue plus petite, et un espace libre est apparu sur la droite. Cliquez sur cet espace libre puis sur le bouton Créer qui apparaîtra. Une boîte de dialogue (figure 17-4) dans laquelle vous pourrez choisir les paramètres pour la nouvelle partition sera affichée. Changez le secteur de départ si vous voulez

laisser un nouvel espace libre entre les partitions `/home/` et `/var/ftp/`. Définissez la taille voulue, choisissez le système de fichiers que vous voulez (en général SF Journalisé: `ext3`), puis entrez le point de montage de cette partition, dans notre cas `/var/ftp`.



Figure 17-4. Définir une nouvelle partition

Voici à quoi ressemble notre future table de partitions (figure 17-5).

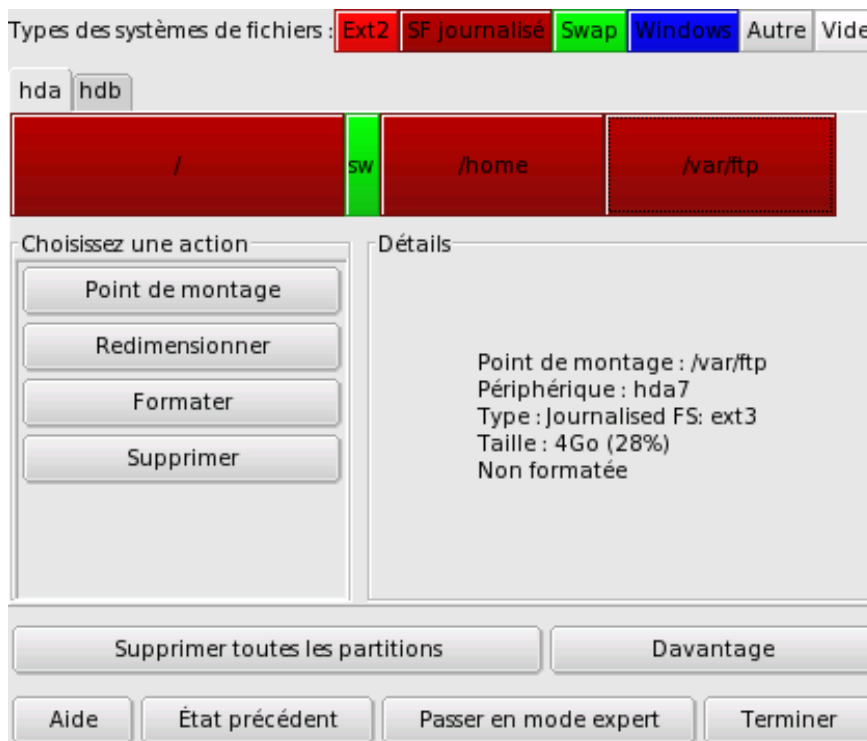


Figure 17-5. La nouvelle table des partitions

Vous devez enfin formater (préparer à héberger des fichiers) la partition nouvellement créée : cliquez sur sa représentation dans le dessin des partitions, puis sur le bouton **Formater**. Confirmez l'écriture de la table des partitions, puis le formatage de la nouvelle. Il est possible que l'on vous demande de redémarrer votre ordinateur entre-temps pour prendre en compte les changements.

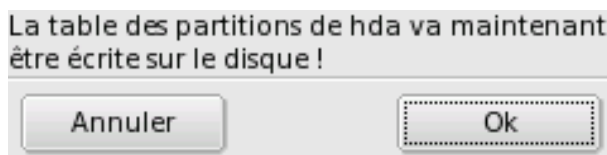


Figure 17-6. Confirmer l'écriture de la table de partitions

17.2. Gestion des périphériques amovibles



Cet outil permet simplement à l'administrateur système de contrôler la plupart des options qui affectent le comportement des périphériques amovibles, comme les disquettes ou les disques CD. Chaque périphérique amovible est accessible par une icône, différente de la fenêtre Points de montage.

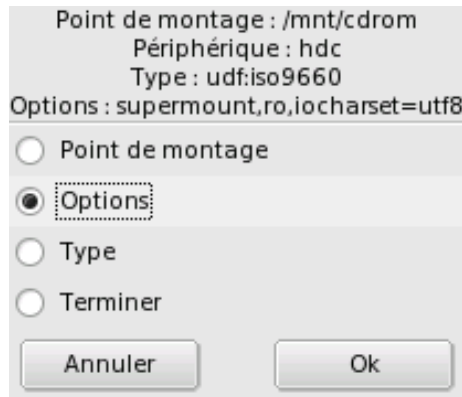


Figure 17-7. Que changer pour ce périphérique ?

Trois propriétés peuvent être changées pour un périphérique :

- **Point de montage.** Le répertoire sous lequel le contenu du périphérique sera disponible. Vous pouvez faire votre choix dans la liste ou taper votre propre chemin. Si ce répertoire n'existe pas, il sera créé.
- **Options.** Contrôle plusieurs options du périphérique, notamment le montage automatique (*supermount*) ou non. Notez que si l'option *supermount* est sélectionnée, les deux autres (*user* et *noauto*) doivent être décochées.
- **Type.** Propose une liste de types de systèmes de fichiers. Si vous possédez un support particulier utilisant un système de fichiers inhabituel, voilà où vous pourrez indiquer à *Linux* comment y accéder.

Sélectionnez la propriété que vous souhaitez changer puis cliquez OK. Le dialogue correspondant vous sera présenté, où vous pourrez faire vos modifications, puis cliquez OK à nouveau.



À chaque fois que vous voudrez modifier la configuration d'un périphérique amovible, vous devrez démonter puis remonter ce périphérique, notamment s'il est configuré avec *supermount*.

17.3. Importer des répertoires SMB distants



Le partage de fichiers par plusieurs utilisateurs et machines est disponible depuis longtemps pour les systèmes *UNIX*. Les nouvelles fonctionnalités apportées par des outils récents rendent cette possibilité facilement accessible à tous. Partager des données pour deux utilisateurs sur deux machines différentes est possible en trois étapes simples :

1. L'administrateur autorise le partage : *Partage de partition : autoriser les utilisateurs à partager des données*, page 179 ;
2. Les utilisateurs partagent leurs répertoires : voir *Partage de fichiers*, page 112.
3. Les utilisateurs naviguent dans les répertoires partagés du réseau. Voir *Partage de fichiers*, page 112.

Cet outil permet à l'administrateur système d'importer des répertoires distants partagés sur la machine locale. Il affecte les répertoires partagés basés sur le protocole SMB, utilisé principalement par *windows*.

Bien que les utilisateurs puissent accéder individuellement à des partages distants grâce à leur gestionnaire de fichier, il peut parfois être intéressant de rendre un partage distant accessible de manière permanente sur le système local. Nous allons illustrer ceci par un exemple montrant comment importer un répertoire de modèles d'une machine *Windows*.

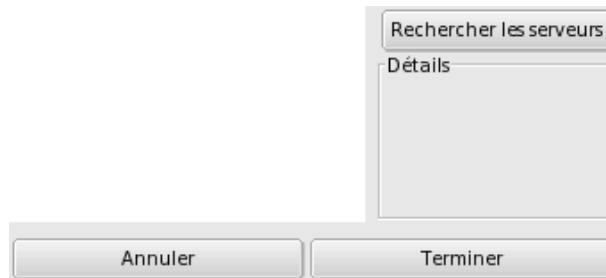


Figure 17-8. Balayage du réseau

En cliquant sur le bouton Rechercher les serveurs (figure 17-8), le réseau local est parcouru et toutes les machines susceptibles de partager des répertoires (y compris la machine locale) sont affichées. Dans notre exemple, un seul serveur est disponible : *serveur*. C'est la machine qui contient les modèles que nous voulons rendre accessible pour tous les utilisateurs locaux.



Figure 17-9. Choix de la machine source

En cliquant sur le nom d'une machine, une tentative de connexion sera faite pour lister les partages disponibles. Si ces partages sont protégés par mot de passe, un dialogue vous demandera de vous authentifier sur cette machine.

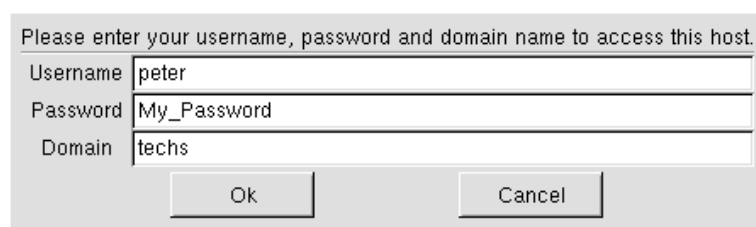


Figure 17-10. Authentification sur un serveur SMB distant

Entrez les Nom d'utilisateur, Mot de passe et Domaine appropriés. Les partages disponibles sur cette machine seront alors disponibles. cliquez sur la petite flèche à gauche de l'icône du serveur pour afficher ces partages.

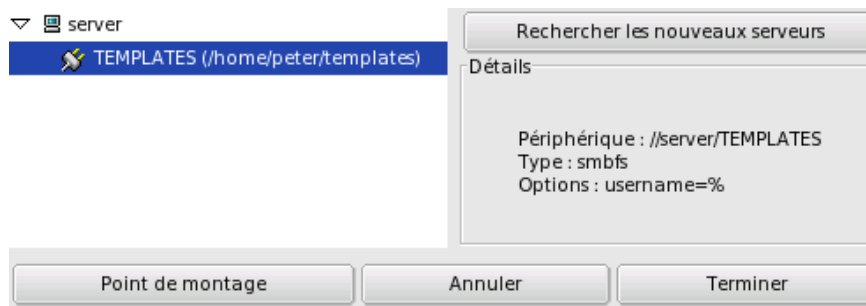


Figure 17-11. Choix du répertoire partagé à importer

Une fois qu'un partage est sélectionné, un bouton Point de montage apparaît. En cliquant dessus, vous pourrez spécifier le répertoire local par lequel seront accessibles les fichiers distants.



Figure 17-12. Où rendre les fichiers distants accessibles

Une fois cela fait, deux boutons supplémentaires apparaissent :

- **Monter.** Rendre les fichiers distants effectivement disponibles localement. Lorsque cela est fait, les utilisateurs n'ont qu'à pointer leur gestionnaire de fichiers favori vers `/mnt/modèles` pour utiliser les modèles stockés sur la machine *serveur*.
- **Options.** Ce sont des options avancées pour un partage dont nous ne parlerons pas ici.

Enfin, la petite icône en face du répertoire partagé  devient .



Vous pouvez changer le nom d'utilisateur et le mot de passe pour accéder à une ressource spécifique en cliquant sur le bouton Options.

Lorsque vous avez fini de configurer les points d'accès pour les dossiers distants, cliquez sur Terminer. Une boîte de dialogue apparaîtra et vous demandera si vous souhaitez garder la configuration. Cliquez sur Oui pour activer les partages accessibles. Cliquer sur Non pour ne pas changer la configuration de la machine.

17.4. Importer des répertoires NFS distants



Cet outil est exactement le même que celui décrit ci-dessus, à part une chose : il contrôle les partages de fichiers sous le protocole NFS au lieu de SMB. Il permet d'importer des données partagées par des machines compatibles NFS. L'interface est la même que précédemment, et les effets similaires, seules les machines distantes sont différentes : systèmes *UNIX* pour NFS et *Windows* pour SMB.

17.5. Partage de partition : autoriser les utilisateurs à partager des données



Cette fonctionnalité permet aux utilisateurs locaux de partager certains de leurs fichiers avec des utilisateurs du même réseau. Par exemple, c'est très utile aux collègues de bureau souhaitant partager des fichiers dans un environnement de systèmes hétérogène *GNU/Linux* et *Windows*.



Figure 17-13. Choix des protocoles d'exportation

La première fois que vous lancerez cet outil, vous pourrez choisir les protocoles que vous souhaitez utiliser. Cochez l'une ou les deux options proposées :

- **NFS.** Si vous souhaitez que vos utilisateurs puissent partager des fichiers avec d'autres utilisateurs travaillant sous un système *UNIX* (comme *GNU/Linux*) ;
- **SMB.** Si vous souhaitez que vos utilisateurs puissent partager des fichiers avec d'autres utilisateurs travaillant sous un système *Windows*.

Lorsque vous avez coché la ou les cases désirées, cliquez sur OK. Les paquetages nécessaires seront alors installés.



Par défaut, les deux protocoles sont autorisés. Si vous souhaitez qu'un protocole ne soit **pas** accessible, assurez-vous simplement que les paquetages *nfs-utils* ou *samba-server* ne soient pas installés.

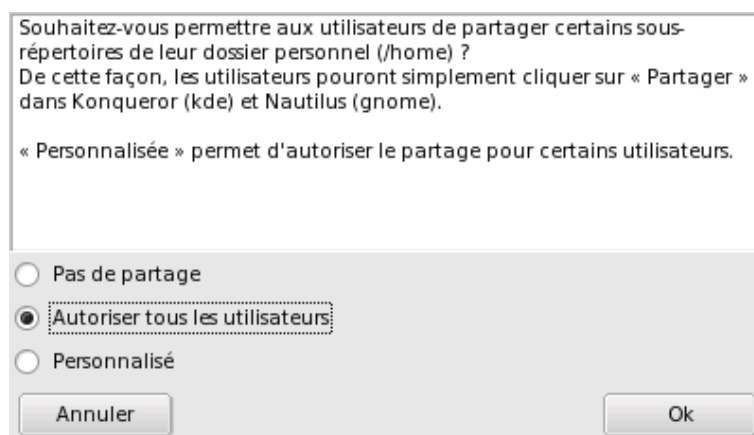


Figure 17-14. Contrôler les partages

Trois options différentes sont disponibles :

- **Pas de partage.** Empêche les utilisateurs de partager des données.

- **Autoriser tous les utilisateurs.** Tous les utilisateurs locaux sans distinction pourront partager des données.
- **Personnalisée.** En choisissant cette option, seuls les utilisateurs du groupe `fileshare` sont autorisés à partager des données. Vous devrez alors ajouter les utilisateurs autorisés à ce groupe (voir *Userdrake: Gestion des utilisateurs et des groupes sur votre système*, page 202).

Une fois qu'un utilisateur est autorisé à partager des données, il peut sélectionner les répertoires qu'il souhaite partager grâce à son gestionnaire de fichier préféré (voir *Partage de fichiers*, page 112).

Chapitre 18. Configuration: Réseau & Internet

18.1. DrakConnect : configuration des connexions réseau et Internet



Avant de vous connecter à Internet, il est conseillé de configurer un pare-feu sur votre machine, pour éviter de mauvaises surprises comme des intrusions sur votre système. Vous pouvez mettre en place un pare-feu simple et efficace en utilisant *DrakFirewall* (*DrakFirewall : configuration d'un pare-feu élémentaire*, page 192).

Votre système **Mandrake Linux** contient un outil facilitant la configuration de l'accès **Internet**. Il vous aide aussi à vous connecter à Internet de plusieurs façons. Pour le lancer, ouvrez le *Centre de contrôle Mandrake* et cliquez sur Réseau & Internet, puis sur DrakConnect. L'interface principale est représentée ici (figure 18-1).

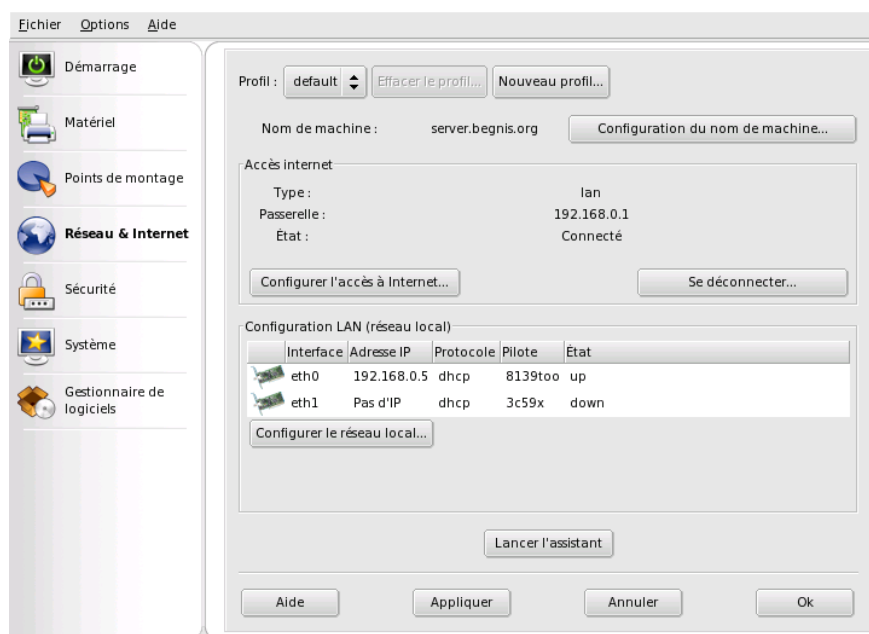


Figure 18-1. Connexion à Internet

Voyons les différents éléments de l'interface :

- Liste déroulante Profil : si votre machine est susceptible d'être connectée dans des environnements différents (typiquement pour un portable déménageant souvent d'une connexion par modem à la maison vers une connexion par réseau local au bureau), vous pouvez choisir ici le profil adéquat ;
- Effacer le profil... : pour supprimer le profil sélectionné ;
- Nouveau profil... : pour créer un nouveau profil de connexion. Vous devrez ensuite le configurer avec l'assistant de configuration ;
- Nom de machine affiche le nom complet de votre machine. Vous pouvez le modifier en cliquant sur le bouton Configuration du nom de machine....
- Le bouton Configurer l'accès à Internet... permet de changer rapidement vos paramètres d'accès à l'Internet sans passer par l'assistant.
- Boutons Se déconnecter... ou Se connecter... : pour des accès intermittents à Internet (modem).
- Configurer le réseau local... : Ce bouton permet de configurer tous les paramètres de vos cartes réseau. Demandez éventuellement ceux-ci à votre administrateur réseau ;
- Configurer : lance l'assistant de configuration décrit ci-dessous ;
- OK : valide les choix effectués et quitte l'application ;
- Appliquer : valide les choix effectués sans quitter l'application ;

- Annuler : quitte l'application sans tenir compte des modifications qui ont pu y être apportées.

Après avoir lancé l'assistant de configuration, vous obtiendrez tout d'abord un écran proposant de détecter automatiquement les interfaces. Cliquez sur Oui afin que l'auto-détection ait lieu. Puis, la liste des types de connexion disponibles sera affichée.

Si des problèmes surgissent lors du processus d'auto-détection des périphériques réseau, vous devrez retourner à cet écran, choisir Non et configurer vos interfaces manuellement.



Figure 18-2. Choix du type de connexion Internet à configurer

Une liste de types de connexion possibles vous sera alors présentée (figure 18-2), dans laquelle les périphériques détectés seront cochés. Vous devrez cocher les cases correspondant aux types de connexion qui peuvent ne pas avoir été détectées. Cliquez alors sur le bouton Suivant ->, et vous passerez au dialogue de configuration.



Nous prendrons maintenant l'exemple d'une connexion par modem traditionnel. Les autres types de connexion ne sont pas documentés ici mais sont très semblables. Assurez-vous dans tous les cas d'avoir toutes les informations fournies par votre fournisseur d'accès à Internet sous la main.



Configuration réseau & Internet

Options d'appel


| | |
|------------------------------------|-------------------------|
| Nom de la connexion | Ma connexion à Internet |
| Numéro de téléphone | 123456789 |
| Identifiant de connexion | pierre |
| Mot de passe | ***** |
| Authentification | PAP |
| Nom de domaine | free.fr |
| serveur DNS principal (optionnel) | |
| serveur DNS secondaire (optionnel) | |

Annuler <- Précédent Suivant ->

Figure 18-3. Configuration de la connexion Internet

Remplissez tous les champs nécessaires à l'aide des paramètres fournis par votre fournisseur d'accès Internet. Les paramètres diffèrent selon le type de connexion.

Il vous sera alors demandé si vous souhaitez activer la connexion au démarrage du système. Choisissez Oui dans le cas de connexions permanentes comme le DSL.



Configuration réseau & Internet

Souhaitez-vous vous connecter à Internet maintenant ?

☒ Oui
☐ Non

Annuler Suivant ->

Figure 18-4. Test de la connexion Internet

Vous pouvez alors tester votre configuration pour vous assurer que la connexion fonctionne. Il est préférable de faire cela tout de suite de façon à pouvoir corriger des erreurs éventuelles.

Lorsque la configuration est terminée, vous pouvez activer et désactiver la connexion en utilisant le bouton Se connecter/Se déconnecter de la fenêtre principale (figure 18-1).

18.2. Configurer votre machine comme passerelle



Cet outil configure votre système de façon à se comporter comme une passerelle (*gateway*) vers l'Internet pour les autres machines connectées à votre réseau local. Pour ce faire, vous aurez besoin d'une connexion vers Internet déjà configurée, ainsi que d'une interface vers le réseau local. Cela implique donc un minimum de deux interfaces, par exemple, un modem et une carte *Ethernet*.

Après avoir terminé cet assistant, tous les ordinateurs connectés au réseau pourront accéder aussi à Internet.

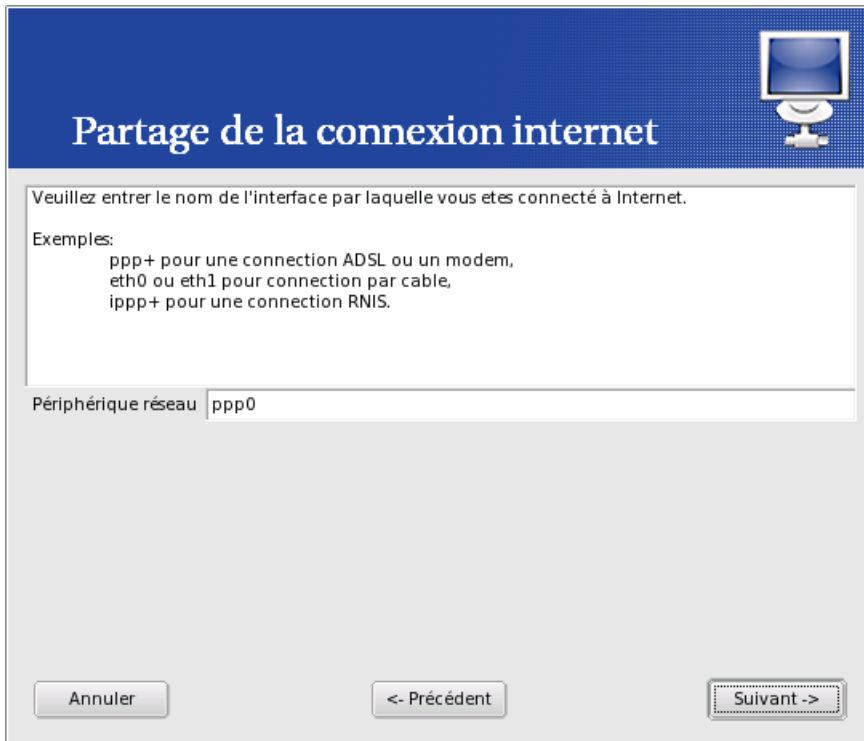


Figure 18-5. Choix de l'interface Internet

Vous devez d'abord spécifier le nom de celle qui sera connectée à l'Internet. Assurez-vous de sélectionner la bonne : utilisez les exemples donnés.



Figure 18-6. Choix de l'interface du réseau local

Si vous avez plus d'une interface réseau, l'assistant vous demandera quelle est l'interface réseau connectée à votre LAN. Assurez-vous de choisir la bonne.



Figure 18-7. Configuration de l'interface réseau

Ensuite, et si l'interface avait déjà été configurée, l'assistant vous proposera de reconfigurer l'interface réseau locale de façon à ce qu'elle soit compatible avec les services de passerelle. Il est recommandé de simplement valider les options proposées en cliquant sur le bouton Suivant ->.

Une fois que cela sera fait, l'interface sera reconfigurée et les paquetages nécessaires seront automatiquement installés.

En résumé, un serveur **DHCP** est installé sur la machine. En configurant les clients sur le réseau local pour utiliser le protocole DHCP, ils utiliseront automatiquement votre machine **Mandrake Linux** comme passerelle vers l'Internet. Cela fonctionne pour les systèmes *Windows*, *GNU/Linux* et tous ceux qui proposent le DHCP.

Pour un système **Mandrake Linux**, il suffit de cocher l'option DHCP lorsque vous configurez le réseau d'un client (figure 18-8).



Network & Internet Configuration

Configuration du périphérique réseau eth0 (pilote 3c59x)

Veuillez indiquer la configuration IP de cette machine.
Chaque champ doit être complété avec une adresse IP en notation
décimale pointée (par exemple, 12.34.56.78).

| | |
|-----------------------|---------------|
| Adresse IP | 192.168.0.5 |
| Masque de sous-réseau | 255.255.255.0 |

Attribution automatique de l'adresse IP ☒ (BOOTP/DHCP)

Annuler <- Précédent Suivant ->

Figure 18-8. Configuration d'un client DHCP

Chapitre 19. Configuration: Sécurité

19.1. DrakSec : sécuriser votre machine



Il existe une interface graphique à *MSEC*, appelé *draksec*. Elle est disponible au travers du *Centre de contrôle Mandrake* et permet de changer le niveau de sécurité de votre système ainsi que chacune des options de sécurité de *MSEC*.

19.1.1. Choix du niveau de sécurité

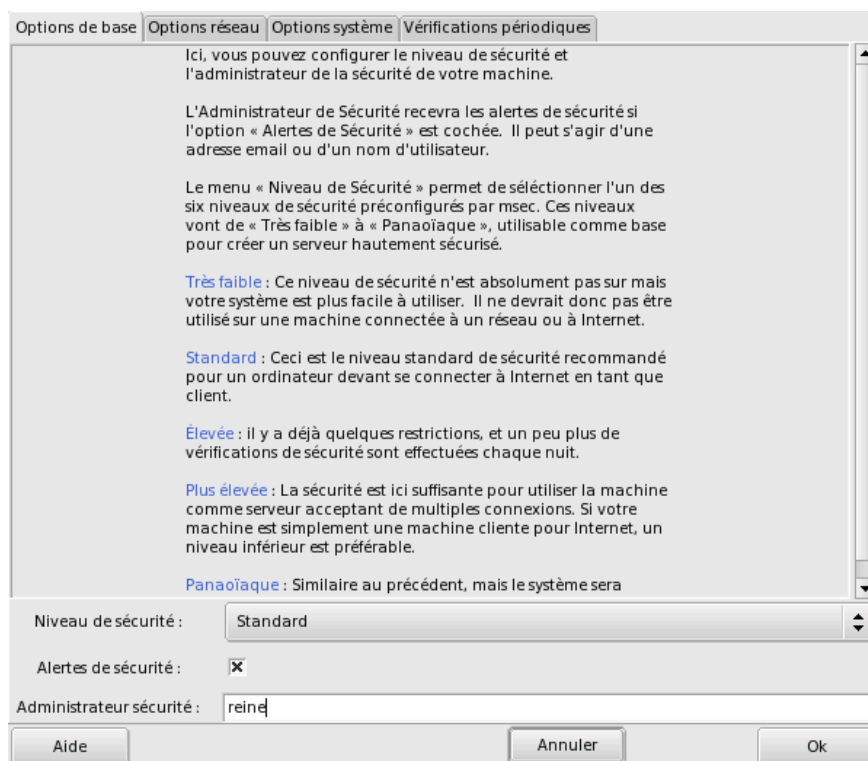


Figure 19-1. Choix du niveau de sécurité de votre système

Vous devez simplement choisir le Niveau de sécurité désiré dans la liste déroulante, les changements prenant effet lorsque vous appuyez sur OK. Vous êtes invité à lire attentivement le texte introductif pour savoir ce qu'un niveau de sécurité particulier implique pour vous et vos utilisateurs.



Si vous souhaitez vérifier quelles options sont activées pour un niveau de sécurité donné, consultez les trois autres onglets : Options réseau, Options système et Vérifications périodiques. Pour chacune des options qui y sont présentées, une bulle d'aide explique sa signification et sa valeur par défaut. Si ces valeurs ne vous conviennent pas, libre à vous de les modifier. Lisez *Modifier un niveau de sécurité*, page 190 pour plus de détails.

En cochant la case Alertes de sécurité, les possibles alertes de sécurité générées par *MSEC* seront envoyées par courrier électronique à l'Administrateur sécurité défini ici. Vous pouvez utiliser soit un utilisateur local, soit une adresse e-mail complète.



Il est vivement recommandé d'activer l'option des alertes de sécurité afin que l'administrateur soit immédiatement informé de possibles problèmes de sécurité. Dans le cas contraire, l'administrateur devra régulièrement consulter les fichiers journaux `/var/log/security.log` et `/var/log/syslog`.

19.1.2. Modifier un niveau de sécurité

En cliquant dans chacun des onglets d'Options, vous aurez accès à la liste de toutes les options de sécurité de *MSEC*. Cela vous permettra de définir votre propre niveau de sécurité, basé sur le niveau de sécurité prédéfini que vous avez choisi précédemment.

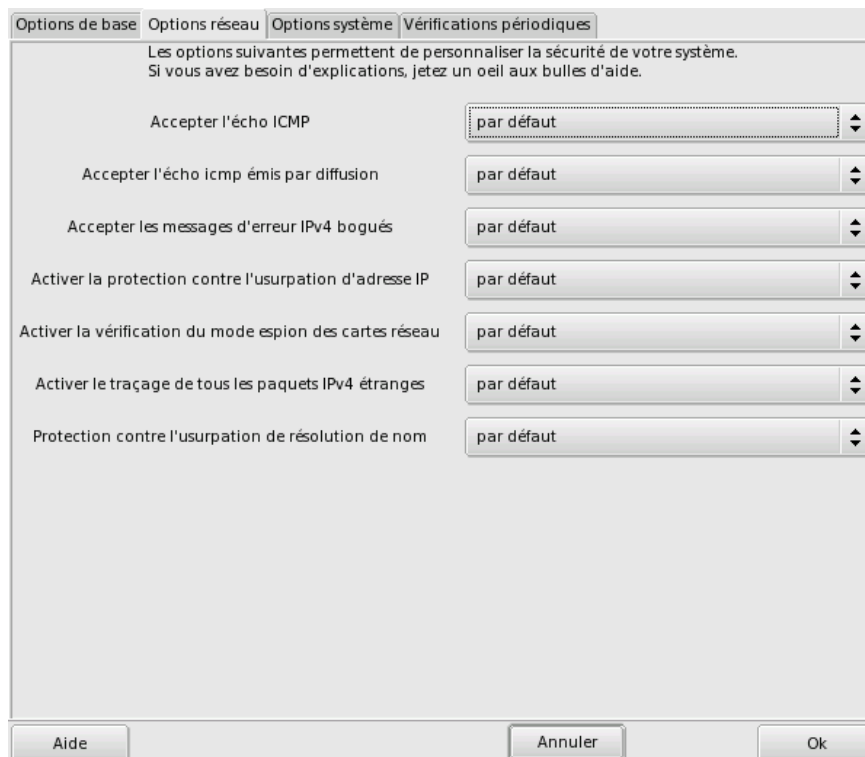


Figure 19-2. Modifier les options MSEC standard

Pour chaque onglet, il y a deux colonnes :

1. **Liste des options.** Chacune des options disponibles pour la catégorie correspondant à cet onglet est listée. Sa valeur initiale pour le niveau de sécurité courant est donnée entre parenthèses dans la bulle d'aide.
2. **Valeur.** Vous pouvez alors choisir pour chaque option dans la liste déroulante correspondante :
 - **oui.** activer cette option quelque soit la valeur initiale.
 - **non.** désactiver cette option quelque soit la valeur initiale.
 - **par défaut.** maintenir le comportement par défaut.
 - **ignorer.** Utiliser cette option si vous souhaitez que ce test ne soit pas effectué.
 - **TOUS, LOCAL, AUCUN.** La signification de ceci dépend de l'option à laquelle elle se rapporte. Lisez la bulle d'aide pour plus d'information.

Les boutons disponibles sont :

- **OK.** Accepte le niveau de sécurité actuel avec les éventuelles options personnalisées, applique cette configuration au système puis quitte l'application ;
- **Annuler.** Ignore les changements, retourne à l'ancien niveau de sécurité et quitte l'application.

19.2. DrakPerm : Contrôler les permissions des fichiers

Dans *DrakSec : sécuriser votre machine*, page 189, nous avons vu comment changer le niveau de sécurité de votre système et comment configurer les vérifications associées à chaque niveau.



drakperm vous permet de configurer les permissions qui doivent être associées à chaque fichier et dossier (fichiers de configuration, fichiers personnels, programmes, etc.) Si les propriétaires et les permissions répertoriés ne correspondent pas aux permissions actuelles, *MSEC* les changera lors de ses contrôles (effectués toutes les heures). Ces modifications peuvent aider à éviter des trous de sécurité ou une possible intrusion.

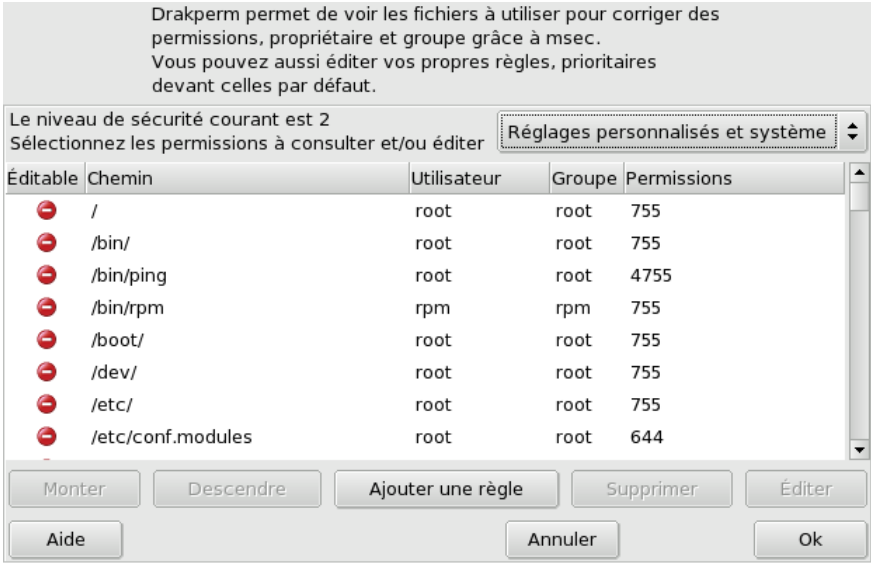


Figure 19-3. Configuration des vérifications des permissions des fichiers

La liste des fichiers et dossiers qui apparaît dépend du niveau de sécurité configuré dans MSEC et des permissions prévues dans ce niveau de sécurité. À chaque ligne correspond un chemin, un utilisateur, un groupe et les permissions. Dans le menu déroulant apparaissant en haut à droite, vous pouvez choisir d’afficher les règles propres à MSEC (Réglages système), vos règles (Réglages personnalisés) ou les deux (Réglages personnalisés et système) comme montré dans l’exemple figure 19-3.



Les règles système ne sont pas modifiables, comme le montre le sens interdit visible sur la gauche. Cela étant, vous pouvez les écraser en ajoutant des règles personnalisées.

Si vous désirez définir des règles précises pour certains fichiers ou modifier le comportement par défaut, choisissez Réglages personnalisés dans la liste puis cliquez sur le bouton Ajouter une règle.

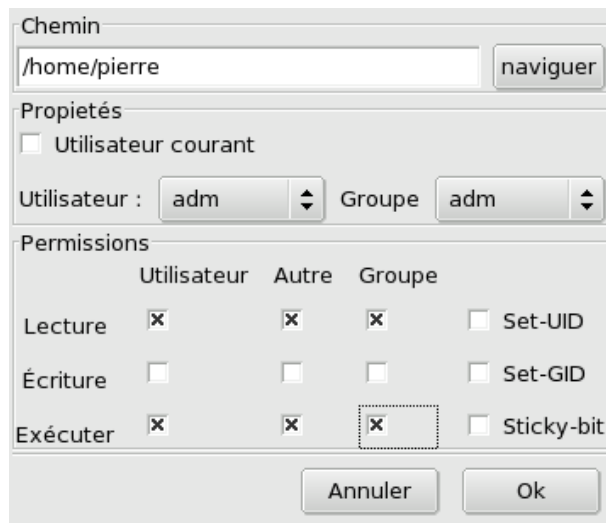


Figure 19-4. Ajouter une règle

Imaginons que votre niveau de sécurité soit actuellement configuré sur 3 (haut). Cela signifie que les répertoires home de vos utilisateurs ne pourront être consultés que par leurs propriétaires. Si vous désirez partager le contenu du dossier home de Pierre avec d'autres utilisateurs, vous devez modifier les permissions du répertoire `/home/pierre/`.

Compléter les options comme dans l'image figure 19-4 vous permet d'accomplir ceci.



Souvenez-vous que cet outil ne fait qu'indiquer à MSEC ce que doivent être les permissions et les propriétaires des fichiers du système. Il ne modifie pas les permissions en fonction des règles que vous avez créées. Vous aurez à les modifier à la main en utilisant la ligne de commande ou votre navigateur de fichiers préféré.

Si vous créez plusieurs règles, vous pouvez changer leurs priorités en les déplaçant dans la liste. Utilisez les boutons Monter et Descendre après avoir sélectionné vos règles pour avoir plus de contrôle sur les permissions du système.

Quand vous serez satisfait de modifications, n'oubliez pas de sauvegarder vos changements en cliquant sur le bouton OK.

19.3. DrakFirewall : configuration d'un pare-feu élémentaire



Cet assistant vous guidera à travers le processus de configuration d'un pare-feu sur votre machine. Il est recommandé de le lancer juste après avoir installé votre machine et avant de vous connecter à Internet, ce qui minimisera les risques d'intrusion sur votre machine.

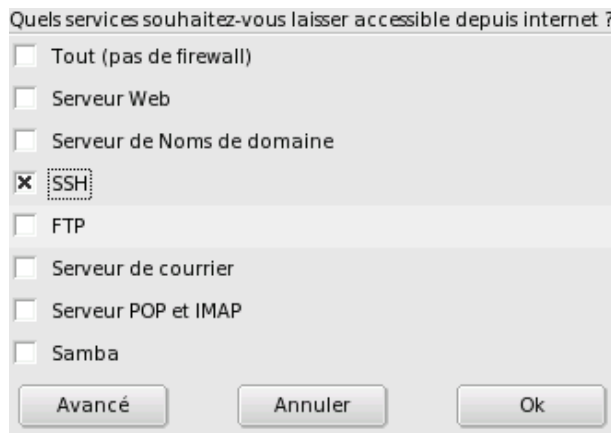


Figure 19-5. Le dialogue de DrakFirewall

Il suffit de décocher la case Tout, puis de cocher les cases correspondant aux services que vous souhaitez rendre disponibles pour le monde extérieur. Si vous souhaitez autoriser un service qui n'est pas listé ici, cliquez sur le bouton Avancé pour pouvoir entrer manuellement le numéro de port à ouvrir.



Ne pas cocher un service de cette liste ne vous empêchera pas de l'utiliser. Par contre, les utilisateurs **externes** ne pourront pas se connecter à ce service sur votre machine. Si vous pensez n'héberger aucun service sur votre machine (cas le plus courant pour une simple machine de bureau), décochez toutes les cases.

Puis cliquez simplement sur OK pour activer le pare-feu et apprécier une connexion à Internet sécurisée.

À l'opposé, si vous souhaitez désactiver le pare-feu et laisser ouvert l'accès à tous les services depuis l'extérieur, cochez Tout (pas de firewall).



Le bouton Avancé va rajouter un champ Autres ports dans lequel vous pourrez rentrer n'importe quel port que vous souhaitez laisser ouvert pour l'extérieur.

Chapitre 20. Configuration: Système

20.1. Personnaliser vos menus



Dans le but de vous aider à maintenir le menu principal, **Mandrake Linux** vous propose un tout nouvel éditeur de menus qui vous assurera que tous les menus de tous les environnements graphiques (comme *KDE* ou *GNOME*) seront cohérents.

Cet outil permet à l'administrateur système de modifier les menus de tous les utilisateurs (le menu « système ») mais peut aussi permettre aux utilisateurs d'apporter leurs propres modifications à leur menu personnel. Vous pouvez lancer *MenuDrake* depuis le *Centre de contrôle Mandrake* ou par le menu : Configuration+Autre→MenuDrake.

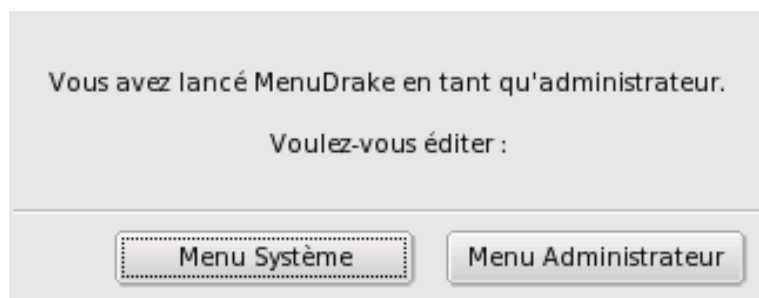


Figure 20-1. Lancer MenuDrake en mode système ou administrateur

S'il est lancé par *root*, *MenuDrake* peut être utilisé dans deux modes différents : soit pour changer les menus de tous les utilisateurs, soit pour modifier vos propres menus de *root*. Cliquez sur :

- Menu Système : si vous souhaitez faire des changements pour tous les utilisateurs du système.
- Menu Administrateur : si vous voulez personnaliser le menu de l'utilisateur *root* uniquement.

Lorsque vous lancez *MenuDrake*, il explore d'abord votre structure de menu actuelle et l'affiche. La fenêtre principale (figure 20-2) est partagée en deux parties : le menu lui-même sur la gauche, et sur la droite un formulaire pour l'item de menu sélectionné.

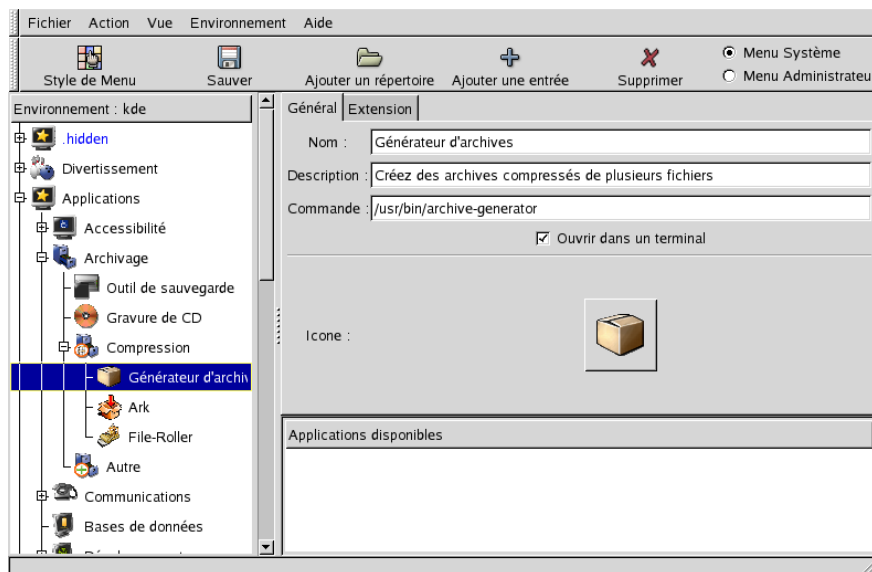


Figure 20-2. La fenêtre principale de MenuDrake

Vous pouvez cliquer sur les signes **[+]** de l'arbre pour voir le contenu du répertoire associé, **[-]** pour le cacher.



Dans l'arborescence des entrées, vous verrez des entrées qui n'apparaissent pas dans votre menu. Ce sont en fait des répertoires vides qui ne sont donc pas affichés dans le menu, mais pouvant être utilisés pour ajouter de nouvelles entrées de menu.

20.1.1. Ajouter une nouvelle entrée de menu

Ceci ne devrait arriver que rarement, puisque toutes les applications graphiques **Mandrake Linux** fournissent une entrée de menu. Toutefois, vous pourriez vouloir ajouter une entrée pour un paquetage que vous avez vous-même compilé, ou pour un programme en mode console. Imaginons ici que vous voulez vérifier l'occupation sur le disque de votre répertoire personnel par une entrée de menu dans Applications+Surveillance.

Sélectionnez le répertoire Réseau et cliquez sur Ajouter une entrée dans la barre d'outils. Un menu contextuel apparaîtra demandant le titre de l'entrée de menu à ajouter et la commande correspondante.

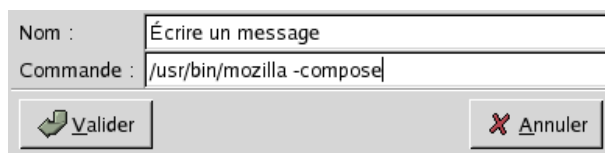


Figure 20-3. Ajouter une nouvelle entrée de menu

Changez le titre pour indiquer « Écrire un message », c'est le nom qui apparaîtra dans le menu. Ensuite vous devez indiquer l'action à exécuter par le système (Commande :) : `/usr/bin/mozilla -compose`. Cliquez sur OK pour ajouter cette entrée au menu.

Si vous le souhaitez, vous pouvez également choisir une icône pour votre entrée depuis la liste obtenue en cliquant sur l'icône elle-même. Voir figure 20-4.

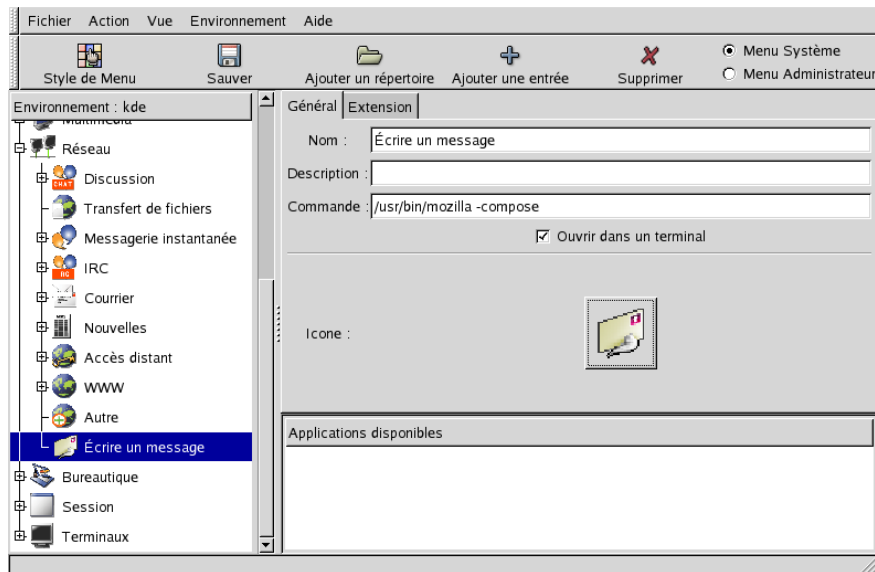


Figure 20-4. Une nouvelle entrée de menu avec MenuDrake



Dans le cas où vous auriez trop désorganisé vos menus et que vous vouliez revenir à un état antérieur, accédez au menu Fichier→Recharger les menus utilisateurs (**Ctrl+R**) ce qui recharge les menus tels qu'ils étaient lors du dernier enregistrement, ou Fichier→Recharger les menus système pour revenir à l'état des menus tels qu'ils étaient à l'installation du système.

Pour terminer et activer vos changements, cliquez sur Sauver, et voilà. Vous pouvez maintenant tester votre travail en allant dans le véritable menu et lancer votre nouvelle création.



Selon le gestionnaire de fenêtres que vous utilisez, les changements dans votre menu peuvent être immédiats ou non. Dans certains cas, il peut être nécessaire de se déconnecter puis de se connecter à nouveau pour que les changements prennent effet.

20.1.2. Fonctions avancées

20.1.2.1. Différents styles de menus

Selon l'expérience des personnes utilisant votre machine, vous pouvez souhaiter leur fournir des styles de menus différents. **Mandrake Linux** fournit trois modèles de menus personnalisables. Ils sont disponibles par l'entremise du bouton Style de menu de la fenêtre principale.

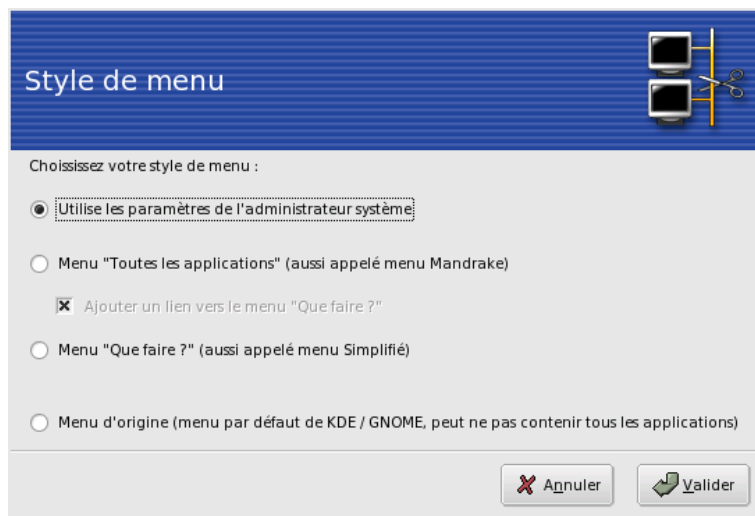


Figure 20-5. Choix d'un style de menu

Choisissez l'une des quatre options disponibles :

- Utiliser les paramètres de l'administrateur système. Si vous avez lancé *MenuDrake* comme simple utilisateur, vous pouvez choisir de calquer vos menus personnels sur les menus préparés par l'administrateur du système.
- Toutes les applications. Le menu traditionnel tel que fourni par **Mandrake Linux** présentant la quasi totalité des applications disponibles en catégories fonctionnelles.
- Que faire. Un menu spécifiquement conçu par l'équipe d'ergonomie pour fournir un accès rapide aux applications les plus communes rangées par utilisation, comme Jouer à des jeux, Utiliser Internet, etc.
- Menu d'origine. Ce sont les menus bruts tels que fournis par les bureaux de *KDE* ou *GNOME*. Certaines applications peuvent manquer à ce menu.

Pour les deuxième et troisième styles, notez que vous pouvez activer un sous-menu vers l'autre de ces styles en activant l'option Ajouter un lien Cela vous permettra d'accéder à l'autre menu à partir du menu principal, de sorte que toutes les applications seront toujours disponibles.

Lorsque vous avez choisi un menu, cliquez sur OK. Vous verrez alors la structure de menu correspondante dans la fenêtre principale, et vous pourrez la modifier.

20.1.2.2. À propos du menu Contexte

L'entrée que nous venons d'ajouter est maintenant disponible dans tous les menus des environnements graphiques. Il est également possible d'effectuer des modifications dans un menu spécifique en changeant l'Environnement dans lequel vous travaillez. Par exemple, si vous souhaitez ajouter une application qui ne sera disponible que dans le menu de *KDE*, changez simplement d'environnement de Tous à *KDE*.

Toutes les entrées qui ne s'appliquent qu'au contexte sélectionné apparaissent en bleu dans l'arborescence sur la gauche.

20.1.2.3. Déplacement et suppression d'entrées

Les entrées de *MenuDrake* supportent le *drag'n'drop*, ce qui signifie que vous pouvez prendre une entrée d'un répertoire et la déplacer vers un autre, simplement en cliquant sur l'entrée et en la déplaçant vers le nouveau répertoire sans relâcher le bouton de la souris.

20.2. DrakXServices : configuration des services au démarrage



Lorsque vous amorcez votre ordinateur, plusieurs services (programmes exécutés en tâche de fond) responsables de certaines tâches sont démarrés. Cet outil permet à l'administrateur de contrôler ces services. Consultez le chapitre *Les fichiers de démarrage : init sysv* du *Manuel de référence* pour plus d'information.

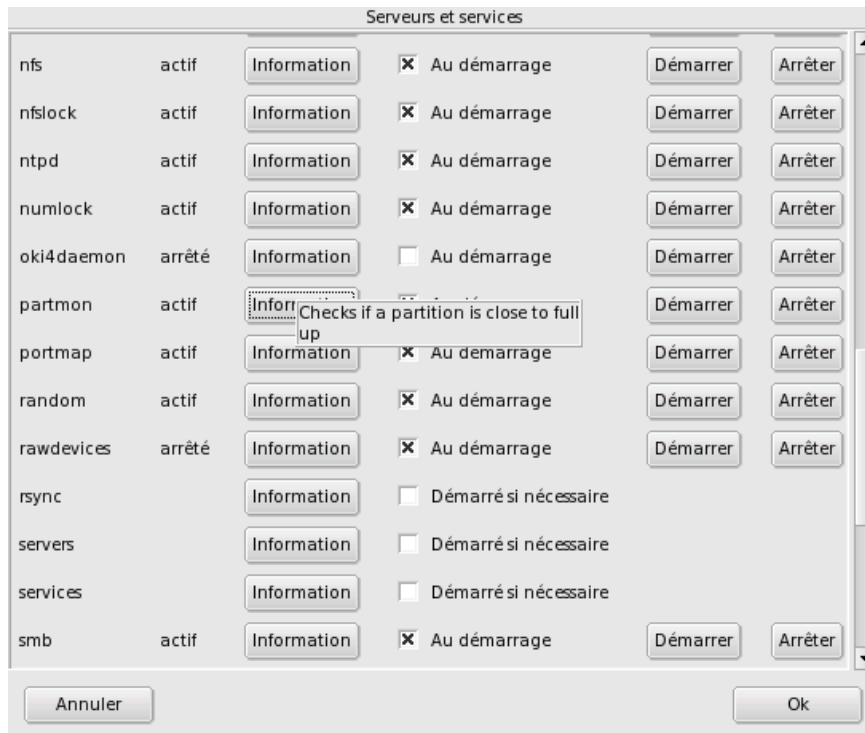


Figure 20-6. Choix des services disponibles au démarrage

Pour chaque service, voici la liste des éléments listés :

- Nom du service.
- État actuel : soit actif, soit arrêté.
- Information : en cliquant sur ce bouton, vous obtiendrez un texte explicatif au sujet de ce service. Si ce n'est pas très clair pour vous, mieux vaut ne pas changer le comportement par défaut.
- Au démarrage : cochez cette case si vous souhaitez que ce service soit disponible lors du démarrage.¹
- Démarrer : démarre immédiatement un service, ou le relance (arrêt et démarrage) s'il était déjà activé.
- Stop : arrête immédiatement le service.

20.3. DrakFont : organiser les polices de caractères disponibles sur votre système



Cet outil vous permet de contrôler les différents styles, les familles et tailles de police de caractères disponibles sur votre système. L'administrateur peut également y installer de nouvelles fontes, depuis l'installation locale de *Windows* ou d'autres sources.

1. En général dans les *runlevels* 3 et 5.

La fenêtre principale (figure 20-7) donne un aperçu visuel de la configuration de fonte sélectionnée.

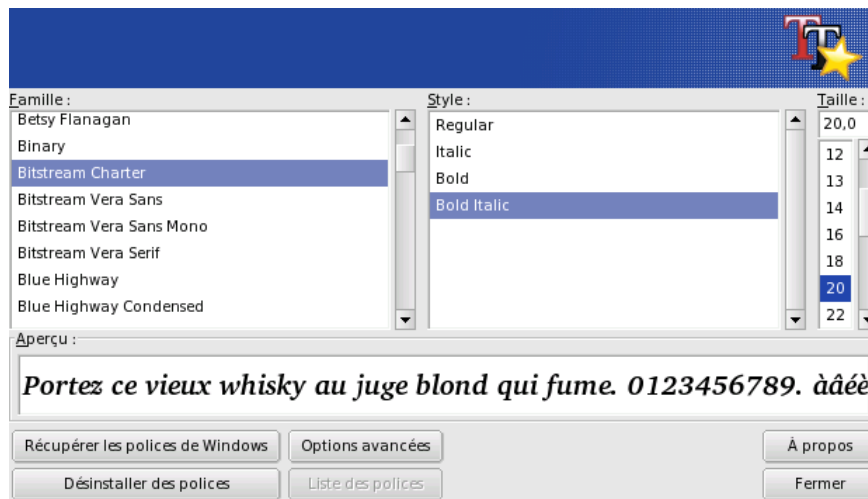


Figure 20-7. La fenêtre principale de DrakFont

L'outil est constitué de quatre écrans accessibles grâce aux quatre boutons situés dans la coin en bas à gauche.

Récupérer les polices de Windows

Vous permettra d'utiliser les fontes disponibles si vous avez une version de *Windows* installée sur la même machine.

Options avancées

Permet d'ajouter des fontes récupérées en dehors de la distribution **Mandrake Linux**, sur l'Internet par exemple. Les formats de fontes supportés sont *ttf*, *pfa*, *pfb*, *pcf*, *pfm*, *gsf*.

Désinstaller des polices

Permet de supprimer des polices installées, de façon à gagner de la place disque par exemple.

Liste des polices

La liste des polices disponibles telle qu'affichée au démarrage (figure 20-7).



Pour sélectionner une suite de polices, cliquez sur la première que vous voulez sélectionner, maintenez la touche **Shift** simultanément, puis cliquez sur la dernière. Pour sélectionner des polices individuelles, remplacez la touche **Shift** par **Ctrl**.

20.4. Régler la date et l'heure



Ce petit outil permet de configurer la date et l'heure interne de votre système.

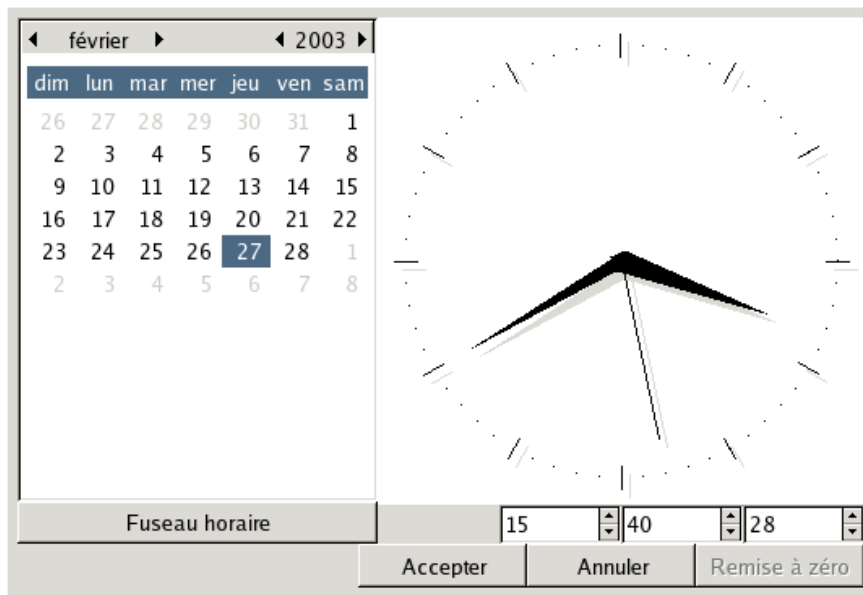


Figure 20-8. Changer la date et l'heure

Vous pouvez changer la date à gauche, et l'heure à droite :

- Pour changer l'année, cliquer sur les petites flèches de chaque côté de l'année.
- Pour changer le mois, cliquer sur les petites flèches de chaque côté du mois.
- Cela met à jour le calendrier du mois en dessous, où vous pourrez cliquer sur la date du jour pour la mettre en surbrillance.
- Il est recommandé de vérifier que la configuration du fuseau horaire est conforme à votre emplacement géographique. Cliquez sur le bouton Fuseau horaire et sélectionnez l'emplacement correct dans la liste en arbre.

Lorsque vous avez choisi le fuseau horaire, un dialogue apparaît vous demandant si votre horloge système est réglée sur Greenwich (GMT). Répondez Oui si *GNU/Linux* est le seul système installé sur cette machine, Non sinon.

- Pour changer l'heure, vous pouvez soit bouger les aiguilles des heures, minutes et secondes à la souris; soit modifier les chiffres correspondants en dessous.

Lorsque vous avez fini, cliquez sur OK pour appliquer vos changements, ou Annuler pour fermer l'outil, et renoncer aux changements. Si vous souhaitez revenir à la configuration en vigueur sur le système, cliquez sur Remise à zéro.

20.5. Faire une recherche dans les fichiers journaux (log files)



Cet outil permet de rechercher des lignes particulières dans un ou plusieurs fichiers journaux (*log*), facilitant ainsi la recherche d'incidents particuliers ou de problèmes de sécurité.

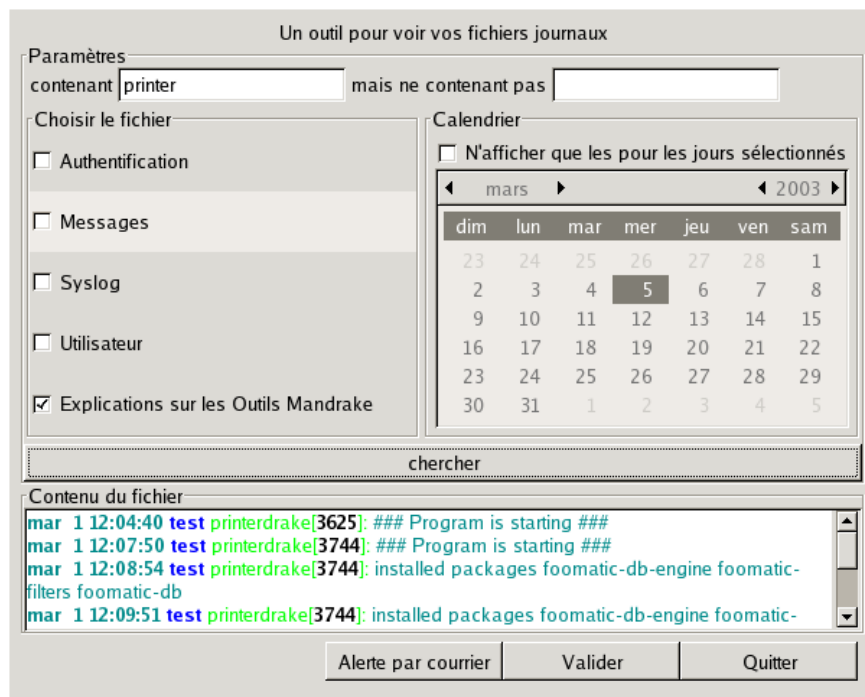


Figure 20-9. Consulter et faire des recherches dans les fichiers journaux

Pour faire une recherche parmi les fichiers journaux, voici les étapes à suivre :

1. Vous pouvez choisir de rechercher les lignes qui ne contiennent qu'un mot particulier en remplissant le champ Contenant ; et/ou qui ne contiennent pas tel mot en remplissant le champ mais ne contenant pas.
2. Vous devez ensuite choisir le fichier sur lequel vous souhaitez lancer la recherche, dans la zone Choisir le fichier ; il suffit de cocher la case correspondante.



Le journal Explications sur les outils Mandrake abrite les outils de configuration **Mandrake Linux**, dont font partie tous les outils du *Centre de contrôle Mandrake*. À chaque fois que ces outils modifient la configuration du système, ils le signalent dans ce journal.

3. Éventuellement, vous pouvez restreindre la recherche à un jour particulier. Dans ce cas, choisissez le jour désiré dans le calendrier sur la droite, puis cochez la case Ne montrer que pour ce jour.
4. Quand tout est configuré, cliquez sur le bouton chercher. Le résultat apparaîtra dans la liste contenu du fichier, en bas.

En cliquant sur le bouton Valider vous pourrez enregistrer les résultats de votre recherche dans un fichier texte (*.txt).

20.6. Accès à la console



Cette entrée du menu ouvrira simplement une console pour l'utilisateur root. Vous pouvez l'utiliser pour exécuter n'importe quelle commande, mais attention ! Il n'y a ici aucun garde-fou et vous pourriez abîmer votre système ou perdre toutes vos données.

20.7. Userdrake: Gestion des utilisateurs et des groupes sur votre système

userdrake est un utilitaire évolué qui permet à l'administrateur système d'y ajouter facilement des utilisateurs, d'en enlever, d'assigner les utilisateurs aux groupes, et de manipuler les groupes de la même manière.

Nous nous concentrerons uniquement sur les utilisateurs ; la manipulation des groupes est très similaire.

20.7.1. L'interface

Au lancement, *userdrake* affichera la fenêtre principale (figure 20-10), qui liste les utilisateurs qui ont été créés sur le système. Vous pouvez passer des utilisateurs aux groupes en activant l'onglet Groupes à droite de celui des Utilisateurs.

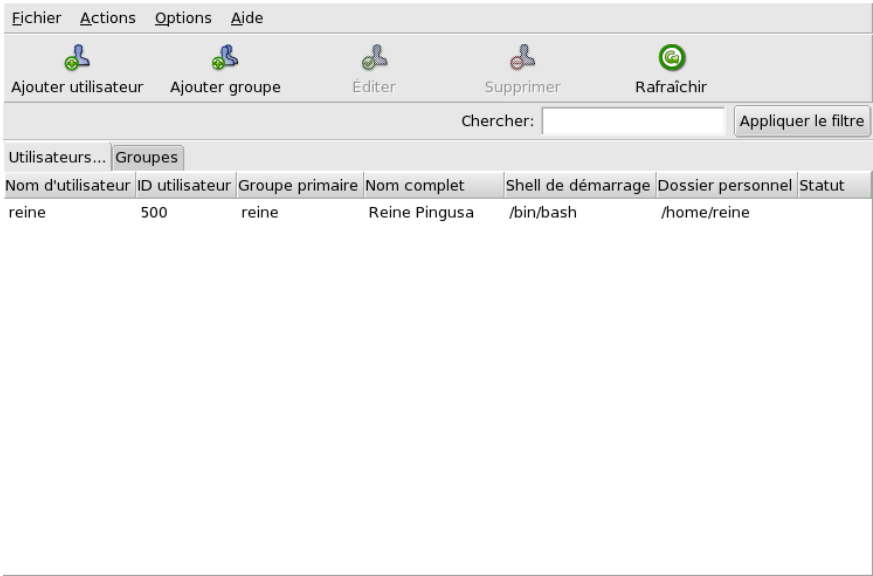


Figure 20-10. La liste des utilisateurs dans userdrake

De haut en bas : un menu, les boutons d'actions, un outil de recherche, et les onglets utilisateurs/groupes.

Tous les changements ont un effet immédiat sur la base des utilisateurs locaux. Si la liste des utilisateurs est modifiée en dehors de *userdrake*, vous pouvez relire la nouvelle configuration en cliquant sur le bouton Rafraîchir.



Si vous faites des modifications concernant un utilisateur connecté, ces changements ne prendront effet qu'à la déconnexion de celui-ci.

Les actions disponibles sont :

Ajouter utilisateur

Ajoute un nouvel utilisateur au système. Nous détaillons la procédure dans *Ajouter un nouvel utilisateur*, page 204

Ajouter groupe

Ajoute un nouveau groupe d'utilisateurs au système.

Éditer

Permet de modifier les paramètres de l'utilisateur ou du groupe sélectionné. Nous détaillons les paramètres utilisateur dans figure 20-12. Dans le cas d'un groupe, vous pourrez ajouter des utilisateurs à ce groupe.

Supprimer

Supprime du système l'utilisateur ou le groupe sélectionné. Un message de confirmation s'affiche et dans le cas d'un utilisateur vous pourrez choisir de supprimer aussi le répertoire de cet utilisateur ainsi que ses éventuels messages en attente.

20.7.2. Ajouter un nouvel utilisateur

Lors de l'installation, nous avons créé l'utilisateur standard, Reine Pingusa, et maintenant nous devons créer un nouvel utilisateur, Pierre Pingus. Ils doivent appartenir au groupe `cdwriter`, de façon à ce qu'ils puissent utiliser le graveur de CD sans avoir le mot de passe root (pour les niveaux de sécurité élevés).

Cliquez sur le bouton Ajouter utilisateur pour ajouter un nouvel utilisateur (figure 20-11). Le seul champ obligatoire est Utilisateur. De façon générale, c'est le nom de l'utilisateur, mais vous pouvez entrer ce que vous voulez. Il est également important d'assigner un mot de passe à cet utilisateur : remplissez les champs Mot de passe et Confirmation du mot de passe.

Figure 20-11. Ajouter un nouvel utilisateur au système

Notre liste contient maintenant deux utilisateurs. Sélectionner un des deux par un simple clic de souris puis cliquer sur le bouton Editer. La fenêtre d'attributs figure 20-12 s'affichera. Elle vous permet de modifier la plupart des paramètres de l'utilisateur.

Figure 20-12. Affectation des utilisateurs à un groupe

La fenêtre est composée de 4 onglets:

Données utilisateur

Permet de modifier les informations fournies lors de la création du compte utilisateur.

Info sur le compte

Permet d'entrer une date d'expiration du compte au delà de laquelle l'utilisateur ne peut plus se connecter; il offre aussi l'option de verrouillage du compte utilisateur.

Information sur le mot de passe

Permet d'entrer un délai d'expiration du mot de passe au delà duquel l'utilisateur est tenu de changer de mot de passe.

Groupes

Affiche la liste des groupes disponibles et permet de sélectionner les groupes auxquels l'utilisateur peut appartenir.

Pour revenir à l'exemple des deux utilisateurs du haut, il suffit de rechercher l'entrée `cdwriter` et de la sélectionner. Cliquer sur le bouton OK pour rendre vos modifications effectives.

20.8. DrakBackup : sauvegarder et restaurer votre système et vos fichiers.



Cet outil vous permet de sauvegarder toute donnée présente sur votre ordinateur sur un média de secours. Ce dernier peut être un disque dur, un ordinateur présent sur le réseau, un CD/DVD ou une bande. Après avoir déterminé les fichiers à sauvegarder et la façon d'accéder au média de secours, vous pouvez effectuer la sauvegarde périodiquement. Vous pouvez alors l'oublier jusqu'à ce que vous souhaitiez restaurer des fichiers.

Les paramètres de sauvegarde doivent être définis de telle sorte que *drakbackup* sache quoi, où et quand sauvegarder. Nous vous guiderons pas à pas avec un exemple de sauvegarde et de restauration en utilisant l'assistant puis vous initierons à la mise en place de sauvegardes périodiques automatiques.

20.8.1. Un exemple concret en utilisant l'assistant

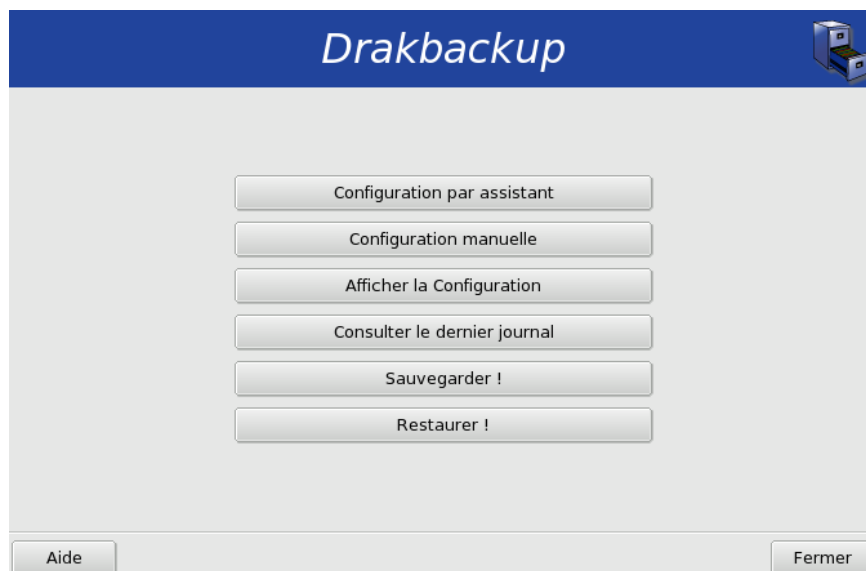


Figure 20-13. Fenêtre principale de DrakBackup

Cliquez sur le bouton Configuration par assistant pour lancer l'assistant. Après avoir précisé vos choix dans chaque étape, cliquez sur le bouton Suivant -> pour afficher l'étape suivante.

20.8.1.1. Première étape : que sauvegarder

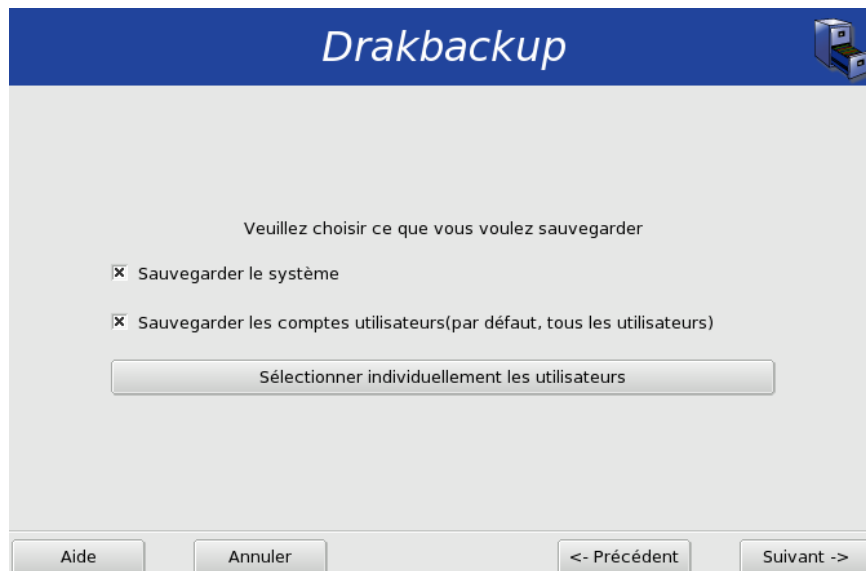


Figure 20-14. Sélectionner quoi sauvegarder

Choisissez Sauvegarder le système pour inclure le dossier /etc/. Tous les fichiers de configuration de votre système s'y trouvent. Sélectionner cette option vous permettra de « cloner » facilement votre système sur un autre ordinateur. Seuls les fichiers de configuration relatifs au matériel devront être mis à jour.



La sauvegarde du système ne sauvegarde pas les applications (exécutables et bibliothèques) en elles-mêmes. Cela s'explique par le fait que vous avez probablement accès aux média d'installation du système. Vous pouvez donc facilement installer les programmes en cause sur l'ordinateur cible.

Sélectionnez Sauvegarder les comptes utilisateurs pour inclure tous les fichiers présents dans les répertoires de vos utilisateurs. Cliquer sur Sélectionner individuellement les utilisateurs vous permettra de sélectionner individuellement les utilisateurs et de choisir les options suivantes :

- Ne pas inclure le cache du navigateur. Sélectionnez cette option pour exclure les fichiers tampons du navigateur de la liste des fichiers à sauvegarder. Il est recommandé de choisir cette option en raison de la nature même du cache des navigateurs.
- Utiliser des sauvegardes différentielles/incrémentales. Sélectionner cette option n'effacera pas les anciennes sauvegardes. Utiliser des sauvegardes incrémentales permettra de ne sauvegarder que les fichiers qui ont été modifiés/ajoutés depuis la **dernière** sauvegarde. Utiliser des sauvegardes différentielles permettra de ne sauvegarder que les fichiers qui ont été modifiés/ajoutés depuis la **première** sauvegarde (aussi connue comme la sauvegarde de « base »). Cette option requiert plus d'espace que la première. Elle permet cependant de restaurer le système dans l'état dans lequel il était lors de chaque opération de sauvegarde.

20.8.1.2. Deuxième étape : où stocker la sauvegarde



Figure 20-15. Sélectionner où enregistrer la copie de sauvegarde

Sélectionner sur disque dur pour stocker la sauvegarde sur le disque dur de l'ordinateur ou sur toute partition locale ou distante (montée via NFS). *drakbackup* utilisant une partition montée en tant qu'espace de stockage temporaire, **cette option ne peut être désélectionnée**. Cliquez sur le bouton Configurer correspondant pour choisir le dossier de stockage ainsi que l'espace disque maximal à utiliser. Par défaut, 80% de l'espace disque disponible sur la partition considérée peuvent être utilisés.

Choisissez par réseau pour stocker la sauvegarde sur un ordinateur distant accessible via ssh, FTP, rsync ou WebDAV. Un nom de machine ou une adresse IP, un nom d'utilisateur et un mot de passe sur cette machine, un dossier sur cette machine et la façon d'y accéder ainsi que ses options (si nécessaires) doivent être indiquées en cliquant sur le bouton Configurer correspondant.

Choisissez Lecteur de Bande pour stocker la sauvegarde sur une cassette. Cliquez sur le bouton Configurer correspondant pour désigner le périphérique de stockage et ses paramètres (rembobiner ou non, effacer ou non et éjecter ou non).

Choisissez sur CD-Rom pour stocker la sauvegarde sur un média optique : CD ou DVD enregistrable ou réenregistrable. Il s'agit du choix retenu dans l'exemple. Veuillez donc cliquer sur le bouton Configurer pour paramétrer la sauvegarde (figure 20-16).

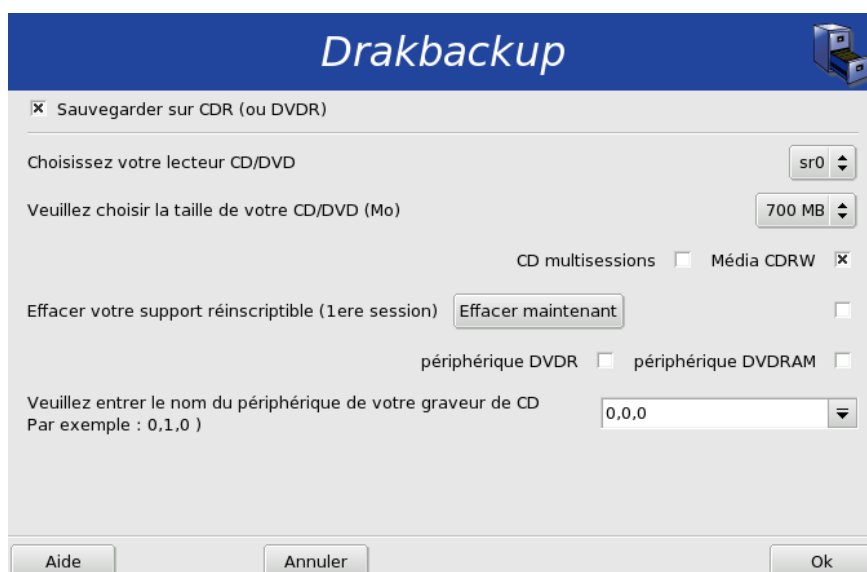


Figure 20-16. Paramétrage des médias optiques

Le périphérique CD/DVD sera automatiquement configuré (sr0 dans notre exemple, courant pour un graveur IDE). Le nom du périphérique est disponible dans le menu déroulant Veuillez entrer le nom du périphérique de votre graveur de CD. Il s'agit habituellement de 0,0,0. Nous avons choisi une taille de 700 Mo et un média réinscriptible (l'option Média CDRW est cochée).

Si le nom du périphérique n'est pas disponible, entrer cdrecord -scanbus dans un émulateur de terminal peut aider. Recherchez le graveur de CD/DVD dans la sortie (CD-RW CRW175A1 dans l'exemple ci-dessous disponible). Le nom du périphérique est constitué des trois nombres séparés par des virgules, sur la gauche (0,0,0 dans l'exemple ci-dessous disponible).

```
scsibus0:
0,0,0    0) 'SONY      ' 'CD-RW  CRX175A1 ' '5YS2' Removable CD-ROM
0,1,0    1) *
0,2,0    2) *
0,3,0    3) *
0,4,0    4) *
0,5,0    5) *
0,6,0    6) *
0,7,0    7) *
```

Choisissez l'option Effacer votre média RW pour supprimer le contenu de votre média réinscriptible avant que chaque sauvegarde ne soit effectuée. Si vous cochez l'option Cd multisessions, seule la première session sera effacée. Veuillez noter que les informations relatives aux sessions nécessitent de la place (environ 20 à 30 Mo pour chaque session). L'espace disponible pour la sauvegarde sera donc moins important que la taille disponible sur le média.

20.8.1.3. Troisième étape : résumé des paramètres de configuration

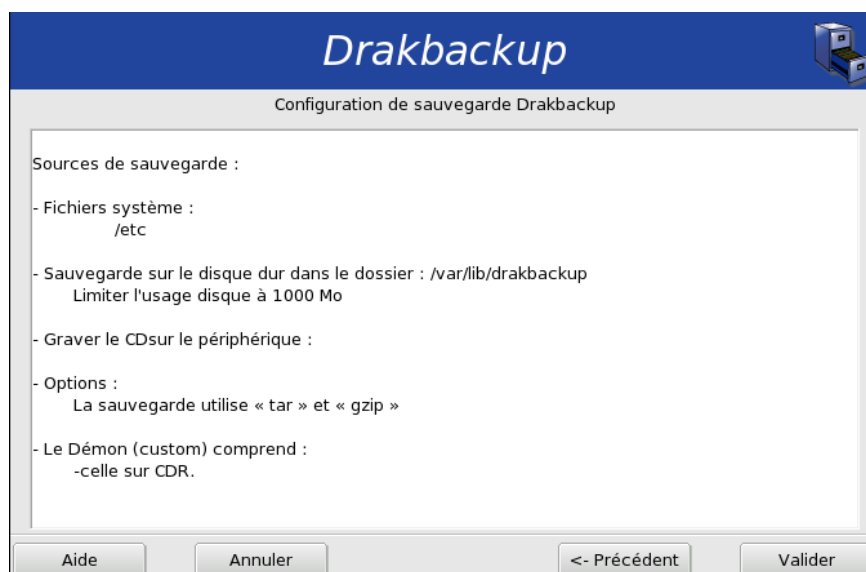


Figure 20-17. Résumé des paramètres de configuration

La dernière étape de l'assistant est un résumé des paramètres de configuration. Utilisez le bouton <- Précédent pour modifier les paramètres dont vous n'êtes pas satisfait. Une fois satisfait, cliquez sur le bouton Valider pour les enregistrer. *drakbackup* est maintenant prêt à effectuer des sauvegardes.

20.8.1.4. Effectuer la sauvegarde

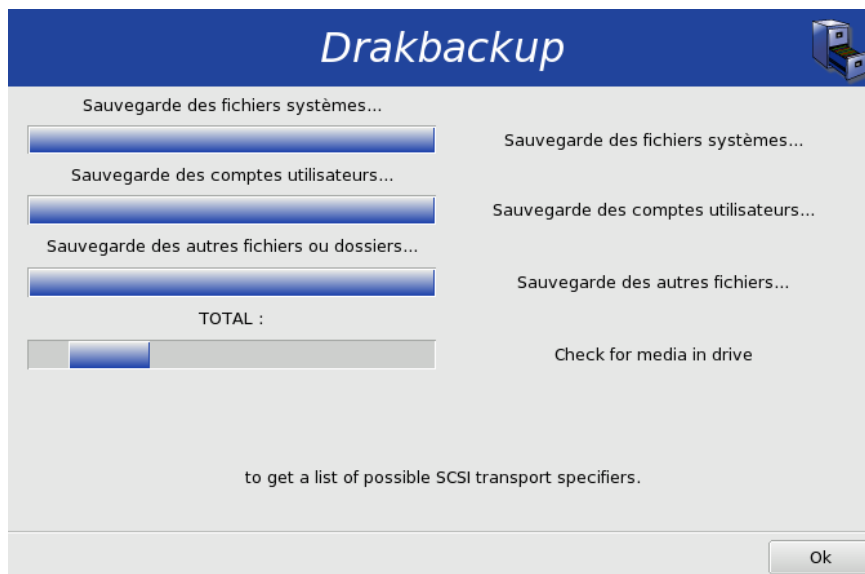


Figure 20-18. Progression de la sauvegarde

Cliquez sur le bouton Sauvegarder ! dans la fenêtre principale puis sur le bouton Sauvegarder à partir de la configuration définie. Un résumé des paramètres apparaît alors. Vérifiez que le bon média (le disque CD-RW dans notre exemple) est prêt puis cliquez sur le bouton Sauvegarder !" pour effectuer la sauvegarde.

Une fenêtre (figure 20-18) affichant la progression de l'opération s'affiche alors. Soyez patient. Le temps nécessaire à la sauvegarde dépend de nombreux facteurs (taille des fichiers à sauvegarder, vitesse du média de stockage, etc.) Une fois la sauvegarde effectuée, un résumé est affiché. Recherchez-y les éventuelles erreurs et faites le nécessaire pour les corriger.

20.8.2. Restauration des sauvegardes



Figure 20-19. Choisir le type de restauration à effectuer

Assurez-vous que le média contenant la sauvegarde à restaurer soit prêt et accessible. Cliquez alors sur le bouton Restaurer. Dans notre exemple, nous restaurerons l'intégralité de la sauvegarde. Dans la fenêtre de restauration (figure 20-19), cliquez sur le bouton Restaurer toutes les sauvegardes. Une fenêtre vous informera sur les paramètres de restauration. Cliquez sur le bouton Restaurer pour démarrer la restauration.



Les fichiers existants dans le dossier où la restauration aura lieu seront remplacés. Par défaut, ce dernier est le même que celui utilisé lors de la sauvegarde.

20.8.3. Automatiser les sauvegardes

The screenshot shows the 'Drakbackup' application window. At the top, there's a blue header with the 'Drakbackup' logo and a small icon of a backup drive. Below the header, there's a checkbox labeled 'Sauvegarde périodique' which is checked. The main area contains several configuration options:

- A label 'Veuillez choisir l'intervalle de temps entre les sauvegardes' followed by a dropdown menu set to 'personnalisé'.
- A text field for 'Entrée setup/crontab personnalisée' containing the command: `45 23 * * 5 export USER=root; /usr/sbin/drakbackup --daemon`.
- Below the text field, there are five dropdown menus for cron job components:
 - Minute: 45
 - Heure: 23
 - Jour: *
 - Mois: *
 - Jour de la semaine: Vendredi
- A label 'Veuillez choisir le média de sauvegarde.' followed by a dropdown menu set to 'cd'.
- Two informational messages:
 - 'Veuillez vérifier que le démon « cron » fait partie de vos services.'
 - 'Tenez compte du fait qu'actuellement tous les médias réseaux utilisent également le disque dur.'
- At the bottom, there are four buttons: 'Aide', 'Annuler', '<- Précédent', and 'Valider'.

Figure 20-20. Paramètres du robot

Dans la fenêtre principale de *drakbackup*, cliquez sur le bouton Configuration manuelle puis sur le bouton Quand... La fenêtre permettant de programmer une sauvegarde périodique apparaît alors (figure 20-20). Cochez Sauvegarde périodique pour programmer la sauvegarde. Vous serez alors invité à indiquer l'intervalle (ou la période) entre chaque opération de sauvegarde ainsi que les supports de stockage. Dans notre exemple, nous avons défini un calendrier personnalisé (personnalisé sélectionné) pour effectuer une sauvegarde tous les vendredi à 23 heures et 45 minutes, sur un CD. Vous pouvez également choisir de faire une sauvegarde toutes les heures (exécutée une minute après l'heure), tous les jours (exécutée à 4h02), hebdomadaire (exécutée à 4h02) ou mensuelle (exécutée à 4h02).

20.8.4. Autres options de DrakBackup

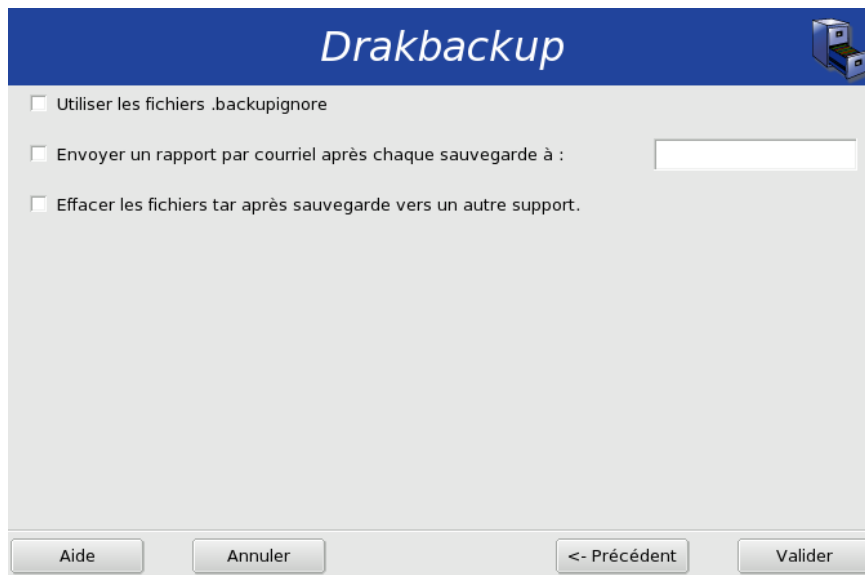


Figure 20-21. Options diverses

Cliquez sur le bouton Configuration manuelle puis sur le bouton Plus d'options... Une fenêtre contenant des options supplémentaires apparaît (figure 20-21).

Cochez l'option Utiliser les fichiers .backupignore pour exclure certains fichiers. Les fichiers .backupignore doivent être présents dans chaque dossier où des fichiers doivent être exclus de la sauvegarde. Sa syntaxe est très simple. Le nom de chaque fichier devant être exclu doit y être présent (un nom de fichier par ligne).



Vous pouvez employer une étoile (* signifie "toute chaîne de caractère") et un point d'interrogation (? signifie "un, et un seul caractère, quel qu'il soit") dans le fichier .backupignore pour exclure plusieurs fichiers. Par exemple, abc* correspondra à tous les fichiers commençant par abc. image00?.jpg correspondra aux fichiers nommés image001.jpg, image009.jpg, image00a.jpg, image00h.jpg, etc.

Cochez l'option Envoyer un rapport par courriel après chaque sauvegarde à : pour recevoir un compte rendu de la sauvegarde effectuée par *drakbackup*. Vous pouvez spécifier plusieurs adresses. Pour ce faire, séparez-les par des virgules. Nous attirons votre attention sur le fait que le système doit avoir un MTA (Mail Transport Agent) en état de marche pour que cette option puisse fonctionner.

Toutes les méthodes (disque/NFS mis à part) utilisent le disque dur pour stocker les fichiers temporaires. Cochez l'option Effacer les fichiers tar après sauvegarde vers un autre support pour que *drakbackup* supprime les fichiers temporaires après la sauvegarde.

Chapitre 21. RpmDrake : gestion des paquets

Fort de l'expérience (souvent désagréable) acquise sur d'autres systèmes d'exploitation, la communauté *GNU/Linux* a développé un système original de gestion des paquets logiciel pour résoudre bon nombre de problèmes : *rpm*. Comme toujours sous *GNU/Linux*, c'est, à la base, un outil en ligne de commande, pour lequel **Mandrake Linux** fournit un gestionnaire de programmes graphique : *RpmDrake*

Il se compose de plusieurs outils, accessibles par le Menu principal (Configuration→Paquetages) ou via le *Centre de contrôle Mandrake* dans la section Gestionnaire de programmes : figure 21-1

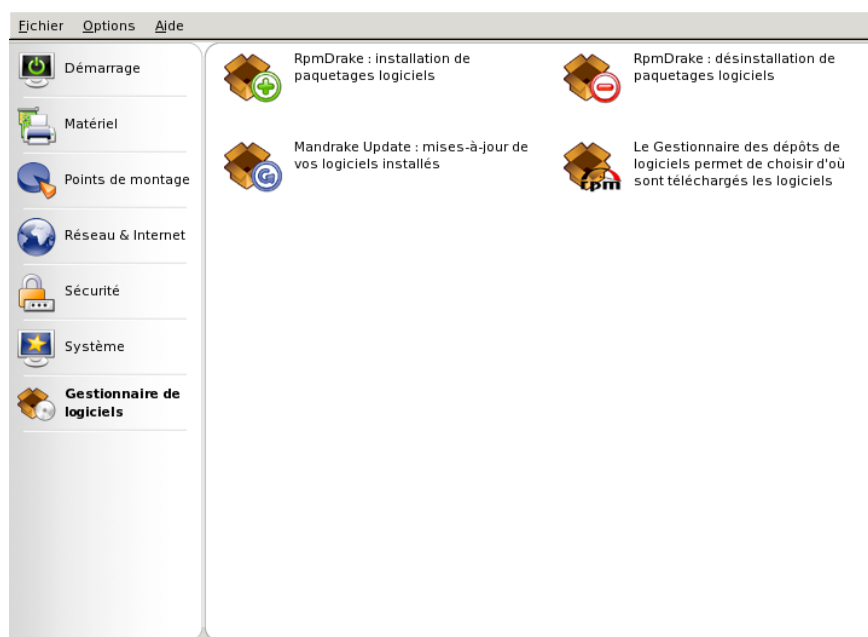


Figure 21-1. Gestion d'applications dans le Centre de contrôle Mandrake

L'accès à *RpmDrake* est plus aisé via le *Centre de contrôle Mandrake*.

21.1. Installer des logiciels

Au lancement de cet outil, il faudra attendre quelques secondes pendant que *RpmDrake* cherche les logiciels disponibles. L'interface Installation de paquets logiciels sera alors affichée.

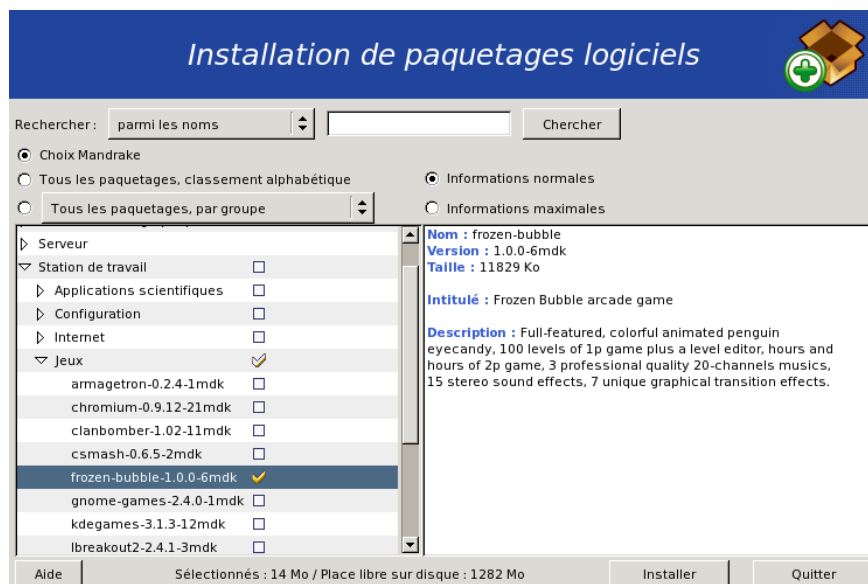


Figure 21-2. Installation de paquets logiciels

La fenêtre est divisée en quatre zones ; la partie supérieure offre plusieurs options pour afficher la liste des paquetages disponibles. Cette liste se trouve au milieu à gauche. À sa droite s’affiche la description du paquetage sélectionné dans la liste. Enfin, le bas de la fenêtre comprend la barre d’état et trois boutons.

Analysons l’interface telle que nous la voyons dans l’exemple figure 21-2. Un paquetage nommé « frozen-bubble-1.0.0-6mdk » est sélectionné dans la vue arborescente. Dans la zone de description, on retrouve l’espace disque nécessaire (11829 Ko), un intitulé, suivi d’une description détaillée, parfois en anglais.



Vous pouvez obtenir plus d’informations sur un paquetage en cochant le bouton Informations maximales. Apparaîtront alors les fichiers fournis par ce paquetage ainsi que l’historique des modifications (*changelog*).

La barre d’état vous informe que vous avez sélectionné pour 14 Mo de paquetages et qu’il y a suffisamment d’espace disque libre (1282 Mo).



RpmDrake affichera un avertissement si vous tentez d’installer plus de paquetages que l’espace disque ne le permet¹.

Lancez alors l’installation en cliquant sur le bouton Installer. Une nouvelle fenêtre apparaîtra, montrant la progression du processus d’installation. Si vous préférez quitter en n’installant aucun logiciel, utilisez le bouton Quitter.

Pendant la sélection, il se peut que vous choisissiez un paquetage qui a lui même besoin d’autres paquetages (bibliothèques ou autres nécessaires à son bon fonctionnement). Dans ce cas, RpmDrake affichera un avertissement présentant la liste de ces paquetages nécessaires (dépendances). Vous pouvez soit accepter, soit refuser d’installer le paquetage choisi (figure 21-3).

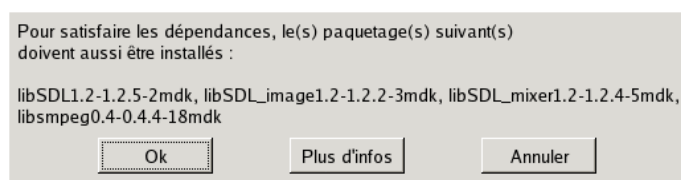


Figure 21-3. RpmDrake — alerte dépendances

Il peut aussi arriver que plusieurs paquetages différents soient en mesure de fournir une même dépendance. La liste de toutes les alternatives susceptibles de convenir (figure 21-4) vous sera alors proposée. Lisez les descriptions des options en cliquant sur les boutons Info... et choisissez celui qui vous semble convenir le mieux.

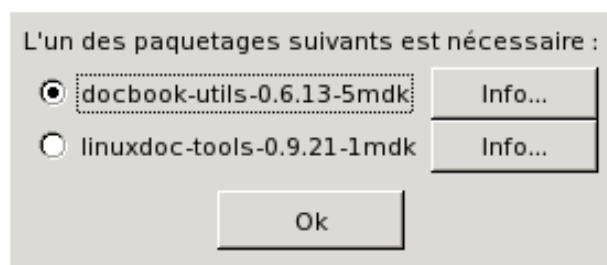


Figure 21-4. RpmDrake — alternatives

Nous allons maintenant voir les fonctionnalités de recherche et de tri facilitant votre tâche d’administrateur :

21.1.1. Rechercher un paquetage

Il arrive souvent qu'on ait entendu parler d'un outil, sans savoir vraiment comment se nomme le paquetage qui le contient.

Rien de plus facile : entrez le nom, ou un mot en rapport avec ce paquetage dans le champ à côté du bouton Chercher. Puis choisissez où vous pensez que ce mot peut se trouver (dans le nom du paquetage, sa description, ou parmi les fichiers contenus dans le paquetage). Cliquez sur Chercher et une nouvelle liste au bas de l'arbre nommée Résultats de la recherche apparaîtra, donnant les paquetages correspondant aux critères donnés.

Les différents choix de recherche sont :

21.1.2. Choix Mandrake

Limitera la recherche aux quatre groupes de base disponibles pendant l'installation de **Mandrake Linux**. C'est le plus facile car ne seront alors affichés que les résultats jugés les plus utiles de la distribution.

21.1.3. Tous les paquetages, classement alphabétique

Au lieu d'une vue arborescente, une liste plate de tous les paquetages disponibles sera présentée.

21.1.4. Tous les paquetages, par groupe

Arborescence de tous les paquetages triés par groupe fonctionnel (jeux, système, vidéo, etc).

21.1.5. Tous les paquetages, par taille

Le plus volumineux en premier.

21.1.6. Tous les paquetages, sélectionnés ou non

Cette présentation est une liste plate où tous les paquetages sélectionnés pour l'installation apparaissent en premier. Cela est particulièrement utile lorsque vous avez sélectionné beaucoup de paquetages, pour vérifier que tout est correct juste avant de lancer l'installation.

21.1.7. Tous les paquetages, par médium

Une arborescence dans laquelle les paquetages sont classés selon le médium auquel ils appartiennent (voir *Le gestionnaire de média logiciels*, page ??).

21.1.8. Tous les paquetages, nouveaux ou mis à jour

Dans ce mode, vous obtiendrez deux branches (si des mises à jour sont disponibles) : la première donnant la liste des paquetages disponibles à l'installation, la deuxième des paquetages installés pour lesquels une mise à jour est disponible.

21.2. Supprimer des logiciels

Cette interface est identique à celle que nous venons de voir pour l'installation des paquetages (*Installer des logiciels*, page 213), si ce n'est que ce ne sont plus les paquetages pouvant être installés qui sont présentés, mais bien ceux qui sont déjà installés. Vous pourrez donc y sélectionner les paquetages que vous souhaitez supprimer du système.

21.3. Mise à jour Mandrake

Une fois de plus, si vous êtes déjà familier avec l'interface d'installation ou de suppression de paquetages de *RpmDrake*, vous vous sentirez à l'aise avec celle de mise à jour : Mandrake Update. Mais voyons toutefois quelques détails.

Lorsque vous lancez cet outil, il vous demandera en premier lieu de choisir un « dépôt » Internet pour aller chercher les mises à jour. Choisissez-en un situé dans un pays près du vôtre.

Une différence essentielle par rapport à la simple installation de paquetages est la possibilité de choisir quelle sorte de mise à jour vous souhaitez installer, au lieu de les grouper d'une certaine façon. Vous pouvez ainsi sélectionner les Mises à jour de sécurité, les Corrections de bogues et les Mises à jour normales.

L'autre différence est la zone de texte supplémentaire sous la description du paquetage. Elle fournit des informations sur la raison de cette mise à jour. Cela peut vous aider à décider si telle ou telle mise à jour est utile ou non. Cela est particulièrement utile si vous avez une connexion Internet lente ou si vous payez au volume transféré.

Si vous n'êtes pas familier de l'interface, consultez en premier lieu *Installer des logiciels*, page 213.

Voyons maintenant quelque chose de complètement différent.

21.4. Le gestionnaire de média logiciels

Ce dernier outil de *RpmDrake* est dédié à la définition des média de paquetages disponibles. Comme vous pouvez le voir dans la figure 21-5, deux média sont disponibles : Installation CD et Contrib CD. Vous allez pouvoir ici ajouter un nouveau médium : un CD que vous avez récupéré ou un médium réseau, voire sur Internet. Les cases à cocher sur la gauche vous permettent de désactiver temporairement un médium : lorsque la case n'est plus cochée, les paquetages de ce médium n'apparaîtront plus dans l'interface d'installation des paquetages logiciels.

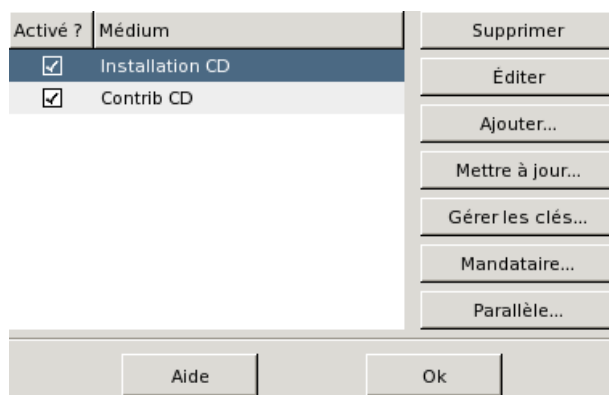


Figure 21-5. Le « gestionnaire de média logiciels »

Voici les boutons disponibles pour manipuler les média :

Supprimer

Vous permet de supprimer un médium que vous ne souhaitez plus utiliser ; par exemple, si vous vous êtes procuré une nouvelle version de **Mandrake Linux**. Sélectionnez le médium à enlever de la liste, puis cliquez sur ce bouton.

Éditer

Vous pourrez changer ici les paramètres du médium sélectionné, comme l'URL ou le chemin relatif vers le fichier `synthesis/hdlist` (si vous ne savez pas de quoi nous parlons ici, mieux vaut ne toucher à rien et presser Annuler).

Ajouter...

Permet d'accéder à une nouvelle fenêtre pour choisir un nouveau médium. Dans la figure 21-6 vous verrez comment il est possible d'ajouter un médium pour installer les correctifs de sécurité.

Figure 21-6. RpmDrake— ajouter un médium

Mettre à jour...

Vous obtiendrez une liste de tous les média configurés. Vous pourrez ainsi choisir ceux que vous souhaitez mettre à jour, cliquez sur le bouton Mettre à jour pour lancer la mise à jour.

Gérer les clés...

Il est important que les nouveaux paquetages logiciels que vous installez soient authentifiés. Pour cela, chaque paquetage peut être signé électroniquement avec une « clé », et vous pouvez autoriser/interdire des clés pour chaque médium. Sur la figure 21-7, vous pouvez voir que la clé de **Mandrake Linux** est autorisée pour le médium « Installation CD ». Cliquez sur Ajouter une clé... pour autoriser une autre clé pour ce médium (attention, procédez avec précaution, comme pour toutes les questions relatives à la sécurité de votre système), et sur Supprimer une clé pour enlever la clé sélectionnée.

Figure 21-7. RpmDrake — gestion des clés

Mandataire...

(Proxy) : si vous êtes placé derrière un pare-feu, mais souhaitez néanmoins utiliser les possibilités qu'offre *RpmDrake* d'accéder à des média sur Internet (pour les mises à jour notamment), il peut être nécessaire de passer par un mandataire. Demandez à votre administrateur réseau le Nom du serveur mandataire et éventuellement les Nom d'utilisateur et mot de passe pour se connecter au mandataire. Confirmez alors votre configuration en cliquant sur OK.

Figure 21-8. RpmDrake — configurer un mandataire

Parallèle...

Si vous utilisez un grand réseau d'ordinateurs, vous pouvez souhaiter installer un paquetage logiciel sur tous les ordinateurs, en parallèle ; ce bouton ouvrira une fenêtre vous permettant de configurer le mode « Parallèle ». Comme cela est assez compliqué, et utile pour une frange limitée d'utilisateurs, nous n'entrerons pas plus dans les détails.

Vous constatez maintenant qu'il est relativement facile de gérer son système grâce à *RpmDrake*. Vous êtes maintenant prêt à jouer les administrateurs système..

21.5. Gestion des paquetages par la ligne de commandes

Les applications que nous venons de survoler sont simplement des interfaces graphiques au puissant outil en ligne de commande, *urpmi*. Pour ceux qui souhaitent contrôler leurs paquetages en ligne de commandes (ce qui peut s'avérer particulièrement judicieux si vous travaillez à distance, par exemple), nous présentons rapidement les commandes les plus utiles. Notez que la plupart d'entre elles nécessitent les privilèges de root.

21.5.1. Installer et supprimer des paquetages

C'est possible avec les deux commandes simples suivantes :

```
urpmi <nom_du_paquetage>
```

Installera le paquetage `nom_du_paquetage` si celui-ci existe, ou le paquetage dont le nom contient la chaîne `nom_du_paquetage`.

```
urpme <nom_du_paquetage>
```

Supprimera le paquetage `nom_du_paquetage`.

Consultez les pages de manuel `urpmi(8)` et `urpme(8)` afin d'en apprendre plus sur les nombreuses options et comportements de ces deux commandes.

21.5.2. Gestion des média

Ajouter et enlever des média est simple mais la syntaxe doit être strictement respectée.

21.5.2.1. Ajouter un médium

```
urpmi.addmedia <nom> <url>
```

Cette commande vous permet d'ajouter un nouveau médium provenant d'un disque local, d'un périphérique amovible (CD-ROM), ou bien encore du réseau suivant les protocoles HTTP, FTP, NFS, `ssh` ou `rsync`. La syntaxe varie pour chacune de ces méthodes, consultez la page de manuel `urpmi.addmedia(8)`.



Si vous déclarez un nouveau médium de mise à jour, ajoutez l'option `--update` à votre appel à `urpmi.addmedia`.

21.5.2.2. Supprimer des média

```
urpmi.removemedias <nom>
```

Cette commande supprimera tout simplement le médium `nom`. Si vous n'arrivez pas à vous rappeler du nom du médium que vous souhaitez supprimer, faites tout simplement `urpmi.removemedias` sans paramètre, vous obtiendrez la liste des média.

21.5.2.3. Mettre à jour les média

```
urpmi.update <nom>
```

Cette commande mettra à jour la liste des paquetages fournis par le médium en question. C'est utile principalement pour les média contenant des mises à jour. Si vous voulez mettre à jour tous les média, faites simplement `urpmi.update -a`.

21.5.3. Trucs et astuces

21.5.3.1. Trouver le paquetage qui contient un fichier particulier

Vous avez besoin d'un fichier en particulier, mais vous ne savez pas quel paquetage peut bien le contenir... La commande `urpmf` parcourra les média et trouvera la réponse pour vous. Faites juste `urpmf <nom_de_fichier>` et le(s) paquetage(s) qui contiennent ce fichier seront affichés.

Vous pouvez même donner juste une partie du nom. Par exemple `urpmf salsa` affichera les paquetages qui ont des fichiers dont les noms contiennent `salsa`.

```
[root@test peter]# urpmf salsa
kaffe:/usr/lib/kaffe/lib/i386/libtritonusalsa-1.1.x-cvs.so
kaffe:/usr/lib/kaffe/lib/i386/libtritonusalsa.la
kaffe:/usr/lib/kaffe/lib/i386/libtritonusalsa.so
libncbi2-devel:/usr/include/ncbi/salsa.h
libncbi2-devel:/usr/include/ncbi/salsap.h
```

21.5.3.2. Mettre à jour les paquetages

Cette commande mettra à jour automatiquement tous les paquetages qui en ont besoin, tout comme *mandrakeupdate* le ferait :

```
urpmi.update -a; urpmi --update --auto-select --auto
```


Chapitre 22. Faire face aux problèmes

Ce chapitre vous présentera quelques techniques de résolution de problèmes, c'est-à-dire : que faire quand tout va mal, ou mieux encore, que faire pour être **préparé** quand quelque chose va mal et comment le réparer.

22.1. Introduction

Faire des copies de sauvegarde, régler de petits problèmes, recompiler son noyau, installer de nouvelles applications ou bricoler ses fichiers de configuration sont des tâches que l'on est amené à effectuer un jour ou l'autre sous *GNU/Linux*. Toutes ces actions peuvent être maîtrisées sans histoire, si vous utilisez un peu de bon sens et que vous suivez quelques règles et techniques que nous allons vous présenter. Elles vous aideront lorsque de petits comme de gros problèmes surgiront.



Presque tous les exemples et les outils présentés dans ce chapitre sont reliés à la ligne de commande. Bien souvent, la restauration d'un système endommagé ne peut se faire qu'avec elle. Donc, nous supposons que vous maîtrisez la ligne de commande, au moins de façon minimale.

Donc, commençons par les bases nécessaires pour être prêt...

22.2. Disquette de démarrage

La première chose dont vous aurez besoin si votre système refuse de démarrer, quelle que soit la raison, est une disquette de démarrage. Vous devriez déjà en avoir créé une lors de l'installation. Une telle disquette vous permettra de démarrer votre système et de corriger ce qui empêche votre système de démarrer normalement en quelques minutes.



Vous pouvez aussi utiliser le mode Rescue à partir du CD-ROM d'installation de **Mandrake Linux** pour démarrer votre machine et effectuer les tâches d'entretien, mais une disquette de démarrage sera toujours utile (par exemple, si votre machine ne permet pas de démarrer à partir du lecteur de CD-ROM).

22.2.1. Création d'une disquette de démarrage avec Drakfloppy

Reportez-vous à *DrakFloppy: Créer une disquette de démarrage*, page 155 et suivez les instructions pour créer une disquette de démarrage avec l'outil graphique *drakfloppy*.

22.2.2. Tester la disquette de démarrage

Testez toujours votre disquette de démarrage pour être certain **qu'elle fonctionne**. Peu de choses sont plus irritantes que de découvrir que la disquette ne démarre pas à cause d'une erreur. Si la disquette démarre correctement, alors ça va...

Félicitations ! Vous avez déjà l'outil le plus important pour tenter de récupérer un système endommagé. Maintenant, continuons avec des considérations indispensables sur un outil tout aussi important : les sauvegardes.

22.3. Sauvegarde

22.3.1. Pourquoi sauvegarder ?

Sauvegarder votre système est le **seul** moyen de pouvoir le réparer s'il subit des dommages sérieux, si vous effacez accidentellement certains fichiers système importants, ou si quelqu'un infiltre votre ordinateur et efface certains fichiers intentionnellement. Vous devriez également sauvegarder votre travail quotidien (son, images, documents bureautiques, courriers électroniques, carnet d'adresses, etc.) pour être en sécurité.

Vous devriez réaliser vos sauvegardes en utilisant un support approprié et les conserver dans un endroit sûr. Un tel endroit devrait, si possible, être en dehors du lieu où vous travaillez d'habitude. Vous pouvez même avoir deux sauvegardes, une sur place et une ailleurs. D'une manière générale, vous devriez vous assurer que vous serez capable de restaurer ces sauvegardes si vous voulez que tout cela soit réellement utile.

22.3.2. Préparer votre système

Tout ce qui est nécessaire est probablement déjà installé sur votre système. Vous devriez également toujours avoir une disquette de démarrage sous la main (vous en avez créé une, n'est-ce pas ?). En fait, vous pouvez réaliser des sauvegardes en n'utilisant que `tar` et un utilitaire de compression tel que `gzip` ou `bzip2`. Voyez l'exemple dans *Exemple de sauvegarde avec tar*, page 226.

Vous pouvez également utiliser des logiciels spécialisés, tels que *Taper*, *Time Navigator*, *Arkeia*, etc.

22.3.3. Que sauvegarder ?

Eh bien, voilà peut-être la question la plus difficile que tout administrateur système se pose lorsque vient le moment de sauvegarder. La réponse dépend de différents aspects : allez-vous sauvegarder seulement vos données personnelles, vos fichiers de configuration, ou tout le système ? Combien de temps, quel volume cela va-t-il occuper ? Allez-vous restaurer vos sauvegardes sur la même machine et le même système d'exploitation, ou bien sur d'autres ?

Comme il s'agit d'un guide de réparation, nous allons tenter de nous concentrer sur la réalisation d'une sauvegarde qui vous permettra de restaurer rapidement votre système dans l'état où il était, avant que ne survienne cette catastrophe qui l'a rendu inutilisable. Naturellement, vous devrez réaliser une sauvegarde de vos données personnelles si vous ne voulez pas les perdre, mais... c'est une autre histoire.

Par principe, vous devriez sauvegarder les dossiers `/etc/`, `/home/`, `/root/` et `/var/`. Si vous effectuez une sauvegarde complète de ces dossiers, vous aurez sauvegardé non seulement vos configurations, mais vos données également (si vous vous demandez où sont vos données, elles se trouvent dans le dossier `/home/votre_nom_de_login/`). Gardez à l'esprit que cela peut prendre **beaucoup** de temps avant de se terminer, mais c'est le moyen le plus sûr.

Un schéma plus sophistiqué serait de ne sauvegarder que les fichiers de configuration qui ont changé, laissant de côté ceux qui n'ont pas changé. Cela exigera plus de « préparation », mais les sauvegardes et les restaurations seront ensuite plus rapides à effectuer. De plus, ces sauvegardes sont plus « faciles » à transférer d'une machine ou d'un système d'exploitation à un autre.

Ensuite, nous vous proposerons une liste de fichiers auxquels vous devriez accorder une attention particulière. Notez que ces listes ne sont pas exhaustives, en particulier si vous avez effectué beaucoup de changements sur votre système.¹

Dans le répertoire `/etc/` :

`/etc/lilo.conf`

Contient la configuration du chargeur de démarrage *LILO*. Si vous utilisez *GRUB*, les fichiers à sauvegarder sont dans le répertoire `/boot/grub/`.

`/etc/fstab`

Contient la table des partitions des disques et les points de montage qui y sont associés.

1. Si c'est le cas, vous n'avez probablement pas besoin de ces listes de toute façon.

`/etc/modules.conf`

Contient les modules à charger et leurs paramètres selon votre matériel. Cela ne sera peut-être pas utile si vous restaurez des données sur une machine **très** différente, mais il peut tout de même contenir quelques indices.

`/etc/X11/XF86Config-4` ou `/etc/X11/XF86Config`

Contient la configuration de *X*, soit le cœur graphique de *GNU/Linux* utilisé par tous les environnements graphiques et les gestionnaires de fenêtres.

`/etc/cups/`

Contient la configuration de *CUPS*. C'est le système d'impression par défaut sous **Mandrake Linux**. Si vous utilisez *lpr* au lieu de *CUPS*, vous devrez faire une copie de sauvegarde du fichier `/etc/printcap/`.

`/etc/bashrc`

Configure le *shell bash* pour tout le système.

`/etc/profile`

Abrite l'environnement système et quelques programmes exécutés au démarrage du système.

`/etc/crontab`

Définit les tâches cron à exécuter périodiquement, par exemple pour la maintenance du système.

`/etc/rc.d/*`

Contient les divers niveaux d'exécution du système. Normalement, vous n'aurez pas besoin de sauvegarder ceux-ci, sauf si vous avez ajouté des niveaux d'exécution personnalisés ou que vous avez changé ceux par défaut.

`/etc/inittab`

Définit le niveau d'exécution par défaut que votre système doit utiliser pour démarrer.

`/etc/ssh`

Contient la configuration de *ssh*. Si vous utilisez les accès distants sécurisés, il est **très** important de conserver ce fichier.

Si vous avez un serveur Web, FTP ou d'autres serveurs, sauvegardez également leurs fichiers de configuration respectifs. Notez que nous ne pouvons pas lister tous ces fichiers puisqu'ils dépendent des serveurs.

Dans le répertoire `/root/` et le dossier personnel de chaque utilisateur `/home/nom_d'utilisateur`, sauvegardez les répertoires suivants :

`~/.gnome/*` et `~/.gnome2/*`

Répertoires de configuration pour l'environnement *GNOME*.

`~/.kde/*`

Répertoire de configuration de l'environnement *KDE*.

`~/.mozilla/*`

Contient les paramètres de la famille de programmes *Mozilla*, incluant les signets du navigateur, les filtres de messagerie, etc. Notez que ce répertoire contient également **tous** vos messages électroniques et de forums. Vous voudrez **sûrement** en faire une copie de sauvegarde, non ?

`~/Mail/*`

Si vous utilisez *KMail*, ce répertoire contient **tous** vos messages.

`~/.ssh/*`

Contient vos paramètres personnels pour l'utilisation de `ssh`. Si vous l'utilisez, la sauvegarde de ce répertoire est obligatoire.

Gardez également un œil sur ces fichiers :

`~/.bash_profile` et `~/.bashrc`

Contient les variables d'environnement, les alias, et d'autres paramètres pour le *shell* `bash`.

Notez bien que nous n'avons pas mentionné tous les fichiers de toutes les configurations possibles, car cela représenterait un livre entier. Par exemple, si vous n'utilisez pas *Mozilla* il est inutile de sauvegarder les fichiers liés à *Mozilla* ; si vous n'utilisez pas `ssh`, vous n'avez pas besoin de sauvegarder les fichiers et répertoires qui y sont associés non plus, et ainsi de suite.

Pour résumer, sauvegardez tous les fichiers de configuration des programmes que vous utilisez et tous les fichiers de configuration que vous avez modifiés. Sauvegardez aussi vos données personnelles et celles des utilisateurs du système. Vous ne le regretterez pas.

22.3.4. Où sauvegarder ?

L'autre grande question à laquelle répondre. Cela dépend de la quantité de données que vous voulez sauvegarder, combien de temps vous pouvez consacrer à la sauvegarde, quelle est la facilité d'accès au support de sauvegarde, ainsi que de nombreux autres facteurs.

En général, vous avez besoin d'un support qui soit au moins aussi large que la quantité d'informations que vous voulez sauvegarder, et suffisamment rapide pour que le processus complet ne prenne pas une éternité.

Nous allons maintenant proposer une brève description des supports de sauvegarde disponibles. Ceux-ci varient en capacité, fiabilité et vitesse. Vous pouvez combiner plusieurs supports différents suivant votre stratégie de sauvegarde, par exemple: bandes et CD-R/DVD+RW, disque dur et bande, disque dur et CD-R/DVD+RW, etc., mais assurez vous que votre logiciel de sauvegarde accepte tous ces supports.



Cette liste ne se veut pas une analyse exhaustive des différents supports de stockage existants. En fait, certaines informations indiquées ci-dessous peuvent évoluer avec le temps. Des renseignements tels que la durée de vie moyenne proviennent des sites Web des fabricants ou d'expériences de la communauté. Aussi, il peut y avoir de nombreux points de vue **personnels** sur plusieurs sujets, comme la rapidité ou la vitesse, par exemple.

22.3.4.1. Supports peu fiables

Disquettes, disquettes LS120 et cartouches ZIP. Leur capacité varie de 1.44 Mo (pour les disquettes), à 750 Mo (pour les ZIPs) en passant par 120 Mo (pour les LS120). Elles sont faciles à emporter (elles tiennent dans une poche de chemise) et offrent un support lent mais relativement peu cher, même si le rapport prix/capacité n'est pas aussi bon que pour les bandes ou supports optiques. Les disquettes standard peuvent se lire sur pratiquement toutes les machines, alors que les LS120 et ZIP ont besoin d'un lecteur spécial. Lecture/Écriture. L'espérance de vie moyenne est estimée à 4 ou 5 ans (pour les disquettes) jusqu'à 10 ou plus pour disques LS120 et ZIP.

Disques durs amovibles ou assimilés. D'autres supports amovibles existent (Castlewood *ORB*, et IOMEGA *JAZ* par exemple) qui proposent un bon rapport qualité-prix et conviennent aux sauvegardes. Certains furent même plébiscités comme remplaçants pour les disques durs. (*JAZ* par exemple). Assurez vous toujours de choisir le support convenant le mieux à votre usage.

22.3.4.2. Supports conseillés

Supports optiques. Par « support optique » nous entendons CD-R, CD-RW, DVD-R, DVD+R, DVD-RW et DVD+RW. Leur capacité varie de 650 Mo (pour les CD²) jusqu'à 4.7 Go (pour les DVD). Support fiable et peu cher. CD et DVD enregistrables ont à l'heure actuelle le même prix au Mo. L'écriture est unique pour les supports R et multiple pour les supports RW. La résistance à la lecture est très bonne. L'espérance de vie est de 15 à 20 ans, peut-être plus pour des supports de qualité convenablement stockés et lus peu souvent.



Gardez aussi à l'esprit que le nombre de fois qu'un support optique peut être écrit, et leur espérance de vie dépendent de nombreux facteurs (comme l'utilisation, les conditions de stockage, la technologie du support lui-même, la vitesse d'écriture, etc.) qui ne peuvent être précisément étalonnés. Par exemple, certains supports ne pourront pas être relus de manière fiable s'ils sont écrits à des vitesses trop élevées (par exemple 10X pour un CD-RW), d'autres supports ne peuvent être réécrits plus de 20 fois, etc. Votre expérience pourra varier.

Bande. Sa capacité varie de 120 Mo à plusieurs giga-octets. Support coûteux et pas très fiable (ce **sont** des bandes magnétiques après tout). Malgré tout, leur capacité est idéale pour sauvegarder des serveurs ou d'autres machines du même genre ; si vous voulez sauvegarder tout votre disque en un seul support, la bande est la seule façon de procéder. Son plus gros inconvénient est que l'accès à la bande est séquentiel, ce qui a un fort impact sur les performances. Mais les lecteurs de bande SCSI sont suffisamment rapides pour les besoins actuels, et elles possèdent de nombreux giga-octets d'espace pour stocker vos fichiers. Lecture/écriture. Durée de vie supposée de 30 ans pour les dernières technologies.

22.3.4.3. Autres supports

Disque Dur. Les prix des disques ont aujourd'hui tellement baissé qu'ils peuvent aussi être sérieusement considérés comme un support de sauvegarde. Ils sont relativement abordables, disposent de beaucoup d'espace (jusqu'à 200 Go lors de l'écriture de ce manuel), sont très fiables et sont les supports les plus rapides présentés jusqu'à maintenant. Si vous avez un système portable, ce n'est peut-être pas une option envisageable³, mais sur votre poste de travail, l'ajout d'un disque dur additionnel pour effectuer des sauvegardes peut être une bonne idée. En fait, vous pouvez même ne pas avoir besoin d'ajouter un nouveau disque et effectuer vos sauvegardes sur le seul disque que vous avez ; mais cela pourrait ne pas être une bonne idée, car cela ne vous protégera pas d'un problème physique du disque dur.

Répertoires distants. On ne peut pas les considérer strictement comme un « support », mais nous en traiterons quelque peu parce que ce peut être un bon choix de sauvegarde si vous avez suffisamment de place et de bande passante. Si votre FAI vous offre un peu d'espace, vous pouvez l'utiliser pour y placer vos fichiers aux côtés de vos pages Web. De nombreuses offres de services de stockage distant sont disponibles sur le Web. Si votre réseau contient deux ou plusieurs machines, vous pouvez faire des sauvegardes sur des machines « distantes » sur le réseau (autres que celle que vous tentez de sauvegarder, bien sûr...). Par contre, réaliser des sauvegardes « distantes » peut poser des problèmes de sécurité. Donc, ne conservez pas vos fichiers top secrets, ni les plus importants sur un répertoire distant. Pensez que, si un problème majeur devait survenir sur le système, vous ne pourriez peut-être même plus vous connecter sur ce site distant pour récupérer les fichiers...

22.3.5. Quand sauvegarder ?

Il y a de nombreuses politiques de planification de sauvegarde. Nous allons vous en présenter quelques-unes. Conservez à l'esprit qu'elles ne sont pas obligatoires et que ce ne sont peut-être pas les meilleures, ni les seules. Ce ne sont que des lignes directrices que vous pouvez suivre pour établir votre propre programme de sauvegarde.

2. Même s'il existe des CD-Rs de « 99 minutes », ils semblent poser de sérieux problèmes de compatibilité et fiabilité d'un lecteur ou graveur à un autre.

3. Cependant, si vous avez un portable assez récent, vous avez peut-être suffisamment d'espace pour insérer un deuxième disque. Aussi, en utilisant le port USB, parallèle ou FireWire, vous pouvez connecter des disques durs externes supplémentaires.

Les stratégies de sauvegarde dépendent du support que vous utilisez, de la fréquence à laquelle vos données changent et de l'importance de ces données pour vous ou votre organisation. Par exemple, une des stratégies veut que vous fassiez une sauvegarde complète chaque fin de semaine, et une sauvegarde incrémentale (seulement les changements) chaque jour ; ensuite il faudrait que vous fassiez une sauvegarde complète chaque mois et que vous la stockiez dans au moins deux endroits différents. Cette stratégie peut être adaptée à une entreprise, mais pas pour un ordinateur personnel. Pour vos sauvegardes personnelles, vous pouvez envisager de faire une sauvegarde hebdomadaire de vos fichiers sur votre disque dur et chaque mois, transférez ces sauvegardes sur un CD-R/DVD+RW ou une bande.

22.3.6. Exemple de sauvegarde avec tar

Nous allons maintenant vous présenter un petit script de sauvegarde qui utilise tar pour réaliser une sauvegarde complète de votre dossier personnel.



Vous devez avoir les droits de lecture sur les fichiers et répertoires que vous allez sauvegarder, sinon la sauvegarde échouera.

```
#!/bin/bash

# Crée une sauvegarde compressée de votre dossier personnel dans un fichier
# nommé sauvegarde.tar.gz ou sauvegarde.tar.bz2, selon l'outil de
# compression utilisé (gzip ou bzip).

SAUVE_REP=$HOME

# Décommentez la ligne suivante si vous voulez des archives GZippées
#tar cvzf sauvegarde.tar.gz $SAUVE_REP

# Nous faisons une archive BZippée ici...
tar cvjf sauvegarde.tar.bz2 $SAUVE_REP
```

Comme vous pouvez le voir, il s'agit d'un script de sauvegarde **très** simple, qui ne fait que sauvegarder votre dossier personnel et stocke le résultat dans ce même dossier. Améliorons-le un peu...

```
#!/bin/bash

# Crée une sauvegarde compressée de tous les répertoires spécifiés et stocke
# le fichier en résultant dans un répertoire de votre choix.

SAUVE_REP="$HOME /etc /etc/rc.d"
NOM_SAUVEGARDE='date +%b%d%Y'
SAUVEGARDE_DEST_REP="/backups"

# Décommentez la ligne suivante pour obtenir une sauvegarde GZippée,
# commentez pour une sauvegarde BZippée

#tar cvzf $SAUVEGARDE_DEST_REP/$NOM_SAUVEGARDE.tar.gz $SAUVE_REP

# Nous créons une archive BZippée...
# Commentez la ligne suivante pour une archive GZippée,
# décommentez pour une archive BZippée

tar cvjf $SAUVEGARDE_DEST_REP/$NOM_SAUVEGARDE.tar.bz2 $SAUVE_REP
```

Comme vous pouvez le voir dans ce dernier exemple, nous avons ajouté quelques répertoires à notre sauvegarde et nous avons utilisé un schéma de nommage pour ajouter la date de la sauvegarde dans le nom du fichier résultat.

Naturellement, vous pouvez par la suite déplacer le fichier .tar.bz2 ou .tar.gz sur n'importe quel support. Vous pouvez même sauvegarder directement sur le support que vous voulez en le montant et en changeant la variable SAUVEGARDE_DEST_REP du script en fonction. N'hésitez pas à améliorer ce script et à le rendre aussi souple que vous le voulez.

Pour restaurer les sauvegardes réalisées de cette manière, voyez *Exemple de restauration avec TAR*, page 227.

22.4. Restauration

La restauration des sauvegardes dépend du programme, du support et de la planification que vous avez utilisés pour les réaliser. Nous n'allons pas traiter de toutes les situations ici, mais seulement mentionner que vous devez vous assurer que vous restaurez les fichiers ou répertoires aux mêmes endroits qu'ils étaient lorsque vous avez réalisé la sauvegarde, afin de récupérer vos données et vos paramètres.

22.4.1. Exemple de restauration avec TAR

Nous allons maintenant voir un petit script qui restaure la sauvegarde que nous avons réalisée avec tar dans le script présenté plus haut dans *Exemple de sauvegarde avec tar*, page 226



Vous devez avoir la permission d'écriture sur les fichiers et répertoires que vous allez restaurer, sinon l'opération de restauration échouera.

```
#!/bin/bash

# Extrait une sauvegarde compressée de tous les répertoires spécifiés
# et restaure les fichiers sauvegardés à leur endroit d'origine

SAUVEGARDE_REP_SOURCE=$HOME
NOM_SAUVEGARDE=$1

# Décommentez la ligne suivante si vous restaurez une sauvegarde GZippée
#tar xvzf $SAUVEGARDE_REP_SOURCE/$NOM_SAUVEGARDE

# Restauration d'une sauvegarde BZippée
tar xvyf $SAUVEGARDE_REP_SOURCE/$NOM_SAUVEGARDE
```

Comme vous pouvez le voir, ce script est très simple. Vous n'avez qu'à lui passer le nom du fichier que nous voulons restaurer en paramètre (juste le nom du fichier, pas le chemin complet), et il restaurera les fichiers sauvegardés à leur position initiale.

22.4.2. Création d'un CD-ROM de sauvetage

Il y a une manière d'être préparé dans le cas d'un « désastre total », et il s'agit de réaliser une sauvegarde **complète** de votre système. Des logiciels comme *mkCDrec* peuvent être très utiles pour mettre cela en place en quelques minutes.

Si vous êtes l'heureux propriétaire d'un Mandrake Linux - Édition PowerPack, vous avez déjà cet outil sur le CD-ROM « contribs ». Sinon, vous pouvez l'obtenir avec sa documentation sur le site Web de mkCDrec (<http://mkcdrec.ota.be>).

mkCDrec vous permet de créer une sauvegarde sur plusieurs CD-ROM, de cloner un disque (copier le contenu d'un disque ou d'une partition vers un autre, pourvu qu'il soit suffisamment grand), et beaucoup d'autres choses.

Pour restaurer un système avec *mkCDrec*, il suffit de démarrer avec le premier CD-ROM (si la sauvegarde contient plusieurs CD-ROM) et de suivre les instructions à l'écran.

22.5. Problèmes au démarrage du système

Il peut arriver que votre système se bloque durant le démarrage. Si tel est le cas, ne paniquez pas, continuez à lire !



Les sections suivantes ne suivent pas un ordre particulier.

22.5.1. Système qui se bloque dès le démarrage

Si votre système se bloque durant la Reconstruction de la base de données RPM ou la Recherche des dépendances entre modules, pressez simplement **Ctrl-C**. De cette façon, le système va passer cette étape et continuer à démarrer. Une fois démarré, exécutez `rpm --rebuilddb` en tant que root si le problème survient dans le premier cas. Si c'est le second cas qui se présente, vous avez probablement effectué une mise à jour du noyau, mais incorrectement. Vérifiez que les fichiers dans `/boot/` et le répertoire `/lib/modules/` correspondent à la version actuelle du noyau (c'est-à-dire, que les numéros de version attachés soient corrects). S'ils ne correspondent pas, voyez le chapitre *Compilation et mise en place de nouveaux noyaux* que vous trouverez dans le *Manuel de référence* pour savoir comment corriger ce problème.

Si le processus de démarrage bloque à l'étape **RAMDISK: Compressed image found at block 0**, vous avez endommagé l'image `initrd`. Essayez de démarrer à l'aide d'une autre entrée de `lilo.conf` ou avec une disquette de secours, puis effacez ou corrigez la section `initrd=` dans `/etc/lilo.conf`.

22.5.2. Échec du contrôle des systèmes de fichiers



Les informations qui suivent ne s'appliquent qu'aux systèmes de fichiers `ext2` et `ext3`. Si vous utilisez un autre système de fichiers, consultez sa documentation pour plus de renseignements.

Si, pour une raison quelconque, vous n'avez pas éteint votre machine correctement, le système va exécuter un contrôle de routine des systèmes de fichiers au prochain démarrage. Parfois, cette commande échoue et vous transfère alors dans une console. Exécutez `e2fsck -py [périphérique]` où `[périphérique]` est le nom de la partition sur laquelle le test automatique a échoué. L'option `-p` demande à `e2fsck` d'effectuer toutes les réparations nécessaires sans rien demander tandis que l'option `-y` suppose que vous répondez oui à toutes les questions. Lorsque la phase de vérification et de réparation est terminée, pressez **CTRL-D** pour quitter la console d'urgence. Le système va redémarrer.

Si vous obtenez cette erreur régulièrement, il se peut qu'il y ait des secteurs défectueux sur votre disque. Exécutez `e2fsck -c [périphérique]` pour vérifier. Cette commande va automatiquement marquer les secteurs défectueux et ainsi empêcher le système de fichiers de stocker des données dans ces blocs. `e2fsck` ne vérifiera le système de fichiers automatiquement que s'il n'a pas été proprement démonté lors du dernier arrêt ; ou bien si le nombre maximal de montages (nombre maximal de montages) a été atteint. Pour forcer une vérification, utilisez l'option `-f`.



La recherche des blocs défectueux sur un disque peut durer un temps considérable. Il peut s'avérer nécessaire de l'effectuer, mais soyez prévenu que vous aurez le temps de prendre plusieurs cafés.

22.5.3. X ne démarre pas

Si vous démarrez **normalement** en mode graphique et avez réussi à casser la configuration de `X` au point que celui-ci ne démarre plus, vous pouvez vous connecter dans une console et utiliser `X Drake` pour reconfigurer `X`. Vous pouvez aussi démarrer le système sur un autre niveau d'exécution (*runlevel*), arranger la configuration de `X` avec `X Drake` puis redémarrer avec `X`.

22.5.3.1. Démarrer sur un autre niveau d'exécution

Le niveau par défaut est défini dans le fichier `/etc/inittab`. Cherchez une ligne telle `id:5:initdefault:`. Si vous voulez démarrer dans le niveau d'exécution 3 (la console), vous devez le spécifier lors du démarrage. Sous `LILO`, pressez la touche **Échap**, puis tapez `linux init 3`. Si vous utilisez `GRUB`, pressez la touche **E** deux fois et ajoutez `init 3`, pressez alors la touche **Entrée** puis sur la touche **B** pour démarrer.

Pour une description plus détaillée des niveaux d'exécution, consultez le *Manuel de référence* de **Mandrake Linux**.

22.5.3.2. Configurer X depuis la console

Pour reconfigurer *X* en utilisant *XFdrake* depuis une console, il suffit de taper *XFdrake*, en tant que *root*.

L'utilisation de *XFdrake* n'est pas différente d'une utilisation dans un environnement graphique, sauf que vous ne verrez peut-être pas de curseur ni de jolies icônes. Pour vous déplacer vers le bas, appuyez sur la flèche de droite ou du bas. Pour vous déplacer vers le haut, appuyez sur les flèches de gauche ou du haut. Vous pouvez aussi utiliser la touche **Tab** pour vous déplacer parmi les options/boutons. Le texte de l'option ou du bouton actuellement sélectionné sera en surbrillance et d'une couleur différente. Appuyez sur **Entrée** pour l'activer.

Reportez-vous à *Contrôler la configuration graphique*, page 160 pour de plus amples instructions.

22.6. Problèmes de chargeur de démarrage

22.6.1. Réinstallation du chargeur de démarrage

Il est possible que, par erreur, vous écrasiez le MBR (*Master Boot Record*) de votre disque, que quelque programme défectueux engendre cette erreur ou encore, que vous démarriez sous *Windows* et que vous attrapiez un virus qui l'écrase. Donc, vous pensez que vous ne pourrez plus démarrer votre système, n'est-ce pas ? **Faux !** Il y a plusieurs façons de récupérer le chargeur de démarrage.

Pour récupérer votre chargeur de démarrage, vous **avez besoin** d'une disquette de démarrage. Sans une disquette de démarrage quelconque, vous pourriez bien être complètement perdu⁴.

Insérez simplement la disquette dans le lecteur et redémarrez votre ordinateur. Ce que vous devrez ensuite faire varie selon que vous utilisiez *LILLO* ou *GRUB*. Quel que soit le chargeur de démarrage, toutes les commandes que vous devrez utiliser devront l'être en tant que *root*.

22.6.1.1. Avec LILLO

Si vous utilisez *LILLO*, il vous suffit d'exécuter ceci à l'invite : `/sbin/lilo`. Ceci va réinstaller *LILLO* dans le secteur d'amorce de votre disque et corriger le problème.

22.6.1.2. Avec GRUB

Si vous utilisez *GRUB*, les choses sont un petit peu différentes par rapport à *LILLO*.



L'exemple suivant suppose que vous essayez d'installer *GRUB* dans le MBR de votre premier disque IDE et que le fichier `stage1` est dans le répertoire `/boot/grub/`.

D'abord, lancez le *shell* de *GRUB* en lançant la commande `grub`. Une fois que c'est fait, exécutez les commandes suivantes : `root (hd0,0)` ; ceci indiquera à *GRUB* que les fichiers nécessaires sont dans la première partition (0) de votre premier disque dur (hd0). Puis, exécutez : `setup (hd0)`, ce qui installera *GRUB* dans le MBR de votre premier disque dur. C'est tout !

Vous pouvez aussi essayer d'utiliser `grub-install /dev/hda` pour installer *GRUB* sur le MBR de votre premier disque dur, mais la méthode décrite plus haut est préférable.

4. À moins que vous n'ayez sauvegardé votre MBR : vous verrez comment plus loin.

22.6.1.3. Quelques considérations concernant les systèmes à double lancement (dual booting)

Mise à jour de Windows 9x, NT, 2000 et XP. Si vous utilisez un système à lancement double, soyez prévoyant et ayez toujours une disquette de démarrage *GNU/Linux* sous la main. *Windows* (toutes les versions) remplace fréquemment *LILO* ou *GRUB* (les chargeurs de démarrage qui lancent *GNU/Linux* et d'autres systèmes d'exploitation) sans avertissement, et si vous ne possédez pas de disquette de démarrage, vous serez incapable de lancer *GNU/Linux* après avoir fait une mise à jour de *Windows*.

22.6.2. Sauvegarde et récupération du MBR

Pour faire une copie du *Master Boot Record* (MBR), insérez une disquette vierge dans votre lecteur et tapez la commande suivante :

```
# dd if=/dev/hda of=/dev/fd0/mbr.bin bs=512 count=1
```

Si vous voulez restaurer une copie du MBR de votre disque dur, insérez une disquette le contenant dans votre lecteur et tapez la commande qui suit :

```
# dd if=/dev/fd0/mbr.bin of=/dev/hda bs=512
```



Les exemples susmentionnés supposent que le MBR de votre premier disque IDE (/dev/hda) soit sauvegardé dans un fichier nommé *mbr.bin*, lequel est sur une disquette dans le premier lecteur de votre ordinateur (/dev/fd0). Ces commandes doivent être lancées par l'utilisateur *root*.

22.7. Problèmes sur les systèmes de fichiers

22.7.1. Réparer un super-bloc endommagé



Les informations qui suivent ne s'appliquent qu'aux systèmes de fichiers *ext2* et *ext3*. Si vous utilisez un autre système de fichiers, consultez sa documentation pour plus de renseignements.

Le super-bloc est le premier bloc de chaque partition *ext2FS/ext3*. Il contient des données importantes à propos du système de fichiers, comme sa taille, l'espace libre, etc. (c'est assez similaire sur les partitions *FAT*). Une partition comprenant un super-bloc endommagé ne peut être montée. Heureusement, *ext2FS/ext3* conserve plusieurs sauvegardes du super-bloc disséminées sur la partition.

Démarrez votre système avec la disquette de démarrage créée plus tôt. La localisation des copies de sauvegarde dépend de la taille du bloc du système de fichiers. Pour les systèmes de fichiers dont la taille des blocs est de 1 Ko, vous la trouverez au début de chaque bloc de 8 Ko (8192 octets). Pour les systèmes de fichiers avec des blocs de taille 2 Ko, c'est au début de chaque bloc de 16 Ko (16384 octets), et ainsi de suite. Vous pouvez utiliser la commande `mke2fs -n [nom_de_votre_périphérique]` pour trouver à quel octet se trouvent les sauvegardes de super-bloc. En supposant que la taille du bloc soit de 1 Ko, la prochaine copie de sauvegarde commencera à l'octet 8193. Pour restaurer le super-bloc à partir de cette copie, exécutez `e2fsck -b 8193 /dev/hda4` ; changez *hda4* pour désigner votre partition endommagée. Si ce bloc est également endommagé, essayez le suivant à l'octet numéro 16385, et ainsi de suite jusqu'à ce que vous trouviez un super-bloc en bon état. Redémarrez votre système pour activer les changements.

22.7.2. Récupérer des fichiers supprimés

Dans cette section, nous présentons diverses méthodes pour récupérer des fichiers et des répertoires effacés. Gardez à l'esprit que les outils de récupération ne sont pas magiques et ils fonctionneront plus ou moins bien selon la durée écoulée depuis que vous avez effacé les fichiers que vous tentez de récupérer.

Vous vous demandez peut-être « bon, j'ai effacé ce fichier accidentellement, comment puis-je le retrouver ? ». Il existe quelques utilitaires prévus pour le système de fichiers ext2 de *GNU/Linux* qui vous permettent de récupérer des fichiers et des répertoires effacés. Cependant, ces outils ne pourront pas récupérer les fichiers que vous avez effacés il y a quelques mois : à cause de l'activité du système, l'espace marqué « libre » sera réécrit. Par conséquent, la **meilleure** méthode de se prémunir des suppressions accidentelles est d'effectuer des sauvegardes.



Gardez à l'esprit qu'il n'existe pas pour l'instant d'outil pour récupérer les fichiers effacés sur un système de fichiers ReiserFS. Gardez un oeil sur la page de ReiserFS (<http://www.namesys.com/>) au cas où un tel outil devenait disponible.

Voyons les outils de récupération des fichiers effacés. L'un d'eux est *Recover*. C'est un outil « interactif ». Si vous êtes l'heureux possesseur d'un Mandrake Linux - Édition PowerPack, vous disposez déjà de cet outil dans le CD-ROM « contribs ». Sinon, vous pouvez le trouver sur le site RPMFind (<http://fr.rpmfind.net>). Allez-y et téléchargez le RPM. Lorsque vous l'avez, installez-le. Puis, exécutez-le avec `recover [options]` et répondez aux questions qui vous seront posées. Celles-ci permettent de définir l'intervalle de temps à l'intérieur duquel il faut chercher les répertoires et les fichiers effacés afin de limiter la durée de la recherche.⁵

Lorsque l'outil a terminé sa recherche, il vous demandera où vous voulez sauvegarder les répertoires et fichiers récupérés. Choisissez un répertoire qui contiendra tous ces fichiers et répertoires récupérés. Notez que vous ne pourrez pas retrouver les noms des fichiers, seulement leur contenu, mais vous pouvez inspecter leur contenu ou tenter de les renommer avec différents noms jusqu'à ce que vous trouviez celui que vous cherchez. C'est mieux que rien !



Des mini-HOWTOs consacrés à ce sujet existent également, dont Ext2fs-Undeletion (<http://www.tldp.org/HOWTO/mini/Ext2fs-Undeletion.html>) et récupération d'une structure complète de répertoires (<http://www.tldp.org/HOWTO/mini/Ext2fs-Undeletion-Dir-Struct/index.html>).

22.8. Lorsque le système se gèle

Lorsqu'il « gèle », votre ordinateur ne répond plus aux commandes et les périphériques d'entrée comme le clavier et la souris semblent bloqués. C'est le pire scénario et cela peut signifier qu'une erreur critique est survenue dans votre configuration logicielle ou matérielle. Nous vous montrerons quoi faire face à cette situation pénible.

Dans le cas d'un gel du système, votre première priorité devrait être d'éteindre votre système correctement. En supposant que vous êtes sous *X*, essayez successivement ces étapes :

1. Essayez de tuer le serveur *X* en pressant **Alt-Ctrl-backspace** simultanément.
2. Essayez de passer à une autre console avec **Alt-Ctrl-Fn** (où *n* équivaut au numéro de la console, soit de 1 à 6). Si vous y parvenez, connectez-vous en tant que *root* et exécutez la commande `kill -15 $(pidof X)`,

⁵ Vous pouvez chercher **tous** les fichiers effacés, mais cela durera plus longtemps...

ou la commande `kill -9 $(pidof X)` si la première n'a aucun effet (vérifiez avec la commande `top` pour vérifier si *X* fonctionne toujours).

3. Si vous êtes dans un réseau local, essayez de vous connecter par `ssh` sur votre machine à partir d'une autre. Il est recommandé de vous connecter en tant qu'utilisateur non privilégié puis d'utiliser la commande `su` pour devenir `root`.
4. Si le système ne répond à aucune de ces tentatives, vous devez utiliser la séquence « SysRq » (*System Request*). Cette séquence implique de presser trois touches à la fois, la touche **Alt** de gauche, la touche **SysRq** (nommée **PrintScreen** ou **Impr écran** sur les vieux claviers) et une lettre.
 - a. **Alt gauche-SysRq-R** place le clavier en mode « cru » (*raw mode*). Maintenant essayez de presser **Alt-Ctrl-Backspace** encore une fois pour tuer *X*. Si ça ne fonctionne pas, continuez.
 - b. **Alt gauche-SysRq-S** tente d'écrire toutes les données non sauvegardées sur le disque (« synchronisation » du disque).
 - c. **Alt gauche-SysRq-E** envoie un signal de terminaison à tous les processus, sauf à `init`.
 - d. **Alt gauche-SysRq-I** envoie un signal de fin à tous les processus (terminaison beaucoup plus « ferme »), sauf à `init`.
 - e. **Alt gauche-SysRq-U** tente de remonter tous les systèmes de fichiers montés en lecture seule. Ceci retire le marquage « dirty flag » et évitera ainsi une vérification du système de fichiers au redémarrage.
 - f. **Alt gauche-SysRq-b** redémarre le système. Vous pouvez aussi presser le bouton « reset » sur votre machine.



Rappelez-vous qu'il s'agit d'une séquence, c'est-à-dire que vous devez presser une combinaison après l'autre dans le bon ordre : **Raw**, **Sync**, **tErm**, **kIll**, **Umount**, **reBoot**⁶. Lisez la documentation au sujet du noyau pour plus de renseignements.

5. Si rien de ce qui précède ne fonctionne, croisez les doigts et pressez le bouton « reset » de votre machine. Avec un peu de chance, *GNU/Linux* se contentera d'une vérification du disque au redémarrage.

Par tous les moyens, essayez de trouver ce qui a provoqué ce blocage car cela peut endommager sévèrement le système de fichiers. Vous pouvez aussi envisager d'utiliser `ext3` ou `ReiserFS`, un système de fichiers journalisé inclus dans **Mandrake Linux**, qui supporte beaucoup mieux ce genre de problèmes. Cependant, remplacer `ext2FS` par `ext3` `ReiserFS` nécessite de reformater vos partitions.

22.9. Arrêter les applications qui fonctionnent mal

Bien, ce n'est pas si difficile après tout. En fait, il y a peu de chances que vous en ayez besoin, mais au cas où... Vous avez plusieurs possibilités pour ce faire. Vous pouvez le faire en cherchant le PID du programme en cause et d'utiliser la commande `kill` pour le terminer, ou vous pouvez utiliser l'outil `xkill` ou tout autre outil graphique, tels que ceux qui montrent l'arborescence des processus.

22.9.1. Depuis la console

La première chose à faire pour terminer un programme récalcitrant est de trouver son PID, ou *Process ID* (son numéro identifiant système). Pour ce faire, tapez la commande qui suit dans une console : `ps aux | grep mozilla`, en supposant que *Mozilla* soit le programme incriminé. Vous allez obtenir quelque chose comme :

```
pierre      3505  7.7 23.1 24816 15076 pts/2    Z    21:29   0:02 /usr/lib/mozilla
```

Ceci nous indique, entre autres, que *Mozilla* a été démarré par l'utilisateur `pierre` et que son PID est 3505.

Maintenant que nous avons le PID du programme défectueux, nous pouvons poursuivre et exécuter la commande `kill` pour le terminer. Donc, nous exécutons ceci : `kill -9 3505`, et voilà ! *Mozilla* sera tué. Notez que cette méthode doit être utilisée **seulement** lorsque le programme ne répond plus à vos sollicitations. **Ne l'utilisez pas** comme méthode habituelle pour quitter une application.

En fait, nous avons envoyé le signal KILL au processus numéro 3505. La commande `kill` accepte d'autres signaux que KILL, pour avoir un contrôle plus fin sur vos processus. Pour plus d'informations, voyez `kill(1)`.

22.9.2. Utiliser d'autres outils de contrôle graphique

Vous pouvez également utiliser l'un des outils de surveillance de processus (tels que *KPM*, *KSySGuard*, ou *GTOP* pour ne citer que ceux-là) qui vous permettent de trouver le nom du processus et, en un ou deux clics, leur envoyer un signal ou simplement les arrêter.

22.10. Considérations diverses

Voici quelques considérations concernant du matériel « nouveau » tel que les systèmes *legacy-free*, les cartes d'accélération graphique nVidia 3D, etc.

Systèmes *legacy-free*. Les fabricants ont récemment introduit ce qu'ils appellent des systèmes « legacy free », surtout sur les ordinateurs portatifs.⁷ Ceci signifie que le *BIOS* a été significativement réduit pour vous permettre de choisir quel médium vous voulez démarrer. Dans certains cas, *GNU/Linux* sera apte à configurer tout comme il faut. Malheureusement, dans certains cas, vous devrez appliquer le correctif (*patch*) ACPI.

Cartes graphiques nVidia 3D. Les ordinateurs possédant des cartes graphiques nVidia nécessitent un correctif noyau pour utiliser l'accélération matérielle OpenGL 3D sur les applications compatibles avec OpenGL. Le noyau devrait être installé par *DrakX*. Cependant, si ce n'est pas le cas, veuillez installer les paquetages *NVIDIA-kernel* et *NVIDIA-GLX*, lancez *Centre de contrôle Mandrake* et reconfigurez-y *X*.



Les RPMs nVidia sont de nature **expérimentale** et, en tant que tels, ils ne sont pas pris en charge par **MandrakeSoft**. Toutefois, ils fonctionnent très bien sur la plupart des systèmes.

Mon ordinateur est « lent ». Si vous remarquez après l'installation que votre ordinateur est notablement plus lent, vous pouvez essayer de contourner ce « problème » en désactivant l'ACPI. Pour ce faire, ajoutez la ligne suivante à votre fichier `/etc/lilo.conf` :

```
append=" acpi=off"
```

S'il y a déjà une ligne `append=`, contentez-vous d'y ajouter `acpi=off` à la fin. Lancez alors `lilo -v` en tant que `root` et redémarrez la machine.

22.11. Outils de Mandrake pour faire face aux problèmes

Chaque outil d'administration (ceux que vous pouvez lancer depuis *Centre de contrôle Mandrake*) peut vous aider à résoudre vos problèmes. Vous pouvez utiliser chacun d'eux pour annuler des changements de configuration, ajouter ou retirer des logiciels, mettre à jour votre système en utilisant les derniers correctifs de **MandrakeSoft**, et ainsi de suite.

Si vous pensez avoir trouvé une bogue dans un des outils **Mandrake**, vous pouvez le signaler en utilisant *drakbug*, l'outil de signalement automatisé. Voir *drakbug : un outil pour signaler les bogues*, page 153 pour plus d'information.

7. Référez-vous à cet excellent site Web, Linux on Laptops (<http://www.linux-laptop.net>), pour plus de renseignements sur votre modèle d'ordinateur portatif.

22.12. Derniers mots

Voilà, vous avez constaté qu'il existe de nombreuses façons de se sortir d'une situation critique, sans pour autant réinstaller tout le système,⁸ ! Bien sûr, vous devez avoir une certaine expertise pour utiliser certaines des techniques décrites dans ce chapitre, mais avec un peu de pratique, vous l'obtiendrez rapidement. Ceci étant dit, nous espérons que vous n'aurez jamais besoin de maîtriser ces techniques... bien qu'il soit toujours bon de les connaître. Nous espérons que les instructions et exemples donnés ici seront utiles en cas de besoin. Bonne chance dans vos résolutions de problèmes !

8. La façon habituelle de corriger les problèmes avec certains autres systèmes...

Index

- état
 - actif, 45
 - inactif, 45
- administrateur, 39
- application
 - DiskDrake, 173
 - MSEC, 189
- applications
 - Aumix, 125
 - Centre de contrôle Mandrake, 151, 183
 - drakperm, 191
 - draksec, 189
 - GnomeMeeting, 146
 - HardDrake, 159
 - Konqueror, 109
 - lpd, 171
 - menudrake, 195
 - MSEC, 191
 - Nautilus, 109
 - userdrake, 203
 - XMMS, 119
- arrière-plan, 44
- assistant
 - Mandrake First Time, 40
- Aumix, 125
- auto-installation
 - manuel, 157
 - rejouer, 157
- barre
 - d'icônes, 45
 - d'état, 45
 - de menu, 45
 - de titre, 45
 - outils, applications, 45
 - tâches, 47
- BIOS, 7
- bootloader
 - GRUB, 25
 - LILO, 25
- bouton de déconnexion
 - GNOME, 67
- Bureau, 44
 - GNOME, 63
 - virtuel
 - changement, 45
- carte RNIS
 - configuration, 26
- carte son
 - configuration, 26
- carte tv
 - configuration, 26
- cdrom.img, 7
- chargeur de démarrage
 - configuration, 26
 - désinstaller, 33
- classe d'installation, 15
- clavier, 16, 26
 - changer, 163
 - sélecteur d'agencement, 67
- commande
 - drakconf, 151
 - mem=xxxM, 12
 - rawrite, 8
- commandes
 - Kppp, 10
 - minicom, 10
- configuration
 - résolution, 161
- configuration graphique
 - complète, 162
 - moniteur, 161
- connexion
 - automatique, 156
 - interface graphique, 156
- Connexion Internet
 - ISDN, 29
 - LAN, 29
 - modem traditionnel, 29
 - winmodem, 29
- Connexion Internet
 - ADSL, 29
 - modem câble, 29
- connexion, assistant de première, 41
- console
 - accès, 202
- contributeurs, 2
- conventions
 - typographiques, 3
- CPU
 - charge moyenne, 67
- date
 - ajuster, 200
- defrag, 5
- DHCP serveur, 187
- DiskDrake
 - hda, 173
 - NFS, 179
 - périphériques amovibles, 177
 - Samba, 177
- disquette
 - auto-install, 33
 - démarrage, 7
 - images de démarrage, 7
- disquette de démarrage
 - installation automatisée, 156
- Docbook, ??
- documentation, 2
- drag'n'drop, 110
- drakconf, 151
- drakperm, 191
- draksec, 189
- DrakX, 11
- déconnexion
 - KDE, 48
- démarrage
 - configuration, 155
 - double, 32
 - périphérique, 30

- démarrage, chargeur
 - menu, 39
- démarrage, disquette
 - création, 155
- dépendances
 - automatiques, 21
- désinstallation, 33
- environnement graphique, 41
- fenêtre
 - agrandir, 46
 - déplacement, 46, 46
 - fermer, 47
 - racine, 44
 - redimensionner, 47
 - réduire, 47
- fontes
 - gestion, 199
- Free Software Foundation, ??
- Fuseau horaire, 26
- fuseau horaire
 - choix, 201
- gestionnaires de fichiers
 - Konqueror, 109
 - Nautilus, 109
- GNOME
 - bouton de déconnexion, 67
 - bureau, 43, 63
 - menu principal, ??
 - tableau de bord, 64
 - verrouillage d'écran, 67
- GNU Free Documentation License, ??
- graphique
 - environnement, 40
- GRUB, 25
- HardDrake, 159
 - autres périphériques, 160
 - périphérique sélectionné, 159
- hd.img, 8
- hdcddrom_usb.img, 8
- heure
 - ajuster, 200
- hôte
 - nom, 183
- icône, 44
- impression
 - configuration, 26
- imprimante
 - ajouter, 165
 - auto-configuration, 164
 - configuration, 164
 - distante, 170
 - enlever, 165
 - locale, 171
 - lpd, 171
 - mode expert, 165
 - modifier, 165
 - multifonctions, 167
 - options, 168
 - par défaut, 165, 169
 - partage, 165
 - rafraîchir, 165
 - réseau, 171
 - SMB, 171
 - test, 169
 - type de connexion, 171
 - URI, 171
- installation
 - automatisée, 33
 - options du noyau, 12
 - refaire, 33
 - sauvegarder la sélection de paquetages, 33
 - vgalo, 12
- installation options
 - text, 12
- interface graphique
 - configuration, 26
- internationalisation, 2
- Internet
 - assistant de configuration, 183
 - connexion, 183, 183
 - déconnexion, 183
 - introduction, 69
 - profils, 183
- IsaPnPTools
 - page Web, 160
- journaux
 - chercher, 201
- KDE, 41
 - bureau, 43
- Konqueror, 109
 - créer un lien, 111
 - fichier, copier, 110
 - fichier, déplacer, 111
 - fichier, supprimer, 111
 - Web, 111
- langue
 - changer, 13
- langues, 13
- LDAP, 23
- licence, 14
- LILLO, 25
- liste des tâches, 47
- login
 - action, 39
- logout, 39, 48
 - GNOME, 49
- lpd, 171
- Mandrake
 - Centre de contrôle, 151
 - listes de diffusion, 1
- Mandrake Secure, 1
- Mandrake First Time, 40
- MandrakeClub, 1, 42
- MandrakeExpert, 1
- MandrakeSoft, ??
- MandrakeSoft S.A., ??
- MandrakeStore, 1
- matériel
 - configuration, 159
 - problème, 160

- support, 9
- menu
 - déroulant, 44
- menu, principal
 - GNOME, ??
- menudrake, 195
 - ajouter, 196
 - expert, 198
- mise à jour
 - Mandrake Linux, 15
- mode de démarrage
 - configurer, 156
- modems
 - linmodems, 10
 - winmodem, 9
- MP3, 119
- MSEC, 189, 191
- multimédia, 119, 127
- Nautilus, 109
 - arborescence, 110
 - créer un lien, 111
 - fichier, copier, 110
 - fichier, déplacer, 111
 - fichier, supprimer, 111
 - historique, 110
 - notes, 110
- netiquette, 54
- network.img, 7
- network_gigabit_usb.img, 8
- NFS
 - partage, 180
- NIS, 23
- non-responsabilité, 9
- options d'installation
 - linux, 12
 - noauto, 12
- paquetage, 2
- paquetages
 - développement, 20
 - environnements graphiques, 20
 - gestion, 213
 - installation, 20
 - serveurs, 20
 - station de travail, 20
 - sélection individuelle, 21
- pare-feu
 - configuration, 26
 - configuration simple, 192
- partition
 - formater, 176
- partitions
 - existantes, 19
 - formatage, 19
 - personnalisé, 18
 - secteurs défectueux, 19
- passerelle
 - configuration, 186
- password
 - root, 23
- pays
 - configuration, 26
- pcmcia.img, 8
- Pierre Pingus, 4
- Plug'n'Play
 - OS, 7
- PnP OS, 7
- points de montage, 17
- presse-papier, 110
- programmation, 2
- programme d'amorce
 - configuration, 156
- programmes
 - accès, 44
- protocole
 - LDAP, 23
 - NIS, 23
 - PDC, 23
- Reine Pingusa, 4
- root, 39
 - password, 23
- réseau
 - configuration, 26
 - configuration mode expert, 183
- résolution
 - changer l'affichage, 160
 - test, 162
- scandisk, 5
- services, 31
 - configuration, 26
 - démarrage, 199
- session, 39, 39
 - type, 40
- souris, 14, 26
 - changer, 164
 - roulette, 15
- système multiutilisateurs, 39
- sécurité
 - bases, 42
 - configuration, 26
 - niveau, 17
 - niveau de, 189
- table des partitions, 173
- tableau de bord
 - GNOME, 64
- Torvalds, Linus, ??
- USB, 9
- userdrake, 203
- utilisateur
 - ajouter, 204
 - Pierre Pingus, 204
- utilisateurs
 - ajout, 23
 - gestion, 203
 - génériques, 4
 - Reine Pingusa, 204
- verrouillage d'écran
 - GNOME, 67
- vidéo, 127
- vidéoconference, 146
- webcam, 146

- Windows
 - partage, 177, 180
- X
 - au démarrage, 163
 - système de fenêtrage, 28
- Xine, 127
- XMMS, 119
 - EQ, 120
 - liste de lecture, 120