

Guida rapida
Mandrake Linux 9.2



<http://www.MandrakeSoft.com>

Guida rapida: Mandrake Linux 9.2

Pubblicato 2003-09-24

Copyright © 2003 MandrakeSoft SA

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, e David Baudens

Note legali

Questo manuale è protetto dai diritti di proprietà intellettuale della **MandrakeSoft**. È consentita la riproduzione, la distribuzione e/o la modifica di questo documento secondo i termini della *GNU Free Documentation License*, versione 1.1 o qualsiasi versione successiva pubblicata dalla Free Software Foundation; la sezione *Informazioni su Mandrake Linux*, pag. 1 è da considerarsi non modificabile, i testi della prima di copertina sono elencati qui sotto, senza alcun testo per la quarta di copertina. Una copia della licenza è disponibile sul sito GNU (<http://www.gnu.org/licenses/fdl.html>).

Testi della prima di copertina:

MandrakeSoft Settembre 2003

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

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

“Mandrake”, “Mandrake Linux” e “MandrakeSoft” sono marchi registrati appartenenti a **MandrakeSoft S.A.**; Linux è un marchio registrato appartenente a Linus Torvalds; *UNIX* è un marchio registrato appartenente a *The Open Group* negli Stati Uniti e nelle altre nazioni. Tutti gli altri marchi registrati e copyright appartengono ai rispettivi proprietari.

Strumenti usati per la stesura di questo manuale

Questo manuale è stato impaginato con XML *DocBook*. Per gestire l'insieme di file di cui è composto è stato utilizzato Borges (<http://linux-mandrake.com/en/doc/project/Borges/>). I sorgenti in XML sono stati elaborati con *xsltproc*, *openjade* e *jadetex*, facendo uso di una versione personalizzata dei fogli di stile di Norman Walsh. Le immagini sono state catturate con *xwd* e *GIMP*, e convertite con *convert*. Tutti questi programmi sono presenti nella vostra distribuzione **Mandrake Linux**, e sono tutti liberamente distribuibili.

Sommario

Prefazione	1
1. Informazioni su Mandrake Linux.....	1
1.1. Contattare la comunità Mandrake.....	1
1.2. Entrare nel club.....	1
1.3. Acquistare prodotti Mandrake.....	1
1.4. Partecipare allo sviluppo di Mandrake Linux.....	2
2. Introduzione alla Guida rapida.....	2
1. Avvertimento riguardo all'installazione	3
2. Prima dell'installazione	5
2.1. Configurazione del BIOS.....	5
2.2. Creazione di un disco di avvio.....	5
2.2.1. Creazione di un disco di avvio su Windows.....	6
2.2.2. Creazione di un disco di avvio su GNU/Linux.....	7
2.3. Hardware supportato.....	7
2.3.1. Cosa non è supportato.....	7
3. Installazione con DrakX	??
3.1. Il programma di installazione di Mandrake Linux.....	9
3.2. Scelta della lingua.....	11
3.3. Termini di licenza della distribuzione.....	12
3.4. Modalità di installazione.....	12
3.5. Configurazione del mouse.....	14
3.6. Configurazione della tastiera.....	15
3.7. Livello di sicurezza.....	15
3.8. Configurazione dei punti di mount.....	16
3.9. Scelta delle partizioni da formattare.....	17
3.10. Scelta dei pacchetti da installare.....	18
3.10.1. Scelta dei gruppi di pacchetti da installare.....	18
3.10.2. Scelta dei singoli pacchetti da installare.....	19
3.11. Installazione da più CD-ROM.....	20
3.12. La password di root.....	21
3.13. Aggiungere un utente.....	22
3.14. Installazione di un bootloader.....	23
3.15. Controllo e modifica di vari parametri.....	24
3.15.1. Riepilogo.....	24
3.15.2. Opzioni del fuso orario.....	25
3.15.3. Configurazione di X, il server grafico.....	26
3.15.4. Configurazione della rete.....	27
3.15.5. Installazione di un bootloader.....	28
3.15.6. Configurazione delle voci del bootloader.....	28
3.15.7. Scelta dei servizi disponibili all'avvio.....	29
3.16. Installazione di aggiornamenti via Internet.....	30
3.17. Abbiamo finito!.....	30
3.18. Come disinstallare Linux.....	31
4. Passare da Windows® o Mac OS X® a Linux	33
4.1. Dov'è finito il...?.....	33
4.1.1. Il menu Start.....	33
4.1.2. I programmi.....	33
4.1.3. Il pannello di controllo e le preferenze di sistema.....	33
4.1.4. Prompt del DOS.....	33
4.1.5. Risorse di rete.....	34
4.1.6. Il disco C:.....	34
4.1.7. Il lettore CD-ROM.....	34
4.1.8. Il lettore di dischetti.....	34
4.1.9. Documenti.....	34
4.2. Un nuovo mondo!.....	35
4.2.1. Un ambiente multiutente.....	35
4.2.2. Multitasking.....	35

4.2.3. Desktop multipli	35
4.2.4. Completa personalizzazione del desktop	35
4.2.5. Migliaia di applicazioni gratuite	36
4.2.6. Niente più blocchi di sistema!	36
5. Linux per principianti	37
5.1. Introduzione	37
5.2. Il menu del bootloader	37
5.3. Prepariamoci per la sessione	37
5.4. Come iniziare una sessione	38
5.4.1. Identificazione	38
5.4.2. L'assistente del primo login	39
5.4.3. Alcune osservazioni a proposito della sicurezza	40
5.5. Uso del vostro ambiente grafico	41
5.5.1. Il desktop di Mandrake Linux	41
5.5.2. Usare i programmi	42
5.5.3. Aprire una finestra sul desktop	42
5.5.4. Gestione di finestre e desktop virtuali	43
5.5.5. Personalizzazione del desktop	45
5.6. Chiusura della sessione	45
6. Internet	??
6.1. Navigare sul Web	47
6.1.1. L'interfaccia di Konqueror come navigatore Web	47
6.1.2. Navigazione sul Web	47
6.1.3. Gestione dei segnalibri	48
6.1.4. Navigazione a schede	49
6.1.5. Konqueror come navigatore Web e i plugin	50
7. Dove trovare ulteriore documentazione	51
7.1. La documentazione inclusa in Mandrake Linux	51
7.1.1. La documentazione MandrakeSoft	51
7.1.2. Le pagine di manuale (pagine "man")	51
7.1.3. Pagine Info	52
7.1.4. Gli HOWTO	52
7.1.5. La directory /usr/share/doc	53
7.2. Internet	53
7.2.1. Siti web dedicati a Linux	53
7.2.2. Mailing list	54
7.2.3. I gruppi di discussione	55
7.3. Linee guida generali per la soluzione di problemi con Mandrake Linux	55
7.3.1. Ricerche su Internet	55
7.3.2. Archivi di mailing list e gruppi di discussione	55
7.3.3. Domande su mailing list e gruppi di discussione	56
7.3.4. Contattare direttamente il responsabile	56
7.3.5. Servizi di Mandrake per l'impresa	56

Lista delle Tabelle

6-1. I pulsanti della barra degli strumenti di Konqueror.....	47
---	----

Lista delle Figure

2-1. Il programma Rawrite	6
3-1. Il primissimo schermo di benvenuto dell'installazione.....	9
3-2. Opzioni disponibili per l'installazione.....	9
3-3. Scelta della lingua predefinita.....	11
5-1. La finestra di login.....	38
5-2. La lista dei tipi di sessione	39
5-3. L'assistente Mandrake della prima connessione	39
5-4. Il desktop KDE	41
5-5. Menu dei programmi in KDE.....	42
5-6. Il file manager di KDE	42
5-7. Pulsanti dei desktop virtuali di KDE	43
5-8. Ingrandimento finestre	43
5-9. Iconificare una finestra.....	44
5-10. La barra dei programmi di KDE	44
5-11. La chiusura di una finestra.....	44
5-12. Conferma di fine sessione sotto KDE.....	45
5-13. Come terminare la sessione usando i menu a comparsa di KDE	45
6-1. Konqueror come navigatore Web	47
6-2. La finestra del gestore di segnalibri di Konqueror	48
6-3. Le schede del navigatore Konqueror	49
6-4. Le impostazioni dei plugin di Konqueror	50

Prefazione

1. Informazioni su Mandrake Linux

Mandrake Linux è una distribuzione *GNU/Linux* sviluppata dalla **MandrakeSoft** S.A. e nata su Internet nel 1998. Il suo obiettivo primario era ed è tuttora la creazione di un sistema *GNU/Linux* facile da installare e da usare. I due principi guida della **MandrakeSoft** sono la filosofia di sviluppo *open source* e il lavoro di gruppo.

1.1. Contattare la comunità Mandrake

Quelli che seguono sono gli indirizzi Internet di alcune risorse relative a **Mandrake Linux**. Se desiderate avere altre informazioni sulla **MandrakeSoft**, visitate il suo sito web (<http://www.mandrakesoft.com/>). Esistono anche diversi altri siti correlati, fra cui uno dedicato interamente alla distribuzione (<http://www.mandrakelinux.com/>).

Vi segnaliamo, in particolare, la nostra piattaforma di aiuto collaborativo: MandrakeExpert (<http://www.mandrakeexpert.com/>) **non** è un altro di quei siti web in cui alcune persone aiutano chi ha problemi informatici in cambio di un compenso, che deve essere pagato indipendentemente dalla qualità del servizio ricevuto. Questo sito, invece, offre una nuova esperienza basata sulla fiducia e sulla soddisfazione di ricompensare le altre persone per i loro contributi.

Vi invitiamo, inoltre, a partecipare alle varie liste di discussione (<http://www.mandrakelinux.com/en/flists.php3>), nelle quali la comunità di **Mandrake Linux** mostra la propria vivacità e disponibilità.

Infine, non dimenticate di visitare MandrakeSecure (<http://www.mandrakesecure.net/>): questo sito raccoglie tutto il materiale relativo alla sicurezza riguardante le distribuzioni **Mandrake Linux**. In particolare, vi troverete avvisi su eventuali bug e problemi di sicurezza, oltre ad articoli riguardanti la sicurezza e la privacy. È una tappa obbligatoria per chiunque amministri un server o sia anche solo interessato alle problematiche della sicurezza.

1.2. Entrare nel club

La **MandrakeSoft** è orgogliosa di offrire ai propri utenti, attraverso il Mandrake Users Club (<http://www.mandrakelinux.com/en/club/>) (il club degli utenti di **Mandrake Linux**), una vasta gamma di servizi:

- scaricare software normalmente disponibile soltanto come parte delle edizioni a pagamento: programmi commerciali, driver, software freeware e versioni dimostrative;
- votare e proporre nuovo software grazie a un sistema di votazione di pacchetti RPM gestito da volontari;
- avere a propria disposizione oltre 50,000 pacchetti RPM per tutte le distribuzioni **Mandrake Linux**;
- ottenere sconti per prodotti e servizi acquistabili su MandrakeStore (<http://www.mandrakestore.com/>);
- accedere a una lista di mirror veloci, riservati ai membri del Club;
- leggere articoli e forum in più lingue.

Gli iscritti al MandrakeClub possono far sentire la propria voce!

Finanziando **MandrakeSoft** e iscrivendovi al MandrakeClub migliorerete in prima persona la distribuzione **Mandrake Linux**, e ci aiuterete a offrire il miglior desktop *GNU/Linux* possibile ai nostri utenti.

1.3. Acquistare prodotti Mandrake

Gli utenti di **Mandrake Linux** che desiderano acquistare i nostri prodotti via Internet possono farlo con estrema facilità su MandrakeStore (<http://www.mandrakestore.com/>), il nostro sito di vendita online. Al suo interno potete trovare, oltre al sistema operativo **Mandrake Linux** e a strumenti per la rete (come il *Multi Network Firewall*), anche offerte speciali per gli abbonamenti, assistenza, software e licenze di terze parti, documentazione, libri su *GNU/Linux* e altri prodotti **MandrakeSoft**.

1.4. Partecipare allo sviluppo di Mandrake Linux

Le particolari abilità delle molte persone di talento che usano **Mandrake Linux**, inoltre, possono risultare molto utili nella preparazione di nuove versioni di **Mandrake Linux**:

- **Assemblaggio.** Un sistema *GNU/Linux* è costituito principalmente da programmi presi da Internet; questi programmi devono essere assemblati in modo che possano funzionare correttamente insieme.
- **Programmazione.** La **MandrakeSoft** supporta in modo diretto moltissimi progetti, cercate quello che più vi interessa e offrite il vostro aiuto agli sviluppatori principali.
- **Localizzazione.** Potete aiutarci nella traduzione delle pagine web, dei programmi e della relativa documentazione.
- **Documentazione.** Infine, ma non meno importante, il libro che state leggendo in questo momento richiede molto impegno per essere costantemente adeguato alla rapida evoluzione del sistema.

Visitate la pagina delle collaborazioni (<http://www.mandrakesoft.com/labs/>) per avere più informazioni su come partecipare all'evoluzione di **Mandrake Linux**.

2. Introduzione alla Guida rapida

Benvenuti, e grazie per aver scelto **Mandrake Linux**! Questa *Guida rapida* è stata pensata per aiutarvi nei passaggi fondamentali dell'installazione di una distribuzione *GNU/Linux*, per darvi alcune indicazioni su cosa è necessario fare prima di procedere con l'effettiva installazione del sistema **Mandrake Linux**, e per farvi muovere i primi passi nell'ambiente *GNU/Linux*.

Il capitolo *Avvertimento riguardo all'installazione*, pag. 3, descrive alcuni accorgimenti tecnici che dovrete seguire; non è obbligatorio, ma vi consigliamo caldamente di farlo. Parleremo di copie di sicurezza dei dati, di scandisk, e così via.

Nel capitolo *Prima dell'installazione*, pag. 5, tratteremo argomenti come la configurazione del BIOS, i dischi di avvio e la compatibilità delle periferiche.

Poi è il turno del capitolo più importante: *Installazione con DrakX*, pag. 9. È stato concepito appositamente per guidarvi nel corso dell'installazione.

Buona lettura!

Capitolo 1. Avvertimento riguardo all'installazione

Questa guida all'installazione descrive soltanto le fasi principali dell'installazione. Se intendete utilizzare anche *Windows* oltre a *GNU/Linux*, in una configurazione dual-boot grazie alla quale sia possibile accedere ad entrambi i sistemi sullo stesso computer, sappiate che è più semplice installare *Windows* **prima** di *GNU/Linux*. Se sul vostro computer è già installato *Windows*, e non avete mai installato *GNU/Linux* in precedenza, *DrakX* — il programma di installazione di **Mandrake Linux** — dovrà ridurre le dimensioni della vostra partizione *Windows*. Questa operazione potrebbe danneggiare i vostri dati, pertanto prima di procedere è **indispensabile** compiere le seguenti operazioni:

- per prima cosa dovete eseguire *scandisk* sulla vostra partizione *Windows*; il programma che la ridurrà di dimensioni durante l'installazione è in grado di individuare alcuni errori banali, ma *scandisk* è senz'altro più adatto allo scopo;



Prima di usare *scandisk* (o *defrag*) accertatevi che siano disabilitati il salvaschermo e qualsiasi programma che possa scrivere sul disco rigido. Per risultati ancora migliori eseguite *scandisk* nella "modalità provvisoria" di *Windows*.

- come ulteriore precauzione per salvaguardare l'integrità dei vostri dati, dovrete anche eseguire *defrag* sulla partizione *Windows*; questo passo non è obbligatorio, ma è altamente raccomandato, e servirà a rendere il processo di ridimensionamento molto più facile e veloce;
- il modo migliore per essere assolutamente al riparo da qualsiasi problema è **fare sempre copie di sicurezza dei vostri dati!** Ricordate di salvare i dati su un **altro** computer, o sul computer di un amico, oppure sul web, etc., ma **non** sullo stesso computer sul quale volete installare *GNU/Linux*.

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



Partizioni NTFS. Gli utenti di *Windows 2000*, *NT* o *XP* devono essere particolarmente cauti: sebbene sia possibile ridimensionare partizioni NTFS usando *GNU/Linux*, vi raccomandiamo di fare una copia di sicurezza dei vostri dati prima di cominciare l'installazione. L'utilizzo del ridimensionamento delle partizioni è **a vostro rischio e pericolo**.

Capitolo 2. Prima dell'installazione

In questo capitolo vi descriveremo alcune operazioni da compiere **prima** di cominciare l'installazione di **Man-drake Linux** sul vostro computer. Leggetelo per intero, perché vi farà risparmiare molto tempo. Fate anche una copia di backup dei vostri dati (su un supporto diverso dal disco su cui effettuerete l'installazione), e ricordatevi di collegare e accendere tutte le periferiche (tastiera, mouse, stampante, scanner, etc.).

2.1. Configurazione del BIOS

La funzione principale del *BIOS* (*Basic Input/Output System*) è individuare il dispositivo sul quale si trova il sistema operativo e provvedere all'avvio di quest'ultimo. Fra i suoi compiti rientra anche la configurazione iniziale dell'hardware e l'accesso a basso livello ai vari dispositivi.

La comparsa delle periferiche *plug'n'play* e la loro grande diffusione hanno avuto come conseguenza il fatto che, ormai, ogni *BIOS* moderno è in grado di inizializzare questo tipo di dispositivi. Per far sì che *Linux* riconosca i dispositivi *plug'n'play* è indispensabile che il *BIOS* sia configurato in modo da inizializzarli.

Di solito lo schermo di configurazione del *BIOS* può essere richiamato tenendo premuto il tasto **Canc** (per alcuni *BIOS* potrebbe essere il tasto **F2**, **F10** o **Esc**) subito dopo l'accensione del computer. Sfortunatamente, esistono molti tipi di *BIOS*, quindi dovrete cercare da soli l'opzione giusta: in genere si chiama **PNP OS installed** (o **Plug'n'Play OS installed**). Impostatela su **No**: in questo modo il *BIOS* provvederà a inizializzare tutti i dispositivi *plug'n'play*, il che potrà aiutare *Linux* a identificare qualche componente hardware del vostro computer che altrimenti non verrebbe riconosciuto.

Tutti i sistemi recenti sono in grado di avviare il computer dal CD-ROM. Cercate l'opzione Sequenza di avvio (o, se il menu del *BIOS* è in inglese, *Boot Sequence*) nella sezione che riguarda le caratteristiche del *BIOS* (in genere denominata *BIOS FEATURES SETUP*) e impostate il CD-ROM come primo dispositivo di avvio. Se non è possibile effettuare il boot dal CD-ROM dovrete utilizzare un floppy.



Se volete usare una stampante connessa direttamente al vostro computer su una porta parallela, accertatevi che la modalità della porta parallela sia impostata su **ECP+EPP** (o per lo meno su una delle due opzioni, **ECP** o **EPP**), e non su **SPP**, a meno che la vostra stampante non sia **veramente** antiquata. Se la porta parallela non viene configurata in questo modo potrete comunque stampare, ma la vostra stampante non verrà individuata automaticamente, pertanto dovrete configurarla a mano. Inoltre assicuratevi che la stampante sia connessa in modo corretto al computer e che sia accesa.

2.2. Creazione di un disco di avvio

Se non è possibile avviare il computer dal CD-ROM, dovrete creare un **disco di avvio**, cioè un floppy in grado di avviare il sistema. Il CD-ROM contiene tutti i file e i programmi necessari per questa operazione.

Le immagini di avvio (i file che contengono quanto serve per caricare in memoria il sistema) si trovano nella directory `images/` sul CD-ROM.

Qui di seguito troverete un elenco delle immagini disponibili e dei relativi metodi di installazione:

`cdrom.img`

Per effettuare l'installazione usando un lettore CD-ROM locale, IDE o SCSI. Da usarsi se non è possibile avviare il computer direttamente da CD-ROM.

`network.img`

Per effettuare l'installazione accedendo a file che si trovano su un server NFS, FTP o HTTP all'interno della vostra LAN o raggiungibile attraverso una connessione di rete PPPoE (una linea DSL). La configurazione di rete della macchina su cui verrà installato il sistema può essere manuale o automatica.

pcmcia.img

Usate questa immagine se il supporto per l'installazione può essere raggiunto solo usando una scheda PCMCIA (scheda di rete, CD-ROM, etc.).



Alcuni degli attuali dispositivi PCMCIA usano i comuni driver di rete. Se il dispositivo PCMCIA non dovesse funzionare, provate con `network.img`.

hd.img

Usate questa immagine se desiderate effettuare l'installazione dal disco rigido. Dovrete copiare il contenuto del CD sul disco rigido (su una partizione FAT, ext2FS, ext3FS o ReiserFS), e avviare il sistema usando il floppy che contiene questa immagine.

hdcdrom_usb.img

Permette di effettuare l'installazione tramite un dispositivo di archiviazione USB, ad esempio un lettore CD-ROM o un disco rigido esterno.

network_gigabit_usb.img

Consente di effettuare l'installazione da un server NFS, FTP, o HTTP usando una scheda di rete Gigabit (GbE) o una scheda USB.

Nella directory `/images/alternatives/*` troverete più o meno le stesse immagini di avvio, ma con un kernel diverso, più vecchio. Si tratta di un kernel 2.2 (a partire dalla versione 8.2 **Mandrake Linux** usa il kernel 2.4), e potrebbe aiutarvi a effettuare il boot su sistemi più vecchi.

2.2.1. Creazione di un disco di avvio su Windows

Per creare un disco di avvio con *Windows* dovreste usare il programma chiamato `rawwrite`, che si trova nella directory `dosutils` del CD-ROM.

Forse avrete notato che esiste una versione *DOS* dello stesso programma, `rawrite`: si tratta, in realtà, della versione originale, di cui `rawwrite` non è altro che l'interfaccia grafica.

Avviate il programma, che apparirà come mostrato in Figura 2-1.



Figura 2-1. Il programma Rawwrite

Selezionate l'immagine di avvio da copiare e il drive floppy in cui inserirete il dischetto. Si tratta quasi sempre di A:, ovvero il primo lettore di floppy.

Quindi, se ancora non lo avete fatto, inserite un disco floppy vuoto nel dispositivo selezionato, e cliccate sul pulsante Write. Una volta terminata la copia, cliccate su Exit: ora avete un disco di avvio per installare la vostra distribuzione **Mandrake Linux**.

2.2.2. Creazione di un disco di avvio su GNU/Linux

Se avete a disposizione una precedente installazione di *GNU/Linux* (un'altra versione, oppure su un altro computer, etc.), allora eseguite le operazioni elencate qui di seguito:

1. montate il CD-ROM. Supponiamo che il punto di mount sia `/mnt/cdrom`;
2. effettuate un login come root (per far questo, aprite una finestra di terminale, digitate il comando `su` e inserite la password di root);
3. inserite un disco floppy vuoto nel lettore e digitate:

```
$ dd if=/mnt/cdrom/images/cdrom.img of=/dev/fd0 bs=512
```



Sostituite `/dev/fd0` con `/dev/fd1` se state utilizzando il secondo lettore di floppy, e, naturalmente, sostituite il nome dell'immagine con quello desiderato. Quando questa operazione sarà terminata, il vostro disco di avvio sarà pronto per l'uso.

2.3. Hardware supportato

Mandrake Linux può gestire un gran numero di dispositivi hardware, e la lista è troppo lunga per essere riportata per intero. Alcuni dei passi che andremo a descrivere, tuttavia, vi aiuteranno a stabilire se il vostro hardware è compatibile o meno, e a configurare alcuni dei dispositivi che causano problemi.

Potete consultare una lista aggiornata dell'hardware supportato sul nostro sito web (<http://www.mandrakelinux.com/en/hardware.php3>).

Riguardo alle periferiche USB: il supporto per le periferiche USB 1.0 e USB 2.0 è ormai molto ampio, e la maggior parte di questi dispositivi è pienamente supportata. In ogni caso vi invitiamo a controllare la lista dell'hardware supportato che si trova sul sito Linux-USB Device (<http://www.qbik.ch/usb/devices/>).



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

2.3.1. Cosa non è supportato

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

- I *winmodem*, noti anche come modem senza controller o modem software. Il supporto per queste periferiche è, al momento, poco soddisfacente. Esistono driver, ma soltanto in formato binario e solo per alcune versioni del kernel.

Se avete un modem su una scheda PCI, diventate l'utente root (se non lo siete già) e date uno sguardo all'output del comando `cat /proc/pci`. In tal modo potrete sapere quali sono la porta I/O e l'IRQ del

dispositivo. Successivamente usate il comando `setserial` come segue, tenendo presente che prendiamo ad esempio il quarto dispositivo seriale (`/dev/ttyS3`), un indirizzo `0xb400` per la porta I/O e un IRQ 10:

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

Quindi provate a interrogare il vostro modem usando `minicom` o `kppp`: se non funziona, è probabile che il vostro sia un winmodem. Se invece il tentativo ha successo, create il file `/etc/rc.d/rc.setserial` e scrivete al suo interno la riga di comando di `setserial` con i parametri appropriati.

Un progetto nato in tempi recenti ha l'obiettivo di rendere tali modem utilizzabili con *GNU/Linux*. Se per caso nel vostro computer è presente hardware di questo tipo, date un'occhiata ai siti web *Linmodems* (<http://linmodems.org/>) e *Winmodems are not modems* (<http://www.idir.net/~gromitkc/winmodem.html>).

Capitolo 3. Installazione con DrakX

3.1. Il programma di installazione di Mandrake Linux

Il programma di installazione di **Mandrake Linux** si chiama *DrakX*. Non importa se siete un nuovo utente o uno smaliziato esperto di *GNU/Linux*: il compito di *DrakX* è quello di rendere semplice e sicura l'installazione, e di facilitare la transizione verso la più aggiornata versione di **Mandrake Linux**.



Per essere sicuri che l'installazione si svolga nelle migliori condizioni possibili, accertatevi di aver connesso e acceso tutti i dispositivi che verranno usati sul vostro computer: stampanti, modem, scanner e joystick sono solo alcuni dei tipi di periferiche che *DrakX* è in grado di riconoscere e configurare automaticamente durante l'installazione.



Figura 3-1. Il primissimo schermo di benvenuto dell'installazione

Quando comincerete l'installazione, per prima cosa incontrerete uno schermo che presenta alcune informazioni utili e delle opzioni di installazione (Figura 3-1). Se non fate nulla l'installazione comincerà in modalità normale, detta "linux". Nei paragrafi che seguono descriveremo alcune opzioni e parametri che potete usare con il programma di installazione, nel caso doveste incontrare problemi.

Premendo il tasto **F1** comparirà una schermata di aiuto (Figura 3-2). Ecco alcune delle utili opzioni a vostra disposizione:

```

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: _

```

Figura 3-2. Opzioni disponibili per l'installazione

- **vga10**: se avete provato a effettuare una installazione standard e non siete riusciti a vedere l'interfaccia grafica mostrata in Figura 3-3, potete provare a installare il sistema in bassa risoluzione. Questo inconveniente può verificarsi con alcuni tipi di scheda grafica, quindi **Mandrake Linux** mette a disposizione diverse opzioni per tentare di aggirare i problemi dovuti a hardware vecchio o non perfettamente supportato. Per iniziare l'installazione in modalità grafica a bassa risoluzione digitate `vga10` dal prompt iniziale.
- **text**: se la vostra scheda video è davvero antiquata, e l'installazione grafica non ne vuol sapere di funzionare, avete comunque la possibilità di installare il sistema in modo testo. Questa è "l'ultima risorsa" per riuscire nell'installazione, in quanto qualsiasi scheda grafica è almeno in grado di mostrare dei caratteri, ma non preoccupatevi: è davvero poco probabile che dobbiate ricorrervi.
- **noauto**: in alcuni (rari) casi, il riconoscimento automatico dell'hardware potrebbe bloccare il vostro computer. In tal caso, aggiungendo il parametro `noauto` potrete fare in modo che *DrakX* eviti di effettuare il riconoscimento delle periferiche. Di conseguenza, in una fase successiva dell'installazione vi verrà chiesto di inserire manualmente i parametri dell'hardware. Il parametro `noauto` può essere usato come opzione supplementare per le modalità precedenti, quindi potreste ad esempio digitare:

```
boot: vga10 noauto
```

per effettuare una installazione con interfaccia grafica in bassa risoluzione senza che *DrakX* tenti di identificare automaticamente l'hardware.

- **opzioni del kernel**: nella maggior parte dei computer non è necessario utilizzare particolari opzioni per il kernel. Tuttavia si sono verificate rare situazioni in cui, a causa di difetti nell'architettura hardware o nel *BIOS*, la scheda madre non indicava correttamente la quantità di memoria installata. Se avete bisogno di specificare manualmente la quantità di RAM presente nel vostro sistema, potete farlo tramite il parametro `mem=xxxM`. Ad esempio, per avviare l'installazione in modalità normale su un computer con 256 MB di memoria, dovrete usare la seguente riga di comando:

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

Dopo aver considerato quello che **potrebbe** andar storto, passiamo alla procedura di installazione vera e propria. Quando verrà eseguito *DrakX* vedrete una gradevole interfaccia grafica (Figura 3-3). A sinistra sono elencati i vari passi dell'installazione. Come potete vedere, l'intera procedura si svolge in due fasi principali ben distinte: l'installazione e la configurazione. Fra tutti i passi compresi nell'elenco, quello in corso di esecuzione viene evidenziato graficamente.

Ogni singolo passo può essere costituito da più schermate: la navigazione fra di esse può essere effettuata per mezzo dei pulsanti Avanti `->` e Indietro `<-`. In alcuni casi potrebbe essere presente un ulteriore pulsante Avanzato, che permette di accedere a opzioni supplementari per gli utenti più esperti.



Clickando sul pulsante Guida potrete leggere alcune spiegazioni relative alla fase corrente.

3.2. Scelta della lingua

Il primo passo è scegliere la lingua che preferite.

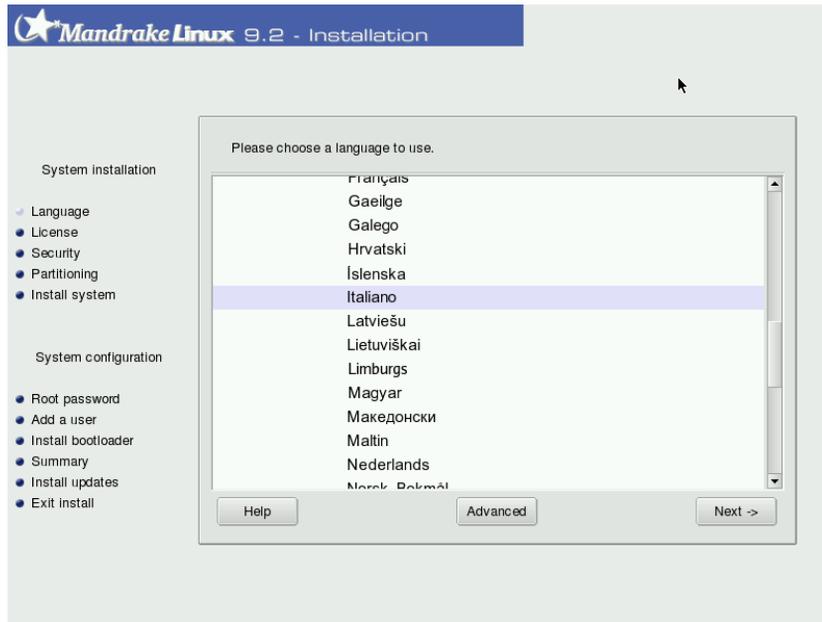


Figura 3-3. Scelta della lingua predefinita

La lingua che sceglierete a questo punto sarà utilizzata per la procedura di installazione, per la configurazione del sistema e per la documentazione. Per prima cosa selezionate l'area geografica in cui vivete, poi la lingua che parlate.

Cliccando sul pulsante **Advanced** potrete scegliere altre lingue da installare sul vostro computer. La selezione di altre lingue comporta l'installazione dei file relativi alla documentazione e alle applicazioni per ciascuna di esse. Ad esempio, se il vostro computer dovrà essere usato anche da persone di madre lingua spagnola, potete scegliere l'italiano come lingua predefinita nella struttura ad albero e, nella sezione **Advanced**, selezionare anche Spagnolo.



Riguardo al supporto UTF-8 (Unicode): Unicode è un nuovo standard per la codifica dei caratteri, progettato per supportare tutte le lingue esistenti. Il suo supporto su *GNU/Linux* è ancora in fase di sviluppo, e per questo motivo la sua attivazione su **Mandrake Linux** dipenderà dalle scelte effettuate dall'utente:

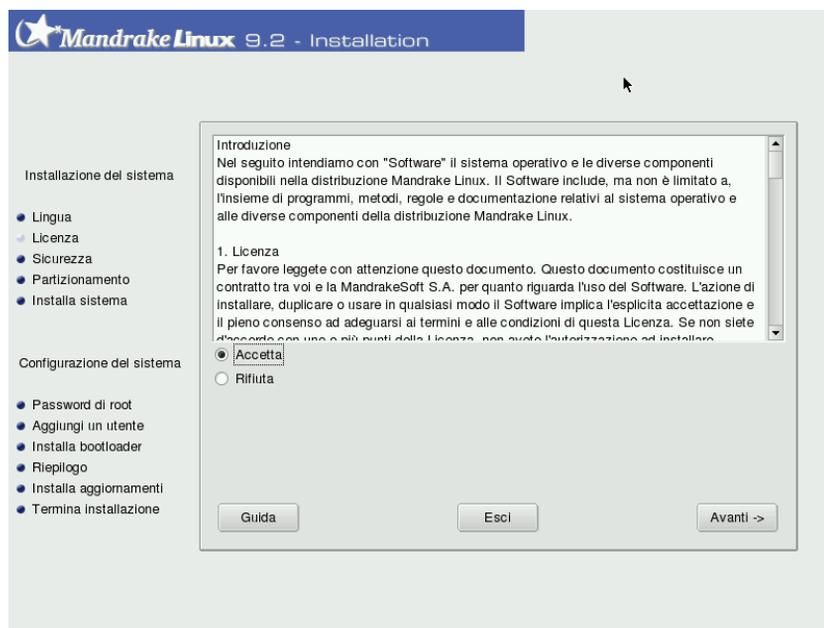
1. se scegliete lingue fortemente legate alle vecchie codifiche (lingue del gruppo latin1, russo, giapponese, cinese, coreano, thailandese, greco, turco e la maggior parte delle lingue iso-8859-2), come impostazione predefinita sarà usata la vecchia codifica;
2. per le altre lingue sarà usato Unicode come impostazione predefinita;
3. se vengono installate due o più lingue, e le lingue scelte non utilizzano la stessa codifica, allora per l'intero sistema sarà usato Unicode;
4. infine, l'uso di Unicode per l'intero sistema può anche essere imposto dall'utente tramite l'opzione **Usa Unicode** come predefinito, indipendentemente dalle lingue selezionate.

Va sottolineato che non siete limitati alla scelta di una sola lingua supplementare: potete sceglierne quante volete, o persino installarle tutte grazie all'opzione Tutte le lingue. La scelta del supporto per una particolare lingua implica l'installazione di traduzioni, caratteri, strumenti di controllo ortografico e tutto ciò che riguarda quella lingua.



Per passare da una lingua all'altra fra quelle installate potete utilizzare il comando `/usr/sbin/locale-drake`: usandolo come root cambierete la lingua utilizzata in tutto il sistema, mentre come utente normale cambierete solamente la lingua usata da quell'utente.

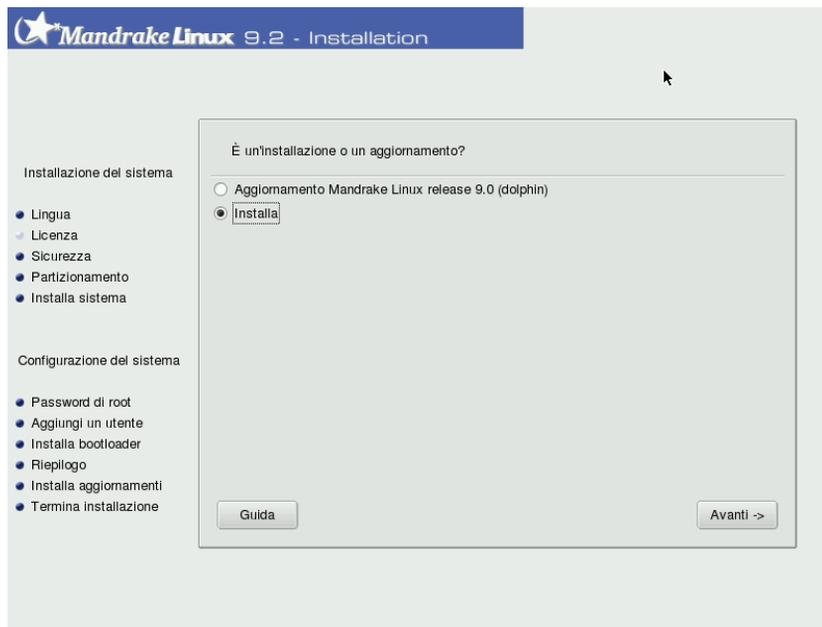
3.3. Termini di licenza della distribuzione



Prima di proseguire dovrete leggere con attenzione le condizioni d'uso che riguardano l'intera distribuzione **Mandrake Linux**. Se siete d'accordo con tutti i termini della licenza selezionate *Accetta* e poi cliccate su *Avanti ->*. In caso contrario, premete il pulsante *Esci* e il computer verrà riavviato.

3.4. Modalità di installazione

Questo passo viene eseguito soltanto se sulla vostra macchina viene trovata una partizione *GNU/Linux* preesistente.



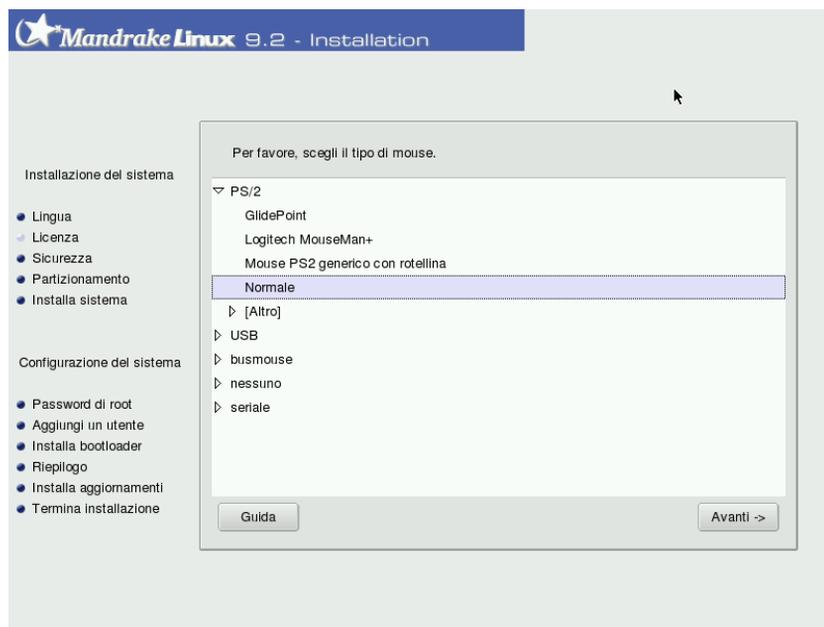
A questo punto *DrakX* ha bisogno di sapere se intendete effettuare una nuova installazione o un aggiornamento di un sistema **Mandrake Linux** esistente:

- **Installa:** nella maggior parte dei casi cancella completamente il vecchio sistema. Dovrete usare questa opzione se volete modificare le partizioni dei vostri dischi o cambiarne i filesystem. Comunque, in base allo schema di partizionamento usato, potreste anche fare in modo da evitare di sovrascrivere parte dei vostri dati.
- **Aggiornamento:** questo tipo di installazione vi permette di effettuare un semplice aggiornamento dei pacchetti già installati sul vostro sistema **Mandrake Linux**. Tutte le partizioni attuali del disco rigido sono conservate, come pure le configurazioni e i dati individuali degli utenti. La maggior parte degli altri passi relativi alla configurazione restano disponibili, come per una installazione normale.



L'opzione "Aggiornamento" non dovrebbe comportare difficoltà per sistemi **Mandrake Linux** a partire dalla versione 8.1, mentre non è consigliabile utilizzarla per aggiornare versioni di **Mandrake Linux** precedenti la 8.1.

3.5. Configurazione del mouse



In genere *DrakX* individua automaticamente il numero di pulsanti presenti sul vostro mouse; in caso contrario, supporrà che si tratti di un mouse a due tasti, e lo imposterà in modo da simulare il terzo tasto. Con un mouse a due tasti è infatti possibile simulare la pressione del terzo tasto premendo contemporaneamente il tasto sinistro e il tasto destro. *DrakX*, inoltre, distingue automaticamente tra mouse con interfaccia PS/2, seriale o USB.

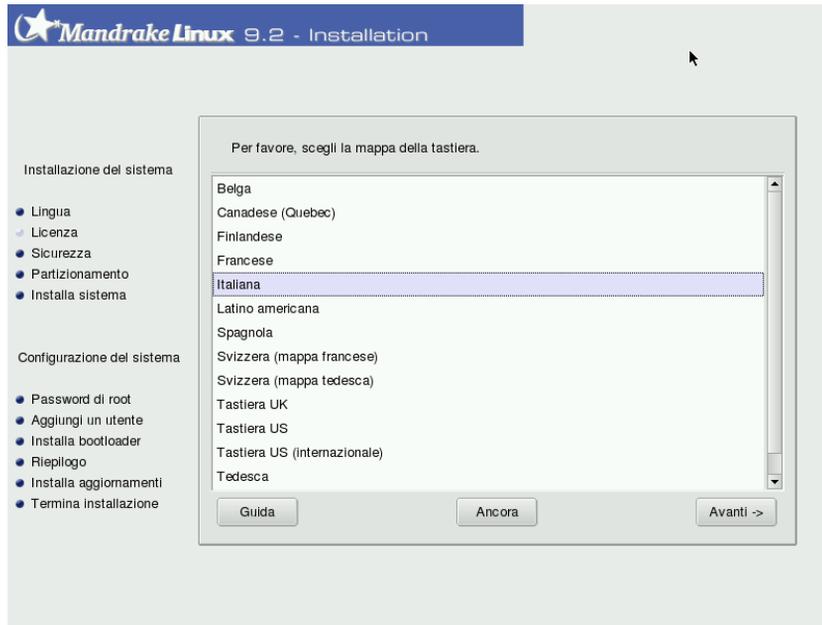
Se per qualche ragione volete specificare un diverso tipo di mouse, scegliete il modello desiderato dall'elenco che vi viene proposto.

Se scegliete un mouse diverso dal tipo suggerito vi verrà mostrata una finestra dove potrete provarlo. Provate sia i pulsanti, sia l'eventuale rotellina, per controllare che la configurazione sia corretta e che il mouse funzioni a dovere. Se il mouse non dovesse funzionare correttamente, premete la barra spaziatrice o il tasto **Invio** per uscire dal test e tornare all'elenco dei mouse.



Talvolta i mouse con rotellina centrale potrebbero non essere individuati automaticamente; in tal caso, dovrete selezionare personalmente dall'elenco il modello giusto. Assicuratevi di sceglierne uno corrispondente alla porta alla quale è collegato il vostro mouse. Dopo aver fatto la selezione premete il pulsante *Avanti ->*, e comparirà l'immagine di un mouse. Muovete la rotellina per controllare che funzioni a dovere; una volta che l'indicazione sullo schermo apparirà sincronizzata con il movimento effettivo della rotellina, provate i pulsanti e controllate che il puntatore si muova correttamente sullo schermo quando muovete il mouse.

3.6. Configurazione della tastiera



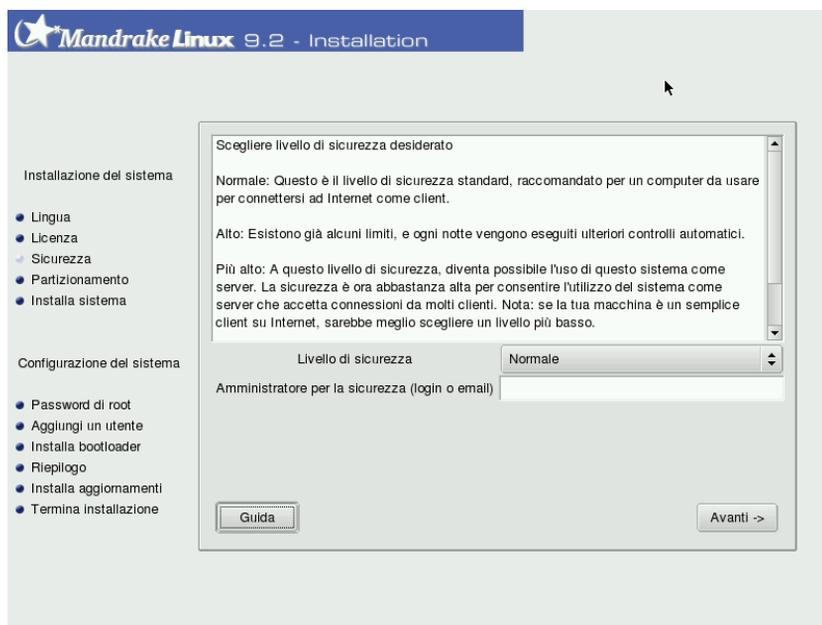
DrakX selezionerà automaticamente una particolare configurazione della tastiera in base alla lingua che avete scelto al punto *Scelta della lingua*, pag. 10. Controllate che la selezione sia quella giusta per voi, e in caso contrario modificatela.

Inoltre, potreste anche avere una tastiera che non corrisponde esattamente alla vostra lingua: se siete un francese che parla italiano, ad esempio, potreste avere una tastiera francese. Oppure, se siete italiani ma vivete nel Québec, potreste trovarvi nella stessa situazione, con una tastiera non corrispondente alla vostra lingua nativa. In qualsiasi caso, questo passo dell'installazione vi permette di selezionare una tastiera appropriata dalla lista.

Cliccate sul pulsante *Ancora* per vedere l'elenco completo delle tastiere supportate.

Se scegliete una mappa di tastiera basata su di un alfabeto non latino, nella finestra di dialogo successiva vi verrà chiesto di scegliere una scorciatoia da tastiera che vi permetterà in seguito di passare dalla mappa latina a quella non latina e viceversa.

3.7. Livello di sicurezza

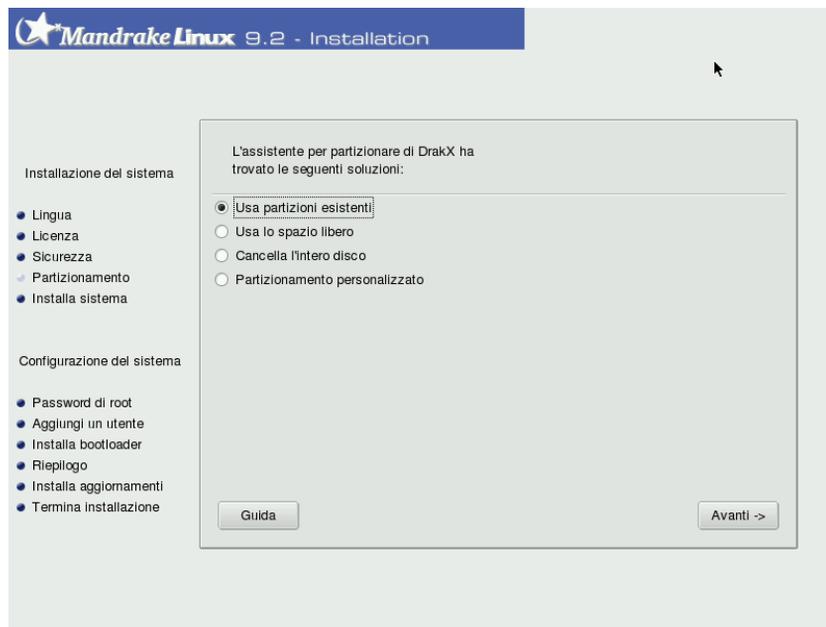


È ora il momento di scegliere il livello di sicurezza da impostare sul sistema. Come regola generale, quanto più la macchina sarà esposta a Internet e quanto più sono importanti i dati che dovrà contenere, tanto più alto dovrebbe essere il livello di sicurezza. Tenete presente, tuttavia, che a un livello di sicurezza più alto corrisponde in genere una minore facilità d'uso.

Se non sapete quale scelta fare, utilizzate l'impostazione predefinita. Potrete comunque cambiare in seguito il livello di sicurezza tramite *draksec*, dal *Centro di controllo Mandrake*.

Nel campo Amministratore per la sicurezza potete inserire il nome dell'utente che sarà responsabile per la sicurezza del computer, in modo che il sistema possa inviare a lui tutti i messaggi inerenti all'argomento.

3.8. Configurazione dei punti di mount



A questo punto dovete scegliere in quali punti del vostro disco rigido installare il sistema operativo **Mandrake Linux**. Se il disco è vuoto, o se tutto lo spazio disponibile è occupato da un altro sistema operativo già installato, allora dovrete creare o modificare le partizioni. In breve, partizionare un disco rigido consiste nel suddividerlo logicamente in più zone in maniera da creare lo spazio necessario all'installazione di **Mandrake Linux**.

Dato che gli effetti del partizionamento sono di solito irreversibili, e possono causare la perdita di dati se sul disco rigido è già installato un altro sistema operativo, questa operazione può intimidire e rivelarsi stressante per un utente inesperto. Per fortuna *DrakX* mette a vostra disposizione un assistente che semplifica questa procedura. Prima di cominciare leggete attentamente questa sezione e, soprattutto, fate le cose con calma.

In base alla configurazione del vostro disco rigido, saranno disponibili diverse opzioni:

- Usa lo spazio libero: questa opzione causerà un partizionamento automatico dello spazio libero all'interno del vostro disco rigido (o dei dischi, se ne avete più di uno). Non vi verrà posta nessun'altra domanda.
- Usa partizioni esistenti: l'assistente ha trovato una o più partizioni Linux già presenti sul vostro disco rigido; scegliete questa opzione se desiderate usarle. Vi verrà quindi chiesto di scegliere il punto di mount associato a ciascuna partizione; come opzione predefinita verranno mantenuti i punti di mount precedenti e, in genere, è buona norma non modificarli.
- Usa lo spazio libero della partizione Windows: se *Microsoft Windows* è installato sul vostro disco rigido e occupa tutto lo spazio disponibile, dovrete creare spazio libero per Linux. Per farlo potete ridimensionare la partizione FAT o NTFS su cui è installato *Microsoft Windows*, oppure cancellare completamente la partizione e tutti i dati in essa contenuti (ricorrendo all'opzione "Cancella l'intero disco"). Il ridimensionamento può essere effettuato evitando la perdita di dati, **a patto che prima di procedere la partizione sia stata deframmentata. Vi consigliamo caldamente di fare comunque una copia di sicurezza dei vostri dati.** Questa è la soluzione consigliata se desiderate usare sia **Mandrake Linux** che *Microsoft Windows* sullo stesso computer.

Prima di scegliere questa opzione, tenete presente che le dimensioni della partizione su cui risiede *Microsoft Windows* saranno ridotte rispetto a quelle iniziali. Ciò significa che avrete meno spazio libero su *Windows* per archiviare i vostri dati o installare nuovo software.

- **Cancella l'intero disco:** se desiderate cancellare tutti i dati e tutte le partizioni presenti sul vostro disco rigido e rimpiazzarli con il vostro nuovo sistema **Mandrake Linux**, potete selezionare questa opzione. Fate molta attenzione, perché dopo aver dato conferma non potrete più tornare indietro.



Se scegliete questa opzione **tutti** i dati sul vostro disco saranno cancellati.

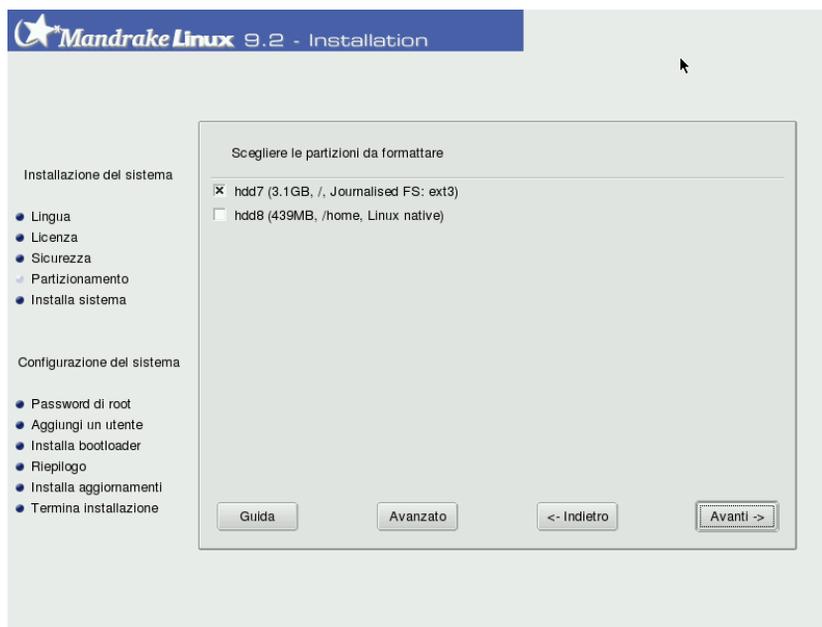
- **Cancella Windows:** l'effetto di questa opzione sarà di cancellare tutto quello che si trova sul disco e di ricominciare da capo, ricreando le partizioni a partire da zero. **Tutti** i dati presenti sul disco andranno persi.



Se scegliete questa opzione **tutti** i dati sul vostro disco saranno cancellati.

- **Partizionamento personalizzato:** se volete partizionare manualmente il vostro disco rigido potete scegliere questa opzione. Fate attenzione: è una opzione potente, ma molto pericolosa, e potreste facilmente causare la perdita di tutti i vostri dati. Pertanto la suggeriamo soltanto nel caso che abbiate già fatto qualcosa di simile in precedenza e abbiate una certa esperienza. Per ulteriori informazioni riguardo il funzionamento del programma *DiskDrake*, consultate la sezione *Gestione delle partizioni* della *Guida introduttiva*.

3.9. Scelta delle partizioni da formattare



Qualsiasi partizione che sia stata appena creata deve essere formattata prima di poter essere usata; “formattare” significa creare un filesystem.

Potreste anche voler formattare alcune partizioni preesistenti, per cancellare i dati che contengono. Se desiderate farlo, selezionatele all’interno dell’elenco.

Tenete presente che non è necessario formattare tutte le partizioni preesistenti. La formattazione è necessaria per le partizioni che contengono il sistema operativo (come `/`, `/usr` o `/var`), ma potete evitare di formattare quelle che contengono dati che desiderate conservare (tipicamente `/home`).

Fate molta attenzione nella scelta delle partizioni: dopo la formattazione tutti i dati in esse contenuti saranno cancellati e non potrete più recuperarli.

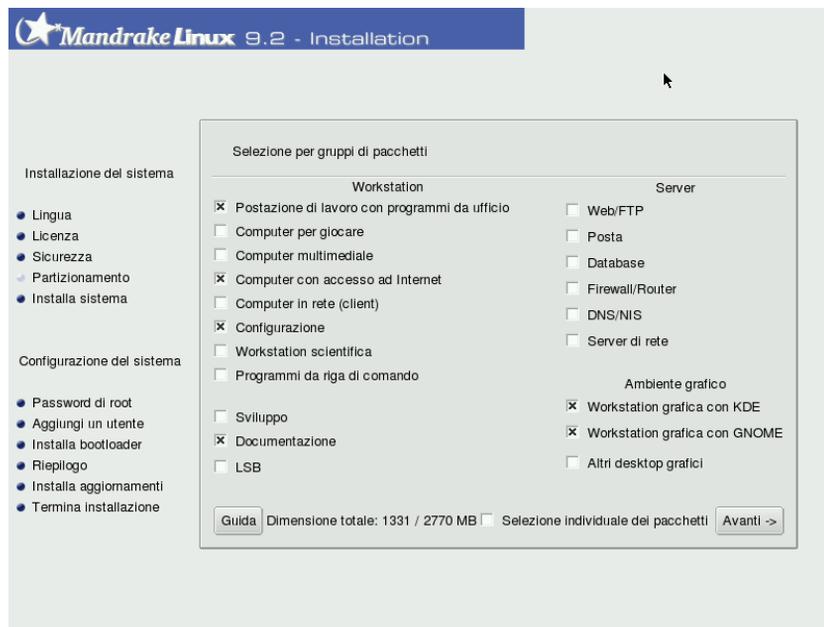
Cliccate su Avanti -> quando siete pronti ad avviare la formattazione.

Cliccate su <- Indietro se volete cambiare la scelta delle partizioni su cui installare **Mandrake Linux**.

Cliccate su Avanzato se desiderate selezionare alcune delle partizioni affinché venga controllata la presenza di eventuali blocchi danneggiati su di esse.

3.10. Scelta dei pacchetti da installare

3.10.1. Scelta dei gruppi di pacchetti da installare



Adesso è il momento di indicare i programmi che volete siano installati sul vostro sistema. Ci sono migliaia di pacchetti disponibili per **Mandrake Linux**, e sono stati suddivisi in gruppi in base al loro campo di utilizzo, in modo da facilitarne la gestione.

I gruppi sono a loro volta suddivisi in quattro categorie. Potete selezionare i pacchetti di tutte le categorie indifferentemente, quindi una installazione di tipo "Workstation" può contenere anche programmi della categoria "Sviluppo".

1. Workstation: scegliete uno o più gruppi da questa categoria se la vostra macchina dovrà essere utilizzata come postazione di lavoro tradizionale.
2. Sviluppo: se pensate di usare il computer per la programmazione e lo sviluppo di software, selezionate i gruppi a voi necessari da questa categoria.
3. Server: qui potrete scegliere i servizi più comuni da installare se il computer dovrà essere usato come server.
4. Ambiente grafico: qui potrete scegliere il vostro ambiente grafico preferito. Dovete selezionarne almeno uno, se volete avere un sistema con interfaccia grafica.



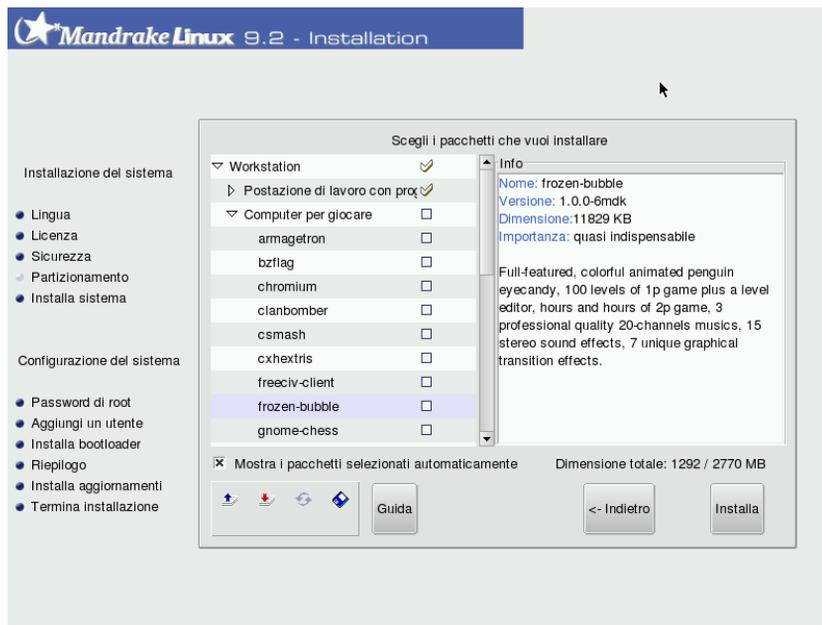
Spostando il puntatore del mouse sul nome di un gruppo verrà mostrato un breve testo di informazioni a riguardo. Se state effettuando un'installazione normale (non un aggiornamento) e deselectionate tutti i gruppi, comparirà una finestra di dialogo che vi proporrà alcune possibilità per eseguire una installazione minima:

- Con X: installa i pacchetti strettamente necessari per avere un ambiente grafico funzionante;
- Con la documentazione essenziale: installa il sistema base più i programmi fondamentali e la relativa documentazione; questo tipo di installazione può essere adatta per la configurazione di un server;
- Installazione veramente minimale: provvederà all'installazione dello stretto necessario per avere un sistema Linux funzionante, avente come unica interfaccia la riga di comando. Questo tipo di installazione occupa in totale circa 65 megabyte.

Se lo desiderate, potete abilitare l'opzione Selezione individuale dei pacchetti, che può essere utile se conoscete bene i pacchetti presenti nella distribuzione o se desiderate avere il controllo totale di ciò che verrà installato.

Se state eseguendo un'installazione in modalità Aggiornamento, potete deselectionare tutti i gruppi per evitare di installare nuovi pacchetti; questo metodo può tornare utile per effettuare soltanto il ripristino o l'aggiornamento di un sistema esistente.

3.10.2. Scelta dei singoli pacchetti da installare



Ora, se avete scelto di indicare i pacchetti su base individuale, potrete vedere una struttura ad albero contenente tutti i pacchetti organizzati in gruppi e sottogruppi. Scorrendo questa lista gerarchica potete selezionare interi gruppi, sottogruppi o singoli pacchetti.

Quando selezionate un pacchetto all'interno dell'albero ne compare una descrizione sulla destra, per aiutarvi a capire a cosa serve quel particolare pacchetto.



Se avete selezionato un pacchetto che offre un servizio come server (intenzionalmente, oppure perché faceva parte di un gruppo), vi verrà chiesta conferma per la sua effettiva installazione. Come opzione predefinita, in **Mandrake Linux** tutti i servizi installati vengono attivati automaticamente all'avvio. Sebbene si tratti di servizi sicuri ed esenti da problemi noti al momento della pubblicazione, non è escluso che possano essere scoperte falle di sicurezza al loro interno solo in seguito a tale data. Quindi, se non avete idea di cosa faccia un particolare servizio o del perché debba essere installato, cliccate su No. Scegliendo Sì, invece, i servizi elencati saranno installati e attivati in automatico all'avvio del sistema.

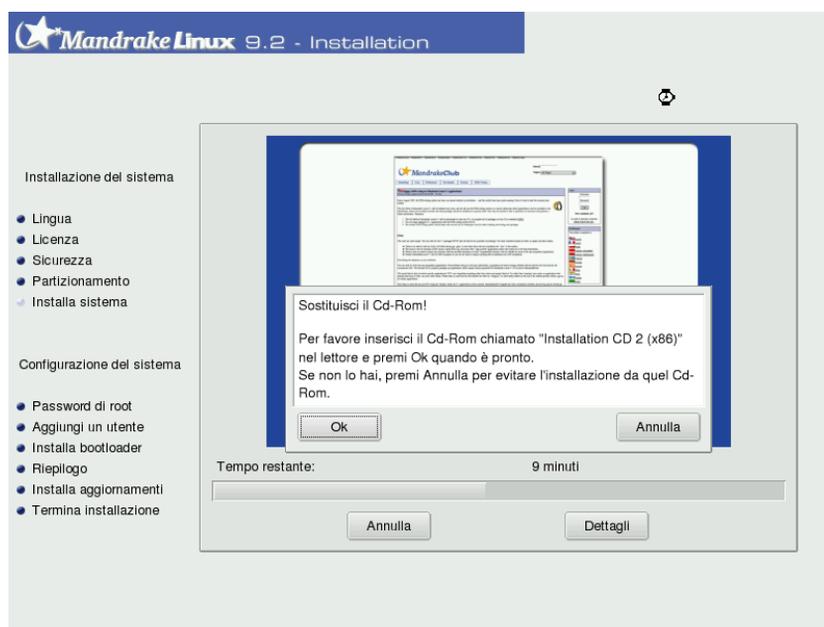


L'opzione Mostra i pacchetti selezionati automaticamente vi permette di disabilitare la finestra di avvertimento che compare tutte le volte che il programma di installazione seleziona automaticamente qualche pacchetto per risolvere un problema di dipendenze. Alcuni pacchetti, infatti, hanno delle relazioni di dipendenza con altri pacchetti ("dipendenze"), e non possono essere installati se non vengono installati prima questi ultimi. Il programma può determinare in modo automatico quali altri pacchetti sono indispensabili a un dato pacchetto perché quest'ultimo possa essere installato con successo.



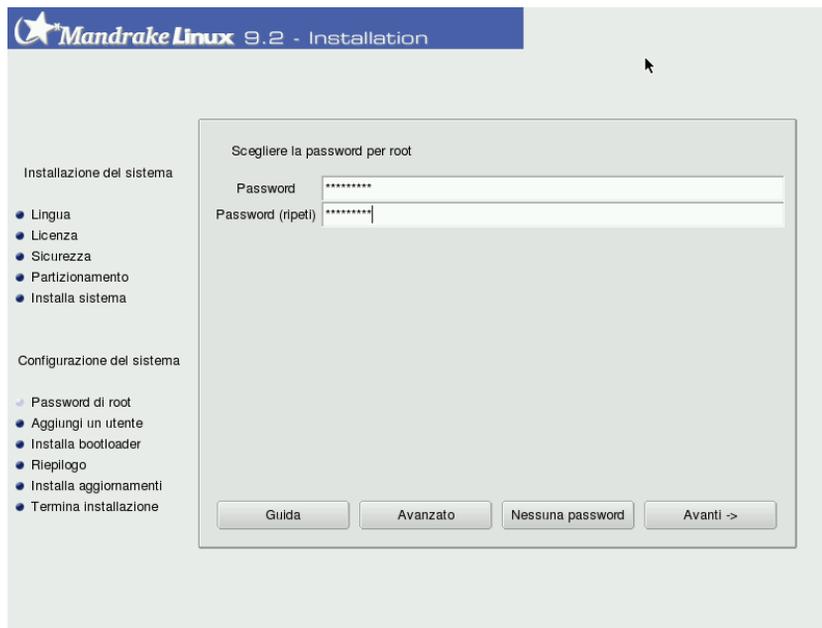
La piccola icona a forma di dischetto in fondo alla lista vi permette di caricare un elenco di pacchetti scelti durante una precedente installazione. Può risultare utile, ad esempio, se avete la necessità di configurare allo stesso modo diverse macchine. Cliccando su questa icona vi verrà chiesto di inserire un dischetto che dovrete aver creato alla fine di un'altra installazione. Leggete le informazioni all'ultimo passo della procedura di installazione per sapere come creare questo dischetto.

3.11. Installazione da più CD-ROM



La distribuzione **Mandrake Linux** è suddivisa su più CD-ROM. Se uno dei pacchetti selezionati si trova su un CD-ROM diverso da quello attualmente inserito nel lettore, *DrakX* provvederà, quando necessario, a espellerlo e a chiedervi di inserire quello corretto.

3.12. La password di root



Questo è il punto più critico per la sicurezza del vostro sistema *GNU/Linux*: state per decidere la password di root. root è l'amministratore del sistema, ed è l'unico utente autorizzato a compiere aggiornamenti, aggiungere altri utenti, cambiare la configurazione globale del sistema, e così via. In breve, può fare tutto ciò che vuole! Questo è il motivo per cui dovete scegliere una password che sia difficile da indovinare, e se ne avete scelta una troppo facile *DrakX* vi avvertirà. Potete anche scegliere di non digitare alcuna password, ma noi vi consigliamo caldamente di farlo, poiché *GNU/Linux* è vulnerabile a errori da parte dell'utente esattamente come qualsiasi altro sistema operativo. Quindi è molto importante che sia difficile assumere il ruolo di root, potendo quest'ultimo scavalcare ogni limitazione e, magari involontariamente, cancellare tutti i dati presenti sulle partizioni accedendovi in maniera impropria.

La password ideale è costituita da un insieme di almeno 8 caratteri alfanumerici. Non appuntate mai da nessuna parte la password di root, renderebbe troppo facile l'accesso al sistema da parte di estranei.

Tuttavia, non scegliete una password troppo lunga o complicata, perché dovete essere in grado di ricordarla senza troppo sforzo.

La password non verrà mostrata mentre la digitate; quindi, per ridurre il rischio di un errore di battitura, è necessario che venga inserita due volte. Se per caso però commettete lo stesso errore entrambe le volte, questa password "sbagliata" sarà quella che verrà richiesta la prima volta che vi conatterete al sistema.

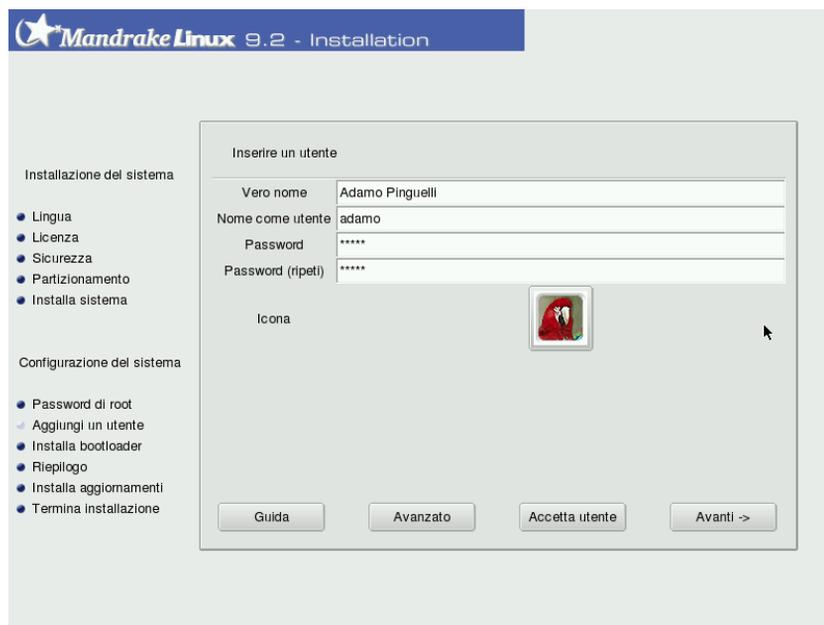
Se volete che l'accesso al vostro computer sia controllato da un server di autenticazione, cliccate sul pulsante Avanzato.

Se la vostra rete utilizza per l'autenticazione i servizi LDAP, NIS, o il PDC di un dominio Windows, selezionate il pulsante appropriato. Se non siete sicuri sulla scelta da fare, chiedete al vostro amministratore di rete.



Se per qualche motivo per voi fosse un problema dovervi ricordare una password, se il vostro computer non sarà mai collegato a Internet, e se avete piena fiducia nelle persone che lo useranno, allora potete ricorrere all'opzione Nessuna password.

3.13. Aggiungere un utente



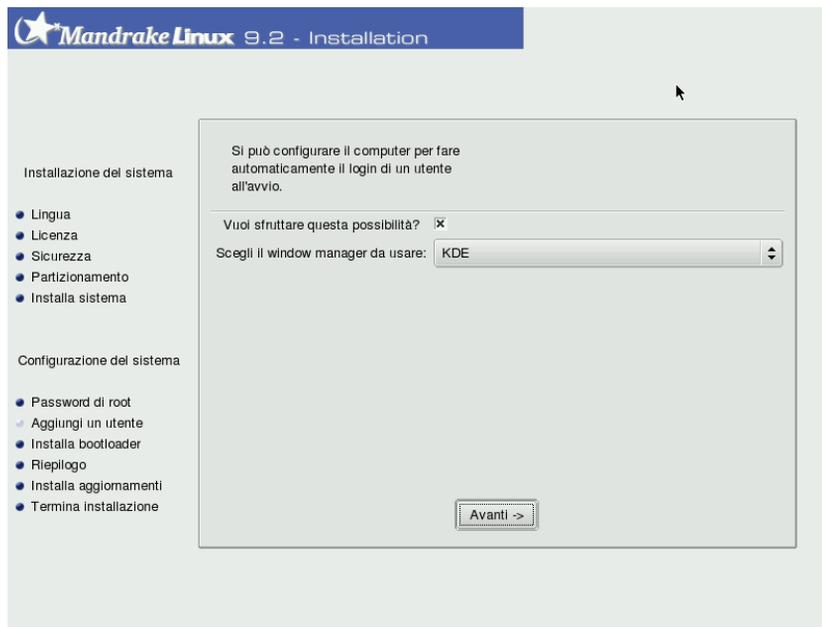
GNU/Linux è un sistema operativo multiutente, ciò significa che ciascun utente può disporre di una configurazione personalizzata, di uno spazio per i propri file, e così via; consultate la *Guida introduttiva* per saperne di più. Ma, a differenza di *root*, che è l'amministratore del sistema, gli utenti che aggiungerete adesso non avranno il diritto di cambiare nulla, se non i propri file e la propria configurazione, prevenendo così eventuali modifiche accidentali o intenzionali che potrebbero aver effetto sull'intero sistema. Dovrete creare almeno un utente normale per voi stessi, da utilizzare per l'uso quotidiano: per quanto comodo possa essere entrare nel sistema come *root* e poter fare qualsiasi cosa, potrebbe essere anche molto pericoloso! Anche un banale errore potrebbe significare un sistema non più in grado di funzionare correttamente. Se invece commettete un errore, anche grave, in qualità di utente normale, nel peggiore dei casi potreste perdere parte dei vostri dati, ma non comprometterete mai l'intero sistema.

Prima di tutto, inserite il vostro vero nome. Naturalmente non è obbligatorio: potete digitare quello che volete. Fatto questo, *DrakX* prenderà la prima parola che avete inserito nel campo di testo e la copierà alla voce Nome come utente; è questo il nome che l'utente dovrà usare per accedere al sistema, ma potete cambiarlo, se preferite. Poi dovrete scegliere una password. La password di un utente normale, dal punto di vista della sicurezza, non è cruciale come quella di *root*, ma questa non è una buona ragione per sceglierne una facile o per non usarla affatto: dopo tutto, si tratta sempre di proteggere i **vostri** file.

Se cliccate su *Accetta utente*, potrete poi aggiungerne altri. Aggiungete un utente per ciascuno dei vostri amici, oppure per vostro padre e vostro fratello, ad esempio. Dopo aver aggiunto tutti gli utenti che volete, cliccate su *Avanti ->*.

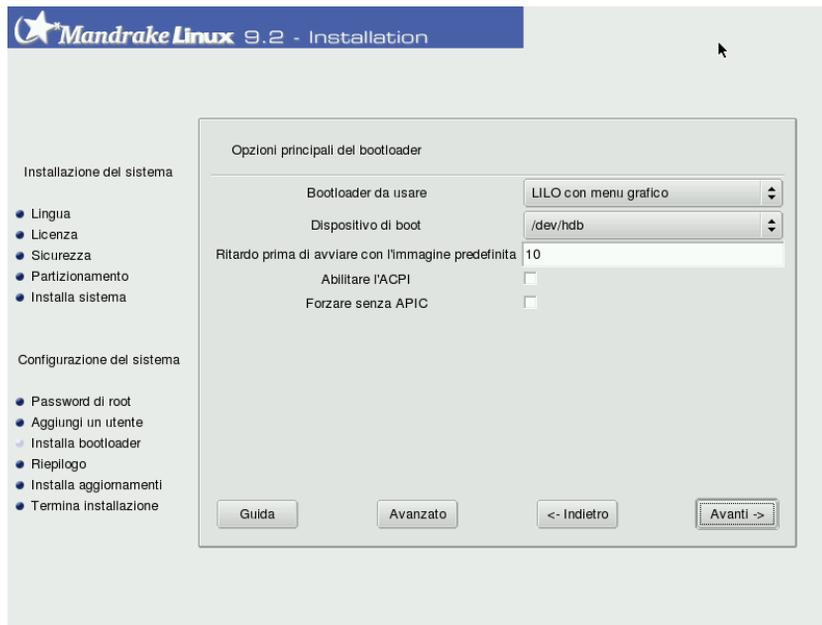


Cliccando sul pulsante *Avanzato* potrete cambiare la shell per quell'utente (quella predefinita è *bash*).



Quando avrete finito di aggiungere utenti al sistema, vi verrà proposto di sceglierne uno per effettuare automaticamente l'accesso ogni volta che il computer viene avviato. Se questa caratteristica vi interessa (e non tenete particolarmente alla sicurezza locale del computer), scegliete l'utente desiderato e l'ambiente grafico che preferite, poi cliccate su Avanti ->. Se invece la cosa non vi interessa, rimuovete il segno di spunta dalla casella Vuoi sfruttare questa possibilità?.

3.14. Installazione di un bootloader



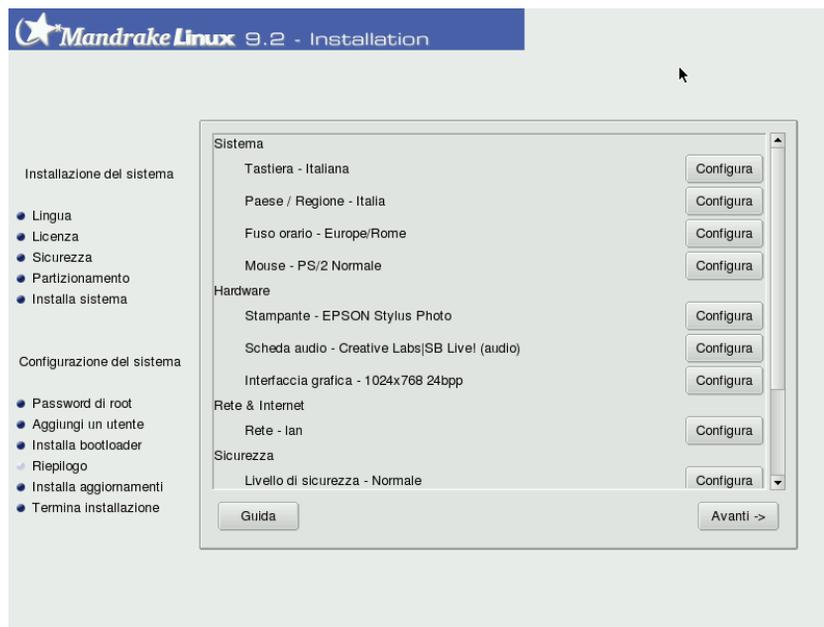
LILO e *GRUB* sono due *bootloader* per *GNU/Linux*. Un *bootloader* è un programma per l'avvio di uno o più sistemi operativi. Questa fase, in genere, è del tutto automatica. *DrakX*, infatti, analizza il settore di avvio del disco, e si comporta in base a quello che vi trova:

- se trova un settore di avvio di *Windows*, lo rimpiazza con uno di *GRUB* o *LILO*, in modo da permettervi di avviare *GNU/Linux* o un qualsiasi altro sistema operativo installato sul computer;
- se trova un settore di avvio di *GRUB* o *LILO*, lo sostituisce con uno nuovo.

Se non è in grado di fare la scelta autonomamente, *DrakX* vi mostrerà alcune opzioni per l'installazione del *bootloader*. La soluzione più comune è quella di installarlo nel primo settore del disco (MBR). Si veda *Installazione di un bootloader*, pag. ?? per maggiori informazioni sulla configurazione delle opzioni.

3.15. Controllo e modifica di vari parametri

3.15.1. Riepilogo

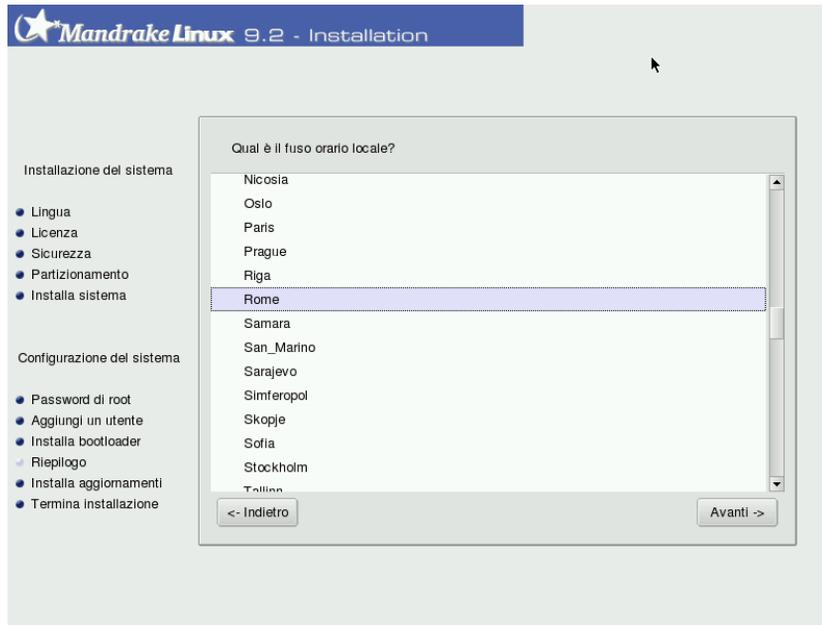


A questo punto *DrakX* vi mostrerà un riassunto di varie informazioni che ha raccolto riguardo il vostro sistema. In base all'hardware installato, potrebbero essere visualizzate tutte le voci che descriveremo tra poco, o solo alcune di esse. Ogni voce è rappresentata dall'elemento che può essere configurato, con accanto una breve sintesi della configurazione attuale; cliccate sul corrispondente pulsante *Configura* per cambiarla.

- Tastiera: controllate l'attuale impostazione della tastiera, e cambiatela se necessario.
- Paese / Regione: controllate la selezione attuale della nazione. Se non corrisponde a quella in cui vivete, cliccate sul pulsante *Configura* e indicate quella corretta. Se la vostra nazione non è nella prima lista che verrà mostrata, cliccate su *Ancora* per avere la lista completa.
- Fuso orario: il fuso orario è inizialmente dedotto in automatico dalla nazione che avete scelto. Ma, anche in questo caso, se l'impostazione non fosse corretta potete usare il pulsante *Configura*.
- Mouse: controllate la configurazione attuale del mouse, e cliccate sul pulsante per cambiarla, se necessario.
- Stampante: cliccando sul pulsante *Configura* sarà avviato l'assistente di configurazione della stampante. Consultate il relativo capitolo della *Guida introduttiva* per avere maggiori informazioni su come configurare una nuova stampante. L'interfaccia descritta in tale sede è simile a quella utilizzata nel corso dell'installazione.
- Scheda audio: se sul vostro sistema è stata individuata una scheda audio, verrà mostrata qui. Se notate che la scheda audio mostrata non è quella effettivamente presente sul vostro sistema, potete cliccare sul pulsante e scegliere il driver appropriato.
- Interfaccia grafica: come opzione predefinita, *DrakX* configura l'interfaccia grafica impostando una risoluzione di 800x600 o 1024x768. Se questa scelta non vi soddisfa, cliccate su *Configura* per riconfigurare la vostra interfaccia grafica.
- Scheda TV: se sul vostro sistema è stata individuata una scheda TV, verrà mostrata qui. Se disponete di una scheda TV che non è stata individuata, cliccate sul pulsante per cercare di configurarla a mano.
- Scheda ISDN: se sul vostro sistema è stata individuata una scheda ISDN, verrà mostrata qui. Potete cliccare sul pulsante *Configura* per cambiarne i parametri.
- Rete: nel caso desideriate configurare adesso l'accesso a Internet o a una rete locale.
- Livello di sicurezza: questa voce vi permette di modificare il livello di sicurezza.
- Firewall: se avete in mente di connettere il vostro computer a Internet, è una buona idea proteggerlo contro eventuali intrusioni configurando un firewall. Consultate la relativa sezione della *Guida introduttiva* per ulteriori informazioni sulla configurazione del firewall.

- Bootloader: cliccate sul relativo pulsante per cambiare la configurazione del bootloader. Questa opzione dovrebbe essere utilizzata solo dagli utenti più esperti.
- Servizi: qui potrete stabilire in dettaglio quali servizi saranno attivati sul vostro sistema. Se pensate di utilizzare il computer come server è senz'altro una buona idea controllare queste impostazioni.

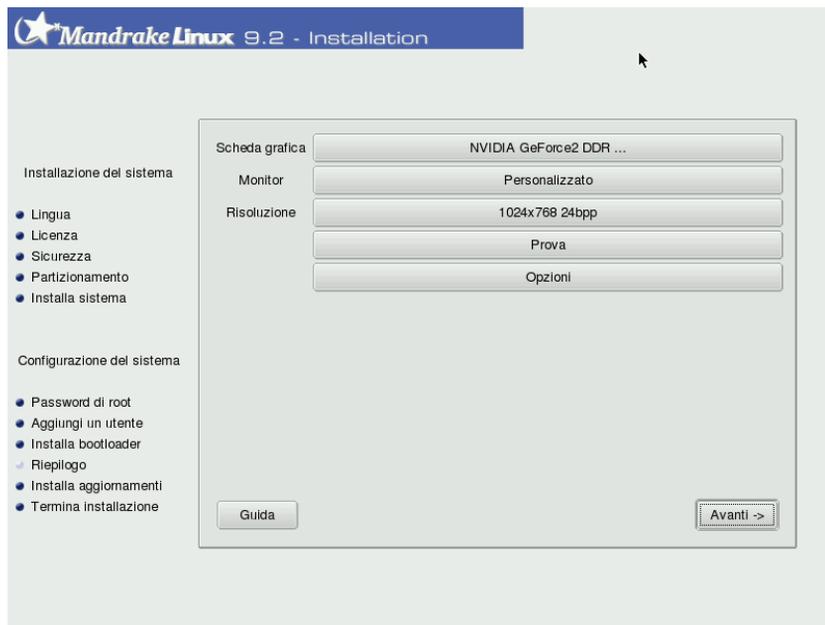
3.15.2. Opzioni del fuso orario



GNU/Linux gestisce il tempo in base al GMT (*Greenwich Mean Time*) e lo traduce nell'ora locale secondo il fuso orario selezionato. Tuttavia, se l'orologio della scheda madre è regolato sull'orario locale, è possibile disabilitare questa opzione togliendo il segno di spunta alla casella L'orologio dell'hardware è impostato su GMT, in modo da indicare a *GNU/Linux* che l'orologio hardware e quello di sistema devono essere regolati sullo stesso fuso orario. Questa scelta può tornare utile nel caso sulla macchina sia installato anche un altro sistema operativo, ad esempio *Windows*.

L'opzione Sincronizzazione automatica dell'ora farà in modo che l'orario venga automaticamente regolato connettendosi via Internet con un *time server*. Perché questa opzione funzioni, naturalmente, dovrete disporre di una connessione a Internet funzionante. Vi consigliamo di scegliere un server vicino a voi nella lista che vi verrà mostrata. Questa opzione installerà nel sistema un vero e proprio time server, che potrà essere a sua volta usato anche da altre macchine che si trovino sulla stessa rete locale.

3.15.3. Configurazione di X, il server grafico



X (abbreviazione per *X Window System*) è il cuore dell'interfaccia grafica di *GNU/Linux*, sul quale sono basati tutti gli ambienti grafici inclusi in **Mandrake Linux** (*KDE*, *GNOME*, *AfterStep*, *WindowMaker*, etc.).

Vi verrà mostrata una lista dei parametri da configurare in modo da avere la miglior visualizzazione possibile:

Scheda grafica

Il programma di installazione normalmente è in grado di identificare e configurare automaticamente la scheda grafica installata sul computer. In caso contrario, potete indicare in questa lista la scheda di cui disponete.

Se per la vostra scheda sono disponibili più server grafici, con e senza accelerazione 3D, vi verrà chiesto di scegliere il server che meglio si adatta alle vostre necessità.

Monitor

Il programma di installazione in genere identifica e configura automaticamente il monitor connesso al vostro computer. Se così non fosse, anche in questo caso potete scegliere da una lista il tipo di monitor in vostro possesso.

Risoluzione

Qui potete scegliere risoluzione e profondità di colore tra quelle disponibili per il vostro hardware. Scegliete le impostazioni che meglio si adattano alle vostre necessità (potrete cambiare la configurazione anche dopo l'installazione, comunque). All'interno della figura del monitor è rappresentato un esempio della configurazione selezionata.

Test



Questa voce potrebbe non comparire, con alcuni tipi di hardware.

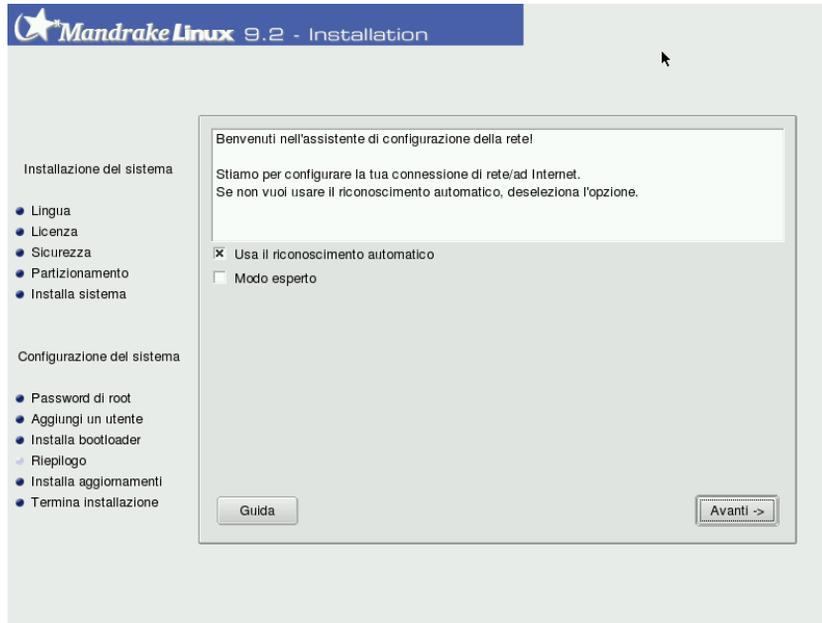
Il sistema tenterà di aprire uno schermo grafico alla risoluzione specificata. Se potete vedere il messaggio durante il test e rispondete Sì, allora *DrakX* passerà alla fase successiva. Se non potete vedere il messaggio, significa che la configurazione ottenuta con l'identificazione automatica non è corretta in qualche punto:

il test terminerà automaticamente dopo 12 secondi, e vi riporterà al menu. Cambiate le impostazioni fino a ottenere una visualizzazione grafica corretta.

Opzioni

Qui potete scegliere se avviare automaticamente l'interfaccia grafica subito dopo il boot. Ovviamente è opportuno rispondere No nel caso in cui la macchina debba funzionare da server, oppure se non siete riusciti a configurare correttamente il server grafico.

3.15.4. Configurazione della rete



A questo punto potete configurare la vostra connessione di rete. Se desiderate connettere il vostro computer a Internet o a una rete locale, cliccate su **Avanti ->**. **Mandrake Linux** cercherà di individuare automaticamente dispositivi di rete e modem; se questa ricerca dovesse fallire, levate il segno di spunta dalla casella Usa il riconoscimento automatico. Potete anche decidere di non configurare la rete, o di farlo in seguito, nel qual caso potete cliccare sul pulsante **Annulla** per passare alla fase successiva.

Durante la configurazione della rete avete a disposizione i seguenti tipi di connessione: tramite modem normale, tramite Winmodem, con modem ISDN, connessione ADSL, via cavo, e infine una semplice connessione tramite LAN (Ethernet).

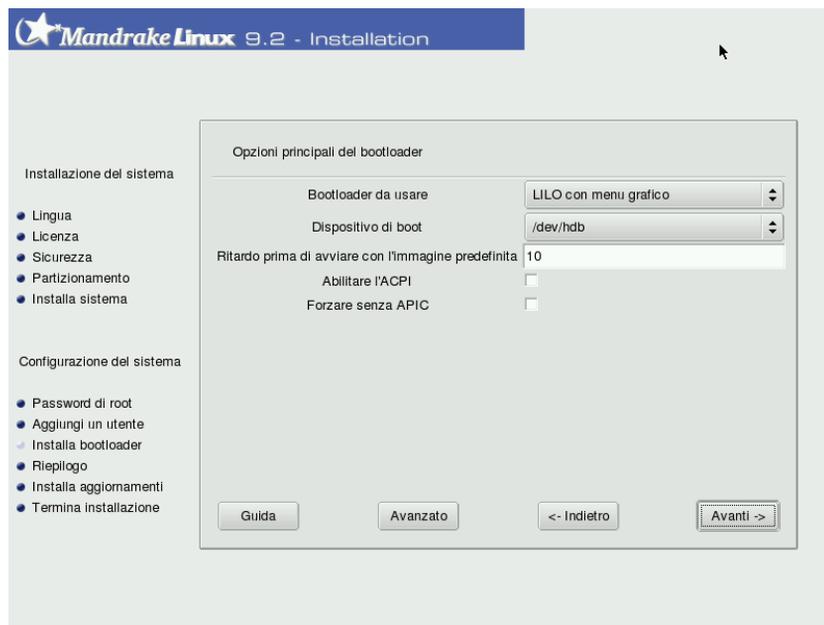
Non possiamo descrivere in dettaglio le caratteristiche di ogni configurazione. In ogni caso, accertatevi di avere a portata di mano tutti i parametri indicati dal vostro fornitore di servizi Internet o dal vostro amministratore di sistema, come indirizzo IP, gateway predefinito, server DNS, e così via.



Riguardo alla connessione tramite Winmodem: i *Winmodem* sono particolari modem integrati di fascia bassa che, rispetto ai modem tradizionali, per funzionare necessitano di software aggiuntivo. Alcuni di questi modem funzionano bene con **Mandrake Linux**, ma altri no. Potete consultare l'elenco dei modem supportati sul sito LinModems (<http://www.linmodems.org>).

Per maggiori dettagli riguardo la configurazione della connessione a Internet potete consultare il relativo capitolo della *Guida introduttiva*; in alternativa, potete attendere di aver portato a termine l'installazione e usare poi il programma descritto in tale capitolo per configurare la connessione.

3.15.5. Installazione di un bootloader



Grazie a questa finestra di dialogo potrete impostare con precisione i parametri del bootloader:

- Bootloader da usare: avete tre scelte a disposizione:
 1. GRUB: se preferite *GRUB* (menu in modo testo);
 2. LILO con menu testuale: se preferite *LILO* nella sua versione con menu in modo testo;
 3. LILO con menu grafico: se preferite *LILO* con la sua interfaccia grafica.
- Dispositivo di boot: nella maggior parte dei casi non sarà necessario cambiare le impostazioni predefinite (/dev/hda), ma, se lo preferite, il bootloader può essere installato sul secondo disco rigido (/dev/hdb), o persino su un floppy (/dev/fd0).
- Ritardo prima di avviare con l'immagine predefinita: è il tempo lasciato all'utente per scegliere una voce diversa da quella predefinita nel menu del bootloader, dopo l'accensione del computer.
- Abilitare l'ACPI: ACPI è un nuovo standard (comparso durante il 2002) per la gestione del risparmio energetico, in particolare per i portatili. Se sapete che il vostro hardware lo supporta e ne avete bisogno, attivate questa opzione.
- Forzare senza APIC: se avete notato problemi hardware nel vostro sistema (conflitti di IRQ, instabilità, blocchi del sistema...), potreste provare a selezionare questa casella, per disattivare l'APIC.



Prestate particolare attenzione al fatto che, se scegliete di non installare un bootloader, dovete essere sicuri di poter avviare il vostro sistema **Mandrake Linux** in qualche modo! Accertatevi di sapere quello che fate prima di modificare qualcuna delle opzioni.



Cliccando sul pulsante *Avanzato* di questa finestra avrete la possibilità di scegliere tra molte opzioni avanzate, riservate agli utenti esperti.

3.15.6. Configurazione delle voci del bootloader

Dopo aver configurato i parametri generali del bootloader, verrà mostrata la lista delle opzioni che saranno disponibili al momento dell'avvio del sistema.

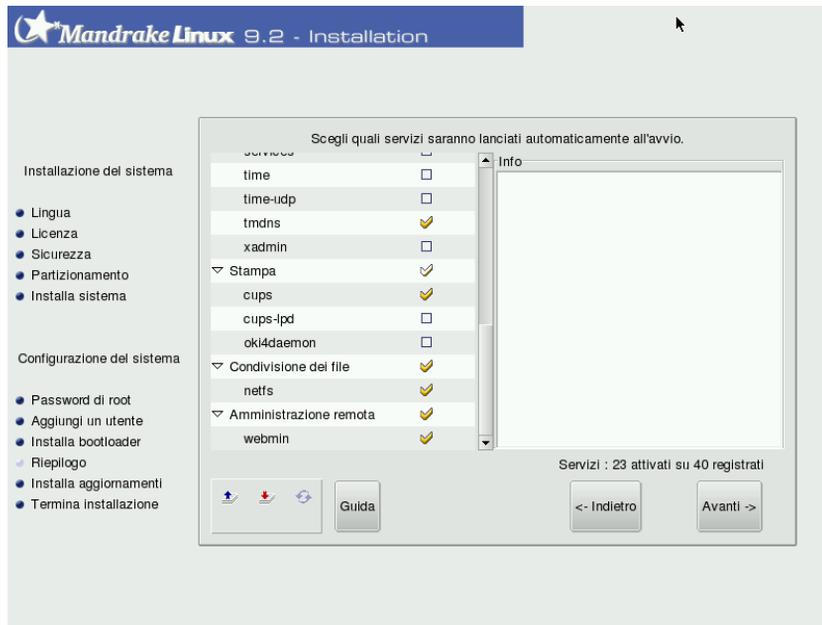
Se sulla vostra macchina sono già installati altri sistemi operativi, saranno automaticamente aggiunti al menu di avvio. Potete rifinire la configurazione predefinita premendo *Aggiungi* per creare una nuova voce, o sele-

zionando una delle voci esistenti e premendo Modifica o Rimuovi per modificarla o eliminarla. Cliccando su Avanti-> darete conferma delle modifiche effettuate.



Potreste anche **non** voler consentire l'accesso a questi sistemi operativi a chiunque possa riavviare la macchina. In questo caso potete cancellare le voci corrispondenti ai sistemi operativi che desiderate rimuovere dal menu del bootloader, ma così facendo, per caricarli, avrete bisogno di un disco di avvio!

3.15.7. Scelta dei servizi disponibili all'avvio



Qui potete scegliere i servizi da attivare automaticamente all'avvio del sistema.

DrakX elencherà tutti i servizi disponibili con l'installazione attuale. Esaminateli attentamente e disabilitate quelli che non sono necessari all'avvio.

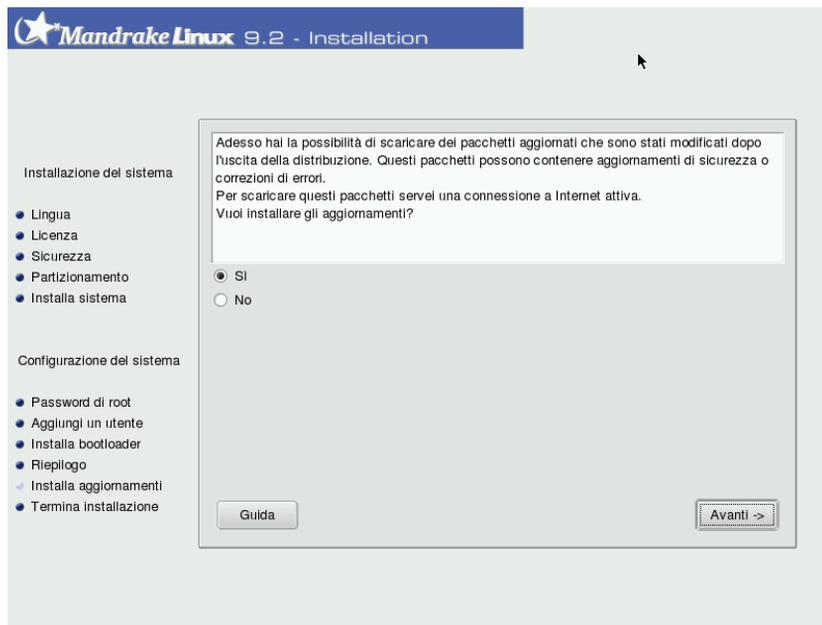


Selezionando un servizio comparirà un breve testo che ne spiega le caratteristiche. Se non siete sicuri dell'utilità o meno di un servizio, è meglio non modificare la relativa impostazione predefinita.



In questa fase dell'installazione dovete fare le vostre scelte con particolare attenzione nel caso intendiate usare il vostro computer come server: vi conviene evitare di attivare servizi di cui non avete bisogno. Ricordate che molti servizi sono potenzialmente pericolosi, se attivi su un server. Come regola generale, attivate soltanto quelli di cui avete **veramente** bisogno.

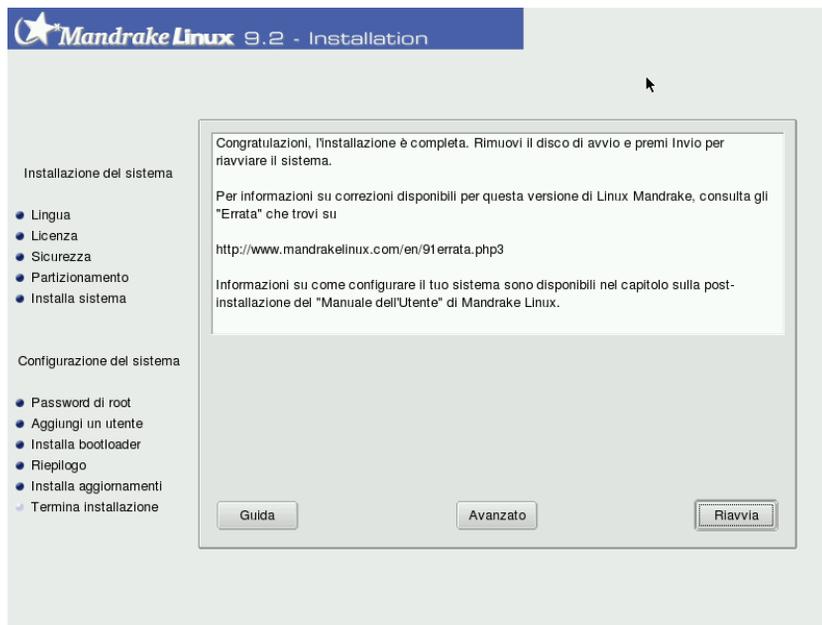
3.16. Installazione di aggiornamenti via Internet



È molto probabile che, al momento in cui installate **Mandrake Linux**, alcuni pacchetti siano stati aggiornati rispetto alla versione iniziale; potrebbero essere stati corretti degli errori, o risolti eventuali problemi relativi alla sicurezza. Per permettervi di beneficiare di questi aggiornamenti vi verrà proposto di scaricare la nuova versione dei pacchetti usando Internet. Scegliete Sì se disponete di una connessione a Internet funzionante, oppure No se preferite installare i pacchetti aggiornati in un secondo momento.

Se scegliete Sì comparirà un elenco di siti da cui poter scaricare i pacchetti aggiornati; dall'elenco dovrete scegliere il sito a voi più vicino. Comparirà quindi una finestra di selezione pacchetti: controllate la lista e cliccate su Installa per scaricare e installare i pacchetti selezionati, o su Annulla per annullare l'operazione.

3.17. Abbiamo finito!



Ecco fatto: l'installazione è terminata, e il vostro sistema *GNU/Linux* è pronto per essere usato. Dovete soltanto cliccare sul pulsante Riavvia per riavviare il sistema. Non dimenticate di rimuovere il disco di installazione (CD-ROM o floppy). La prima cosa che vedrete, non appena il computer avrà terminato di effettuare i test prima del boot, è il menu del *bootloader*, che vi permetterà di scegliere il sistema operativo da avviare.



Cliccando sul pulsante *Avanzato* compariranno altri due pulsanti:

1. Crea il floppy di installazione automatica: per creare un floppy di installazione che permette di eseguire automaticamente un'installazione completa, del tutto simile a quella che avete appena finito di configurare, senza che sia necessario l'intervento di un operatore.

Si noti che, dopo aver cliccato sul pulsante, saranno disponibili due opzioni diverse:

- Ripeti: questa è un'installazione automatizzata solo in parte, in quanto la fase di partizionamento del disco (e solo quella) resta interattiva.
- Automatizzata: l'installazione è completamente automatizzata: **il disco rigido viene sovrascritto per intero, tutti i dati che contiene andranno persi.**

Questa caratteristica è molto utile quando si deve installare il sistema su un gran numero di macchine dalle caratteristiche simili. Si veda la sezione *Installazione automatica* (http://www.mandrakelinux.com/drakx/auto_inst.html) sul nostro sito web per ulteriori informazioni.

2. Salva scelta pacchetti: salva la selezione dei pacchetti effettuata durante l'installazione. Al momento di effettuare un'altra installazione, potrete inserire il dischetto nel lettore e installare il sistema richiamando la schermata di aiuto (premendo **F1**) e digitando `linux defcfg="floppy"`.

3.18. Come disinstallare Linux

Generalmente i sistemi operativi non permettono all'utente di disinstallarli. Ma con **Mandrake Linux** potete farlo, se per qualche ragione lo volete.

Questa operazione si effettua in due passi:

1. cancellate tutte le partizioni relative a **Mandrake Linux** che si trovano sul vostro disco rigido (in genere sono le partizioni con filesystem ext3 e la partizione di swap) e, se lo desiderate, rimpiazzatele con una partizione FAT, il tutto tramite *DiskDrake*;



La cancellazione di partizioni dal disco rigido causerà inevitabilmente la perdita dei dati in esse contenuti; quindi accertatevi di aver fatto una copia di sicurezza di tutti i dati che volete conservare, **prima** di eseguire questa operazione.

2. Disinstallate il *bootloader* (generalmente è *LILO*) dal *Master Boot Record* (MBR): per fare questo, avviate il sistema da *DOS* e digitate `fdisk /mbr`.

Se sul vostro disco è presente un altro sistema operativo, consultatene la documentazione per sapere come ripristinare il *Master Boot Record* nella vostra particolare situazione.

Arrivederci, e grazie per aver scelto **Mandrake Linux**!

Capitolo 4. Passare da Windows[®] o Mac OS X[®] a Linux

Questo capitolo è rivolto agli utenti che provengono dal mondo *Windows* o *MacOS X*. Piuttosto che descrivere in maniera approfondita i vari programmi disponibili, cercheremo di rispondere alle domande e ai problemi più comuni che potrebbe porsi chi ha precedentemente usato solo *Windows* o *MacOS X*.

4.1. Dov'è finito il...?

Chi usa *Windows* o *MacOS X* da molto tempo è abituato a determinati concetti e funzioni che, ovviamente, sono trattati in modo differente su *GNU/Linux*.

4.1.1. Il menu Start

Il concetto rimane più o meno lo stesso, solo che qui viene chiamato "menu principale": in *KDE* è indicato da una grande "K" nell'angolo in basso a sinistra dello schermo.

Gli utenti di *MacOS X*, invece, in genere sono abituati a qualcosa di leggermente diverso: il menu "mela", all'estrema sinistra della barra dei menu, non contiene programmi, ma servizi di vario tipo. Normalmente i programmi sono raggiungibili dalla cartella Applicazioni tramite il "Finder".

4.1.2. I programmi

La grande varietà delle applicazioni disponibili costituisce una notevole differenza tra *GNU/Linux* e *Windows*. Infatti **Mandrake Linux** installa molte più applicazioni sul vostro sistema, e se aprite il menu principale potrete vedere un gran numero di scelte, in base a quello che desiderate fare. Avete a vostra disposizione molti programmi di ottima qualità per eseguire le operazioni più comuni, come l'elaborazione di testi, la gestione della posta elettronica, la navigazione in rete, etc.

Rispetto a *MacOS X*, invece, la quantità di applicazioni è simile; infatti, essendo *MacOS X* basato su *BSD*, molti programmi sono simili, e altri sono stati adattati all'implementazione di X11 esistente per *MacOS X*. Quindi alcuni dei programmi che vi troverete a usare su *GNU/Linux* saranno gli stessi che avevate anche su *MacOS X*.

Inoltre potete installare moltissime altre applicazioni per mezzo del programma *RpmDrake*.

4.1.3. Il pannello di controllo e le preferenze di sistema

In **Mandrake Linux**, il *Centro di controllo Mandrake* è l'equivalente del *Pannello di controllo* di *Windows* e del programma *Preferenze di sistema* di *MacOS X*. È raggiungibile dal menu principale: Amministra il sistema → Configura il computer. Attraverso di esso potrete modificare la maggior parte delle impostazioni del sistema tramite interfaccia grafica.

4.1.4. Prompt del DOS

GNU/Linux è ancora molto legato al suo ambiente a linea di comando. A differenza di *Windows*, l'uso della shell non è affatto in declino, come è evidente anche dalla sua presenza in *MacOS X*. Normalmente **Mandrake Linux** installa *bash*, una shell molto potente. Potete richiamarla scegliendo Amministra il sistema → Usa un emulatore di terminale dal menu principale.



Nessuno dei comandi *DOS* può funzionare in una shell *Linux*. Date un'occhiata al capitolo *Introduzione alla linea di comando* della *Guida alla linea di comando* per scoprire le funzioni equivalenti e molto, molto di più. Divertitevi, adesso avete a portata di mano una vera *shell*!

4.1.5. Risorse di rete

Come impostazione predefinita, *GNU/Linux* usa il protocollo TCP/IP, e non SMB (il protocollo di rete di *Windows*), pertanto non esiste un esatto equivalente dell'icona "Risorse di rete" con cui esplorare la rete in cui vi trovate. Tuttavia potete usare *LinNeighborhood*, un'applicazione che offre una funzione analoga.

Potete anche utilizzare *Konqueror* allo stesso scopo: digitate `lan://` nella barra dell'indirizzo di *Konqueror*, o `smb://` in quella di *Nautilus*, e saranno visualizzate tutte le risorse *Windows* condivise all'interno della rete. Affinché questa funzione sia disponibile deve essere installato il pacchetto `samba-client`.

4.1.6. Il disco C:

Identificare i dischi con le lettere dell'alfabeto è una convenzione utilizzata solo da *Windows*. Sui sistemi *UNIX*, il concetto di disco (C:, D:, ..., Z:) è sostituito da quello dei "punti di mount". Dal punto di vista dell'utente, è come se si accedesse sempre a delle semplici directory. Alcuni file di configurazione del sistema specificano in che modo il filesystem debba "caricare" tutti i dischi, le partizioni e i sistemi remoti, per poi assegnarli ciascuno a una particolare directory (operazione anche detta "montare", dall'inglese *to mount*), che si trova in genere all'interno della directory `/mnt/`. Sebbene il metodo utilizzato su *MacOS X* sia simile, non è del tutto identico: mentre le directory assegnate su *GNU/Linux* si trovano in `/mnt/`, su *MacOS X* si trovano in `/Volumes`, e vengono visualizzate nella finestra Computer del *Finder*.

È proprio grazie a questa procedura che *GNU/Linux* è in grado di leggere qualsiasi altro filesystem abbiate sul vostro computer, anche una directory *Windows*.

4.1.7. Il lettore CD-ROM

Anche in questo caso vale quanto detto a proposito del disco C:. I CD-ROM sono "montati" in `/mnt/cdrom/`. Per accedere a un CD-ROM, cliccate sull'icona che si trova sul desktop. Se usate *Konqueror*, il contenuto del CD-ROM verrà mostrato in una nuova finestra.



Purtroppo questo metodo, almeno per il momento, non è utilizzabile con i CD audio. Tuttavia, potete accedere comunque alla musica contenuta nel CD. Si veda Programmi per audio e video nella *Guida introduttiva*.

4.1.8. Il lettore di dischetti

Come i CD-ROM e le partizioni, anche i dischetti vengono "montati", e sono accessibili dalla directory `/mnt/floppy/`. È possibile leggere direttamente anche quelli in formato *Windows*.



Troverete sul desktop le icone tramite cui accedere a tutti i dispositivi rimovibili: floppy, CD-ROM, ZIP, etc.

4.1.9. Documenti

Su **Mandrake Linux**, ogni utente dispone di una directory Documents, situata all'interno della propria directory home.

Il concetto di "directory home" è equivalente alle directory `\WINNT\Profiles\nome_utente\` o `\Documents and Settings\nome_utente\` in *Windows NT*, *Windows 2000*, e *Windows XP*.

Su *MacOS X* la situazione è molto simile: la "directory home" si trova in `/Users/nome_utente`, e contiene anch'essa una directory denominata Documents.

Potreste avere molti file in formati proprietari, ad esempio documenti *Excel* o *Word*; in genere non è difficile convertirli. *OpenOffice.org*, giusto per citarne uno, è un programma in grado di importare molti dei formati più comuni utilizzati nelle applicazioni da ufficio.



Citiamo specificamente i documenti da ufficio perché questo tipo di applicazioni sono molto diffuse e importanti. A causa di evidenti limiti di spazio non possiamo elencare tutti i programmi *Windows* e i loro equivalenti su *GNU/Linux*. Ci sono ottime probabilità, tuttavia, che troviate degli equivalenti su *GNU/Linux* di tutti i programmi che usate normalmente su *Windows* o *MacOS X*. Per avere un'idea di quali siano le corrispondenze con *Windows* potete consultare la tabella di linuxshop.ru (<http://linuxshop.ru/linuxbegin/win-lin-soft-italian/>).

4.2. Un nuovo mondo!

Adesso che sapete orientarvi meglio in un sistema *GNU/Linux*, ecco una breve rassegna delle caratteristiche che costituiscono un'ottima ragione per utilizzare questo sistema operativo.

4.2.1. Un ambiente multiutente

GNU/Linux, come *MacOS X*, si basa su *UNIX*. Questo, in sostanza, implica un'evoluzione nella struttura del vostro ambiente di lavoro, da una postazione per un singolo utente a un'architettura multiutente, e di conseguenza la necessità di una attenta gestione degli utenti: ogni file, servizio o programma può essere, in base alla sua tipologia, riservato esclusivamente a un utente o a un gruppo di utenti. Ogni utente, ad esempio, possiede una propria directory "personale", inaccessibile (o addirittura invisibile) agli altri, che contiene dati e file di configurazione personali.

GNU/Linux offre anche funzionalità da server evolute, come la possibilità di ospitare un server web o di posta elettronica.

4.2.2. Multitasking

GNU/Linux è sempre stato un sistema operativo fortemente orientato verso il multitasking (l'esecuzione in contemporanea di molte applicazioni). Per quanto altri sistemi abbiano fatto notevoli progressi, *GNU/Linux* resta un leader in questo campo.

4.2.3. Desktop multipli

Su *GNU/Linux*, grazie a *KDE* e *GNOME*, invece di un desktop soltanto ne potete avere a disposizione quanti volete, in contemporanea, per distribuire il vostro lavoro. Questa caratteristica è molto apprezzata dagli utenti abituati ad avere numerosi programmi aperti allo stesso tempo, poiché permette di operare in uno spazio di lavoro molto più ordinato.

4.2.4. Completa personalizzazione del desktop

Anche per quanto riguarda l'aspetto grafico, *GNU/Linux* è davvero un passo avanti! Non solo potete scegliere fra *KDE*, *GNOME*, e molti altri sistemi di gestione delle finestre, ma avete anche la possibilità di personalizzare moltissimo il loro aspetto grazie all'uso dei "temi". I temi spesso vanno oltre l'aspetto superficiale del desktop: tutto quello che vedete, infatti, può essere modificato, dall'immagine di sfondo al comportamento delle applicazioni quando le chiudete, e questa è una caratteristica davvero unica.

Visitate il sito [themes.org](http://www.themes.org) (<http://www.themes.org/>) se vi interessano altri temi per il desktop.

4.2.5. Migliaia di applicazioni gratuite

La comunità *GNU/Linux* è di gran lunga la più generosa. Qualunque sia il vostro problema, molto probabilmente troverete uno script o un'applicazione che risponde alle vostre necessità, in modo del tutto gratuito! Nella vostra distribuzione **Mandrake Linux**, inoltre, troverete centinaia di applicazioni non descritte in questo libro: non esitate a provarle. Molto probabilmente sarete sorpresi dall'ampiezza delle possibilità offerte da *GNU/Linux*.

4.2.6. Niente più blocchi di sistema!

Gli utenti di *Windows* e del vecchio *MacOS* (la situazione è molto migliorata con *MacOS X*) conoscono bene la frustrazione causata da sistemi che si bloccano in continuazione. Per quanto *GNU/Linux* non sia perfetto, la stabilità costituisce uno dei suoi punti forti. Può sempre accadere che un programma si blocchi, ma è molto raro che questo influisca sul funzionamento dell'intero sistema operativo.

Speriamo che questo breve elenco di caratteristiche vi abbia permesso di apprezzare le ottime qualità di *GNU/Linux*. Non esitate ad approfondirne la conoscenza, se lo desiderate!

Capitolo 5. Linux per principianti

5.1. Introduzione

Questo capitolo è rivolto ai principianti: se sapete come creare un'icona sul desktop, o come mettere una finestra su tutti gli spazi di lavoro, potete tranquillamente ignorarlo. Se, viceversa, non avete idea di come fare, allora continuate a leggere! Imparerete ad aprire programmi, a chiuderli nel modo corretto e a uscire dal sistema prima di spegnere il computer. Dopo aver letto questo capitolo, tutti gli altri dovrebbero risultare molto più comprensibili.

Se avete una discreta esperienza con *Windows* o *MacOS*, consultate la sezione *Passare da Windows® o Mac OS X® a Linux*, pag. 33, vi aiuterà a effettuare la transizione da questi due sistemi operativi a *GNU/Linux*.

Supporremo che, in questo momento, voi siate seduti davanti a una macchina sulla quale è in esecuzione **Mandrake Linux** e che, dopo aver acceso il computer, sia visibile l'interfaccia grafica di accesso al sistema. Se le cose non stanno così, e potete vedere uno schermo nero con qualcosa del tipo:

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

allora digitate il vostro nome utente (scelto durante l'installazione, in genere è il vostro nome proprio o un soprannome) nel punto in cui si trova il cursore lampeggiante, poi la vostra password segreta. Adesso siete "entrati" nel sistema. Digitate `startx` e sarà avviata l'interfaccia grafica.

GNU/Linux offre un gran numero di interfacce grafiche. In questo manuale vi spiegheremo come usare il famoso ambiente *KDE*.

5.2. Il menu del bootloader

Quando riavvierete il vostro computer dopo aver completato l'installazione di **Mandrake Linux**, vedrete innanzitutto un menu contenente almeno tre voci: è il menu del bootloader, che vi permette di avviare *GNU/Linux* o eventuali altri sistemi operativi che potreste aver installato in precedenza, oltre ad offrire alcune altre opzioni di avvio particolari.

La quantità e i nomi delle voci del menu variano in base alla particolare configurazione del vostro computer; la voce alla quale siamo interessati in questo momento è, ovviamente, quella denominata *linux*, che avvierà il vostro sistema **Mandrake Linux**. È la voce predefinita, a meno che non abbiate personalizzato la configurazione, quindi tutto quello che dovete fare, in genere, è aspettare alcuni secondi (potete vedere un conto alla rovescia nella parte bassa dello schermo) oppure premere **Invio**, e **Mandrake Linux** verrà caricato. Per avviare un altro sistema operativo spostatevi usando i tasti cursore della tastiera sulla voce che vi interessa, e premete **Invio**.

5.3. Prepariamoci per la sessione

Mentre **Mandrake Linux** si avvia e mostra sullo schermo alcune informazioni tecniche, ne approfitteremo per presentarvi un concetto fondamentale dei sistemi multi-utente: la sessione.

GNU/Linux è un sistema multi-utente: ciò significa che più utenti possono usare lo stesso computer, pur mantenendo ciascuno le proprie impostazioni e i propri dati riservati e inaccessibili da parte degli altri utenti. Affinché ciò sia possibile, l'amministratore del sistema deve creare sul sistema stesso diversi *account* per i vari utenti. L'amministratore è l'utente di nome *root*, la cui password è stata impostata durante l'installazione del sistema, e non soffre di nessuna limitazione nell'uso del sistema.

È importante anche capire il significato dei termini "connessione" e "disconnessione". L'azione di connettersi (ingl. *login*) consiste nel rendere nota la propria identità al sistema: potete pensare a quest'ultimo come a una guardia che vi identifica prima di lasciarvi entrare. Una volta compiuto questo passo, il sistema provvederà a compiere tutte le azioni necessarie per permettervi l'uso delle risorse cui siete autorizzati ad accedere. Una volta connessi comincia quella che viene chiamata "sessione".

La disconnessione (ingl. *logout*), invece, consiste nel comunicare al sistema che non avete più bisogno di esso. La vostra sessione viene chiusa e, dopo essere usciti dall'ambiente grafico che stavate utilizzando, verrete riportati allo schermo di accesso al sistema.



Per quanto queste definizioni siano valide per i fini di questo capitolo, sono molto semplificate. Man mano che procederete nella lettura dei capitoli seguenti arriverete a capire meglio questi concetti, come pure i vantaggi e le possibilità che offrono.

5.4. Come iniziare una sessione

5.4.1. Identificazione

Per entrare nel sistema dovete conoscere e inserire sia il vostro "nome utente" (o "login"), sia la vostra "password" segreta. Il primo vi identifica, mentre la seconda serve a fare in modo che nessuno possa accedere ai vostri dati. Se avete eseguito personalmente la procedura di installazione, dovrete essere già in possesso di queste due parole. In caso contrario, chiedete urgentemente assistenza alle persone che hanno installato il sistema sulla vostra macchina.

Al momento vi trovate di fronte lo schermo che segue (Figura 5-1). Ovviamente sarà leggermente diverso, dato che i nomi degli utenti vicino alle *icone* probabilmente saranno diversi.

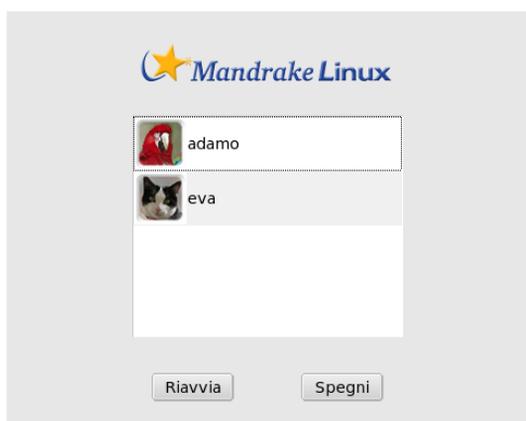


Figura 5-1. La finestra di login

La procedura di login si svolge in quattro semplici passi:

1. Cliccate sull'icona che corrisponde al vostro nome utente.
2. Sotto la vostra icona e il nome di login comparirà un campo di testo: digitate la vostra password segreta.



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

3. L'ambiente grafico predefinito è l'ultimo che avete usato, come potete vedere nel campo Tipo di sessione. Potete cambiarlo semplicemente scegliendone un altro dal *menu a discesa*. Se questa è la prima volta che vi connettete al sistema, ad esempio subito dopo aver effettuato l'installazione, non ci sarà ancora

un ambiente predefinito e verrà attivato l'*Assistente Mandrake del primo login*: consultate la sezione *L'assistente del primo login*, pag. 39 per maggiori informazioni.

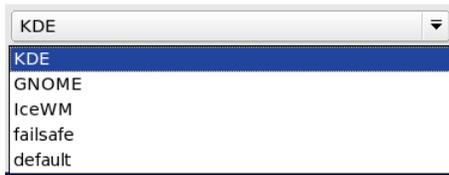


Figura 5-2. La lista dei tipi di sessione

Questo passo è facoltativo, e vi permette di scegliere uno specifico ambiente grafico. Sebbene non sia una cattiva idea sperimentare con i vari ambienti grafici in modo da scegliere quello che preferite, vi consigliamo di cominciare a esplorare il vostro sistema *GNU/Linux* con *KDE*.

4. Per cominciare la vostra sessione, infine, non dovete far altro che cliccare sul pulsante *Vai!*. Un po' di pazienza: potreste dover attendere alcuni secondi prima che il vostro desktop sia pronto all'uso.

Se siete l'unico utente del vostro nuovo sistema **Mandrake Linux**, e l'obbligo di dover inserire nome di login e password ad ogni avvio vi infastidisce, vi farà piacere sapere che c'è un modo per evitare questo passaggio e terminare l'avvio del sistema direttamente nel vostro ambiente desktop preferito. Questa caratteristica è nota come **auto-login** e può essere attivata così:

- lanciate il *Centro di controllo Mandrake* selezionando la voce *Amministra il sistema* → *Configura il tuo computer* dal menu principale, oppure cliccando sull'icona del *Centro di controllo Mandrake* sul desktop;
- cliccate sulla prima sezione, *Avvio*, poi sull'icona di *Drakboot*;
- attivate l'opzione *Sì, voglio il login automatico con questo utente e desktop*. Dovrete indicare il nome dell'utente e scegliere l'ambiente desktop che verrà caricato automaticamente, selezionando quello desiderato dal menu a discesa che si trova nella parte inferiore della finestra;



Siate molto cauti con questa opzione: non verrà chiesta nessuna password, pertanto il vostro sistema sarà accessibile da **chiunque**. Vi suggeriamo di sfruttare questa opzione soltanto se nessun altro può accedere al vostro computer, o se non avete intenzione di archiviare dati importanti.

5.4.2. L'assistente del primo login

Se è la prima volta che usate il vostro sistema **Mandrake Linux**, ora vi troverete davanti l'*Assistente Mandrake del primo login* (Figura 5-3), un programma che vi aiuterà a configurare le opzioni di base. Vi consigliamo di completarne tutte le varie fasi, perché potrebbe risparmiarvi ulteriore lavoro in seguito.

Dovrete innanzitutto selezionare l'aspetto che dovrà avere il vostro ambiente di lavoro. La scelta che farete influenzerà l'aspetto che avranno i file, le finestre e altri oggetti sullo schermo, e il modo in cui potrete interagire con essi, ma è importante sottolineare che non avrà alcun effetto sulle funzionalità vere e proprie; perciò sarete in grado di svolgere le stesse operazioni e usare gli stessi programmi qualunque sia l'ambiente grafico che sceglierete, usare uno o l'altro è solo una questione di gusti personali. La scelta predefinita è *KDE*.

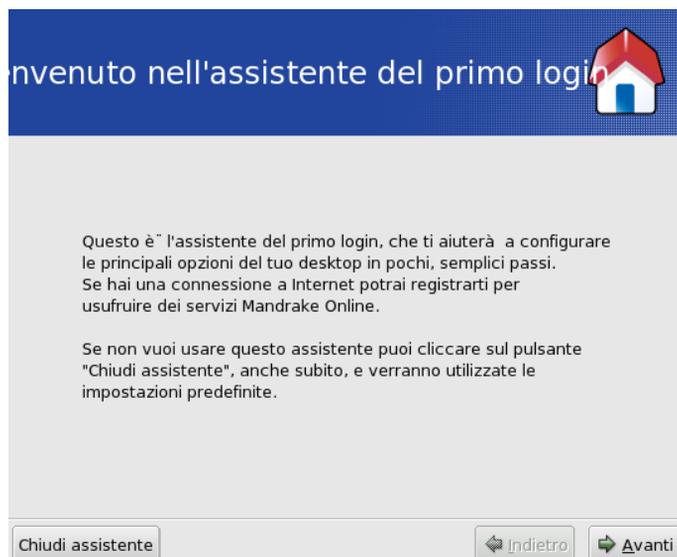


Figura 5-3. L'assistente Mandrake della prima connessione

Premete il pulsante con la freccia, di fianco al campo Scegli un desktop, per vedere le scelte disponibili; per alcune di esse avete a disposizione anche diverse varianti.

Nel passaggio successivo potrete inserire le informazioni necessarie per configurare i vostri programmi di posta elettronica e newsgroup; per compilare i vari campi dovrete usare i dati che avete ricevuto dal vostro provider al momento dell'attivazione dell'abbonamento a Internet.

Infine, se è disponibile una connessione a Internet, avrete la possibilità di creare un vostro account su **MandrakeClub**, che vi consentirà di accedere immediatamente a molti servizi online di grande valore offerti dalla **MandrakeSoft**: possibilità esclusiva di scaricare programmi commerciali (completi di procedure automatiche per il download e l'installazione), forum multilingua dedicati, la possibilità di votare affinché i vostri programmi preferiti siano inclusi nella distribuzione **Mandrake Linux**, sconti speciali e altro ancora. Le confezioni di **Mandrake Linux** includono un account **MandrakeClub** di prova, della durata di un mese, in modo che possiate provare i vari servizi disponibili ed estendere poi la validità dell'account, in caso vi siano piaciuti (e siamo sicuri che vi piaceranno!).

Inoltre, se avete già un account su **MandrakeClub**, l'*Assistente Mandrake del primo login* vi aiuterà anche a configurare il vostro sistema in modo da poter facilmente scaricare e installare gli aggiornamenti speciali dal sito web di **MandrakeClub**, usando il nostro intuitivo programma *Software Manager*. Vi ricordiamo che gli indirizzi email e i nomi degli utenti sono unici su **MandrakeClub**, e quindi non potrete aprire un nuovo account di prova se siete già iscritti. A questo punto, non vi resta che fare la vostra scelta e premere il pulsante Avanti per proseguire.

Una volta completati tutti i passaggi dell'*Assistente Mandrake del primo login*, vi troverete finalmente di fronte al vostro nuovo ambiente di lavoro.

5.4.3. Alcune osservazioni a proposito della sicurezza

È importante assimilare alcune nozioni sulla sicurezza del vostro sistema **Mandrake Linux**.

- Non scrivete la vostra password su un pezzo di carta (un post-it, ad esempio) che potrebbe essere visto da chiunque.
- Accertatevi di aver pensato a una password sufficientemente complessa da impedire agli altri di indovinarla, ma abbastanza semplice da permettervi di ricordarla! Quando create una password cercate sempre di usare un misto di numeri e lettere, sia maiuscole che minuscole.



Un'idea efficace consiste nel pensare a una frase che potete ricordare facilmente, poi prendete le prime lettere e/o numeri di ogni parola della frase per comporre una password. La frase "Sono nato il 29 Febbraio 1968", ad esempio, darebbe la password Sni29F1968 che è facile da ricordare (dopo tutto si tratta della vostra data di nascita!) e non così facile da indovinare.

- Se disponete di una connessione a Internet permanente, quando avete deciso di smettere di lavorare sul computer è buona norma non limitarsi a uscire dalla sessione corrente, ma spegnerlo del tutto, in quanto qualche malintenzionato potrebbe accedere alla vostra macchina. Questa operazione può essere effettuata cliccando sul pulsante Spegni nella finestra di login.

La lista che precede non è certo completa. Ci sono ancora **moltissime** azioni che potete intraprendere per rendere il vostro sistema più sicuro.

5.5. Uso del vostro ambiente grafico

Questo capitolo introdurrà alcuni concetti e nozioni di base riguardo l'uso del computer.

5.5.1. Il desktop di Mandrake Linux

Tutti gli ambienti grafici moderni condividono alcune caratteristiche fondamentali: un menu principale, un'area del desktop con alcune icone, un pannello, etc. Nei paragrafi seguenti vi descriveremo gli elementi che compongono un ambiente desktop.

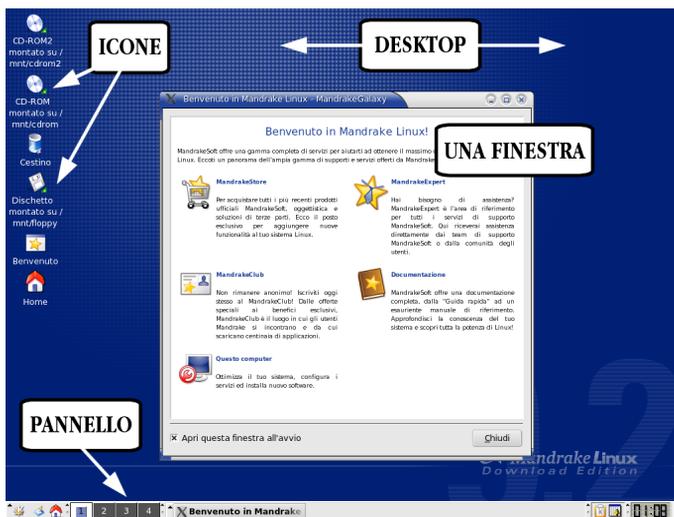


Figura 5-4. Il desktop KDE

1. Sulla parte sinistra dello schermo, e nella barra che si trova nella parte inferiore della finestra, sono visibili alcune "icone". Un'icona è un piccolo disegno, caratterizzato da una breve descrizione nella parte inferiore (il titolo o nome dell'icona). Cliccando su un'icona viene lanciato in esecuzione un programma, o viene aperta una cartella. In entrambi i casi comparirà una finestra sul desktop.
2. Nella parte inferiore dello schermo si trova il "pannello". Permette di accedere rapidamente a strumenti utili come un *terminale*, il sistema di aiuto, etc. Ciascuna delle icone che vedete rappresenta un'applicazione (o programma). Spostate il cursore del mouse su una di esse, e lasciatecelo sopra per qualche secondo: comparirà un fumetto contenente un breve testo di aiuto riguardo la funzione del programma.
3. Le icone e il pannello non sono liberi di fluttuare sullo schermo: sono "incollati" a qualcosa, il "*desktop*", detto anche "sfondo" o "finestra di sfondo" (ingl. *root window*, letteralmente "finestra radice"). In un certo

senso, il desktop è il posto in cui si trova qualsiasi cosa voi vediate (ad esempio un'icona) o usiate (il puntatore del mouse, una finestra, etc.). Spostate il puntatore del mouse su un punto libero del desktop (cioè dove non c'è "niente", nessuna icona o finestra), e cliccate con il pulsante destro del mouse: vedrete comparire una lista di voci, ovvero un menu a comparsa, che vi permette di accedere a diverse funzioni.

5.5.2. Usare i programmi

Dato che le icone presenti sul desktop e nel pannello non sono molte, potreste chiedervi come fare per accedere a tutto il software installato durante il processo di installazione. Per farlo, cliccate sulla prima icona del pannello strumenti, partendo da sinistra, in modo da accedere al menu principale:



Figura 5-5. Menu dei programmi in KDE

Cliccate su questa icona e comparirà un menu contenente i programmi che potete eseguire: sono organizzati logicamente per categorie, quindi trovare quello che cercate sarà facile.

Per lanciare in esecuzione un'applicazione o un programma di utilità, cliccate sull'icona del menu principale e navigate la struttura gerarchica del menu finché non trovate quello che cercate, quindi cliccateci sopra. Se non siete sicuri riguardo la funzione che corrisponde a una specifica voce di menu, lasciate sopra di essa il cursore del mouse per un secondo o due, e comparirà un messaggio di aiuto.

5.5.3. Aprire una finestra sul desktop



Se cliccate sull'icona del desktop etichettata come Home, sentirete il vostro disco rigido lavorare un po', poi comparirà questa finestra:

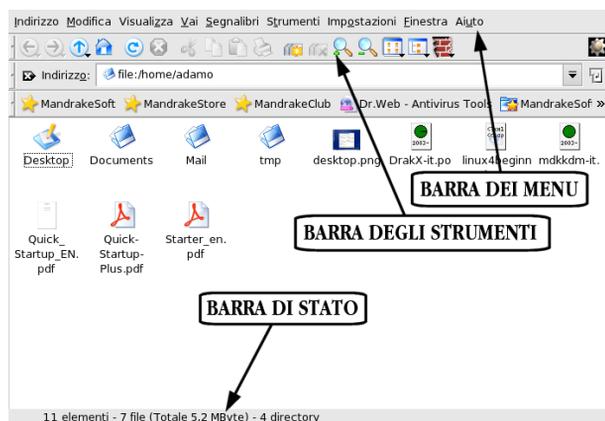


Figura 5-6. Il file manager di KDE

Avete lanciato un programma, il file manager, che ha aperto una finestra al cui interno è visibile il contenuto della vostra directory Home. Questa è la cartella in cui vengono archiviati tutti i vostri documenti e file personali, ed è accessibile soltanto da voi. Se iniziate ad accumulare un certo numero di file al suo interno (ad esempio documenti di testo, file mp3, etc.), vi suggeriamo di creare alcune sottodirectory (ad esempio Documenti, Musica, etc.) per organizzare i vostri file.

Una finestra è composta da un certo numero di elementi. In alto potete vedere la **barra del titolo**: come suggerito dal nome, questo componente mostra il nome del programma che avete lanciato e, a seconda del tipo di applicazione, anche il nome del documento sul quale state lavorando. Una finestra può trovarsi in uno di due stati diversi:

- **attiva:** significa che si tratta della finestra correntemente in uso;
- **inattiva:** il programma è ancora in esecuzione, ma voi non state interagendo con esso.

In genere la barra del titolo attiva è colorata, mentre quella inattiva è oscurata o grigia.

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

Al di sotto della barra dei menu troverete la **barra degli strumenti** dell'applicazione. Si tratta di una o più file di icone, ciascuna delle quali corrisponde a un comando presente in uno dei menu a discesa: potete considerarle come delle scorciatoie per funzionalità del programma presenti in qualche punto della barra dei menu.

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

5.5.4. Gestione di finestre e desktop virtuali

Abbiamo introdotto il concetto di *desktop* per riferirci all'area dello schermo dove si trovano tutti gli elementi (pannello, icone, finestre) dell'ambiente grafico. Adesso guardate il pannello in fondo allo schermo, vedrete un gruppo di **quattro pulsanti**:



Figura 5-7. Pulsanti dei desktop virtuali di KDE

Questi pulsanti vi permettono di accedere ai *desktop virtuali*, cioè delle copie identiche del desktop che vedete quando entrate nel sistema.

Cliccate su quello etichettato come 2: come potete vedere, la finestra che avete aperto poco fa è scomparsa. In realtà non avete chiuso la finestra, quello che avete fatto è stato spostarvi in un altro desktop, è come se nel mondo reale aveste cambiato la scrivania usata per lavorare.

Cliccate sul pulsante etichettato con 1, e tornerete al desktop precedente.

Questa caratteristica, nota anche come *selettore delle aree di lavoro*, è molto comoda: vi permette di aprire un gran numero di finestre, e di organizzarle come meglio credete.

Potete anche cambiare il desktop virtuale in cui si trova la finestra, spostandola in un desktop diverso da quello corrente: questo può tornare molto utile per organizzare logicamente il vostro lavoro, ad esempio potreste spostare tutte le finestre relative alla navigazione in rete nel desktop 2, tutte le applicazioni multimediali nel desktop 3, etc.

Per far questo dovete usare di nuovo il mouse. Se usate *KDE*, cliccate sulla barra del titolo della finestra con il pulsante destro del mouse: comparirà un menu a discesa che contiene una voce chiamata *All desktop*. Selezionate questa voce e vedrete comparire una lista dei vostri desktop virtuali. Non dovete far altro che scegliere da questa lista il desktop in cui volete spostare la finestra.

Molto spesso, probabilmente, scoprirete che la vostra finestra si trova nel posto giusto, ma è troppo piccola o troppo grande. Cliccate su questo pulsante della barra del titolo:



Figura 5-8. Ingrandimento finestre

Questa operazione viene detta **ingrandimento al massimo** di una finestra (ingl. *maximize*). Cliccate di nuovo sul medesimo pulsante per riportarla alle dimensioni originali.

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

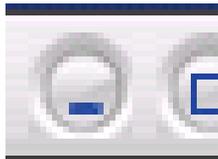


Figura 5-9. Iconificare una finestra

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



Figura 5-10. La barra dei programmi di KDE

Per riaprire la finestra sul desktop, cliccate sull'icona a essa associata.

Ma nella maggior parte dei casi non vorrete ingrandire al massimo la finestra, né ridurla a icona: avrete bisogno di una via di mezzo, la possibilità di modificare le dimensioni della finestra a seconda delle necessità. Potete far questo usando il mouse e i bordi della finestra stessa.



Portate il cursore del mouse sul bordo destro della finestra in questione: lo vedrete cambiare e trasformarsi in una doppia freccia (oppure una freccia che punta su un segmento verticale). Adesso ripetete quello che avete fatto quando avete spostato la finestra: premete il pulsante sinistro del mouse, e tenetelo premuto mentre spostate il cursore. Noterete che le dimensioni della finestra vengono alterate, e i suoi contenuti ridisposti di conseguenza. Quando siete soddisfatti delle nuove dimensioni non dovete far altro che rilasciare il pulsante del mouse.

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



Si noti che non tutte le finestre possono venir modificate nelle dimensioni in questo modo, inoltre esistono delle dimensioni minime e massime prefissate.

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

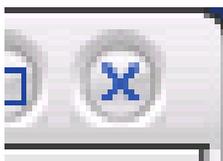


Figura 5-11. La chiusura di una finestra

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

5.5.5. Personalizzazione del desktop

È possibile cambiare moltissime caratteristiche dell'ambiente di lavoro per adattarlo ai vostri gusti personali: il tipo di sfondo, i colori delle finestre e dello sfondo, i "temi", il modo in cui è possibile interagire con finestre e icone, e altro ancora.

5.6. Chiusura della sessione

Quando avrete finito di esplorare il vostro ambiente grafico, o di lavorare con le applicazioni preferite, non dimenticatevi di comunicare al sistema che state per chiudere la sessione, in altre parole non dimenticatevi di **disconnettervi** in maniera corretta.

Questa operazione può essere effettuata in diversi modi: usando il menu di sistema, le icone di disconnessione oppure la relativa opzione dal menu a comparsa del desktop. Vediamo in dettaglio ogni possibile metodo:

Sotto *KDE*

- **Usando il menu K**

Cliccate sul menu **K** e scegliete la voce Termina la sessione di [vostro nome di login]. Comparirà una finestra come quella mostrata Figura 5-12 per chiedervi conferma.



Figura 5-12. Conferma di fine sessione sotto KDE

- **Cliccando con il tasto destro sul desktop.**

Se cliccate con il pulsante destro del mouse su un punto "libero" dello schermo, verrà mostrato un menu a comparsa:



Figura 5-13. Come terminare la sessione usando i menu a comparsa di KDE

Non dovete far altro che selezionare la voce Termina la sessione di [vostro nome di login], e comparirà la finestra di conferma.

Qualunque sia il metodo utilizzato, lo schermo verrà ombreggiato e comparirà una piccola finestra di dialogo con alcune opzioni. Se cliccate sul pulsante OK, verrà eseguita l'operazione predefinita: uscirete dalla sessione

corrente e, dopo che tutte le finestre e il desktop stesso saranno stati chiusi, verrete riportati allo schermo di accesso al sistema.

Come avrete probabilmente notato, comunque, la finestra di conferma offre altre due opzioni: potete scegliere di chiudere il sistema e spegnere il computer (Spegnere il computer), oppure di riavviare il sistema (Riavviare il computer). Anche in questo caso basta cliccare sul pulsante OK dopo aver apposto un segno di spunta sull'opzione desiderata.

Qualunque sia la vostra scelta, ricordate che questo è il modo corretto di spegnere o riavviare il vostro sistema. Non dovrete **mai** premere direttamente il pulsante di spegnimento del computer mentre il sistema è in esecuzione, perché questo potrebbe causare gravi problemi al file system e provocare la perdita di dati.

Capitolo 6. Internet

6.1. Navigare sul Web

6.1.1. L'interfaccia di Konqueror come navigatore Web



Per lanciare il navigatore web *Konqueror* cliccate su questa icona nel pannello, oppure selezionate Usa Internet → Naviga sul Web dal menu principale.



Figura 6-1. Konqueror come navigatore Web

Barra degli strumenti. Qui si trovano tutti i pulsanti necessari per navigare e compiere le azioni più comuni (si veda *Navigazione sul Web*, pag. 47).

Barra della posizione. Qui compare o viene digitata l'URL di un sito (o di un file locale, se utilizzate `file://` come protocollo dell'URL).

Barra dei segnalibri. Contiene i pulsanti che vi daranno rapido accesso ai siti che avete salvato nella raccolta di segnalibri.

Area di visualizzazione della pagina. Il riquadro in cui verranno visualizzati i siti Web e le pagine locali che state sfogliando.

6.1.2. Navigazione sul Web

La tabella che segue descrive rapidamente la funzione dei pulsanti di navigazione utilizzati più di frequente.

Pulsante	Scorciatoia da tastiera	Funzione
	Alt-freccia_sinistra	Torna indietro. Ritorna alla pagina visitata prima di quella attuale. Cliccandoci sopra più di una volta potrete tornare indietro di più pagine, ma, dato che alcune pagine fanno uso della redirectione automatica, a volte potrebbe non funzionare. Se tenete premuto il pulsante (oppure cliccate sul piccolo triangolo alla sua destra) vi verrà mostrato un elenco di URL che è possibile raggiungere in questo modo.

Pulsante	Scorciatoia da tastiera	Funzione
	Alt-freccia_destra	Vai avanti. Ritorna alla pagina visitata dopo quella attuale. Valgono le stesse considerazioni fatte per il pulsante precedente.
	F5	Ricarica. Ricarica la pagina attuale. Come impostazione predefinita, per prima cosa <i>Konqueror</i> cercherà la pagina nella cache del navigatore (uno spazio di archiviazione di dati temporanei su disco) e userà la copia locale. Premete il tasto Shift mentre cliccate su questo pulsante per costringere <i>Konqueror</i> a recuperare la pagina da Internet.
	Esc	Stop. Interrompe il trasferimento dell'oggetto richiesto, annullando la visualizzazione della pagina che viene caricata. Avrete forse notato l'uso del termine "oggetto" invece di "pagina": questo è dovuto al fatto che le pagine web non sono costituite soltanto da codice HTML, ma anche da immagini ed eventuali altri elementi multimediali.

Tabella 6-1. I pulsanti della barra degli strumenti di Konqueror

6.1.3. Gestione dei segnalibri

Con i segnalibri è possibile archiviare le URL dei vostri siti web preferiti, in modo da non essere costretti a digitare i loro indirizzi ogni volta che si desidera accedervi. Potete classificarli per argomento, categoria, etc. Il vostro sistema **Mandrake Linux** offre già alcune categorie di segnalibri predefinite che potete utilizzare come guida per organizzare i vostri. Selezionando la voce Segnalibri→Modifica segnalibri dal menu del navigatore apparirà il gestore di segnalibri visibile in Figura 6-2.



Figura 6-2. La finestra del gestore di segnalibri di Konqueror

I segnalibri sono organizzati secondo una struttura gerarchica, e tutte le operazioni hanno effetto sul nodo attualmente selezionato. Sono possibili le seguenti operazioni:

- 
 Crea una nuova cartella. Cliccate su questo pulsante, o selezionate **Inserisci**→**Crea una nuova cartella...** dal menu principale per creare una nuova cartella. Comparirà una finestra di dialogo che vi chiederà il nome della cartella: inseritelo e cliccate sul pulsante **OK** per creare la cartella. Usate le cartelle per raggruppare i segnalibri in base all'argomento, alla categoria, etc. Scorciatoia da tastiera: **Ctrl-N**.
- 
 Crea un nuovo segnalibro. Cliccate su questo pulsante, o selezionate **Inserisci**→**Crea un nuovo segnalibro** dal menu principale per creare un nuovo segnalibro. Verrà inserita una nuova voce sotto quella attuale, o all'interno della cartella selezionata. Cliccate due volte sullo spazio corrispondente alla colonna URL nella riga del nuovo segnalibro, quindi digitate l'URL corrispondente e premete il tasto **Invio** per sal-

varlo. Per impostare il nome del segnalibro dovreste procedere allo stesso modo, ma stavolta cliccate sullo spazio sotto la colonna Segnalibro.



- **Elimina.** Cliccate su questo pulsante, o selezionate Modifica→Elimina dal menu principale, per cancellare l'oggetto attualmente selezionato: sia esso un segnalibro, un separatore o una cartella. Non verrà chiesta conferma, l'oggetto sarà cancellato immediatamente. Scorciatoia da tastiera: **Canc**.
- **Inserisci separatore.** Selezionate Inserisci→Inserisci separatore dal menu principale per aggiungere una linea di separazione al di sotto dell'elemento attuale. Scorciatoia da tastiera: **Ctrl-I**.
- **Rinomina.** Cliccate con il tasto destro del mouse su un segnalibro o una cartella e selezionate Rinomina per cambiare il suo nome. Il nome del segnalibro è il testo che è possibile vedere nella riga relativa a quel segnalibro. Scorciatoia da tastiera: **F2**.
- **Cambia URL.** Cliccate con il tasto destro del mouse su un segnalibro o una cartella e selezionate Cambia URL per cambiare l'URL a cui si riferisce. Dopo aver apportato le modifiche desiderate, modificando la parte del segnalibro che si trova sotto la colonna URL, premete il tasto **Invio** per salvarle. Scorciatoia da tastiera: **F3**.

I segnalibri possono essere esportati nel formato usato da un altro navigatore. Date uno sguardo al menu File→Esporta. Dopo aver scelto il formato in cui esportare i segnalibri, comparirà una finestra di dialogo in cui potrete specificare il nome del file, ad esempio *bookmarks.html* per *Mozilla* e *netscape*. Digitate il nome desiderato e cliccate sul pulsante Salva.

I segnalibri possono anche essere importati da altri navigatori, anche se il formato originario è diverso, come potete vedere dal menu File→Importa. Dopo aver scelto il tipo di file da importare, si aprirà una finestra che vi permetterà di cercare il file desiderato: selezionatelo e cliccate sul pulsante OK.



Le finestre di dialogo per l'esportazione e l'importazione di segnalibri sono entrambe piuttosto "intelligenti", nel senso che, a partire dalla directory iniziale, mostreranno i tipi di file che meglio si adattano al formato scelto per mezzo del menu.



Quando sarete soddisfatti delle vostre modifiche, cliccate su questo pulsante o selezionate File→Salva dal menu principale per salvare la vostra raccolta di segnalibri. Scorciatoia da tastiera: **Ctrl-S**.

6.1.4. Navigazione a schede



Figura 6-3. Le schede del navigatore Konqueror

Konqueror, quando utilizzato come navigatore Web, vi permette di navigare contemporaneamente in molte pagine diverse grazie a una caratteristica molto apprezzata nota come "navigazione a schede". Invece di aprire una nuova finestra ogni volta che desiderate caricare un'altra pagina, potete aprire una nuova scheda.



Cliccando su questo pulsante nella barra degli strumenti, o scegliendo Finestra→Nuova linguetta dal menu, o ancora premendo i tasti **Ctrl-Shift-N**, verrà creata e visualizzata una nuova scheda. Adesso potete digitare l'URL desiderata, o scegliere un segnalibro, per visitare un nuovo sito.



Cliccando su questo pulsante nella barra degli strumenti, o scegliendo Finestra→Chiudi la linguetta corrente dal menu, o ancora premendo i tasti **Ctrl-W**, verrà chiusa la scheda visualizzata in questo momento. Cliccate sulla linguetta di una scheda per mostrare il suo contenuto.

Se cliccate con il tasto destro del mouse sulla linguetta di una scheda e selezionate Chiudi le altre linguette, saranno chiuse tutte le schede tranne quella attualmente visualizzata. Adesso cliccate con il tasto destro del mouse su un collegamento presente nella pagina e selezionate Apri in una linguetta dietro per aprire quel

collegamento in una scheda, ma senza che questa venga visualizzata immediatamente. Quest'ultima caratteristica è molto utile per aprire contemporaneamente più collegamenti per leggerli in un secondo tempo, senza lasciare la pagina che state leggendo in questo momento.

6.1.5. Konqueror come navigatore Web e i plugin

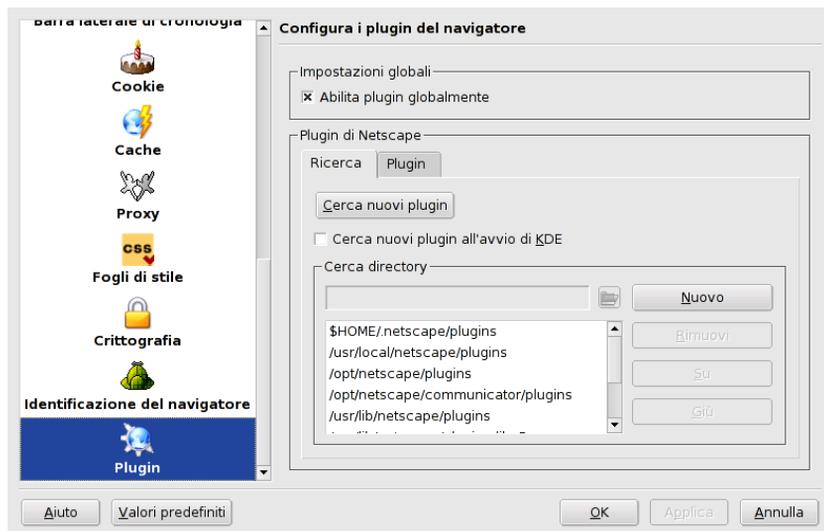


Figura 6-4. Le impostazioni dei plugin di Konqueror

I plugin sono programmi che permettono al vostro navigatore di gestire contenuti diversi dall'HTML e dalle immagini, ad esempio animazioni, flussi audio, applet Java, e altro ancora. *Konqueror* usa i plugin di *Mozilla* e *netscape*. Selezionate Impostazioni→Configura Konqueror... dal menu e aprite la sezione Plugin per impostare le preferenze relative ai plugin di *Konqueror* usato come navigatore Web (si veda Figura 6-4).

Dopo aver (opzionalmente) scaricato e installato i plugin desiderati, cliccate su Cerca nuovi plugin per fare in modo che *Konqueror* riconosca e configuri i plugin installati: tutte le directory elencate nel riquadro Cerca directory verranno esplorate a tal scopo.

Potrete quindi controllare quali plugin sono stati configurati cliccando sulla linguetta Plugin. Come opzione predefinita, è installato soltanto il Plugin di Netscape (che permette a *Konqueror* di accedere ai plugin di *Mozilla* e *netscape*). Quando sarete soddisfatti delle impostazioni, cliccate sul pulsante OK per renderle operative.

Capitolo 7. Dove trovare ulteriore documentazione

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

7.1. La documentazione inclusa in Mandrake Linux

7.1.1. La documentazione MandrakeSoft

Elenchiamo qui di seguito tutta la documentazione prodotta dalla **MandrakeSoft** per la versione corrente di **Mandrake Linux**:

- Potete consultare le versioni aggiornate di questi manuali su Internet, visitando le pagine della documentazione (<http://www.mandrakelinux.com/en/fdoc.php3>).

Se durante l'installazione avete selezionato il gruppo di pacchetti della documentazione, scegliendo Leggi la documentazione dal menu principale potrete vedere tutta la documentazione relativa alle lingue da voi scelte durante l'installazione.

- *Guida introduttiva*

Questo manuale ha lo scopo di farvi prendere confidenza con **Mandrake Linux** e iniziare a usare il sistema. Pertanto tratta di nozioni di base, utili per i nuovi utenti *GNU/Linux*, e spiega come configurare gli aspetti più importanti del sistema.

- *Guida alla linea di comando*

Questo manuale, disponibile online e nella versione Mandrake Linux – Edizione PowerPack ProSuite, affronta argomenti come l'amministrazione del sistema e altre operazioni complesse su *GNU/Linux*.

7.1.2. Le pagine di manuale (pagine "man")

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

I contenuti delle pagine "man" sono divisi in sezioni; i riferimenti alle sezioni vengono espressi come nei seguenti esempi: `open(2)`, `fstab(5)`, i quali indicano rispettivamente la pagina di manuale di `open` nella sezione 2 e la pagina di manuale di `fstab` nella sezione 5.

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

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

Anche lo stesso `man` ha una propria pagina di manuale: `man man`. Normalmente le pagine di manuale vengono impaginate e poi mostrate tramite il *visualizzatore* `less`.

In cima ad ogni pagina di manuale potete vederne indicati il nome e la relativa sezione; in fondo alla pagina (in genere nella sezione **VEDERE ANCHE**), invece, troverete eventuali riferimenti ad altre pagine di manuale correlate con quella che state leggendo.

Potete iniziare consultando le pagine dei diversi comandi che vengono menzionati nei manuali: `ls(1)`, `chmod(1)`, etc.

Se non trovate la pagina di manuale che state cercando (ad esempio, se volete usare la funzione `mknod` in uno dei vostri programmi, e invece finite sempre nella pagina di manuale del comando `mknod`), dovete indicare esplicitamente la sezione, ad esempio nel caso appena citato: `mknod(2)`; se non ricordate il numero esatto

della sezione, il comando `man -a mknod` analizzerà tutte le sezioni in cerca di pagine di manuale di nome `mknod`.

7.1.3. Pagine Info

Le pagine `info` completano la documentazione messa a disposizione dalle pagine di manuale. Il comando per accedere alle pagine `info` è `info`.

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

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

```
info emacs
```

Nelle pagine `info` un testo come questo:

```
* Buffers::
```

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

Potete usare le seguenti scorciatoie da tastiera:

- **u**: per *Up*, va al livello superiore;
- **n**: per *Next*, va alla pagina `info` successiva nel livello attuale della struttura ad albero;
- **p**: per *Prev*, va alla pagina `info` precedente;
- **q**: per *Quit* ("Esci"), chiude il visualizzatore di pagine `info`.

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

7.1.4. Gli HOWTO

Gli *HOWTO* sono documenti pubblicati dal TLDP (*The Linux Documentation Project*), sono disponibili in molte lingue e sono dedicati alla configurazione di molti aspetti del sistema. Se avete installato il pacchetto corrispondente (per l'edizione italiana è il pacchetto `howto-html-it`), avete buone probabilità di trovare sul vostro stesso sistema la risposta a una particolare domanda o la soluzione di un problema. Questi documenti si trovano nella directory `/usr/share/doc/HOWTO/HTML/it/`; sono file in formato HTML, leggibili e stampabili tramite un qualsiasi browser.

L'elenco è molto lungo, per averne un'idea consultate l'indice scegliendo dal menu principale: *Leggi la documentazione*→*Howto* in italiano. Se incontrate un problema che non siete in grado di risolvere, il modo migliore per iniziare ad affrontarlo è leggere, se esiste, il relativo *HOWTO*, ed è molto probabile che non solo troverete la vostra soluzione, ma imparerete allo stesso tempo anche molte altre cose. Tra i vari argomenti trattati figurano le reti (*NET-3-HOWTO*), la configurazione della scheda audio (*Sound-HOWTO*), la creazione di CD (*CD-Writing-HOWTO*), la configurazione di NIS e NFS, e molte altre cose.

È importante controllare la data dell'ultima modifica dei documenti *HOWTO*, ovvero la data di pubblicazione indicata all'inizio del documento, per essere sicuri che siano aggiornati, altrimenti è possibile che i relativi contenuti non siano più affidabili. Fate attenzione in particolare ai vecchi *HOWTO* riguardanti la configurazione hardware, poiché quello è un campo in cui *Linux* si evolve molto rapidamente. Ricordate anche che il significato del termine "vecchio" nell'ambito del software liberamente distribuibile è ancora più forte di quanto lo sia nel mondo dell'informatica in generale: un programma liberamente distribuibile a volte è considerato vecchio già quando sono passati solo 15 giorni dalla sua pubblicazione!



Gli *HOWTO* sono disponibili online, in forma probabilmente più aggiornata, sul sito del TLDP (<http://www.tldp.org/>); gran parte di essi sono stati tradotti in italiano e si trovano sul sito ILDP (<http://ildp.linux.it/>) insieme ad altra documentazione in italiano, ricordatevi di controllare che la traduzione sia aggiornata. Date anche un'occhiata ai seguenti indirizzi: *HOWTO* ordinati per categoria (<http://www.tldp.org/HOWTO/HOWTO-INDEX/categories.html>) e FAQ (<http://www.tldp.org/docs.html>).

7.1.5. La directory `/usr/share/doc`

Alcuni pacchetti sono corredati da una propria documentazione, che si trova in una sottodirectory di `/usr/share/doc` e ha lo stesso nome del pacchetto in questione.

7.2. Internet

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

La vostra fonte primaria di informazioni dovrebbe sempre essere il sito web ufficiale di Mandrake Linux (<http://mandrakelinux.com/>). In particolare, visitate la sezione relativa all'assistenza (<http://mandrakeexpert.com/>).

7.2.1. Siti web dedicati a Linux

7.2.1.1. MandrakeClub

Se avete familiarità con i siti riguardanti **Mandrake Linux**, probabilmente conoscerete già Mandrake Club (<http://mandrakeclub.com/>). È il punto d'incontro per tutti gli utenti di **Mandrake Linux**, qui potrete trovare suggerimenti, domande e notizie riguardanti **Mandrake Linux** e *GNU/Linux*. Inoltre avrete la possibilità di esprimere la vostra opinione e di influenzare gli sviluppi futuri di **Mandrake Linux**. Se ancora non siete iscritti al Club, vi invitiamo a farlo.

7.2.1.2. Dimostrazioni e tutorial

Una particolare sezione del sito web di **Mandrake Linux** ospita numerose dimostrazioni e tutorial (<http://www.mandrakelinux.com/en/demos/>); fra gli argomenti trattati troverete l'installazione e l'ambiente grafico, oltre a molti aspetti della configurazione del sistema come la rete, la gestione dei pacchetti, la configurazione di un server, etc. Alcuni dei tutorial sono anche disponibili nel CD di installazione, nella directory `tutorial`.

7.2.1.3. Siti web sulla sicurezza

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

Il sito di **MandrakeSoft** sulla sicurezza, si occupa delle vulnerabilità dei pacchetti, ma contiene soprattutto esaurienti articoli su una vasta gamma di argomenti, come l'uso di *GnuPG*, di *SSH*, e altro.

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

Un sito molto ben organizzato, contiene approfondimenti sui diversi tipi di attacchi e fornisce informazioni sulla vulnerabilità di una notevole quantità di prodotti, incluso **Mandrake Linux**.

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

Questo sito è interamente dedicato a Linux e contiene notizie, avvisi, newsletter e molte altre risorse, come documentazione, forum, strumenti utili, etc. Date anche un'occhiata alle pagine di documentazione (<http://www.linuxsecurity.com/docs/>) che contiene.

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

Un sito eccellente, aggiornato regolarmente con numerosi articoli sugli attuali problemi di sicurezza. Nella pagina principale di Linux.com (<http://www.linux.com/>) trovate anche articoli riguardanti il desktop, l'audio, etc.

7.2.1.4. Altri siti web dedicati a Linux

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

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

Uno dei primi siti in assoluto dedicati a Linux, contiene tantissimi collegamenti ad altri siti utili.

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

Se cercate le più recenti applicazioni disponibili nel mondo Linux, questo è il posto dove dovete andare.

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

È una delle pubblicazioni più esaurienti su Linux: tratta qualsiasi argomento, dai più recenti avvisi sulla sicurezza alle nuove distribuzioni, informazioni sui kernel presenti e passati, libri, e offre anche una newsletter settimanale.

E naturalmente non dimenticate i vostri motori di ricerca preferiti: spesso sono lo strumento più pratico per trovare le informazioni che state cercando. Poche parole chiave ben scelte in un motore di ricerca vi faranno spesso trovare la risposta al vostro problema specifico. Su Google potete addirittura fare ricerche specifiche su *GNU/Linux* (<http://www.google.it/linux>).

7.2.2. Mailing list

Le mailing list, o liste di discussione, sono ancora molto popolari, nonostante il moltiplicarsi di altri mezzi di comunicazione. Quasi tutte le componenti software di *GNU/Linux* hanno proprie mailing list dedicate agli utenti, agli sviluppatori, agli annunci, etc.

Il progetto **Mandrake Linux** ha le proprie mailing list (<http://www.mandrakelinux.com/en/flists.php3>).

In questa sede non possiamo riportare una lista di indirizzi, ma ricordate che spesso le liste di discussione rappresentano il modo migliore di entrare in contatto con i maggiori esperti di un particolare argomento. Eccovi comunque alcuni suggerimenti:

- Non fate domande fuori tema. Leggete attentamente le linee guida che avete ricevuto al momento dell'iscrizione o che sono indicate nel luogo in cui avete trovato l'indirizzo della lista. Vi consigliamo anche di leggere questa versione della E-mail Etiquette (<http://www.iwillfollow.com/email.htm>), nota anche con il nome di **Netiquette**, che contiene alcuni suggerimenti preziosi. Se avete del tempo libero, potete anche prendere in considerazione la lettura delle corrispondenti RFC (<http://www.rfc-editor.org/>).



IMPORTANTE: ricordatevi sempre di conservare la prima *e-mail* che ricevete da una mailing list, perché generalmente contiene le istruzioni su come annullare la propria iscrizione, se ne doveste avere bisogno.

- Rispettate le regole generali proprie della posta elettronica; in particolare, **non** inviate messaggi in HTML, usate solo testo semplice.
- Per ogni mailing list generalmente esiste un archivio dei vecchi messaggi: controllatelo! L'argomento della vostra domanda potrebbe essere stato discusso appena prima che voi vi iscriveste alla lista.

7.2.3. I gruppi di discussione

Prima di chiedere aiuto sui gruppi di discussione, per prima cosa dovrete controllare se il vostro problema è stato già trattato, o risolto, su Google (<http://groups.google.com/>). Se non trovate niente che riguardi la vostra domanda, esiste un gruppo di discussione completamente dedicato a **Mandrake Linux** (`news:alt.os.linux.mandrake`), e potete ricorrere anche a molti gruppi della “gerarchia” `comp.os.linux.*` o `it.comp.os.linux.*`, questi ultimi in italiano:

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

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

7.3. Linee guida generali per la soluzione di problemi con Mandrake Linux

Vi presenteremo ora diversi metodi che potrete utilizzare nella vostra ricerca della soluzione di un problema. Iniziate dal primo e poi, solamente se questo non ha funzionato, passate al secondo, e così via.

7.3.1. Ricerche su Internet

I vari siti Internet precedentemente menzionati sono degli eccellenti punti di partenza: essi trattano dagli aspetti più generici a quelli più specifici dei problemi che potreste incontrare. Inoltre, provate a usare un motore di ricerca generico come Google (<http://www.google.com/>) o il già citato motore di ricerca di Google specifico per Linux (<http://www.google.it/linux>). E non esitate a usare l'opzione di Ricerca avanzata (http://www.google.com/advanced_search), inserendo chiavi di ricerca molto dettagliate, come ad esempio l'esatto messaggio di errore che compare sul vostro schermo.

7.3.2. Archivi di mailing list e gruppi di discussione

Le ricerche precedenti possono portarvi a risultati generici che nascondono tra molte altre le particolari risposte che stavate cercando. Per affinare la vostra ricerca, ecco cosa dovrete fare.

Cercate innanzitutto una mailing list che sembri specificamente correlata al vostro problema, e fate quindi una ricerca nei suoi archivi.

Esempio

Supponiamo che abbiate notato uno strano comportamento quando avete provato a usare *GRUB* con una partizione *minix*.

Una ricerca su Google usando le parole chiave “grub mailing list” dà fra i primi risultati il collegamento a un messaggio dell'archivio della mailing list di GRUB di luglio 1999 (<http://mail.gnu.org/pipermail/bug-grub/1999-July/003129.html>). Una volta arrivati su quella pagina, trovate l'indirizzo della radice dell'archivio: l'archivio della mailing list di GRUB (<http://mail.gnu.org/archive/html/bug-grub/>). Questo archivio contiene anche un motore di ricerca. Quindi una ricerca della parola “Minix” vi porterà direttamente alla soluzione.

Purtroppo non tutti gli archivi offrono un motore di ricerca interno. Comunque su Google, ad esempio, potete usare il campo *Domini* nel modulo di ricerca avanzata per limitare la vostra ricerca al sito che ospita l'archivio, e lo stesso metodo può essere usato per escludere dai risultati della ricerca qualche sito indesiderato che continua a comparire.

Per una ricerca sui gruppi di discussione, il sito Google Groups (<http://groups.google.com/>) contiene gli archivi di un'impressionante quantità di gruppi.

7.3.3. Domande su mailing list e gruppi di discussione

Fate riferimento alle relative sezioni precedenti: *Mailing list*, pag. 54 e *I gruppi di discussione*, pag. 54. Anche la lettura di *How To Ask Questions The Smart Way* (<http://www.tuxedo.org/~esr/faqs/smart-questions.html>) (come fare le domande in modo intelligente) può esservi di grande aiuto.

7.3.4. Contattare direttamente il responsabile

Lasciate questa possibilità come ultimissima risorsa, da usare solo in situazioni veramente estreme, a meno che non vogliate offrire la vostra collaborazione! Gli sviluppatori di software solitamente ricevono montagne di e-mail, perciò una vostra disperata domanda sull'uso del comando `cd` sarà molto probabilmente... ignorata!

Gli indirizzi possono essere trovati sulle home page dei siti web relativi ai progetti in questione, oppure nella documentazione del software.

Un'ultima parola: non sottovalutate le capacità dei vostri vicini o quelle del vostro LUG (*Linux User Group*) locale. E per piacere, aspettate a gettare il vostro computer dalla finestra: se il vostro problema non viene risolto oggi, potrebbe esserlo domani...

7.3.5. Servizi di Mandrake per l'impresa

Infine, di fronte a situazioni molto difficili, soprattutto nel caso di aziende, potreste considerare la possibilità di incaricare un consulente della **MandrakeSoft** di risolvere il vostro particolare problema.

Questo è uno dei vantaggi più sorprendenti dei prodotti open source: abbiamo il codice sorgente, e quindi possiamo fare qualunque cosa! Pertanto quasi tutti i problemi possono essere risolti, indifferentemente da quanto siano complessi, particolari o di alto livello, agendo direttamente all'interno del programma.

Potreste anche voler personalizzare il vostro ambiente *Linux* per soddisfare dei requisiti ben precisi. Ad esempio, potreste usare **Mandrake Linux** come un sistema personalizzato per il routing su apparecchiature speciali. Sappiate che i servizi di consulenza della **MandrakeSoft** (<http://www.mandrakesoft.com/products/business/>) possono aiutarvi anche in questo.