

Manuale dell'utente

Mandrake Linux 9.1



<http://www.MandrakeSoft.com>

Manuale dell'utente: Mandrake Linux 9.1

Pubblicato 20030324

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, Kevin Lecouvey, Christian Georges, John Rye, Robert Kulagowski, Pascal Rigaux, Frédéric Crozat, Laurent Montel, Damien Chaumette, Till Kämpeter, Guillaume Cottenceau, Jonathan Gotti, Christian Belisle, Sylvestre Taburet, Thierry Vignaud, Juan Quintela, Pascal Lore, Kadjo N'Doua, Mark Walker, Roberto Patriarca, Patricia Pichardo Bégnis, Alexis Gilliot, Arnaud Desmons, Wolfgang Bornath, Alessandro Baretta, Aurélien Lemaire, Daouda Lo, Florent Villard, Gwenole Beauchesne, Giuseppe Ghibò, Joël Wardenski, e Debora Rejnharc Mandelbaum

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 Marzo 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 *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 *openjade* e *jadetex*, facendo uso dei fogli di stile di Norman Walsh. Le immagini sono state catturate con *xwd* e *GIMP*, e convertite con *convert* (quest'ultimo programma fa parte del pacchetto *ImageMagick*). 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. Sostenere Mandrake Linux.....	1
1.3. Partecipare allo sviluppo di Mandrake Linux.....	2
1.4. Acquistare i prodotti Mandrake.....	2
2. Introduzione alla Guida rapida.....	2
1. Avvertimento riguardo la guida 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 sotto Windows.....	6
2.2.2. Creazione di un disco di avvio sotto GNU/Linux.....	7
2.3. Hardware supportato.....	7
2.3.1. Cosa non è supportato.....	7
3. Installazione con DrakX	9
3.1. Introduzione al programma di installazione di Mandrake Linux.....	9
3.2. Scelta della lingua.....	10
3.3. I termini della licenza per la distribuzione.....	11
3.4. Classe d'installazione.....	12
3.5. Configurazione del mouse.....	13
3.6. Configurazione della tastiera.....	13
3.7. Livello di sicurezza.....	14
3.8. Indicazione dei punti di mount.....	14
3.9. Scelta delle partizioni da formattare.....	16
3.10. Scelta dei pacchetti da installare.....	16
3.10.1. Scelta dei gruppi di pacchetti da installare.....	16
3.10.2. Scelta dei singoli pacchetti da installare.....	17
3.11. Installazione da più di un CDROM.....	18
3.12. La password di root.....	19
3.13. Aggiungere un utente.....	20
3.14. Installazione di un bootloader.....	21
3.15. Controllo e modifica di vari parametri.....	21
3.15.1. Riepilogo.....	21
3.15.2. Opzioni del fuso orario.....	22
3.15.3. Dove installare il bootloader.....	23
3.15.4. Configurazione delle voci del bootloader.....	24
3.15.5. Configurazione di X, il server grafico.....	24
3.15.6. Configurazione della rete.....	25
3.15.7. Scelta dei servizi disponibili al momento del boot.....	26
3.16. Installazione di aggiornamenti via Internet.....	26
3.17. Abbiamo finito!.....	27
3.18. Come disinstallare Linux.....	28
4. Migrare da Windows® a Linux	29
4.1. Dov'è il mio...?.....	29
4.1.1. Menu Start.....	29
4.1.2. Applicazioni.....	29
4.1.3. Pannello di controllo.....	29
4.1.4. Prompt del DOS.....	29
4.1.5. Risorse di rete.....	29
4.1.6. Il disco C:.....	30
4.1.7. Il lettore CDROM.....	30
4.1.8. Il lettore di dischetti.....	30
4.1.9. I miei documenti.....	30
4.2. Un nuovo mondo!.....	30
4.2.1. Un ambiente multiutente.....	31
4.2.2. Multitasking.....	31

4.2.3. Desktop multipli	31
4.2.4. Completa personalizzazione del desktop	31
4.2.5. Migliaia di applicazioni gratuite	31
4.2.6. Basta con i blocchi di sistema!	31
5. Il primo contatto	33
5.1. Il menu del bootloader	33
5.2. Prepariamoci per la sessione	33
5.3. Lo schermo di login	33
5.4. L'assistente della prima connessione	34
5.5. Terminare la sessione	35
6. Linux per principianti	37
6.1. Introduzione	37
6.2. Come iniziare una sessione di lavoro	37
6.2.1. Identificazione	37
6.2.2. Alcune osservazioni a proposito della sicurezza	39
6.3. Uso del vostro ambiente grafico	39
6.3.1. Il desktop di Mandrake Linux	39
6.3.2. Usare i programmi	41
6.3.3. Aprire una finestra sul desktop	41
6.3.4. Gestione di finestre e desktop virtuali	42
6.3.5. Personalizzazione del desktop	44
6.4. Chiusura della sessione	44
7. Dove trovare ulteriore documentazione	47
7.1. La documentazione inclusa in Mandrake Linux	47
7.1.1. La documentazione MandrakeSoft	47
7.1.2. Le pagine di manuale (pagine "man")	47
7.1.3. Pagine Info	48
7.1.4. Gli HOWTO	48
7.1.5. La directory /usr/share/doc	49
7.2. Internet	49
7.2.1. Siti web dedicati a Linux	49
7.2.2. Mailing list	50
7.2.3. I gruppi di discussione	51
7.3. Linee guida generali per la soluzione di problemi con Mandrake Linux	51
7.3.1. Ricerche su Internet	51
7.3.2. Archivi di mailing list e gruppi di discussione	51
7.3.3. Domande su mailing list e gruppi di discussione	52
7.3.4. Contattare direttamente il responsabile	52
7.3.5. Servizi di Mandrake per l'impresa	52

Lista delle Figure

24. Il programma Rawrite	6
31. Il primissimo schermo di benvenuto dell'installazione.....	9
32. Opzioni disponibili per l'installazione.....	9
33. Scelta della lingua predefinita.....	10
51. La finestra di login.....	33
52. L'assistente Mandrake della prima connessione	35
53. I due modi per chiudere la sessione in KDE	36
61. La finestra di login.....	37
62. La lista dei tipi di sessione	38
63. Il desktop KDE	39
64. Il desktop GNOME.....	40
65. Accesso al Centro di Controllo Mandrake	40
66. Menu dei programmi in KDE e GNOME	41
67. I file manager di KDE e GNOME.....	41
68. Pulsanti dei desktop virtuali	42
69. Come spostare una finestra in un altro desktop.....	42
610. Ingrandire la finestra in KDE e GNOME	43
611. Iconificare una finestra in KDE e GNOME	43
612. La barra dei programmi di KDE e la lista dei task di GNOME.....	43
613. La chiusura di una finestra in KDE e GNOME	44
614. Conferma di fine sessione sotto KDE.....	44
615. Come terminare la sessione usando i menu a scomparsa di KDE	45

Prefazione

1. Informazioni su Mandrake Linux

Mandrake Linux è una distribuzione *GNU/Linux* supportata dalla **MandrakeSoft** S.A. e nata su Internet nel 1998. Il suo obiettivo primario era ed è lo sviluppo 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/>). Ma ci sono anche un sito dedicato interamente alla distribuzione (<http://www.mandrakelinux.com/>) e diversi altri siti correlati.

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. Sostenere Mandrake Linux

A grande richiesta, la **MandrakeSoft** offre agli utenti soddisfatti dei suoi prodotti la possibilità di contribuire finanziariamente in modo da garantirne lo sviluppo. Iscrivendovi al Mandrake Club (<http://www.mandrakelinux.com/en/club/>) e al Mandrake Corporate Club (<http://www.mandrakelinux.com/corporateclub>) potrete:

- scaricare software commerciale che normalmente è disponibile soltanto come parte delle edizioni a pagamento: si tratta di applicazioni commerciali, driver, software freeware e versioni demo;
- votare e proporre nuovo software grazie a un sistema di voto e produzione di pacchetti RPM gestito da volontari;
- ottenere sconti per prodotti e servizi disponibili su MandrakeStore (<http://www.mandrakestore.com>);
- accedere a una speciale offerta per MandrakeOnline con sconti, account supplementari per iscritti di livello "Gold" (e superiore), e nessuna pubblicità!
- ottenere una copia di StarOffice 6.0, disponibile per gli iscritti di livello "Silver" e superiore;
- accedere a una lista di mirror veloci, riservata agli iscritti al Club (caratteristica ancora **sperimentale**);
- leggere articoli e forum multilingua.

Grazie a MandrakeClub la vostra opinione verrà presa in considerazione!

Finanziando **MandrakeSoft** e iscrivendovi a 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. 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 allo sviluppatore principale.
- Localizzazione: traduzione delle pagine web, dei programmi e della relativa documentazione.
- Documentazione: infine, ma non ultimo per importanza, 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**.

1.4. Acquistare i prodotti Mandrake

I fan di **Mandrake Linux** che desiderano approfittare della comodità degli acquisti online adesso possono farlo tramite il sito di commercio elettronico MandrakeStore (<http://www.mandrakestore.com/>). Nel sito potete trovare, oltre al software **Mandrake Linux**, sistemi operativi e strumenti per la rete (*Single Network Firewall*), anche offerte speciali per gli abbonamenti, assistenza, software e licenze di terze parti, documentazione, libri su *GNU/Linux* e altri prodotti **MandrakeSoft**.

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 la guida all'installazione*, pag. 3 descrive alcune procedure che dovrete seguire se utilizzate *Windows*: 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 fortuna!

Capitolo 1. Avvertimento riguardo la guida all'installazione

Questa guida rapida descrive soltanto le fasi principali dell'installazione. Se intendete utilizzare anche *Windows* oltre a *GNU/Linux*, in una configurazione dualboot grazie alla quale è possibile accedere ad entrambi i sistemi sullo stesso computer, sappiate che è più semplice installarlo **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* accertatevi che il vostro salvaschermo sia disabilitato. 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 vostri 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*, *Windows XP* o *NT* devono essere particolarmente cauti: è possibile ridimensionare partizioni NTFS usando *GNU/Linux*, ma il supporto per questa operazione è ancora sperimentale. Vi raccomandiamo di fare una copia di salvataggio dei vostri dati prima di cominciare l'installazione.

Capitolo 2. Prima dell'installazione

In questo capitolo vi descriveremo alcune operazioni da compiere **prima** di cominciare l'installazione di **Mandrake Linux** sul vostro computer. Leggetelo per intero, perché potrebbe risparmiarvi molti fastidi. Fate anche una copia di backup dei vostri dati (su un supporto diverso dal disco su cui effettuerete l'installazione), inoltre collegate e accendete tutte le periferiche del computer (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** (alcuni *BIOS* richiedono il tasto **F2**, **F10** o **Esc** invece di **Canc**) 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 CDROM. 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 modificatela di conseguenza. Se non è possibile effettuare il boot dal CDROM 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 potreste 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 potete avviare il computer dal CDROM, e se *Windows* non è installato sul vostro computer, dovrete creare un **disco di avvio**, cioè un floppy in grado di avviare il sistema. Il CDROM 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 CDROM.

Qui di seguito troverete una lista delle immagini disponibili e dei relativi metodi di installazione:

`cdrom.img`

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

`network.img`

Per effettuare l'installazione accedendo a file che si trovano su siti NFS, FTP o HTTP, sulla vostra LAN o, per finire, attraverso una connessione di rete PPPoE (su 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, CDRom, etc.).



Alcuni dispositivi PCMCIA adesso 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.

hdcrom_usb.img

Questa immagine vi permette di effettuare l'installazione tramite un dispositivo di archiviazione USB, ad esempio un lettore CDRom o un disco rigido esterno.

network_gigabit_usb.img

Questa immagine vi permette di effettuare l'installazione da un sito NFS, FTP, o HTTP usando una scheda di rete gigabit o una 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) che potrebbe aiutarvi a effettuare il boot su sistemi più vecchi.

2.2.1. Creazione di un disco di avvio sotto Windows

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

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.

Lanciate il programma, come mostrato in Figura 21.

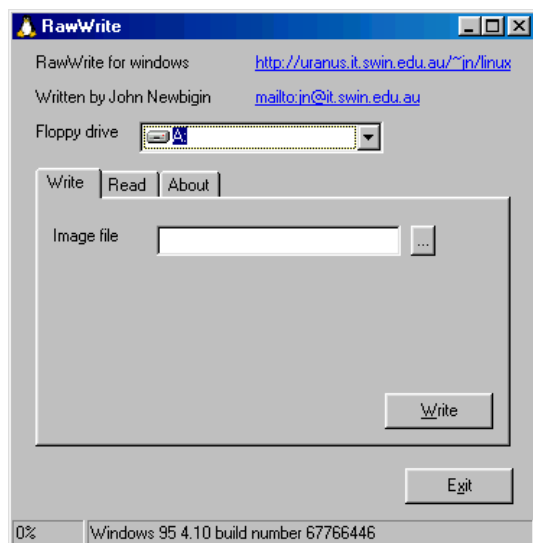


Figura 21. Il programma Rawrite

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 sotto GNU/Linux

Se avete a disposizione una precedente installazione di *GNU/Linux* (un'altra versione, oppure su di un altro computer, ad esempio su quello di un amico che vi ha prestato i CD di **Mandrake Linux**), allora eseguite le operazioni elencate qui di seguito:

1. montate il CDRom. Supponiamo che il punto di mount sia `/mnt/cdrom`.
2. effettuate un login come root (per far questo, aprite una finestra di terminale, digitate su e, quando vi verrà richiesta, 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, 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 descritti in questo capitolo, 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>)

Dispositivi 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 LinuxUSB 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 root (se non lo siete già) e date uno sguardo all'output del comando `cat /proc/pci`. In tal modo potrete sapere qual è la porta I/O e l'IRQ del dispositivo. Successivamente usate il comando `setserial` come segue, tenendo presente che prendiamo ad esempio 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.org` (<http://linmodems.org/>) e *Winmodems are not modems* (<http://www.idir.net/~gromitkc/winmodem.html>).

Capitolo 3. Installazione con DrakX

3.1. Introduzione al programma di installazione di Mandrake Linux

Il programma di installazione di **Mandrake Linux** si chiama *DrakX*. Adesso è ancora più facile da usare grazie a una nuova interfaccia grafica e a un nuovo schema di installazione che separa l'installazione vera e propria dalla configurazione del sistema. Utilizzando *DrakX* non importa se siete un nuovo utente di **Mandrake Linux** o uno smaliziato esperto di *GNU/Linux*: il compito di *DrakX* è quello di rendere semplice e sicura l'installazione, e di facilitare l'uso immediato 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: stampante, modem, scanner, etc., in maniera tale che *DrakX* sia in grado di riconoscerli e configurarli automaticamente.



Figura 31. 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 31). 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.

Se, invece, premete il tasto F1 si aprirà una schermata di aiuto (Figura 32). Ecco le opzioni tra cui potrete scegliere:

```
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 vgalo 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 32. 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 33, 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. Poiché tutte le schede grafiche possono mostrare dei caratteri, questa è "l'ultima risorsa" in materia di installazione. Ma non preoccupatevi: è davvero molto improbabile che ne dobbiate ricorrere alla modalità testo.
- `noauto`: in alcuni (rari) casi, il riconoscimento automatico dell'hardware potrebbe bloccare il vostro computer. In tal caso, digitando `noauto` come parametro farà in modo che il programma di installazione eviti di effettuare il riconoscimento dell'hardware. Come conseguenza, in una fase successiva dell'installazione vi verrà chiesto di inserire manualmente i parametri dell'hardware. Il parametro `noauto` può costituire un'opzione supplementare per le modalità precedenti, quindi potete 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.

- `kernel options`: dalla riga di comando potete passare dei parametri al kernel usato per l'installazione. Questo può risultare particolarmente utile quando il programma di installazione non riesce a determinare la quantità esatta di memoria presente nel vostro sistema. Non dovete far altro, quindi, che specificare la quantità di RAM come opzione per i vari modi di installazione digitando `mem=xxxM`. Per cominciare l'installazione in modo normale con un computer che dispone di 256 Mb di memoria, ad esempio, digitate quanto segue:

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

Dopo aver considerato quello che potrebbe andar storto, passiamo al processo di installazione vero e proprio. Quando verrà eseguito *DrakX* disporrete di una gradevole interfaccia grafica (Figura 33). A sinistra sono visibili i vari passi dell'installazione. Come potete vedere, l'intero processo si svolge in due fasi principali: l'installazione e la configurazione. La lista visibile sulla sinistra mostra tutti i passi richiesti. Quello in corso di esecuzione viene evidenziato graficamente.

Ogni passo può richiedere più schermate: la navigazione fra di esse può essere effettuata per mezzo dei pulsanti Avanti -> e <- Indietro. Un ulteriore pulsante Avanzato sarà presente per offrire opzioni supplementari relative ad alcuni dei passi da effettuare.



Cliccando sul pulsante Aiuto potrete accedere all'aiuto relativo alla fase corrente.

3.2. Scelta della lingua

Il primo passo è scegliere la lingua che preferite.

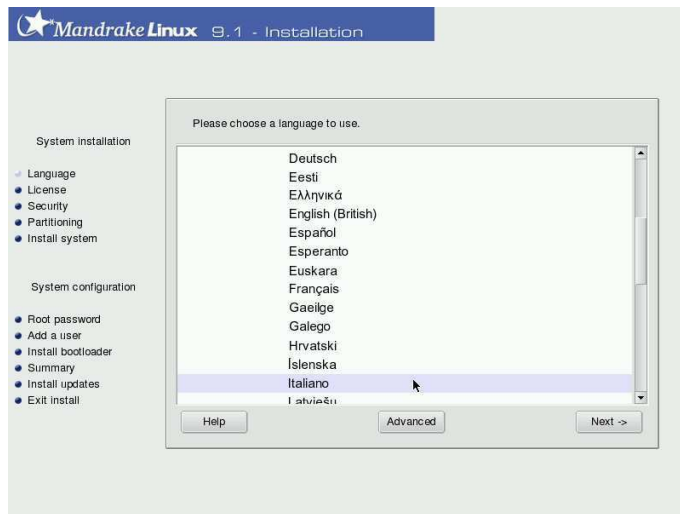


Figura 33. Scelta della lingua predefinita

La lingua che sceglierete a questo punto verrà utilizzata per il resto dell'installazione e sarà la lingua del sistema e della documentazione. Per prima cosa selezionate l'area geografica in cui vivete, poi la lingua che parlate.

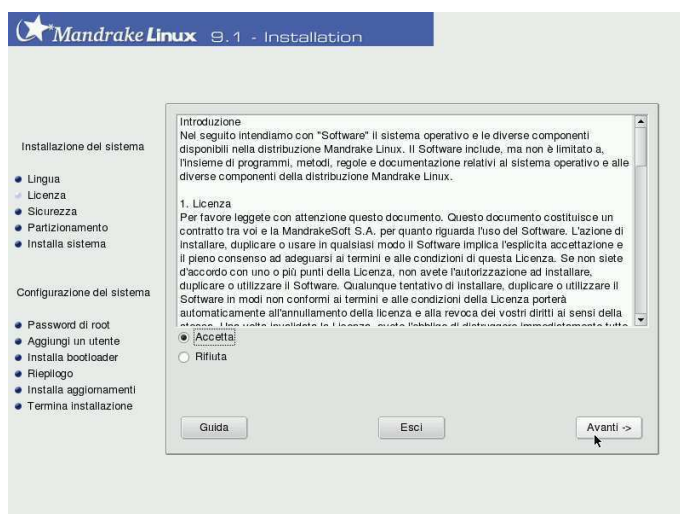
Cliccando sul pulsante Avanzato potrete scegliere altre lingue da installare sul vostro computer. La selezione di altre lingue comporta l'installazione dei file relativi alla documentazione e alle applicazioni per ciascuna di esse. Ad esempio, se il vostro computer dovrà essere usato anche da persone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

È interessante notare che non dovete necessariamente limitarvi a un'unica lingua supplementare: potete installare i file per più lingue, e persino installarle tutte grazie all'opzione Tutte le lingue. L'opzione Use Unicode by default, inoltre, obbliga il sistema a utilizzare il sistema Unicode (UTF8). Si noti, tuttavia, che questa è ancora una caratteristica sperimentale. In ogni caso, se selezionate lingue che richiedono tipi differenti di codifica, il supporto per Unicode verrà comunque installato.



Per passare da una lingua all'altra potete utilizzare il comando `/usr/sbin/locale-drake`: come root per cambiare la lingua utilizzata in tutto il sistema, o come utente normale per cambiare solamente la lingua usata da quell'utente.

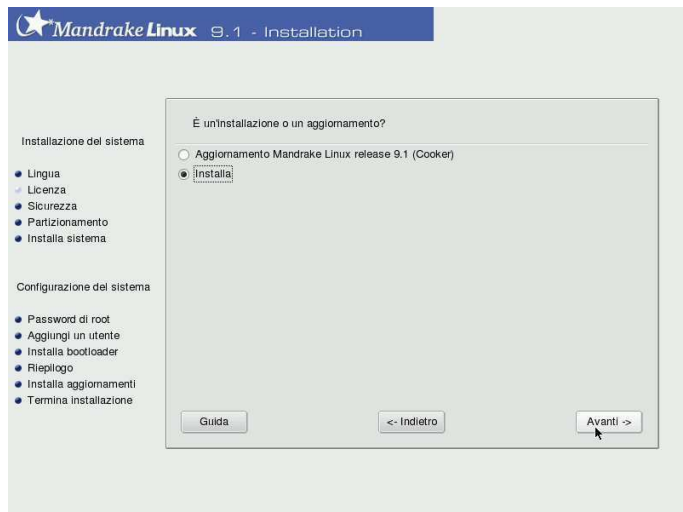
3.3. I termini della licenza per la distribuzione



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 cliccate sul pulsante Accetta. In caso contrario, semplicemente spegnere il computer per interrompere l'installazione.

3.4. Classe d'installazione

Questo passo viene attivato soltanto se sulla vostra macchina è presente una vecchia partizione *GNU/Linux*.



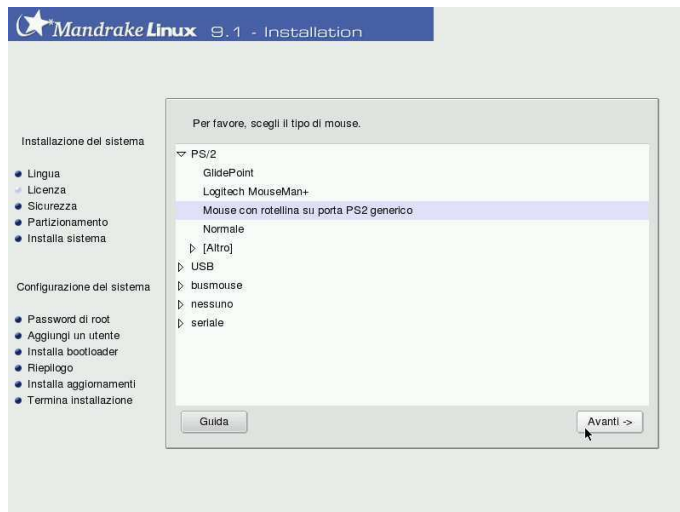
A questo punto *DrakX* deve sapere se intendete effettuare un'installazione in modalità standard (Raccomandata) o se preferite avere un maggior controllo su di essa (Esperto). Inoltre potete scegliere se effettuare una nuova installazione o un aggiornamento di un sistema **Mandrake Linux** esistente:

- Installazione Cancella completamente il vecchio sistema. A seconda di come è strutturato il sistema preesistente, tuttavia, è possibile mantenere inalterate alcune delle vecchie partizioni (*Linux* e altre).
- Aggiornamento Questo tipo di installazione vi permette di effettuare un semplice aggiornamento dei pacchetti installati sul vostro sistema **Mandrake Linux**. Conserva tutte le partizioni attuali del disco rigido, 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 da zero.



L'opzione Aggiornamento non dovrebbe comportare difficoltà per sistemi **Mandrake Linux** a partire dalla versione 8.1. L'aggiornamento di sistemi **Mandrake Linux** in versioni precedenti la 8.1 non è consigliato.

3.5. Configurazione del mouse



In genere *DrakX* individua automaticamente il numero di pulsanti presenti sul vostro mouse, in caso contrario conclude che il vostro è un mouse a due tasti e lo imposta in modo da emulare il terzo tasto. *DrakX*, inoltre, riconosce automaticamente se si tratta di un mouse PS/2, seriale o USB.

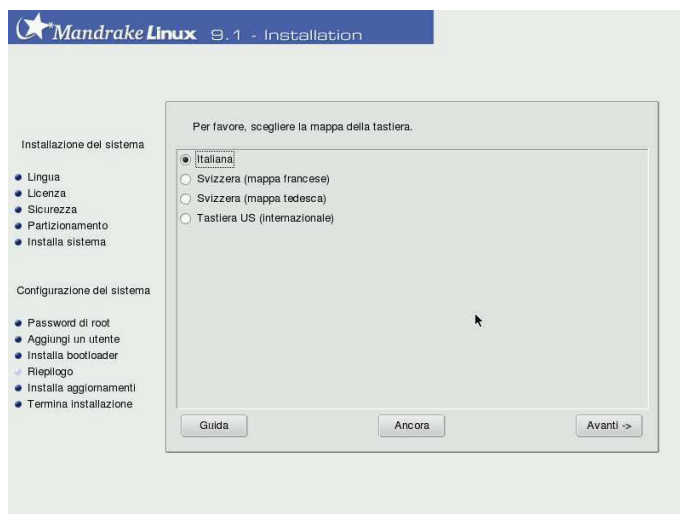
Se volete specificare un diverso tipo di mouse, scegliete il vostro modello dall'elenco che vi viene proposto.

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



Talvolta i mouse con rotellina centrale potrebbero non essere individuati automaticamente. In tal caso, dovrete selezionarli personalmente usando la lista. Assicuratevi di indicare correttamente la porta alla quale il mouse è collegato. Premete il pulsante OK, e comparirà l'immagine di un mouse. Fate scorrere la rotellina per attivarla correttamente, quindi provate i pulsanti e spostate il mouse in modo da accertarvi che tutto sia a posto.

3.6. Configurazione della tastiera



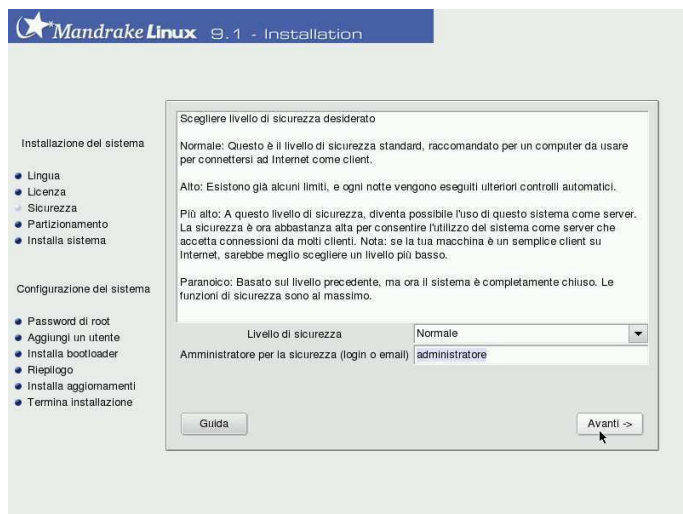
Normalmente *DrakX* provvederà a individuare automaticamente la tastiera corretta in base alla lingua che avete scelto. Tuttavia, potreste avere una tastiera che non corrisponde esattamente alla vostra lingua: se siete un francese che parla italiano, ad esempio, potreste comunque preferire una tastiera francese. Oppure, se

parlate italiano ma vivete nel Québec, potreste trovarvi nella stessa situazione. In entrambi i casi, questo passo dell'installazione vi permette di selezionare una tastiera appropriata dalla lista.

Cliccate sul pulsante Avanzato per vedere una lista completa 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.

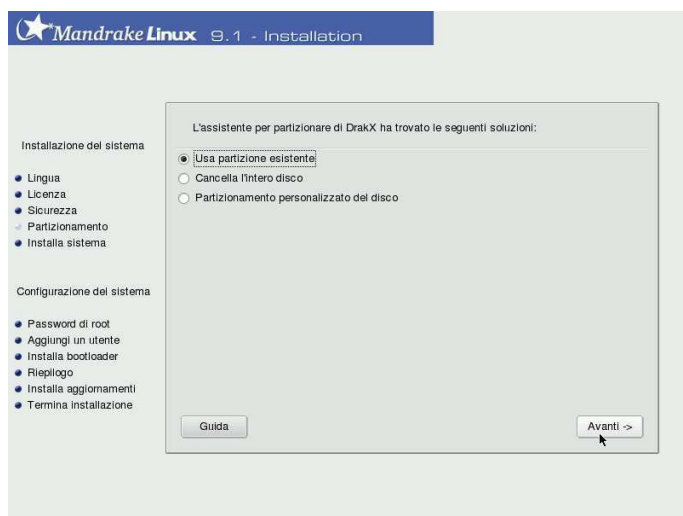
3.7. Livello di sicurezza



Ora è il momento di scegliere il livello di sicurezza desiderato per il vostro sistema. Come regola generale, quanto più la macchina è esposta a Internet e quanto più sono importanti i dati che contiene, tanto più alto dovrebbe essere il livello di sicurezza. Tenete presente, tuttavia, che un livello di sicurezza molto alto in genere viene ottenuto a spese della facilità d'uso.

Se non sapete cosa scegliere, mantenete l'opzione predefinita.

3.8. Indicazione dei punti di mount



A questo punto dovete scegliere dove installare il vostro sistema operativo **Mandrake Linux** sul disco rigido. Se il vostro disco è vuoto, oppure se un sistema operativo esistente sta usando tutto lo spazio disponibile, allora dovrete partizionarlo. In breve, partizionare un disco rigido consiste nel suddividerlo logicamente in maniera da creare lo spazio sufficiente per installare il vostro nuovo sistema operativo **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 sistema operativo, questa operazione può intimidire e rivelarsi stressante per

un utente inesperto. Per fortuna *DrakX* mette a vostra disposizione un assistente che semplifica questo passo. 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 spazio disponibile: questa opzione causerà un partizionamento automatico del vostro disco rigido (o 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 sul vostro disco rigido. Se desiderate usarle scegliete questa opzione. Vi verrà 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 nella partizione Windows: se **Microsoft Windows** è installato sul vostro disco rigido e occupa tutto lo spazio disponibile, dovrete creare spazio libero per i dati relativi a Linux. Per farlo potete cancellare la vostra partizione **Microsoft Windows** e i dati che contiene (ricorrendo all'opzione "Cancella l'intero disco"), oppure ridimensionarla se è di tipo FAT. Il ridimensionamento può essere effettuato evitando la perdita di dati **a patto che prima di procedere la partizione Windows sia stata deframmentata. Vi raccomandiamo anche di fare un backup dei vostri dati.** Questa è la soluzione consigliata se desiderate usare sia Mandrake Linux sia **Microsoft Windows** sullo stesso computer.

Prima di scegliere questa opzione, tenete presente che la dimensione della partizione su cui risiede **Microsoft Windows** sarà ridotta rispetto a quella attuale. Ciò significa che avrete meno spazio libero per archiviare i vostri dati o installare nuovo software su *Windows*.

- 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 attenzione nello scegliere questa soluzione, dopo la conferma non potrete più tornare indietro.



Se scegliete questa opzione, **tutti** i dati sul vostro disco andranno persi.

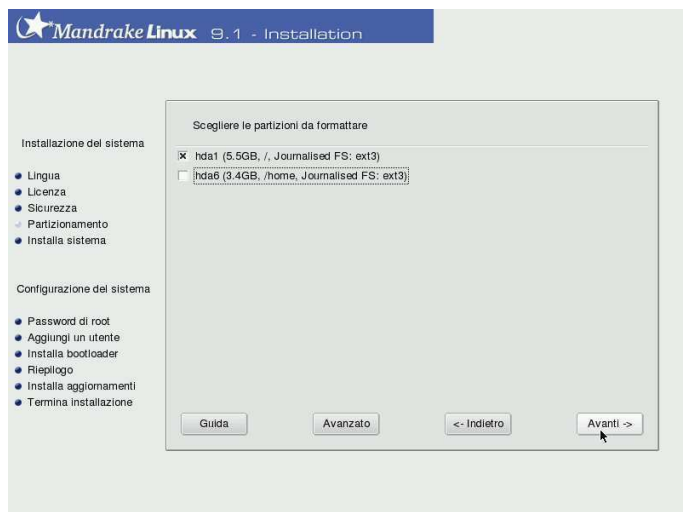
- Cancella Windows: l'effetto di questa opzione sarà di cancellare tutto quello che si trova sul disco e di ricominciare da capo, creando le partizioni su un disco vuoto. **Tutti** i dati presenti sul vostro disco andranno persi.



Se scegliete questa opzione, **tutti** i dati sul vostro disco andranno persi.

- Partizionamento personalizzato del disco: se volete partizionare manualmente il vostro disco rigido potete scegliere questa opzione. Fate attenzione prima di optare per questa soluzione: è potente, ma molto pericolosa, 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 di *DiskDrake*, consultate la sezione *Gestione delle partizioni* della *Guida introduttiva*.

3.9. Scelta delle partizioni da formattare



Qualsiasi partizione appena definita deve essere formattata prima di poter essere usata (formattare significa creare un filesystem).

Potreste anche voler riformattare alcune partizioni preesistenti, per cancellare i dati che contengono. Se desiderate farlo, scegliete qui le partizioni che intendete formattare.

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

Fate molta attenzione nella scelta delle partizioni, dopo la formattazione tutti i dati saranno cancellati e non potrete recuperarli.

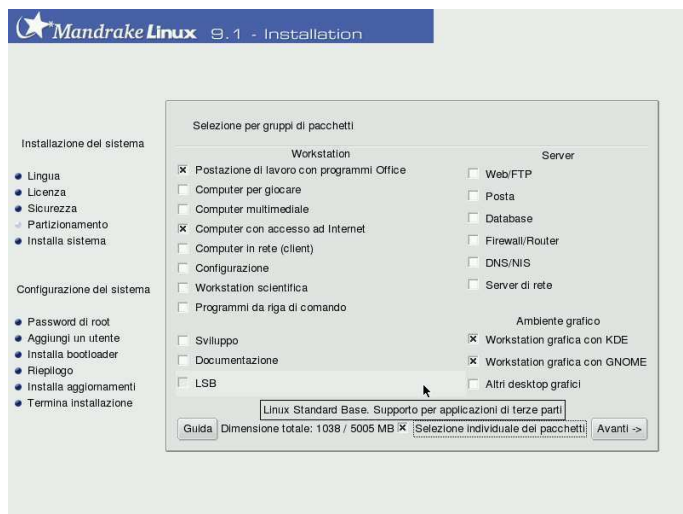
Cliccate su Ok quando siete pronti a formattare le partizioni.

Cliccate su Annulla se desiderate scegliere altre partizioni sulle quali installare il vostro nuovo sistema operativo **Mandrake Linux**.

Cliccate su Avanzato se desiderate che le partizioni selezionate vengano controllate per accertare la presenza di eventuali blocchi danneggiati.

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

I pacchetti sono organizzati in gruppi corrispondenti a usi particolari della vostra macchina. I gruppi sono a loro volta divisi in quattro sezioni:

1. Workstation: scegliete uno o più dei gruppi di questa sezione se la vostra macchina verrà utilizzata prevalentemente come workstation.
2. Sviluppo: se la macchina verrà usata per lo sviluppo di software scegliete i gruppi appropriati.
3. Server: se il computer sarà usato come server, qui potrete scegliere i servizi più comuni da installare.
4. Ambiente grafico: scegliete qui il vostro ambiente grafico preferito. Indicatene almeno uno se desiderate avere una workstation grafica!



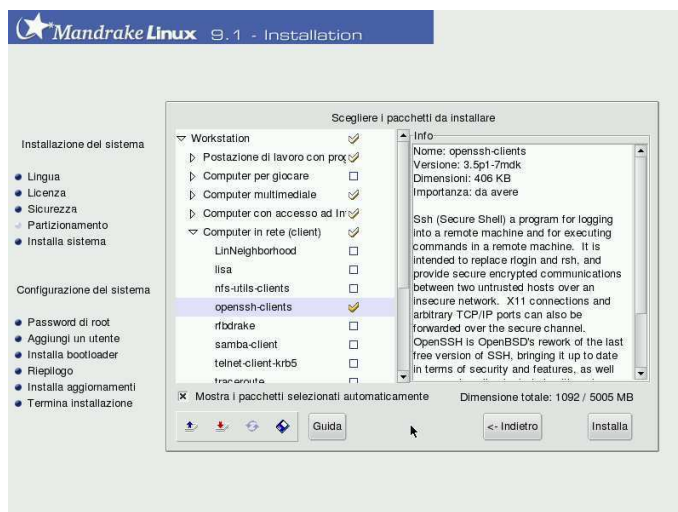
Spostando il puntatore del mouse sul nome di un gruppo verrà mostrato un breve testo di informazioni a riguardo. Se state effettuando un'installazione normale (non un aggiornamento) e deselectionate tutti i gruppi, comparirà una finestra di dialogo che vi proporrà alcune opzioni relative a un'installazione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

- Con X: installa i pacchetti strettamente necessari per avere un ambiente grafico funzionante;
- Con la documentazione essenziale: installa il sistema base più le utilità di base e la relativa documentazione; questo tipo di installazione è utile se si vuole configurare un server;
- Installazione veramente minima: provvederà all'installazione dello stretto necessario per avere un sistema Linux funzionante, avente come unica interfaccia la riga di comando.

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

Se avete cominciato l'installazione in modalità Aggiornamento, potete deselectionare tutti i gruppi per evitare di installare nuovi pacchetti, in questo modo effettuerete soltanto il ripristino o l'aggiornamento del sistema esistente.

3.10.2. Scelta dei singoli pacchetti da installare



Ora, se avete scelto di indicare i pacchetti su base individuale, potete vedere una struttura ad albero contenente tutti i pacchetti organizzati in gruppi e sottogruppi. Mentre sfogliate 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. Una volta terminata la scelta, cliccate sul pulsante Installa che provvederà a far partire l'installazione vera e propria. Il tempo necessario varia in base al numero di pacchetti che devono essere installati e alla velocità del vostro

hardware, l'attesa potrebbe anche essere lunga. Una stima del tempo richiesto per finire l'installazione è visibile sullo schermo, in questo modo potrete sapere se avete tempo a sufficienza per godervi una tazza di caffè.



Se avete selezionato un pacchetto che offre un servizio come server (intenzionalmente, oppure perché faceva parte di un gruppo), vi verrà chiesta conferma riguardo una sua effettiva installazione. Come opzione predefinita, in **Mandrake Linux** tutti i servizi installati vengono avviati automaticamente al momento del boot. Anche se si tratta di servizi sicuri al momento in cui è stata rilasciata questa versione della distribuzione, potrebbe accadere che successivamente vengano scoperte delle falle di sicurezza. Se poi non avete proprio idea di quale sia la funzione di uno di questi pacchetti, cliccate sul pulsante No. Cliccando su Sì i servizi elencati verranno installati e saranno attivati in maniera automatica.

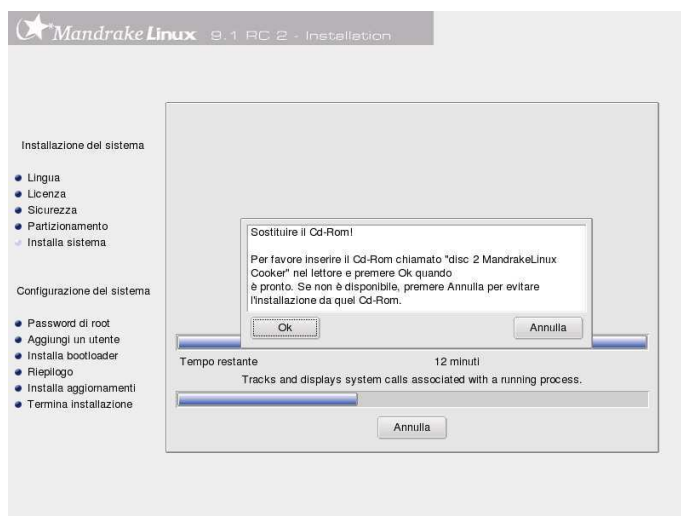


L'opzione Mostra i pacchetti selezionati automaticamente vi permette di disabilitare la finestra di dialogo che compare tutte le volte che il programma di installazione seleziona automaticamente uno o più pacchetti. Il programma determina infatti in modo automatico quali altri pacchetti sono indispensabili a un dato pacchetto ("dipendenze") perché quest'ultimo possa essere installato con successo.



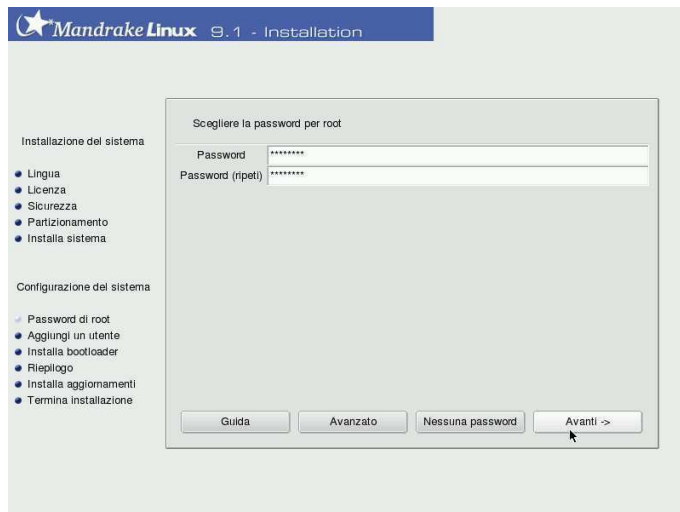
Il piccolo dischetto floppy in fondo alla lista vi permette di caricare una lista di pacchetti scelti durante una precedente installazione. Cliccando su questa icona vi verrà chiesto di inserire un floppy che avrete creato alla fine di un'altra installazione. Consultate le informazioni che riguardano l'ultimo passo del processo di installazione per sapere come creare questo dischetto.

3.11. Installazione da più di un CD-ROM



La distribuzione **Mandrake Linux** è suddivisa su più CDROM. *DrakX* sa se uno dei pacchetti selezionati si trova su un altro CDROM, pertanto provvederà, quando necessario, a espellere il CD attualmente inserito nel lettore 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, etc. In breve, può fare tutto ciò che vuole! Questo è il motivo per cui dovete scegliere una password che sia difficile da indovinare: *DrakX* vi dirà se è troppo facile. Potete anche scegliere di non digitare alcuna password, ma noi vi consigliamo caldamente di farlo, almeno per un motivo: non pensate che, avviando il sistema con *GNU/Linux*, gli altri sistemi operativi che convivono con esso sulla stessa macchina siano al sicuro da errori; al contrario: `root` può scavalcare ogni limitazione e (magari involontariamente) cancellare tutti i dati presenti sulle partizioni accedendo in maniera impropria a queste ultime! Quindi è molto importante che sia difficile per gli utenti normali diventare `root`.

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.

Prestate attenzione, tuttavia, a non scegliere una password troppo lunga o complicata, perché dovete essere in grado di ricordarla senza troppo sforzo.

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

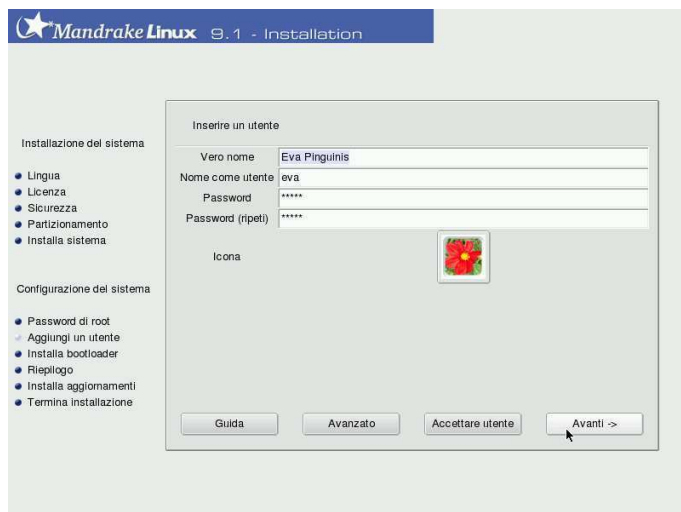
Se volete che l'accesso al vostro computer sia controllato da un server di autenticazione, cliccate sul pulsante Avanzato.

Se la vostra rete si basa sul protocollo LDAP, NIS o PDC per l'autenticazione, selezionate il pulsante appropriato per effettuare l'autenticazione. Se non siete sicuri, chiedete al vostro amministratore di rete.



Se l'obbligo di ricordarvi una password vi infastidisce, potete ricorrere all'opzione Nessuna password: sceglietela se il vostro computer non sarà collegato a Internet e se avete piena fiducia nelle persone che lo useranno.

3.13. Aggiungere un utente



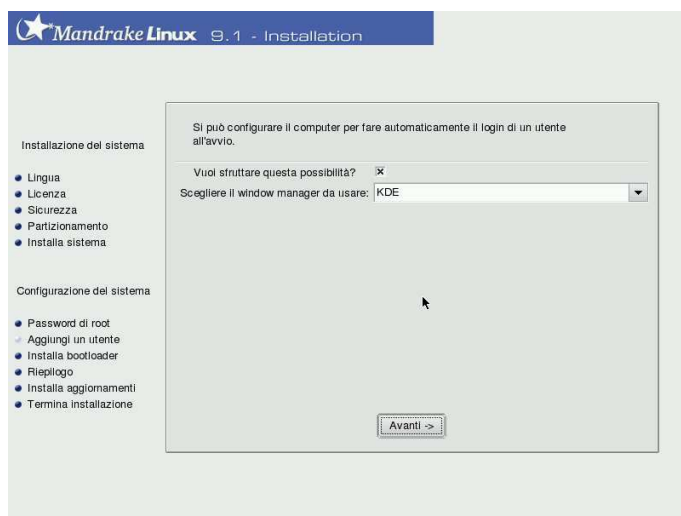
GNU/Linux è un sistema operativo multiutente, ciò significa che ciascun utente può disporre di una configurazione personalizzata, di uno spazio per i propri file, e così via; consultate la *Guida introduttiva* per saperne di più. Ma, a differenza di *root*, che è l'amministratore del sistema, gli utenti che aggiungerete adesso non avranno il diritto di cambiare nulla, se non i propri file e la propria configurazione. Dovrete crearne almeno uno per voi stessi, da utilizzare per l'uso quotidiano: per quanto molto comodo, entrare nel sistema come *root* tutti i giorni potrebbe essere 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, potreste perdere parte dei vostri dati, ma non compromettere l'intero sistema.

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

Se cliccate su *Accetta utente*, potrete poi aggiungerne un altro, e altri ancora, a vostra discrezione. 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, selezionate *Fatto*.



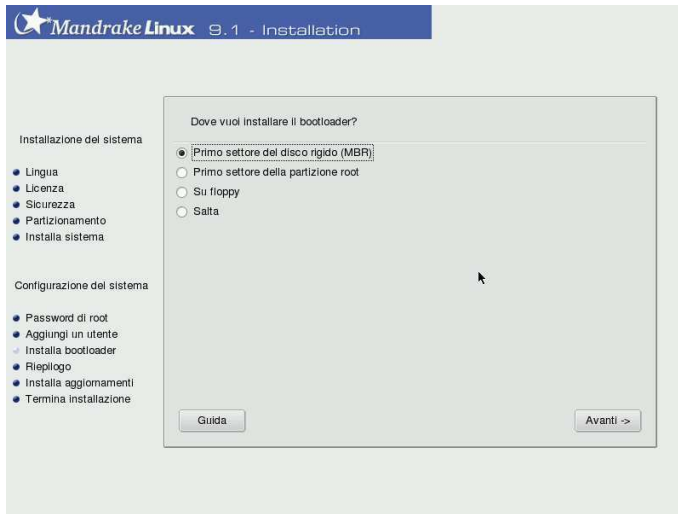
Cliccando sul pulsante *Avanzato* potrete cambiare la *shell* per quell'utente (quella predefinita è *bash*).



Quando avrete finito di aggiungere utenti al sistema, vi verrà proposto di sceglierne uno per effettuare un login automatico ogni volta che il computer ha terminato la fase di boot. Se questa caratteristica vi interessa (e non

tenete particolarmente alla sicurezza locale), scegliete l'utente desiderato e l'ambiente grafico che preferite, poi cliccate su Avanti. Se la cosa non vi interessa, rimuovete il segno di spunta dalla casella Vuoi sfruttare questa possibilità?.

3.14. Installazione di un bootloader



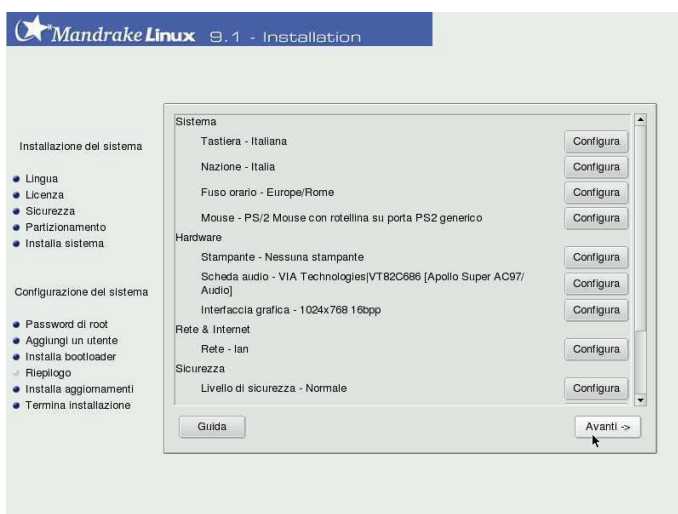
LILO e *grub* sono due *bootloader* per *GNU/Linux*. Un *bootloader* è un programma per l'avvio di uno o più sistemi operativi. Questa fase, in genere, è del tutto automatica. *DrakX*, infatti, analizza il settore di boot del disco, e si comporta in base a quello che vi trova:

- se trova un settore di boot di *Windows*, lo rimpiazza con uno di *grub* o *LILO*, in modo da permettervi di avviare *GNU/Linux* o un altro OS;
- se trova un settore di boot di *grub* o *LILO*, lo sostituisce con uno nuovo.

Se *DrakX* incontra problemi nel decidere dove scrivere il settore di boot, vi chiederà di fare una scelta.

3.15. Controllo e modifica di vari parametri

3.15.1. Riepilogo

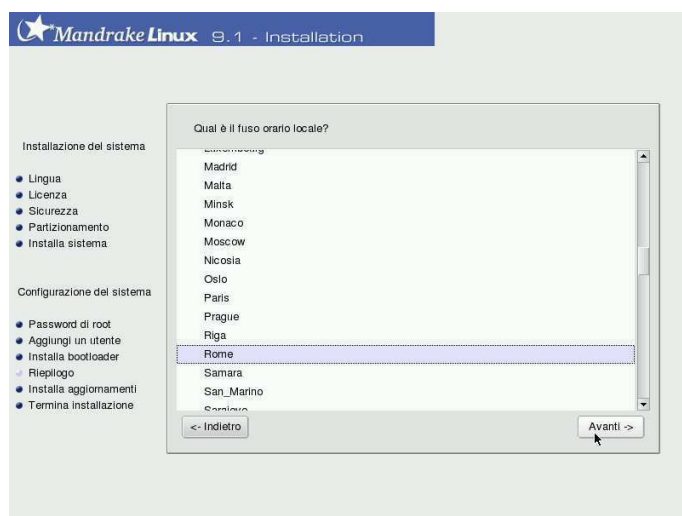


A questo punto *DrakX* vi mostrerà un riassunto di varie informazioni che ha raccolto riguardo il vostro sistema. In base all'hardware installato, potrebbero essere visualizzate solo alcune o tutte le voci che descriveremo tra poco. Ogni entrata consiste dell'elemento che può essere configurato, con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

- Tastiera: controllate l'attuale impostazione della tastiera, e cambiatela se necessario.

- **Nazione:** 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 dedotto dalla lingua che avete scelto. Ma anche in questo caso, come per la tastiera, potreste non trovarvi nella nazione cui corrisponde la lingua che avete scelto; in tal caso sarà potete cliccare su Configura per configurare il fuso orario in base a quello dell'area geografica in cui vivete.
- **Mouse:** controllate la configurazione attuale del mouse, e cliccate sul pulsante per cambiarla, se necessario.
- **Stampante:** cliccando sul pulsante Nessuna stampante verrà lanciato 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 qui non è quella effettivamente presente sul vostro sistema, potete cliccare sul pulsante e scegliere il driver appropriato.
- **Interfaccia grafica:** come opzione predefinita, *DrakX* configura la vostra 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 ridefinire il livello di sicurezza configurato nel passo precedente (*Livello di sicurezza*, pag. 14).
- **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 saperne di più riguardo la configurazione di un firewall.
- **Bootloader:** cliccate sul pulsante relativo per cambiare la configurazione del bootloader. Questa opzione dovrebbe essere utilizzata dagli utenti più esperti.
- **Servizi:** qui potrete stabilire in dettaglio quali servizi verranno eseguiti sul vostro sistema. Se pensate di utilizzare questa macchina come server è senz'altro una buona idea controllare le impostazioni dei servizi.

3.15.2. Opzioni del fuso orario

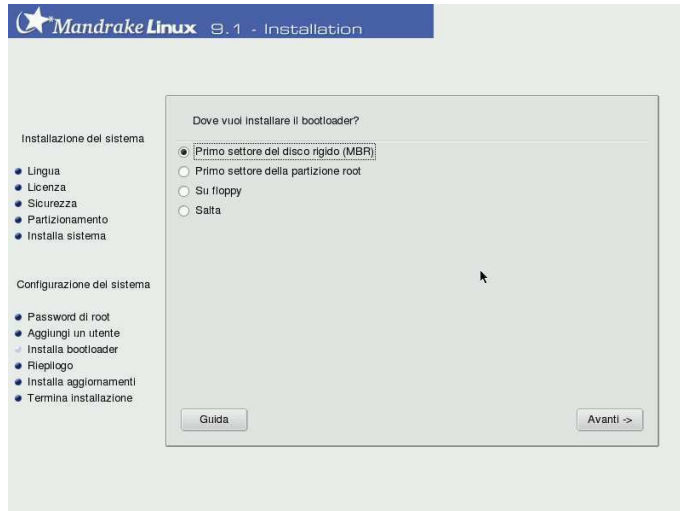


GNU/Linux gestisce il tempo in base al GMT (*Greenwich Mean Time*) e lo traduce nell'ora locale secondo il fuso orario selezionato. Tuttavia è possibile disabilitare questa opzione togliendo il segno di spunta alla casella L'orologio dell'hardware è impostato su GMT, in modo che l'orologio hardware coincida con quello di sistema.

Questa scelta può tornare utile nel caso sulla macchina sia installato un altro sistema operativo, ad esempio *Windows*.

L'opzione Sincronizzazione automatica dell'ora provvederà a gestire l'ora grazie alla connessione via Internet con un server di orario remoto. Scegliete un server vicino a voi nella lista che vi verrà mostrata. Perché questa opzione funzioni, naturalmente, dovete disporre di una connessione a Internet funzionante. Sulla vostra macchina verrà installato un server del tempo che potrà essere usato anche per altre macchine che si trovano sulla vostra rete locale.

3.15.3. Dove installare il 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 (Primo settore del disco rigido (MBR)), ma, se lo preferite, il bootloader può essere installato sul secondo disco rigido (`/dev/hdb`), o persino su un floppy (Su floppy).
- 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.



Prestate particolare attenzione al fatto che, se scegliete di non installare un bootloader (scegliendo **Salta**), 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.

3.15.4. Configurazione delle voci del bootloader

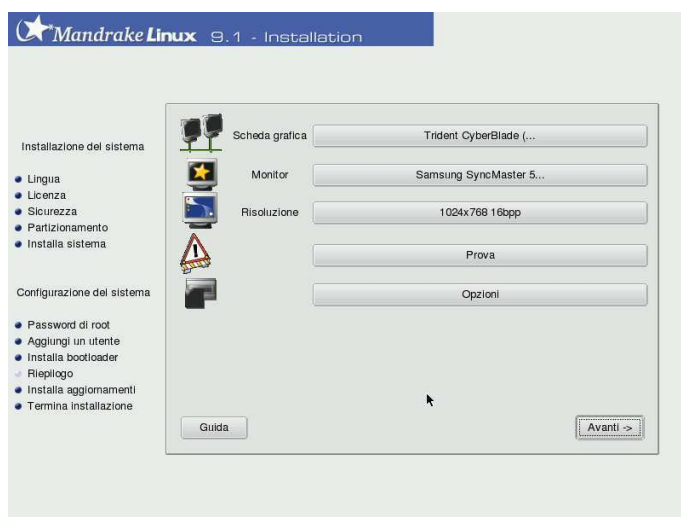
Dopo aver configurato i parametri generali del bootloader, verrà mostrata la lista delle opzioni che saranno disponibili al momento dell'avvio del sistema.

Se sulla vostra macchina è installato un altro sistema operativo, verrà automaticamente aggiunto al menu di avvio. Qui potete scegliere una configurazione più precisa delle opzioni disponibili: cliccate su una delle voci e poi su Modifica per modificarla o rimuoverla; Aggiungi crea una nuova voce; cliccando su Fatto passerete alla fase successiva.



Potreste anche **non** voler dare l'accesso a questi sistemi operativi a chiunque potrebbe riavviare la macchina. Se questo è il 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 boot disk!

3.15.5. Configurazione di X, il server grafico



X (abbreviazione per *X Window System*) è il cuore dell'interfaccia grafica di *GNU/Linux*, sulla 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 un display grafico ottimale:

Scheda Grafica

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

Se per la vostra scheda è disponibile più di un server grafico, con o senza accelerazione 3D, vi verrà chiesto di scegliere il server che meglio si adatta ai vostri bisogni.

Monitor

Il programma di installazione provvede anche a identificare e configurare 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 ai vostri bisogni (potrete cambiare la configurazione anche dopo l'installazione, comunque). All'interno del monitor è visibile un'anteprima della configurazione selezionata.

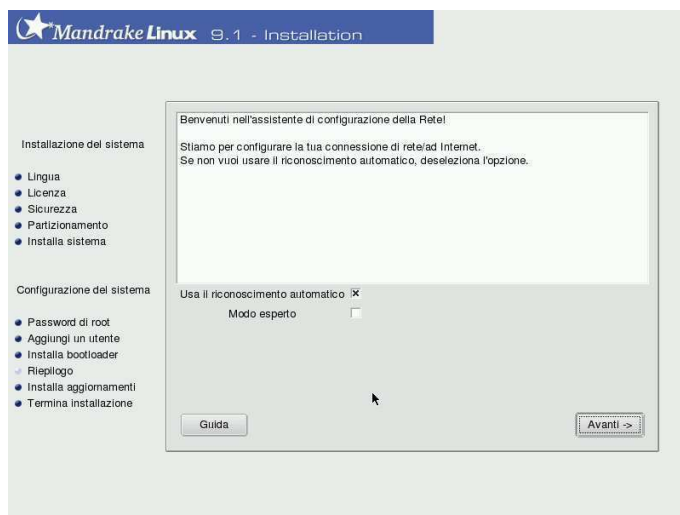
Test

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 finché non otterrete un display grafico corretto.

Options

Qui potete scegliere di avviare automaticamente l'interfaccia grafica subito dopo il boot. Ovviamente è opportuno rispondere No nel caso in cui la vostra macchina svolga le funzioni di server, oppure se non siete riusciti a configurare il server grafico.

3.15.6. Configurazione della rete



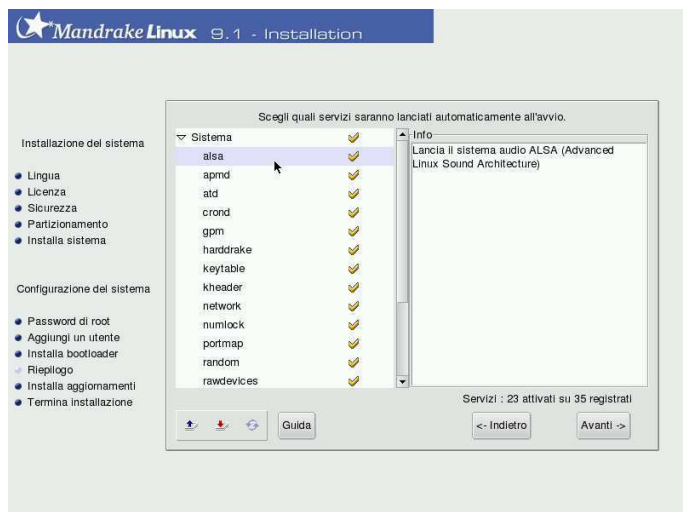
A questo punto potete configurare la vostra connessione di rete. Se desiderate connettere il vostro computer a Internet o a una rete locale, cliccate su **Avanti ->**. **Mandrake Linux** cercherà di individuare automaticamente dispositivi di rete e modem (accendete eventuali periferiche esterne prima di continuare). Se questa ricerca fallisce, 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 cliccando sul pulsante **Annulla** passerete alla fase successiva.

Le connessioni disponibili sono: modem tradizionale, modem ISDN, connessione ADSL, cable modem, e infine una semplice connessione a una 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.

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.

3.15.7. Scelta dei servizi disponibili al momento del boot



A questo punto potete scegliere i servizi da lanciare automaticamente all'avvio del sistema.

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

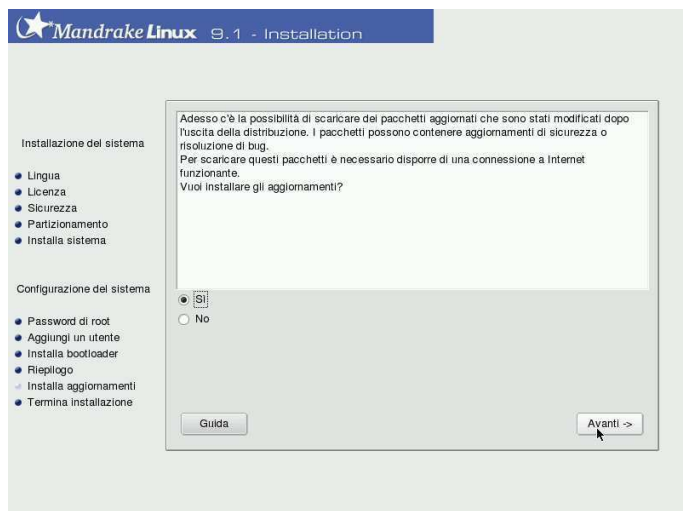


Selezionando un servizio comparirà un breve testo di aiuto che ne spiega le caratteristiche. Se non siete realmente sicuri dell'utilità o meno di un servizio, è più prudente non modificare le impostazioni predefinite.



In questa fase dell'installazione dovete fare le vostre scelte con particolare attenzione nel caso intendiate usare il vostro computer come server: probabilmente non volete che siano abilitati servizi di cui non avete bisogno. Ricordate che numerosi servizi sono potenzialmente pericolosi se attivi su un server. Come regola generale, selezionate soltanto quelli di cui avete effettivamente bisogno.

3.16. Installazione di aggiornamenti via Internet

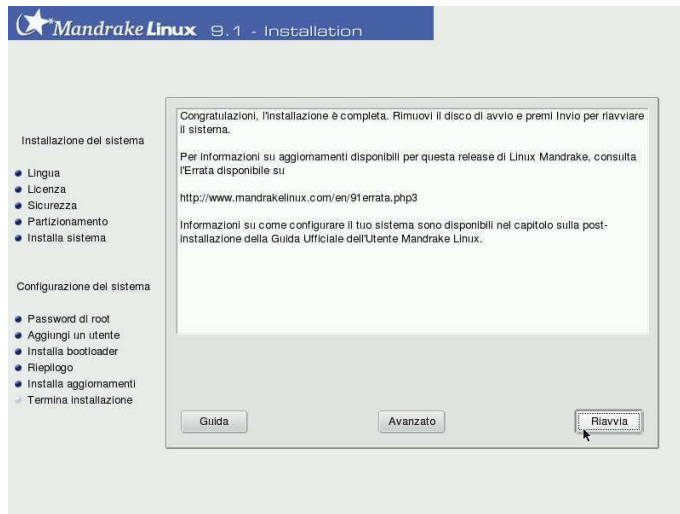


È molto probabile che, al momento in cui installate **Mandrake Linux**, alcuni pacchetti siano stati aggiornati rispetto alla versione iniziale. Potrebbe trattarsi di un *bug fix*, o della soluzione di problemi relativi alla sicurezza. Per permettervi di beneficiare di questi aggiornamenti vi verrà proposto 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 una lista di siti da cui è possibile scaricare i pacchetti aggiornati. Selezionate quello più vicino a voi. A questo punto comparirà una finestra di selezione pacchetti: controllate la lista e cliccate su Installa per scaricare e installare i pacchetti, 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. 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* (solo in modalità Esperto) avrete altri due pulsanti a vostra disposizione:

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 riscritto per intero, tutti 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.

2. Salva scelta pacchetti ¹: salva la selezione dei pacchetti effettuata in precedenza. 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

Normalmente i vari sistemi operativi non permettono all'utente di disinstallarli. **Mandrake Linux** è orgogliosa di offrirvi la possibilità di farlo.

Questa operazione si effettua in due semplici passi:

1. Cancellate tutte le partizioni *GNU/Linux* che si trovano sul vostro disco rigido, e rimpiazzatele con una o più partizioni FAT tramite *DiskDrake*.
2. Disinstallate il *bootloader* dal *Master Boot Record* (MBR): per fare questo, avviate il sistema con il *DOS* (anche con un dischetto) e digitate `fdisk /mbr`.

Se sul vostro disco è presente un altro sistema operativo, consultate la documentazione relativa per eseguire la stessa operazione nel modo migliore.

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

Capitolo 4. Migrare da Windows[®] a Linux

Questo capitolo è rivolto agli utenti che provengono dal mondo *Windows*. Piuttosto che descrivere in maniera approfondita le differenze fra i due sistemi, cercheremo di rispondere alle domande e ai problemi che gli (ex)utenti di *Windows* potrebbero porsi.

4.1. Dov'è il mio...?

Gli utenti esperti di *Windows* sono abituati, normalmente, a certe funzioni e/o concetti che sono ovviamente trattati in forma differente sotto *GNU/Linux*.

4.1.1. Menu Start

Il concetto di “menu principale” rimane più o meno lo stesso, solo che adesso si chiama **Mandrake Menu** e si trova nell'angolo in basso a sinistra del desktop.

4.1.2. Applicazioni

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

Inoltre potete aggiungere al sistema moltissime altre applicazioni per mezzo del programma *RpmDrake*.

4.1.3. Pannello di controllo

L'equivalente di questo strumento si chiama *Mandrake Control Center* e lo potete trovare nel menu principale, fra le voci del sottomenu Configurazione. Utilizzando i programmi raccolti in questa interfaccia potrete modificare la maggior parte delle impostazioni relative al sistema.

4.1.4. Prompt del DOS

GNU/Linux è ancora molto affezionato al suo ambiente originario, la riga di comando. A differenza di *Windows* o *MacOS*, l'uso della shell non è affatto in declino. Normalmente **Mandrake Linux** installa *bash*, una shell davvero potente. Potete richiamarla cliccando sull'icona a forma di schermo del computer nella barra degli strumenti.



Nessuna delle funzioni *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 opzione 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 sfogliare la rete in cui vi trovate. Tuttavia potete usare *LinNeighborhood*, un'applicazione che offre caratteristiche simili.

Konqueror o *Nautilus*, inoltre, possono essere utilizzati per lo stesso scopo se conoscete il nome del server di rete. Nella barra degli indirizzi digitate: `smb://nome_del_server/`, e tutte le risorse *Windows* disponibili su quel server diverranno visibili. Si noti che, per poter sfruttare questa caratteristica, devono essere stati installati i pacchetti `gnome-vfs-extras` e `samba-client`.

Si veda per ulteriori informazioni.

4.1.6. Il disco C:

Questa è una caratteristica esclusiva di *Windows*. Nei sistemi *UNIX*, l'idea di "disco" (C:, D: ... Z:) è sostituita dal concetto di "punti di mount". Dal punto di vista di un utente, infatti, si accede sempre a delle directory. In base alla configurazione generale del sistema, il filesystem "carica" tutti i dischi necessari, le partizioni e i sistemi remoti, e successivamente assegna ciascuno alla directory specificata, che in genere si trova all'interno della directory `/mnt/`.

È grazie a questa procedura che *GNU/Linux* è in grado di leggere ogni altro filesystem che avete configurato, anche una directory *Windows*.

4.1.7. Il lettore CD-ROM

Anche in questo caso vale quanto detto a proposito del disco C;. I CDROM sono "montati" in `/mnt/cdrom/`. Per accedere a un CDROM, cliccate sull'icona che si trova sul desktop. Se state usando *Nautilus*, il contenuto del CDROM verrà mostrato in una nuova finestra.

4.1.8. Il lettore di dischetti

Come i CDROM e le partizioni dei dischi rigidi, i dischetti floppy sono montati in un punto preciso della struttura del filesystem, su `/mnt/floppy/`. Cliccate sull'icona che si trova sul desktop per aprirli, sono supportati direttamente anche quelli formattati sotto *Windows*.



Se utilizzate *KDE*, cliccate sull'icona Removable media che si trova sul desktop per accedere a tutti i dispositivi rimovibili: floppy, CD-ROM, ZIP, etc.

4.1.9. I miei documenti

Ogni utente di **Mandrake Linux** dispone di una directory `Documenti`, situata all'interno della propria directory home.

Il concetto di "directory home" è equivalente alle directory `\winnt\Profili\nome_utente\o\DocumentieImpostazioni\ nome_utente\` in *Windows NT/Windows 2000/Windows XP*.

Probabilmente avete anche molti file in formati proprietari, ad esempio documenti *Excel* o *Word*. In genere non è affatto un problema convertire questi file. *OpenOffice.org*, per citarne soltanto una, è un'applicazione in grado di importare molti file nei formati di applicazioni office.



Citiamo specificamente i documenti office perché questo tipo di applicazioni sono molto diffuse e importanti. A causa di ovvii limiti di spazio non possiamo elencare ogni applicazione *Windows* e il suo equivalente sotto *GNU/Linux*. Ci sono ottime probabilità, tuttavia, che esista uno o più programmi per *GNU/Linux* corrispondenti a quello che usate sotto *Windows*. Per avere un'idea di quali sono le corrispondenze potete consultare questa tabella di equivalenti (<http://linuxshop.ru/linuxbegin/win-lin-soft-en/>).

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 si basa su *UNIX*. Questo, in sostanza, implica un'evoluzione nella struttura del vostro ambiente, da una workstation singola a un'architettura multiutente. Un'altra conseguenza è la necessità di una seria gestione degli utenti: ogni file, servizio e applicazione può essere, in base alle sue proprietà, riservato esclusivamente a un utente o a un gruppo di utenti. Ogni utente, ad esempio, possiede una propria directory "personale", inaccessibile (a volte persino invisibile) agli altri, che contiene dati personali e file di configurazione personalizzati.

GNU/Linux offre anche funzionalità da server avanzate, 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

Con *GNU/Linux*, qualunque sia l'ambiente grafico che utilizzate, avrete sempre a vostra disposizione quattro (4) desktop predefiniti sui quali lavorare, anziché uno soltanto. Gli utenti che sono abituati ad utilizzare contemporaneamente numerose applicazioni apprezzeranno molto questa caratteristica, poiché permette di operare in uno spazio di lavoro molto più pulito.

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 due diversi ambienti desktop, *KDE* o *GNOME*, ma avete anche la possibilità di personalizzare il loro aspetto grazie all'uso di "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, questa è un caratteristica unica di *GNU/Linux*.

Visitate il sito 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 corrisponde 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. Basta con i blocchi di sistema!

Gli utenti di *Windows* e *MacOS* conoscono bene il livello di frustrazione causato da sistemi che si bloccano. Per quanto *GNU/Linux* non sia perfetto, la stabilità costituisce uno dei suoi punti forti. A volte le applicazioni possono piantarsi, ma è molto raro che l'intero sistema operativo ne sia colpito e si blocchi.

Speriamo che questo rapido "tour" vi abbia permesso di apprezzare le ottime qualità di *GNU/Linux*. Non esitate a esplorarlo!

Capitolo 5. Il primo contatto

Questo capitolo aiuterà gli utenti meno esperti nel loro primo accesso al sistema **Mandrake Linux** appena installato, descrivendo i primi passi da compiere e le prime immagini che compariranno sullo schermo all'avvio del sistema. Supporremo che sia stata eseguita una installazione standard, e cioè che abbiate scelto di usare l'interfaccia grafica all'avvio del sistema, che la vostra scheda video sia stata configurata a dovere, e che non abbiate scelto di far accedere automaticamente al sistema un particolare utente (si veda la guida all'installazione per ulteriori dettagli).

Perciò, se avete già usato *GNU/Linux* più di una volta, e avete le idee chiare sul da farsi, potete anche evitare di leggere questa parte del manuale. Dovreste leggerla con molta attenzione, invece, se siete ancora alle vostre prime esperienze con *GNU/Linux*.

5.1. 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 sistema **Mandrake Linux** appena installato. 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** partirà. Se doveste avere bisogno di avviare altri sistemi operativi potete scegliere le relative voci dal menu, sulle quali potete spostarvi usando i tasti cursore della tastiera.

5.2. Prepariamoci per la sessione

Mentre **Mandrake Linux** si avvia e mostra sullo schermo alcune informazioni tecniche e una barra che indica il procedere dell'operazione, ne approfitteremo per presentarvi un concetto fondamentale dei sistemi multiutente: la sessione.

GNU/Linux è un sistema multiutente; ciò significa che diversi 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 ha accesso a tutti i file presenti sul sistema.

La parola "sessione" indica tutte le attività che hanno luogo a partire dal momento in cui un utente accede al sistema, fino all'istante in cui egli decide di non volerlo più usare.

L'atto di iniziare una sessione è anche detto *login*. "Fare il login" significa in pratica comunicare la propria identità al computer; può essere paragonato a un agente della sicurezza che verifica la vostra identità prima di lasciarvi passare. Una volta fatto il login, il sistema esegue una serie di azioni per permettervi di accedere alle risorse del computer.

Allo stesso modo, la chiusura di una sessione è anche detta *logout*. "Fare il logout" significa comunicare al sistema che non avete più bisogno di lui; la vostra sessione personale sarà quindi chiusa, e le risorse che stavate usando saranno rese disponibili per l'uso da parte di altri utenti.

5.3. Lo schermo di login

Una volta completata la fase di avvio, **Mandrake Linux** vi mostrerà uno schermo al centro del quale si trova una piccola finestra, come quella mostrata in Figura 54.



Figura 51. La finestra di login

Questo viene detto “schermo di login”, perché serve per accedere al sistema. Per poter fare il login dovete conoscere il nome utente e la password che vi sono state assegnate al momento della creazione del vostro account. Se avete installato da soli il sistema, allora sarete sicuramente in possesso di queste informazioni.

All'interno della finestra, oltre a due pulsanti che permettono rispettivamente di riavviare o spegnere il computer, potete vedere un elenco di nomi e icone, che rappresentano gli account degli utenti esistenti sul sistema.



Come impostazione predefinita, l'utente `root` non compare nell'elenco. Pertanto, se avete bisogno di fare il login da qui come `root`, dovrete modificare appositamente le opzioni riguardanti gli utenti nascosti nella sezione Gestione degli accessi del *KDE Control Center*.

Per fare il login, cliccate con il tasto sinistro del mouse sull'icona che rappresenta il vostro account; l'aspetto della finestra cambierà, mostrandovi ora un campo Password, un menu a discesa Tipo di sessione (all'uso del quale accenneremo dopo) e due pulsanti. Se per caso avete cliccato sull'utente sbagliato, potete tornare all'elenco degli utenti premendo il pulsante Indietro. Ora potete scrivere la password del vostro account nel campo Password.



Noterete che i caratteri non compaiono quando li digitate nel campo Password: vengono sostituiti da asterischi (*) per evitare che qualcuno, che si trovi nelle vicinanze, possa vedere la vostra parola segreta; è una prassi comune quando si tratta di inserire password in un computer. Quindi, dato che non avete un riscontro visivo, fate attenzione a premere i tasti giusti. E ricordate: per le password su *GNU/Linux* ha importanza la distinzione tra minuscole e maiuscole, vale a dire che se la vostra password è `ParolaSegreta` e voi invece scrivete `parolasegreta`, tutto in lettere minuscole, vi sarà negato l'accesso!

Infine, premete **Invio** o cliccate sul pulsante Login e **Mandrake Linux** inizierà a preparare il vostro ambiente di lavoro. Complimenti, avete appena iniziato la vostra prima sessione su *GNU/Linux*!

5.4. L'assistente della prima connessione

Se è la prima volta che usate il vostro sistema **Mandrake Linux**, ora vi troverete davanti l'*Assistente Mandrake della prima connessione* (Figura 52), 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, tra alcune scelte predefinite, 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, 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*, ed è l'ambiente grafico che tratteremo nella maggior parte dei casi, ma non abbiate timore di provare le altre possibilità, una volta

che avrete acquisito familiarità con il sistema. Potrete cambiare il vostro ambiente grafico, in seguito, usando il menu a discesa Tipo di sessione che si trova nella finestra di login.



Figura 52. L'assistente Mandrake della prima connessione

Premete il pulsante con la freccia, di fianco al campo Scegli il desktop, per vedere le scelte disponibili; per alcune di esse avete a disposizione anche diverse varianti. Oltre a *KDE*, un altro ambiente comunemente molto apprezzato è *GNOME*.

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**: disponibilità di versioni speciali di 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 della prima connessione* 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 della prima connessione*, vi troverete finalmente di fronte al vostro nuovo ambiente di lavoro. Per avere informazioni sulle sue principali caratteristiche e applicazioni fate riferimento alla *Guida introduttiva*, ma non abbiate paura di sperimentare un po'.

5.5. Terminare la sessione

Prima o poi arriverà il momento in cui vorrete o dovrete smettere di usare il computer, magari per farlo usare a un'altra persona, o semplicemente perché volete spegnerlo.



È molto importante ricordare che non potete direttamente spegnere il computer con il pulsante di accensione; **doвете** invece far sapere al computer, per modo di dire, che avete intenzione di spegnerlo, e sarà lui a farlo per voi; spegnendolo "brutalmente", infatti, rischiate di perdere i vostri dati.

 In *KDE* potete chiudere la sessione in due modi diversi, entrambi rappresentati dalla stessa icona che vedete qui a lato. Sono illustrati in Figura 53, da sinistra a destra: scegliere la voce Termina la sessione dal menu di *KDE* che si apre premendo sulla "K" in basso a sinistra, oppure scegliere l'analogica voce dal menu che compare cliccando con il tasto destro del mouse in una zona vuota del desktop.

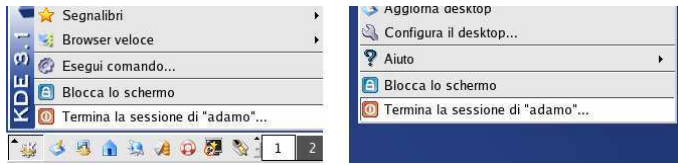


Figura 53. I due modi per chiudere la sessione in KDE

Qualunque sia il metodo da voi scelto per chiudere la sessione, apparirà una finestra in mezzo allo schermo che presenta alcune scelte, dal significato piuttosto evidente, su cosa fare in seguito. Scegliete quello che desiderate fare, cliccate sul pulsante Ok, e dopo alcuni istanti la sessione sarà chiusa. Speriamo che sia stata piacevole... godetevi il vostro **Mandrake Linux**, che sia per lavoro o per puro divertimento!

Capitolo 6. Linux per principianti

6.1. 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 a lanciare 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*, consultate la sezione *Migrare da Windows® a Linux*, pag. 29, che è dedicata a quegli utenti che hanno (saggiamente) deciso di passare da *Windows* 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 lo schermo di accesso al sistema. Questa è la situazione di partenza dopo aver seguito la procedura di installazione.

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

6.2. Come iniziare una sessione di lavoro

Per prima cosa, è importante capire il significato dei termini “connessione” e “disconnessione” poiché molto probabilmente non li troverete nel vostro dizionario preferito (tuttavia è possibile che siano presenti in un dizionario informatico). 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, di conseguenza, viene chiusa e le risorse che stavate usando verranno messe a disposizione di qualche altro utente.



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.

6.2.1. 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 (si tratta in genere del vostro nome, o di un soprannome), mentre il secondo è una parola **segreta** in modo che nessuno possa accedere ai vostri dati. Se la procedura di installazione è stata seguita con cura, 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 64). Ovviamente sarà leggermente diverso, dato che i nomi degli utenti sotto le *icone* probabilmente saranno diversi.



Figura 61. 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 *Mo1to_Segreta* e voi digitate *Mo1to_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 della prima connessione*.



Figura 62. 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* o con *GNOME*.

4. Per cominciare la vostra sessione, infine, non dovete far altro che cliccare sul pulsante Login. 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 boot vi infastidisce, vi farà piacere sapere che c'è un modo per evitare questo passo e terminare l'avvio del sistema direttamente nel vostro ambiente desktop preferito. Questa caratteristica è nota come **autologin** e può essere attivata così:

- Lanciate il *Mandrake Control Center* selezionando la voce di menu Configurazione→Centro di controllo Mandrake, oppure cliccando sull'icona del *Mandrake Control Center*.

- Cliccate sulla prima sezione, Avvio, poi sull'icona di Drakboot.
- Apponete un segno di spunta sulla casella dell'opzione Sì, voglio il login automatico con questo utente e desktop. Come potete vedere è possibile scegliere anche l'ambiente desktop che verrà utilizzato 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.

6.2.2. 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 mix 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 Halt nella finestra di login. In alternativa, in un *terminale* digitate "su" per diventare root, e poi il comando `shutdown -h now o halt`.

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

6.3. Uso del vostro ambiente grafico

Questo capitolo introdurrà alcuni concetti e nozioni di base riguardo l'uso del computer. Al momento del login (spiegato sopra) potete scegliere di usare *KDE* o *GNOME*.

6.3.1. 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 63. Il desktop KDE

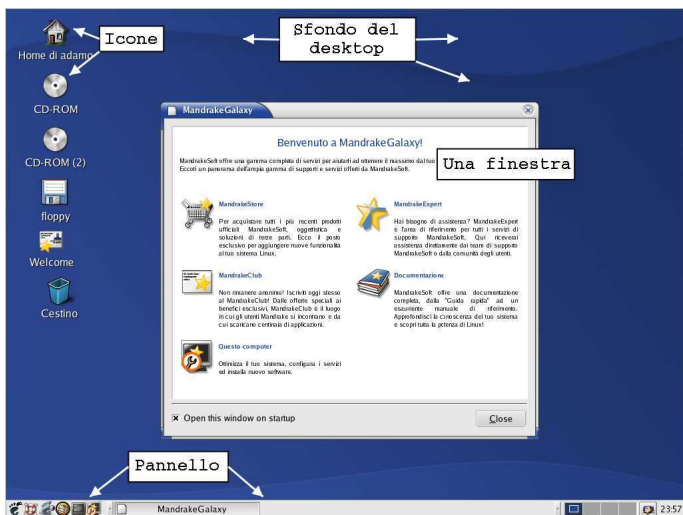


Figura 64. Il desktop GNOME

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, in genere caratterizzato da una breve scritta nella parte inferiore (il titolo o nome dell'icona), che simboleggia un programma, una cartella o un altro oggetto del desktop: cliccando su un'icona potete lanciare in esecuzione un programma o aprire una cartella. In entrambi i casi verrà aperta una finestra sul desktop. L'icona mostrata nel nostro esempio vi permette di accedere al *Mandrake Control Center*, uno strumento integrato di configurazione del sistema.



Figura 65. Accesso al Centro di Controllo Mandrake

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", chiamato 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.

6.3.2. 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. È davvero molto semplice: la prima icona del pannello strumenti, partendo da sinistra, dovrebbe avere questo aspetto:



Figura 66. Menu dei programmi in KDE e GNOME

Non dovete far altro che cliccare su questa icona, leggermente diversa a seconda che siate in *KDE* o *GNOME*, 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 con il tasto sinistro del mouse, navigate la struttura gerarchica del menu finché non trovate quello che cercate, infine cliccate di nuovo con il tasto sinistro del mouse e il programma corrispondente verrà eseguito. 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.

6.3.3. Aprire una finestra sul desktop



Se cliccate sull'icona del desktop etichettata come Home o Home di [il vostro nome di login], sentirete il vostro disco rigido lavorare un po', poi comparirà una finestra simile a una di quelle visibili qui sotto:

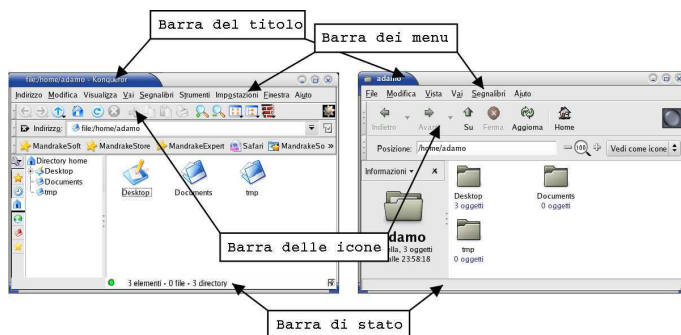


Figura 67. I file manager di KDE e GNOME

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**, che significa che si tratta della finestra correntemente in uso, oppure
- **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, Edit, 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 delle icone”, chiamata anche “barra degli strumenti” dell’applicazione. Si tratta di una o più file di icone, ciascuna delle quali corrisponde a un comando presente in 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.

6.3.4. 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”:

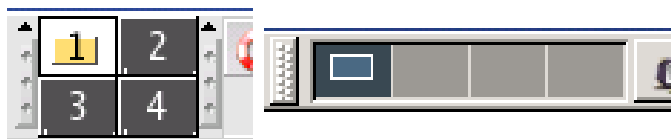


Figura 68. Pulsanti dei desktop virtuali

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, chiamata “*desktop virtuali*”, accessibili per mezzo del *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 con il pulsante destro del mouse: comparirà un menu a discesa che contiene una voce chiamata *Al 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.

Se usate *GNOME*, invece, cliccando sulla barra del titolo di una finestra farà comparire un menu a discesa in cui potrete vedere una serie di voci *Sposta nell’area di lavoro [nome del desktop]*, come potete vedere nell’immagine qui sotto.



Figura 69. Come spostare una finestra in un altro desktop



Si noti che il desktop in cui vi trovate adesso è ombreggiato, a indicare il fatto che, ovviamente, non potete spostare la finestra in quel desktop visto che si trova già lì :-)

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 610. Ingrandire la finestra in KDE e GNOME

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

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

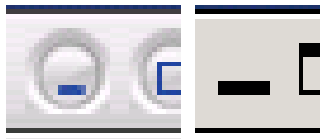


Figura 611. Iconificare una finestra in KDE e GNOME

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



Figura 612. La barra dei programmi di KDE e la lista dei task di GNOME

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 613. La chiusura di una finestra in KDE e GNOME

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

6.3.5. Personalizzazione del desktop

Sia in *KDE*, sia in *GNOME* potete cambiare moltissime caratteristiche in base 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, etc.

6.4. 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.

A seconda dell'ambiente che state utilizzando, *KDE* o *GNOME*, questa operazione può essere effettuata in diversi modi: potete usare il menu di sistema, le icone di disconnessione oppure la relativa opzione dal menu che compare cliccando sulla scrivania con il tasto destro del mouse (solo *KDE*). 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 qui sotto per chiedervi conferma.



Figura 614. 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 615. Come terminare la sessione usando i menu a scomparsa di KDE

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

Sotto *GNOME*

- **Usando il menu di GNOME.**

Cliccate sul menu di sistema (in basso a sinistra, l'icona a forma di piede) e selezionate Esci. Prima di terminare la sessione comparirà una finestra che vi chiederà conferma.

Qualunque sia il metodo utilizzato, lo schermo verrà ombreggiato e comparirà una piccola finestra di dialogo con alcune opzioni (vi abbiamo fatto riferimento in precedenza come “finestra di conferma”. 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 opzioni: potete scegliere di chiudere il sistema e spegnere il computer (Spegnere il computer sotto *KDE*, Arresta il sistema sotto *GNOME*), oppure di riavviare il sistema (Riavviare il computer sotto *KDE*, Riavvia il computer sotto *GNOME*). 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** spingere il pulsante di spegnimento del computer con il sistema in esecuzione, perché questo potrebbe causare gravi problemi al file system e provocare la perdita di dati.

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 tutti i documenti prodotti dalla stessa **MandrakeSoft** per la versione corrente di **Mandrake Linux**:

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

Se durante l'installazione avete selezionato il gruppo di pacchetti della documentazione, nel sottomenu Documentazione del menu principale troverete la documentazione relativa a tutte le lingue da voi scelte durante l'installazione.

- *Guida rapida*

Questo manuale è incluso, in versione stampata, nella vostra confezione di **Mandrake Linux**. Contiene una guida di riferimento per l'installazione facile da usare.

- *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** ProSuite Edition, 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 disco rigido il documento che contiene la risposta a una particolare domanda o la soluzione di un problema. Questi documenti si trovano nella directory `/usr/share/doc/HOWTO/HTML/it/`. Il loro formato principale è il testo semplice, ma sono disponibili anche in HTML per la lettura con un navigatore web, e in *PostScript* per la stampa.

L'elenco è molto lungo, per averne un'idea consultate l'indice scegliendo dal menu principale: Documentazione → Howto in italiano. Se incontrate un problema che non siete in grado di risolvere, il modo migliore per affrontarlo è cercare e leggere, se esiste, il relativo *HOWTO*, ed è molto probabile che non solo troverete la vostra soluzione, ma imparerete allo stesso tempo anche molte altre cose. Tra i vari argomenti 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 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.com/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 **Email 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 dovete 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) (<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) (<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) (<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.com/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. 50 e *I gruppi di discussione*, pag. 50. 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 email, 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.