

Guida rapida
Mandrakelinux 10.0



<http://www.mandrakesoft.com>

Guida rapida: Mandrakelinux 10.0

Pubblicato 2004-04-01

Copyright © 2004 Mandrakesoft SA

Camille Bégnis, Christian Roy, Fabian Mandelbaum, Roberto Rosselli del Turco, Marco De Vitis, Alice Lafox, John Rye, Patricia Pichardo Bégnis, Wolfgang Bornath, Joël Wardenski, Debora Rejnharc Mandelbaum, Daniel Gueysset, Mickael Scherer, Jean-Michel Dault, Funda Wang, Lunas Moon, Céline Harrand, Fred Lepied, Pascal Rigaux, Thierry Vignaud, Giuseppe Ghibò, e Stew Benedict

Note legali

Questo manuale è protetto dai diritti di proprietà intellettuale della **Mandrakesoft**. La sua riproduzione, duplicazione o distribuzione, interamente o in parte, implica l'esplicita accettazione dei termini di questa licenza.

Questo manuale può essere liberamente riprodotto, duplicato o distribuito, singolarmente o come parte di un prodotto, in formato cartaceo o elettronico, purché siano rispettate le seguenti condizioni:

- la presente nota legale deve essere riportata esplicitamente e a chiare lettere su tutte le copie riprodotte, duplicate o distribuite;
- i testi della “prima di copertina”, qui sotto indicati, *Informazioni su Mandrakelinux*, pag. 1, e la sezione che elenca i nomi degli autori e dei collaboratori, devono essere presenti, in forma inalterata, nelle copie riprodotte, duplicate o distribuite;
- questo manuale, in particolare per quanto riguarda il formato cartaceo, non può essere riprodotto, duplicato o distribuito per uso commerciale.

Per qualsiasi altro uso di questo manuale o di sue parti è necessaria l'autorizzazione esplicita di **Mandrakesoft SA**.

“Mandrake”, “Mandrakesoft”, “DrakX” e “Linux-Mandrake” sono marchi registrati negli USA e in altre nazioni, come anche il relativo logotipo che rappresenta una stella. Tutti i diritti sono riservati. Tutti i diritti di altri marchi presenti in questo documento appartengono ai rispettivi proprietari.

Testi della prima di copertina

Mandrakesoft Maggio 2004

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

Copyright © 1999–2004 Mandrakesoft S.A. e Mandrakesoft Inc.

Strumenti usati per la stesura di questo manuale

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

Sommario

Prefazione	1
1. Informazioni su Mandrakelinux	1
1.1. Entrare in contatto con la comunità di Mandrakelinux	1
1.2. Entrare nel club	1
1.3. Acquistare prodotti Mandrakesoft	1
1.4. Partecipare allo sviluppo di Mandrakelinux	2
2. Introduzione alla Guida rapida	2
1. Avvertimento per l'installazione	3
2. Prima dell'installazione	5
2.1. Configurazione del BIOS	5
2.2. Creazione di un disco di avvio	5
2.2.1. Creazione di un disco di avvio su Windows	6
2.2.2. Creazione di un disco di avvio su GNU/Linux	7
2.3. Hardware supportato	7
2.3.1. Cosa non è supportato	7
3. Installazione con DrakX	9
3.1. Il programma di installazione di Mandrakelinux	9
3.2. Scelta della lingua	11
3.3. Termini di licenza della distribuzione	12
3.4. Modalità di installazione	12
3.5. Configurazione del mouse	13
3.6. Configurazione della tastiera	14
3.7. Livello di sicurezza	15
3.8. Configurazione dei punti di mount	15
3.9. Scelta delle partizioni da formattare	17
3.10. Scelta dei pacchetti da installare	18
3.10.1. Scelta dei gruppi di pacchetti da installare	18
3.10.2. Scelta dei singoli pacchetti da installare	19
3.11. Installazione da più CD-ROM	20
3.12. La password di root	21
3.13. Aggiungere un utente	22
3.14. Installazione di un bootloader	23
3.15. Controllo e modifica di vari parametri	24
3.15.1. Riepilogo	24
3.15.2. Opzioni del fuso orario	25
3.15.3. Configurazione di X, il server grafico	26
3.15.4. Scelta dei servizi disponibili all'avvio	27
3.16. Installazione di aggiornamenti via Internet	28
3.17. Abbiamo finito!	28
3.17.1. Opzioni avanzate	29
3.18. Come disinstallare Linux	29
4. Passare da Windows® o Mac OS X® a Linux	31
4.1. Dov'è finito il...?	31
4.1.1. Il menu Start	31
4.1.2. Le applicazioni	31
4.1.3. Il pannello di controllo e le preferenze di sistema	31
4.1.4. Prompt del DOS	31
4.1.5. Risorse di rete	32
4.1.6. Il disco C:	32
4.1.7. Lettori di CD-ROM	32
4.1.8. Unità floppy	32
4.1.9. Documenti	32
4.2. Un nuovo mondo!	33
4.2.1. Un ambiente multiutente	33
4.2.2. Multitasking	33
4.2.3. Desktop multipli	33
4.2.4. Completa personalizzazione del desktop	33

4.2.5. Migliaia di applicazioni gratuite	34
4.2.6. Niente più blocchi di sistema!	34
5. Linux per principianti	35
5.1. Introduzione	35
5.2. Il menu del bootloader	35
5.3. Prepariamoci per la sessione	35
5.4. Come iniziare una sessione	36
5.4.1. Identificazione	36
5.4.2. Mandrakefirsttime, l'assistente del primo login	37
5.4.3. Alcune osservazioni a proposito della sicurezza	38
5.5. Uso dell'ambiente grafico	39
5.5.1. Il desktop di Mandrakelinux	39
5.5.2. Avviare le applicazioni	40
5.5.3. Aprire una finestra sul desktop	40
5.5.4. Gestione di finestre e desktop	41
5.5.5. Personalizzazione del desktop	42
5.6. Chiusura della sessione	42
6. Dove trovare ulteriore documentazione	45
6.1. La documentazione inclusa in Mandrakelinux	45
6.1.1. La documentazione Mandrakesoft	45
6.1.2. Le pagine di manuale (pagine "man")	45
6.1.3. Pagine Info	46
6.1.4. Gli HOWTO	46
6.1.5. La directory /usr/share/doc	47
6.2. Internet	47
6.2.1. Siti web dedicati a Linux	47
6.2.2. Mailing list	48
6.2.3. I gruppi di discussione	49
6.3. Linee guida generali per la soluzione di problemi con Mandrakelinux	49
6.3.1. Ricerche su Internet	49
6.3.2. Archivi di mailing list e gruppi di discussione	49
6.3.3. Contattare direttamente il responsabile	50
6.3.4. Servizi di Mandrakesoft per le aziende	50
7. Internet	51
7.1. Navigare sul Web	51
7.1.1. L'interfaccia di Konqueror come navigatore Web	51
7.1.2. Navigazione sul Web	51
7.1.3. Gestione dei segnalibri	52
7.1.4. Navigazione a schede	53
7.1.5. Konqueror come navigatore Web e i plugin	54

Lista delle Tabelle

7-1. I pulsanti della barra degli strumenti di Konqueror.....	51
---	----

Lista delle Figure

2-1. Il programma Rawwrite	6
3-1. Il primissimo schermo di benvenuto dell'installazione.....	9
3-2. Opzioni disponibili per l'installazione.....	9
3-3. Scelta della lingua predefinita.....	11
5-1. La finestra di login.....	36
5-2. Il campo della password e il menu a discesa dei tipi di sessione	36
5-3. L'assistente Mandrakefirsttime	38
5-4. Il desktop KDE	39
5-5. Il file manager di KDE	40
5-6. I pulsanti dei desktop virtuali di KDE	41
5-7. Massimizzare una finestra	41
5-8. Minimizzare una finestra	41
5-9. La barra delle applicazioni di KDE	41
5-10. Chiudere una finestra.....	42
5-11. Conferma di fine sessione in KDE.....	42
5-12. Terminare la sessione usando il menu a comparsa di KDE.....	43
7-1. Konqueror come navigatore Web	51
7-2. La finestra del gestore di segnalibri di Konqueror	52
7-3. Le schede del navigatore Konqueror	53
7-4. Le impostazioni dei plugin di Konqueror	54

Prefazione

1. Informazioni su Mandrakelinux

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

1.1. Entrare in contatto con la comunità di Mandrakelinux

Quelli che seguono sono gli indirizzi Internet di alcune risorse relative a Mandrakelinux. Se desiderate leggere informazioni sulla **Mandrakesoft**, visitate il nostro sito web (<http://www.mandrakesoft.com/>). Potete inoltre visitare il sito dedicato alla distribuzione stessa (<http://www.mandrakelinux.com/>), ed i vari altri siti ad esso correlati.

Mandrakeexpert (<http://www.mandrakeexpert.com/>) è la piattaforma di aiuto collaborativo di **Mandrakesoft**, e offre un nuovo tipo di esperienza, basato sulla fiducia e sulla soddisfazione di ricompensare le altre persone per il loro contributo.

Vi invitiamo poi a partecipare alle varie liste di discussione (<http://www.mandrakelinux.com/it/flists.php3>), nelle quali la comunità di Mandrakelinux 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 Mandrakelinux. In particolare, vi troverete avvisi su eventuali bug e problemi di sicurezza, oltre ad articoli riguardanti la sicurezza e la privacy. È una tappa obbligatoria per chiunque amministri un server o sia anche solo interessato alle problematiche della sicurezza.

1.2. Entrare nel club

La **Mandrakesoft** offre, attraverso il Mandrakelinux Users Club (<http://www.mandrakelinux.com/it/club/>) (il club degli utenti di Mandrakelinux), una vasta gamma di servizi:

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

Finanziando **Mandrakesoft** con la vostra iscrizione al Mandrakeclub migliorerete in prima persona la distribuzione Mandrakelinux, e ci aiuterete a offrire il miglior desktop GNU/Linux possibile ai nostri utenti.

1.3. Acquistare prodotti Mandrakesoft

Gli utenti di Mandrakelinux possono acquistare i nostri prodotti via Internet su Mandrakestore (<http://www.mandrakestore.com/>). All'interno del sito potete trovare, oltre al sistema operativo Mandrakelinux, al relativo software e a CD "live" autoavvianti come Mandrakemove, anche offerte speciali per gli abbonamenti, assistenza, software e licenze di terze parti, documentazione, libri su GNU/Linux e altri prodotti **Mandrakesoft**.

1.4. Partecipare allo sviluppo di Mandrakelinux

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

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

Visitate la pagina dei progetti di sviluppo (<http://www.mandrakesoft.com/labs/>) per avere più informazioni su come partecipare all'evoluzione di Mandrakelinux.

2. Introduzione alla Guida rapida

Benvenuti, e grazie per aver scelto Mandrakelinux! 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 Mandrakelinux, e per farvi muovere i primi passi nell'ambiente GNU/Linux.

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

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

Poi è il turno del capitolo più importante: *Installazione con DrakX*, pag. 9; esso descrive l'applicazione che vi guiderà nel corso dell'installazione.

Parleremo quindi della struttura di Linux, confrontandola con quella di Windows e MacOS nel capitolo *Passare da Windows® o Mac OS X® a Linux*, pag. 31. Il capitolo successivo (*Linux per principianti*, pag. 35) è stato scritto espressamente per aiutare i nuovi utenti: in esso sono descritti i primi passi da compiere, vengono spiegati concetti come "log in" e "log out", sono accennati alcuni suggerimenti per la sicurezza, e altro ancora.

Riporteremo poi un elenco piuttosto completo di fonti di documentazione, che potrete consultare per migliorare le vostre conoscenze di Linux (*Dove trovare ulteriore documentazione*, pag. 45); una sezione espressamente dedicata a Mandrakelinux indicherà varie risorse specifiche che potete trovare su Internet.

Buona lettura!

Capitolo 1. Avvertimento per l'installazione

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

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



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

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

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



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

Capitolo 2. Prima dell'installazione

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

2.1. Configurazione del BIOS

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

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

Di solito lo schermo di configurazione del BIOS può essere richiamato tenendo premuto il tasto **Canc** (per alcuni BIOS potrebbe essere il tasto **F2**, **F10** o **Esc**) subito dopo l'accensione del computer. Sfortunatamente, esistono molti tipi di BIOS, quindi dovreste 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, in modo che Linux possa identificarli più facilmente.

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



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

2.2. Creazione di un disco di avvio

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

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

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

`cdrom.img`

Per effettuare l'installazione usando un lettore CD-ROM locale, IDE o SCSI.

`network.img` e `network_drivers.img`

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

pcmcia.img

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



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

hd_grub.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.

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 2.4 (a partire dalla versione 10.0 Mandrakelinux usa il kernel 2.6), e potrebbe aiutarvi a effettuare il boot su sistemi più vecchi.

2.2.1. Creazione di un disco di avvio su Windows

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

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

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

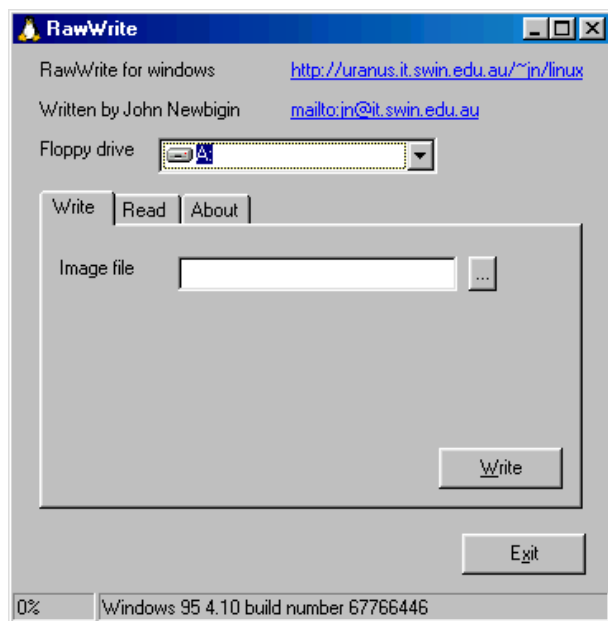


Figura 2-1. Il programma Rawwrite

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

Quindi, se ancora non lo avete fatto, inserite un disco floppy vuoto nel dispositivo selezionato, e premete il pulsante Write. Una volta terminata la copia, cliccate su Exit; ora avete un disco di avvio per installare la vostra distribuzione Mandrakelinux.

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

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

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

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

Quando l'esecuzione del comando sarà terminata, il vostro disco di avvio sarà pronto per l'uso.



Sostituite `/dev/fd0` con `/dev/fd1` se state utilizzando il secondo lettore di floppy, e, naturalmente, sostituite il nome dell'immagine con quello desiderato.

2.3. Hardware supportato

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

Potete consultare una lista aggiornata dell'hardware supportato sulle pagine web del database hardware di Mandrakelinux (<http://www.mandrakelinux.com/it/hardware.php3>).

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



Liberatoria legale: il *database hardware* di Mandrakelinux contiene informazioni in merito a dispositivi hardware che sono stati provati direttamente, o di cui è stato riportato il corretto funzionamento con Mandrakelinux. A causa dell'enorme varietà di configurazioni hardware possibili, **Mandrakesoft** non può garantire il corretto funzionamento di un determinato dispositivo 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 sviluppato un driver apposito, oppure ancora perché è stato deciso che non è possibile supportarli, spesso per ragioni molto valide. Ad esempio:

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

Se avete un modem su una scheda PCI, diventate l'utente `root` (se non lo siete già) e date uno sguardo all'output del comando `cat /proc/pci`. In tal modo potrete sapere quali sono la porta I/O e l'IRQ del dispositivo. Successivamente usate il comando `setserial` come segue, tenendo presente che prendiamo ad esempio il quarto dispositivo seriale (`/dev/ttyS3`), un indirizzo `0xb400` per la porta I/O e un IRQ 10:

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

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

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

Capitolo 3. Installazione con DrakX

3.1. Il programma di installazione di Mandrakelinux

Grazie a DrakX, il programma di installazione di Mandrakelinux, non importa se siete un nuovo utente o uno smaliziato esperto di GNU/Linux: il compito di DrakX è quello di rendere semplice e sicura l'installazione, e di facilitare la transizione verso la versione di Mandrakelinux più recente.



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

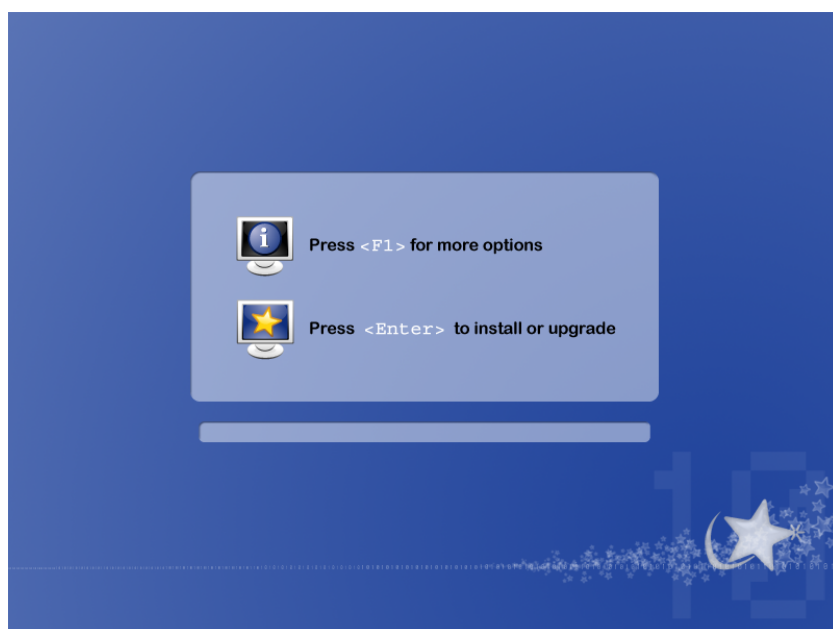


Figura 3-1. Il primissimo schermo di benvenuto dell'installazione

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

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

```

Welcome to Mandrake Linux install help

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

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

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

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

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

```

Figura 3-2. Opzioni disponibili per l'installazione

- **vga10**: se avete provato a effettuare una installazione standard e non siete riusciti a vedere l'interfaccia grafica (rappresentata ad es. in Figura 3-3), potete provare a installare il sistema in bassa risoluzione. Questo inconveniente può verificarsi con alcuni tipi di scheda grafica, ma con Mandrakelinux avete 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** sulla riga di comando 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. È il rimedio estremo per riuscire nell'installazione, in quanto qualsiasi scheda grafica è almeno in grado di mostrare dei caratteri, ma non preoccupatevi: è davvero poco probabile che dobbiate ricorrervi.
- **noauto**: in alcuni (rari) casi, il riconoscimento automatico dell'hardware potrebbe bloccare il computer. In tal caso, aggiungendo il parametro **noauto** potrete fare in modo che DrakX eviti di effettuare il riconoscimento delle periferiche. Di conseguenza, in una fase successiva dell'installazione vi verrà chiesto di inserire manualmente i parametri dell'hardware. Il parametro **noauto** può essere usato come opzione supplementare per le modalità precedenti, quindi potreste ad esempio digitare:

```
boot: vga10 noauto
```

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

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

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

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

Ogni singolo passo può essere costituito da più schermate: la navigazione fra di esse può essere effettuata per mezzo dei pulsanti Avanti e Indietro. In alcuni casi potrebbe essere presente un ulteriore pulsante Avanzato, che permette di accedere a opzioni supplementari per gli utenti più esperti. Ma non c'è nessun pericolo nel dare un'occhiata!



Cliccando sul pulsante Guida potrete leggere delle spiegazioni relative alla fase corrente.

3.2. Scelta della lingua

Il primo passo è scegliere la lingua che preferite usare.

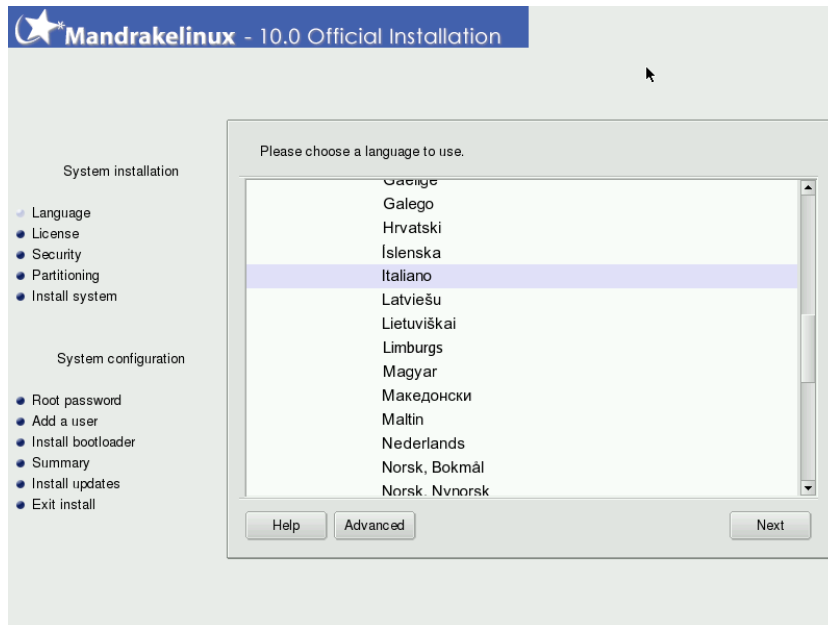


Figura 3-3. Scelta della lingua predefinita

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

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



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

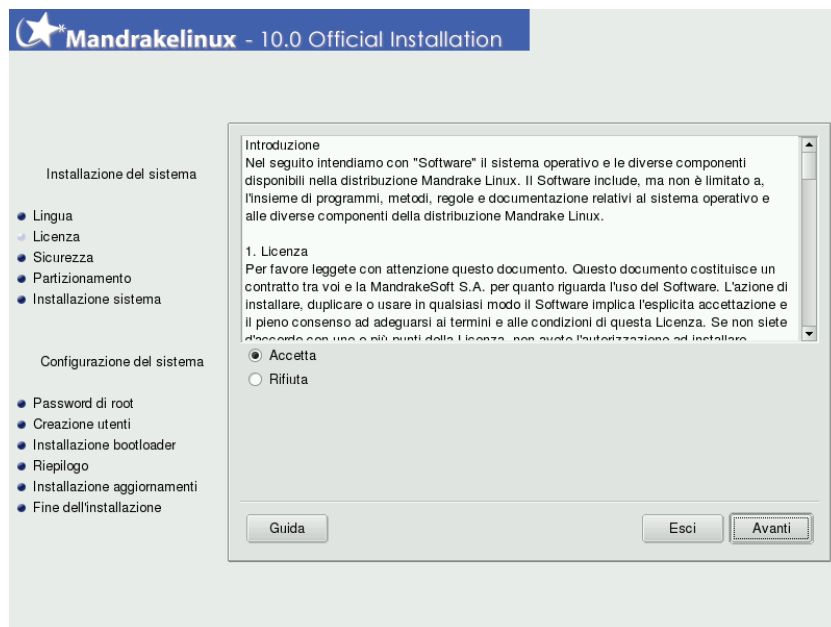
1. se scegliete lingue fortemente legate alle vecchie codifiche (lingue del gruppo latin1, russo, giapponese, cinese, coreano, thailandese, greco, turco e la maggior parte delle lingue iso-8859-2), come impostazione predefinita sarà usata la vecchia codifica;
2. per le altre lingue sarà usato Unicode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

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



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

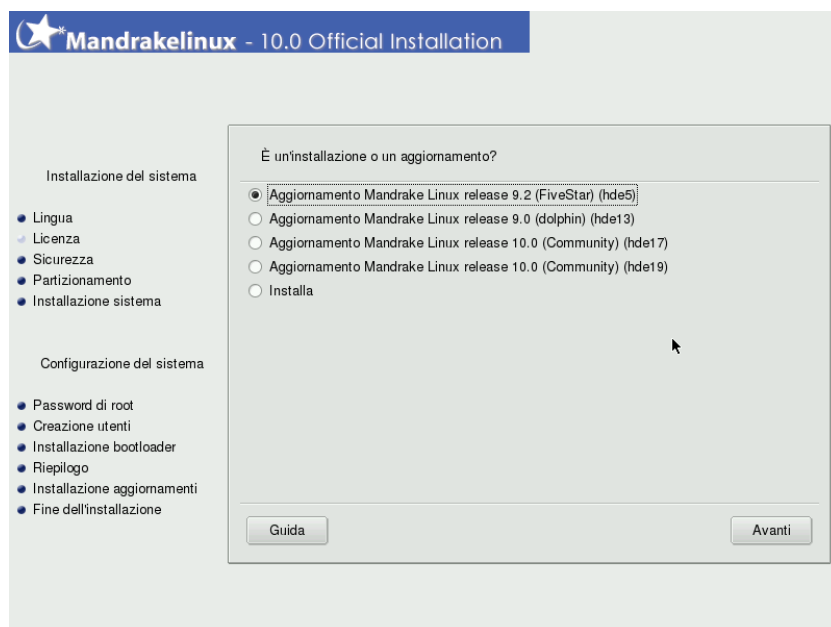
3.3. Termini di licenza della distribuzione



Prima di proseguire dovreste leggere con attenzione le condizioni d'uso che riguardano l'intera distribuzione Mandrakelinux. Se siete d'accordo con tutti i termini della licenza selezionate Accetta. In caso contrario, premete il pulsante Esci e il computer verrà riavviato.

3.4. Modalità di installazione

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



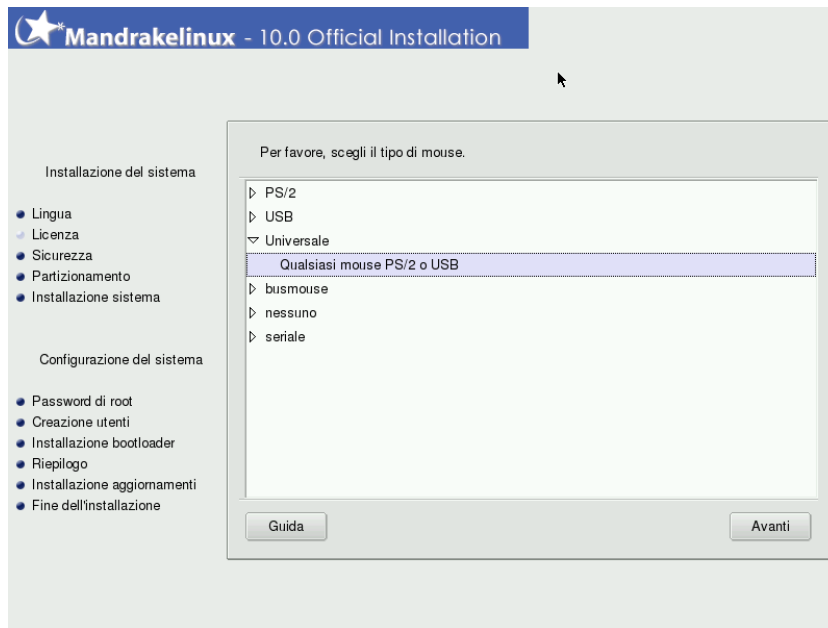
A questo punto DrakX ha bisogno di sapere se intendete effettuare una nuova installazione o un aggiornamento di un sistema Mandrakelinux esistente:

- **Installa:** nella maggior parte dei casi cancella completamente il vecchio sistema. Tuttavia, in base allo schema di partizionamento usato, potete evitare di scrivere sui vostri dati attuali (in particolare le directory home). Dovreste usare questa opzione se volete modificare le partizioni dei vostri dischi o cambiarne i filesystem.
- **Aggiornamento:** questo tipo di installazione vi permette di effettuare un semplice aggiornamento dei pacchetti già installati sul vostro sistema Mandrakelinux. Tutte le partizioni attuali del disco rigido vengono conservate, come pure le configurazioni e i dati individuali degli utenti. La maggior parte degli altri passi relativi alla configurazione restano disponibili, come per una installazione normale.



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

3.5. Configurazione del mouse



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



Se avete un mouse a tre tasti ma senza rotellina, potete scegliere un mouse con emulazione rotellina: DrakX, in tal caso, configurerà il mouse in modo che possiate simulare la rotellina, premendo il tasto centrale e spostando il mouse verso l'alto o verso il basso.

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



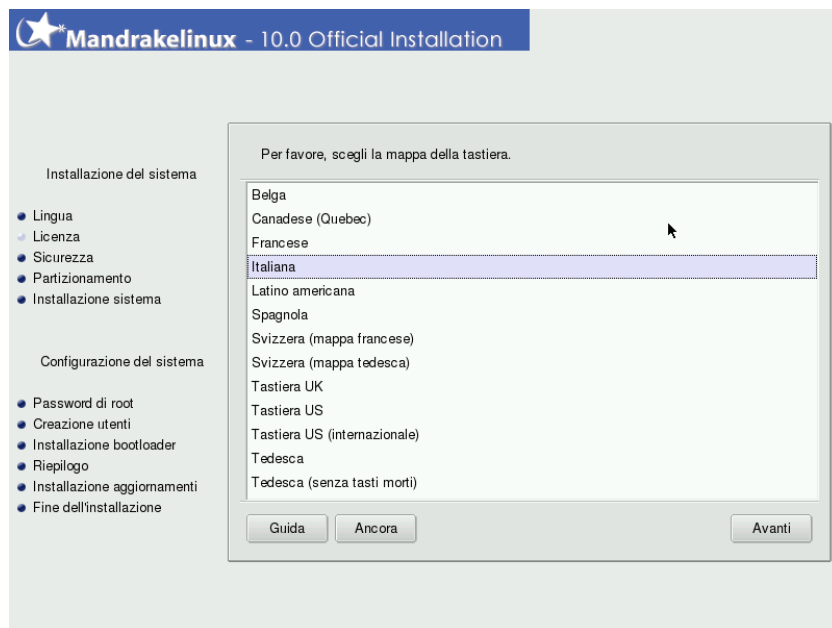
Potete selezionare la voce **Universale** | Tutti i mouse PS/2 & USB per scegliere un tipo di mouse "generico" che vi permetterà di utilizzare quasi tutti i mouse esistenti.

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



Talvolta i mouse con rotellina centrale potrebbero non essere individuati automaticamente; in tal caso, dovrete selezionare personalmente dall'elenco il modello giusto. Assicuratevi di sceglierne uno corrispondente alla porta alla quale è collegato il vostro mouse. Dopo aver selezionato un modello premete il pulsante Avanti, e comparirà l'immagine di un mouse. Muovete la rotellina per controllare che funzioni a dovere: mentre la muovete, vedrete muoversi quella sullo schermo; poi provate i pulsanti e controllate che il puntatore si muova correttamente sullo schermo quando muovete il mouse.

3.6. Configurazione della tastiera



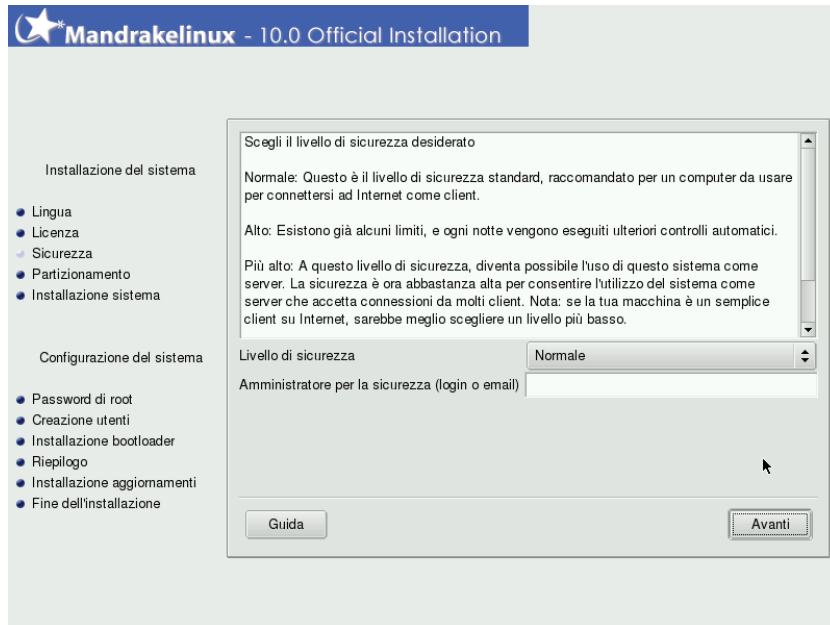
DrakX selezionerà automaticamente una particolare configurazione della tastiera in base alla lingua che avete scelto al punto *Scelta della lingua*, pag. 11. Controllate che la selezione sia quella giusta per voi, e in caso contrario modificatela.

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

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

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

3.7. Livello di sicurezza

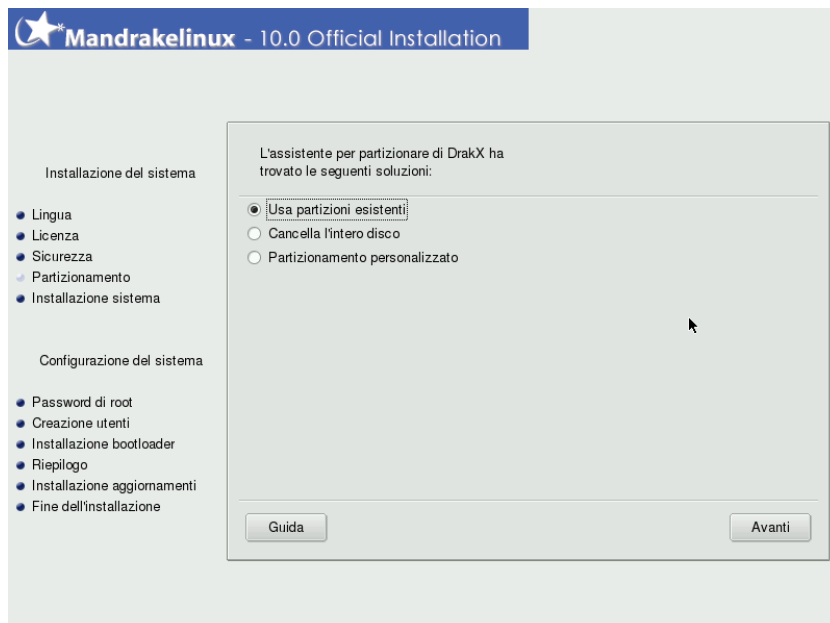


A questo punto, DrakX vi permette di scegliere il livello di sicurezza da impostare sul sistema. Come regola generale, quanto più la macchina sarà esposta a Internet e quanto più sono importanti i dati che dovrà contenere, tanto più alto dovrebbe essere il livello di sicurezza. Tenete presente, tuttavia,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

Se non sapete quale scelta fare, utilizzate l'impostazione predefinita. Potrete comunque cambiare in seguito il livello di sicurezza usando draksec, uno strumento del Centro di controllo Mandrakelinux.

Nel campo Amministratore per la sicurezza inserite l'indirizzo email dell'utente che sarà responsabile per la sicurezza: tutti i messaggi relativi alla sicurezza verranno inviati a lui.

3.8. Configurazione dei punti di mount



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

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

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

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

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

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



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

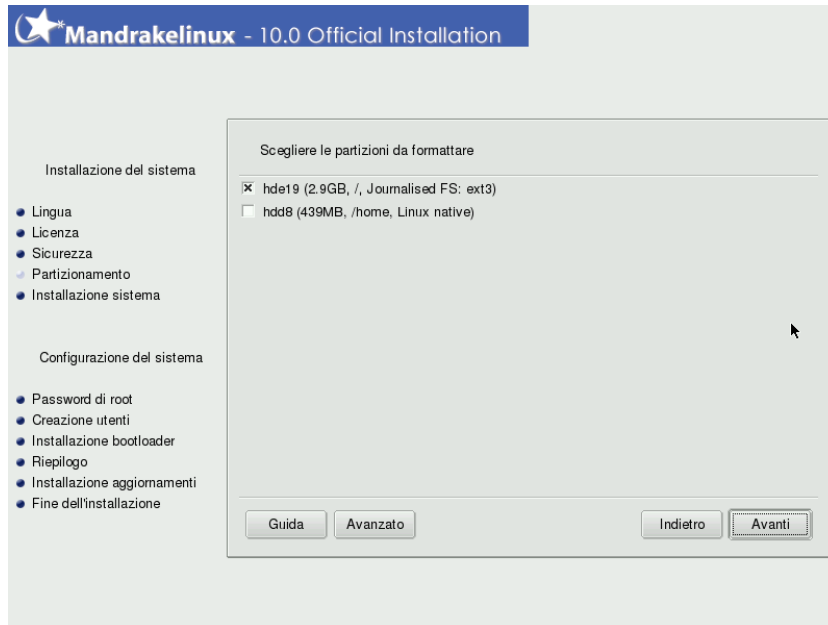
- Rimuovi Windows: questa opzione compare quando il disco rigido è interamente occupato da Windows. Se scegliete questa opzione tutto quello che si trova sul disco verrà cancellato e potrete ricominciare da capo, creando le partizioni come se fosse la prima volta.



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

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

3.9. Scelta delle partizioni da formattare



Se avete scelto di riutilizzare una o più partizioni GNU/Linux preesistenti, potreste volerle formattare qualcuna per cancellare i dati contenuti. In tal caso, selezionate anche quelle partizioni.

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

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

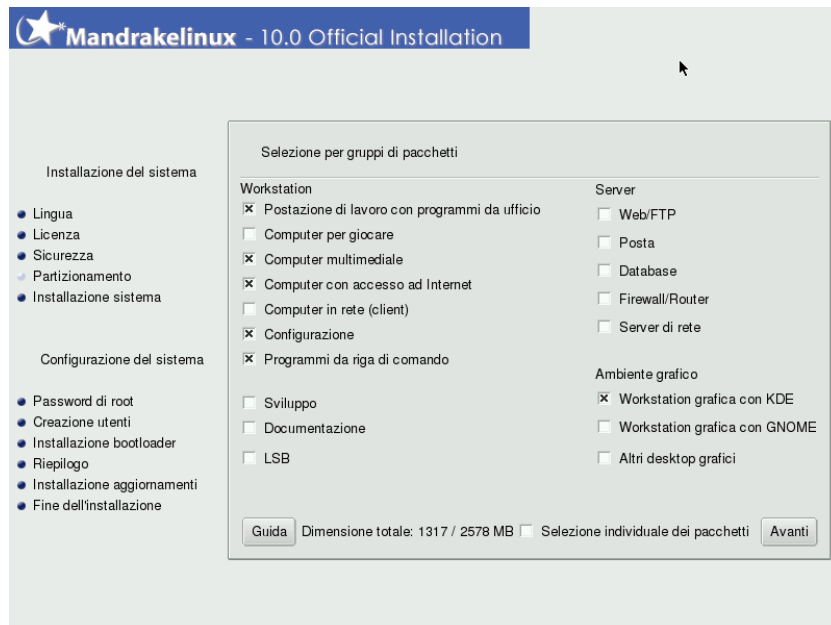
Cliccate su **Avanti** quando siete pronti ad avviare la formattazione.

Cliccate su **Indietro** se desiderate installare il vostro nuovo sistema operativo Mandrakelinux su partizioni diverse da quelle selezionate.

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

3.10. Scelta dei pacchetti da installare

3.10.1. Scelta dei gruppi di pacchetti da installare



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

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

1. Workstation: scegliete uno o più gruppi da questa categoria se la vostra macchina dovrà essere utilizzata come postazione di lavoro tradizionale.
2. Sviluppo: se pensate di usare il computer per la programmazione e lo sviluppo di software, selezionate i gruppi a voi necessari in questa categoria. Il gruppo speciale LSB serve per configurare il vostro sistema in modo che sia quanto più possibile conforme con le specifiche del Linux Standard Base (<http://www.linuxbase.org/>).



La selezione del gruppo LSB avrà come ulteriore effetto l'installazione di un kernel della serie 2.4, invece della 2.6 che costituisce l'opzione predefinita. Questo è necessario per avere una completa conformità del sistema con le specifiche LSB. Si noti, tuttavia, che anche se scegliete di non selezionare il gruppo LSB, il vostro sistema sarà compatibile quasi al 100% con LSB.

3. Server: qui potrete scegliere i servizi più comuni da installare se il computer dovrà essere usato come server.
4. Ambiente grafico: qui potrete scegliere il vostro ambiente grafico preferito. Dovete selezionarne almeno uno, se volete avere un sistema con interfaccia grafica.



Spostando il puntatore del mouse sul nome di un gruppo verrà mostrato un breve testo di informazioni a riguardo.

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

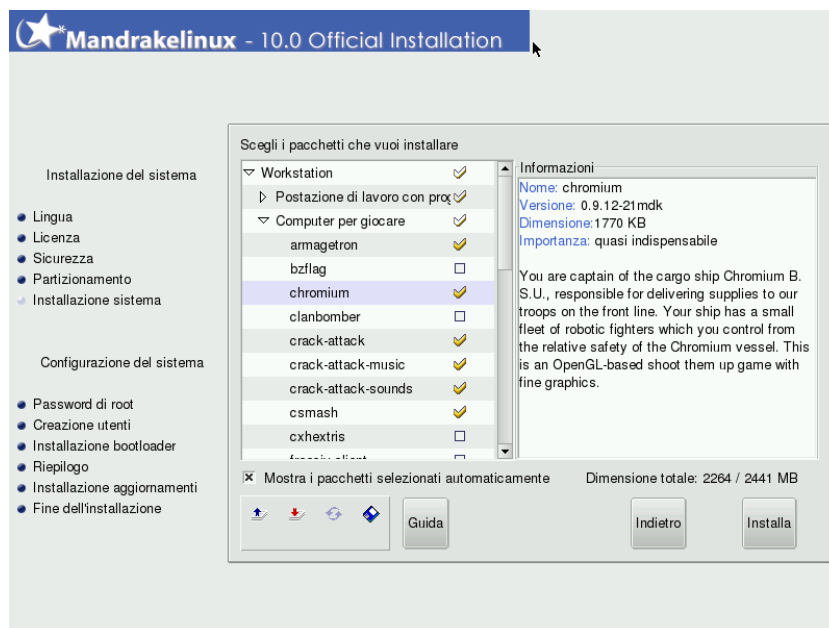
Se cominciate l'installazione in modalità Aggiornamento, potete deselectare tutti i gruppi per evitare di installare nuovi pacchetti: questo metodo può tornare utile per effettuare la riparazione o l'aggiornamento di un sistema esistente.

3.10.1.1. Installazione minimale

Se state effettuando un'installazione normale (non un aggiornamento) e deselectate tutti i gruppi, comparirà una finestra di dialogo che vi proporrà alcune possibilità per eseguire una installazione minima:

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

3.10.2. Scelta dei singoli pacchetti da installare



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

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



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

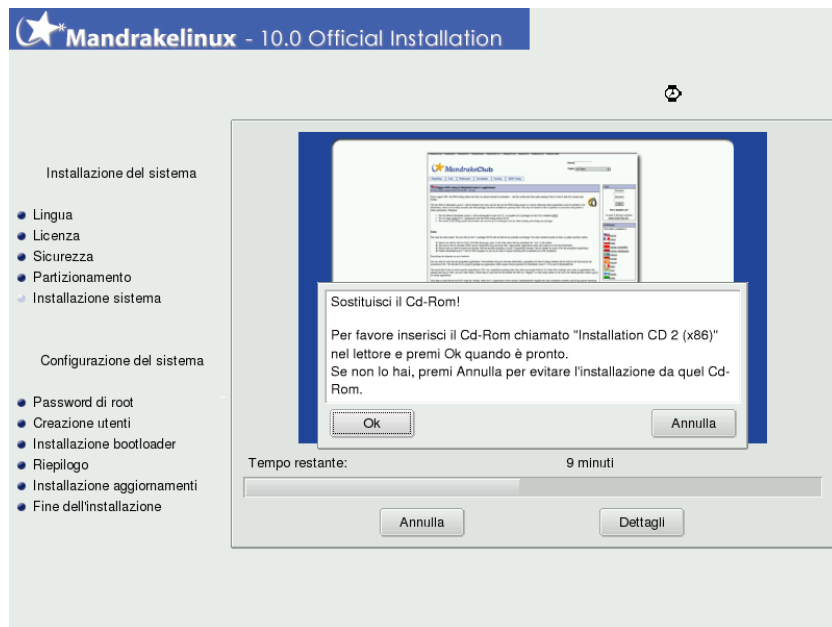


L'opzione Mostra i pacchetti selezionati automaticamente vi permette di disabilitare la finestra di avvertimento che compare tutte le volte che il programma di installazione seleziona automaticamente qualche pacchetto per risolvere un problema di dipendenze. Alcuni pacchetti, infatti, dipendono da altri, e l'installazione di uno specifico pacchetto può richiedere l'installazione di un altro. Il programma può determinare in modo automatico quali altri pacchetti sono necessari per soddisfare una dipendenza in modo da portare a termine con successo l'installazione.



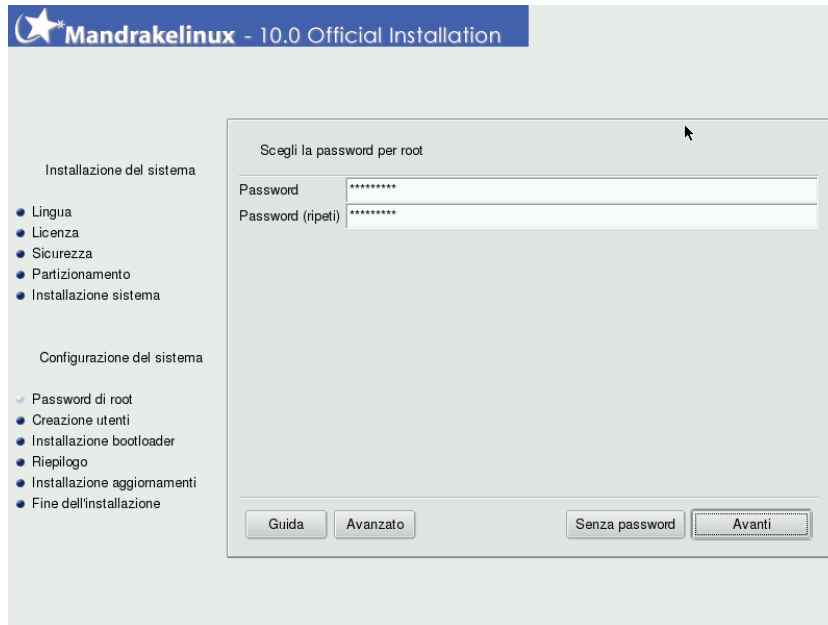
La piccola icona a forma di dischetto in fondo alla lista vi permette di caricare un elenco di pacchetti scelti durante una precedente installazione. Può risultare utile, ad esempio, se avete la necessità di configurare allo stesso modo diverse macchine. Cliccando su questa icona vi verrà chiesto di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

3.11. Installazione da più CD-ROM



La distribuzione Mandrakelinux è suddivisa su più CD-ROM. Se uno dei pacchetti selezionati si trova su un CD-ROM diverso da quello attualmente inserito nel lettore, DrakX provvederà a espellerlo e a chiedervi di inserire quello corretto. Se non avete a portata di mano il CD richiesto, basta cliccare su Annulla, e i pacchetti corrispondenti non verranno installati.

3.12. La password di root



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

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

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

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

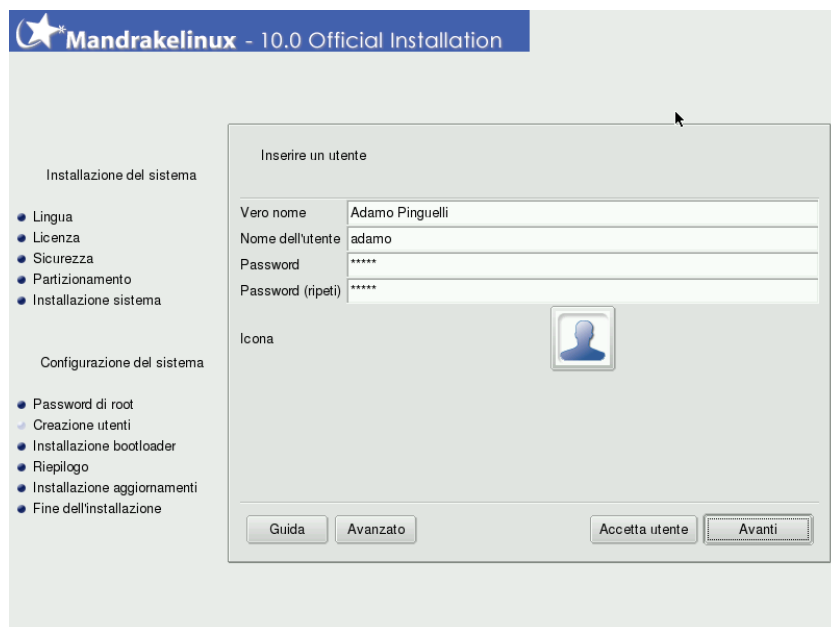
Se volete che l'accesso al vostro computer sia controllato da un server di autenticazione, cliccate sul pulsante Avanzato.

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



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

3.13. Aggiungere un utente



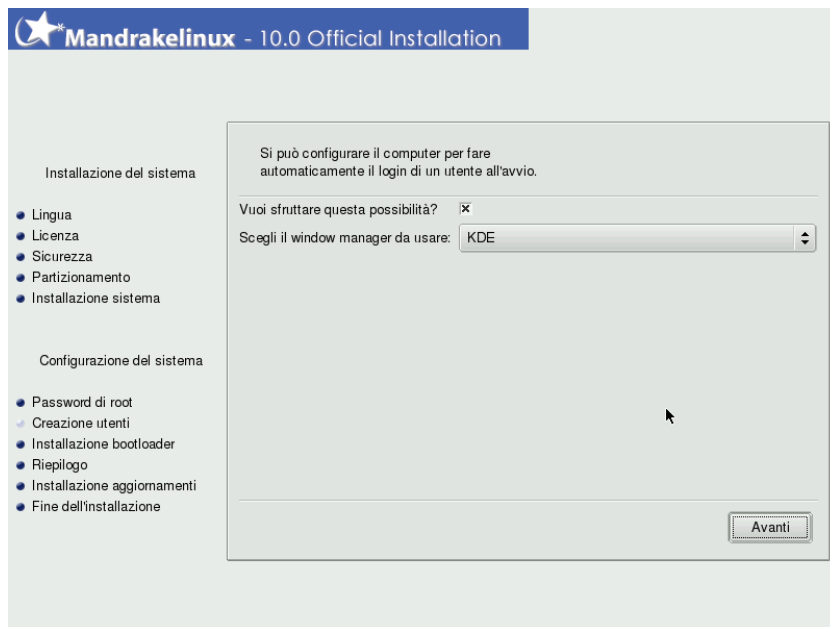
GNU/Linux è un sistema operativo multiutente; ciò significa che ciascun utente può disporre di una configurazione personalizzata, di uno spazio per i propri file, e così via. Ma, a differenza di root, che è l'amministratore del sistema, gli utenti che aggiungerete adesso non avranno il diritto di cambiare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

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

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

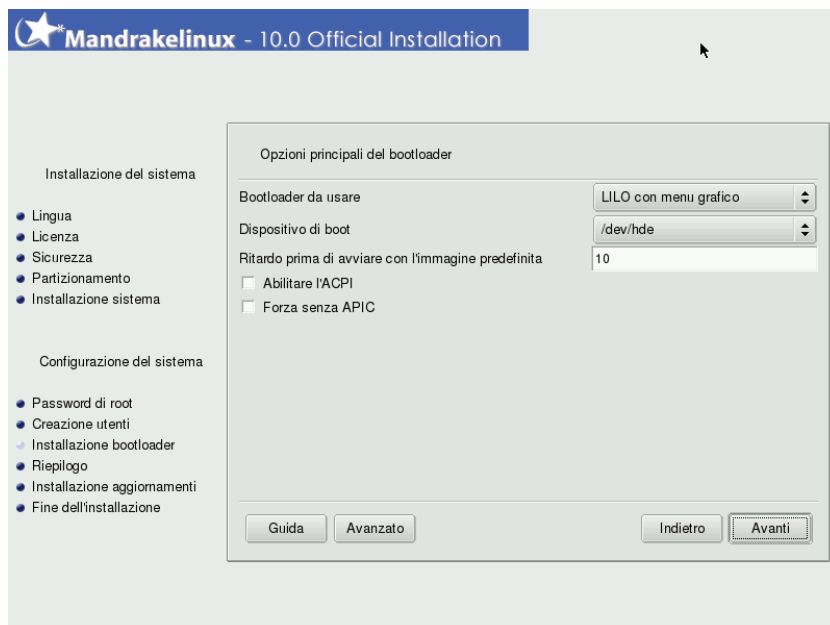


Cliccando sul pulsante Avanzato potrete cambiare la shell per quell'utente (quella predefinita è bash).



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

3.14. Installazione di un bootloader



Un bootloader è un piccolo programma che il computer esegue automaticamente nella fase di avvio. Ha il compito di far partire tutto il sistema. L'installazione del bootloader è, in genere, del tutto automatica. DrakX, infatti, analizza il settore di avvio del disco, e si comporta in base a quello che vi trova:

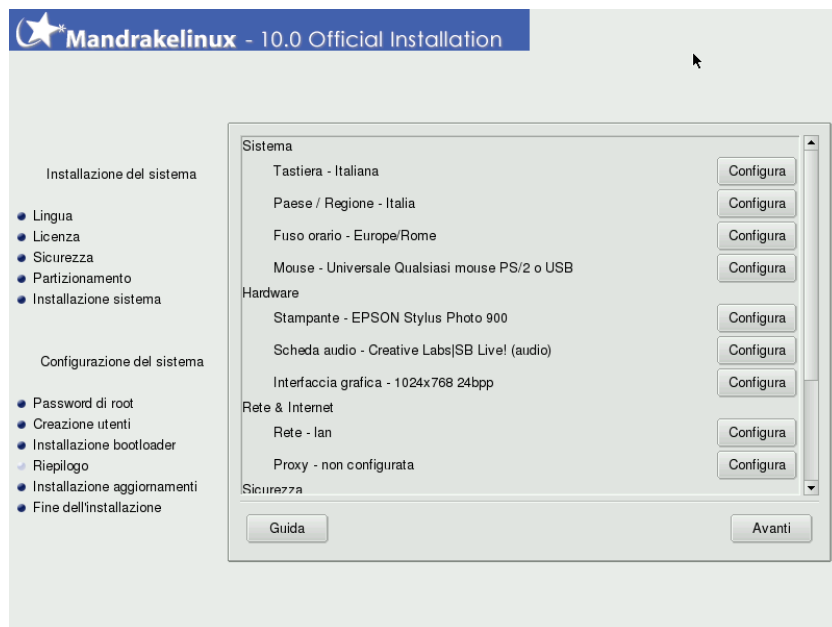
- se trova un settore di avvio di Windows, lo rimpiazza con uno di GRUB o LILO, in modo da permettervi di avviare GNU/Linux o un qualsiasi altro sistema operativo installato sul computer;
- se trova un settore di avvio di GRUB o LILO, lo sostituisce con uno nuovo.

Se non è in grado di fare la scelta autonomamente, DrakX vi mostrerà alcune opzioni per l'installazione del bootloader. La soluzione più comune è quella di installarlo nel primo settore del disco (MBR). Selezionando

Salta non sarà installato alcun bootloader, ma è una possibilità da usare solo se siete veramente consapevoli di ciò che essa comporta.

3.15. Controllo e modifica di vari parametri

3.15.1. Riepilogo

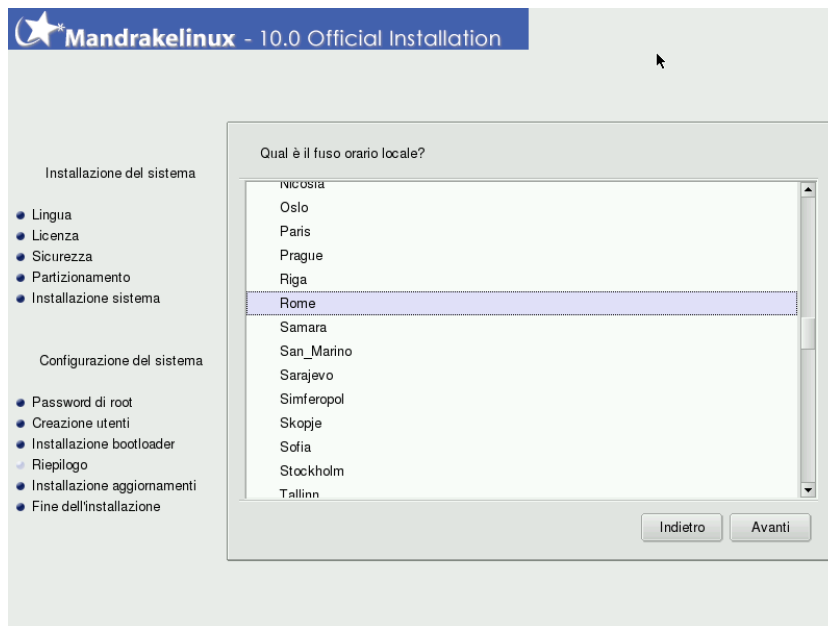


A questo punto DrakX vi mostrerà un riassunto di varie informazioni che ha raccolto riguardo il vostro sistema. In base all'hardware installato, potrebbero essere visualizzate tutte le voci che descriveremo tra poco, o solo alcune di esse. Ogni voce è rappresentata dall'elemento che può essere configurato,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

- Tastiera: controllate l'attuale impostazione della tastiera, e cambiatela se necessario.
- Paese / Regione: controllate la selezione attuale della nazione. Se non corrisponde a quella in cui vivete, cliccate sul pulsante Configura e indicate quella corretta. Se la vostra nazione non è nella prima lista che verrà mostrata, cliccate su Ancora per avere la lista completa.
- Fuso orario: il fuso orario è inizialmente dedotto in automatico dalla nazione che avete scelto. Anche in questo caso, se l'impostazione non fosse corretta potete usare il pulsante Configura.
- Mouse: controllate la configurazione attuale del mouse, e cliccate sul pulsante per cambiarla, se necessario.
- Stampante: cliccando sul pulsante Configura sarà avviato l'assistente di configurazione della stampante. Consultate il relativo capitolo della *Guida introduttiva* per avere maggiori informazioni su come configurare una nuova stampante. L'interfaccia descritta in tale sede è simile a quella utilizzata nel corso dell'installazione.
- Scheda audio: se sul vostro sistema è stata individuata una scheda audio, verrà mostrata qui. Se notate che la scheda audio mostrata non è quella effettivamente presente sul vostro sistema, potete cliccare sul pulsante e scegliere un driver diverso.
- 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 avete l'impressione che la configurazione non sia corretta, potete cliccare sul pulsante Configura per cambiare i parametri relativi alla scheda.
- Interfaccia grafica: come opzione predefinita, DrakX configura l'interfaccia grafica impostando una risoluzione di 800x600 o 1024x768. Se questa scelta non vi soddisfa, cliccate su Configura per riconfigurare la vostra interfaccia grafica.

- Rete: se desiderate configurare l'accesso a Internet o a una rete locale potete farlo adesso. Consultate la documentazione stampata, oppure utilizzate il Centro di controllo Mandrakelinux una volta terminata l'installazione per avere a vostra disposizione un aiuto in linea completo.
- Proxy: vi permette di configurare gli indirizzi di proxy HTTP e FTP, nel caso la macchina sulla quale state effettuando l'installazione dipenda da un server proxy.
- Livello di sicurezza: questa voce vi permette di modificare il livello di sicurezza.
- Firewall: se avete in mente di connettere il vostro computer a Internet, è una buona idea proteggerlo contro eventuali intrusioni configurando un firewall. Consultate la relativa sezione della *Guida introduttiva* per ulteriori informazioni sulla configurazione del firewall.
- Bootloader: cliccate su questo pulsante per cambiare la configurazione del bootloader. Questa opzione dovrebbe essere utilizzata solo dagli utenti più esperti. Consultate la documentazione stampata o l'aiuto in linea del Centro di controllo Mandrakelinux riguardo la configurazione del bootloader.
- Servizi: qui potrete stabilire in dettaglio quali servizi saranno attivati sul vostro sistema. Se pensate di utilizzare il computer come server è senz'altro una buona idea controllare queste impostazioni.

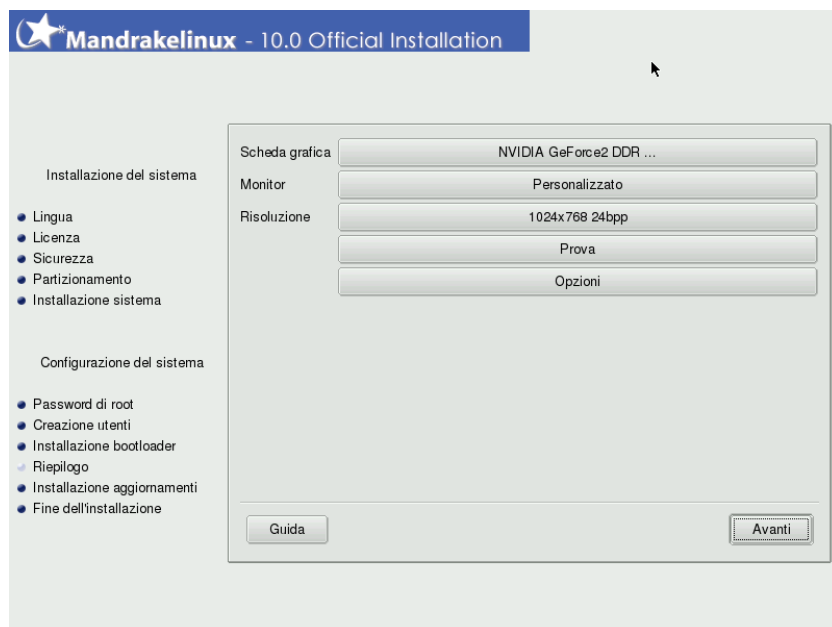
3.15.2. Opzioni del fuso orario



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

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

3.15.3. Configurazione di X, il server grafico



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

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

Scheda grafica

Il programma di installazione provvederà a identificare e configurare automaticamente la scheda grafica installata sul computer. In caso contrario, potete scegliere da questo elenco la scheda che è effettivamente installata.

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

Monitor

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

Risoluzione

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

Test



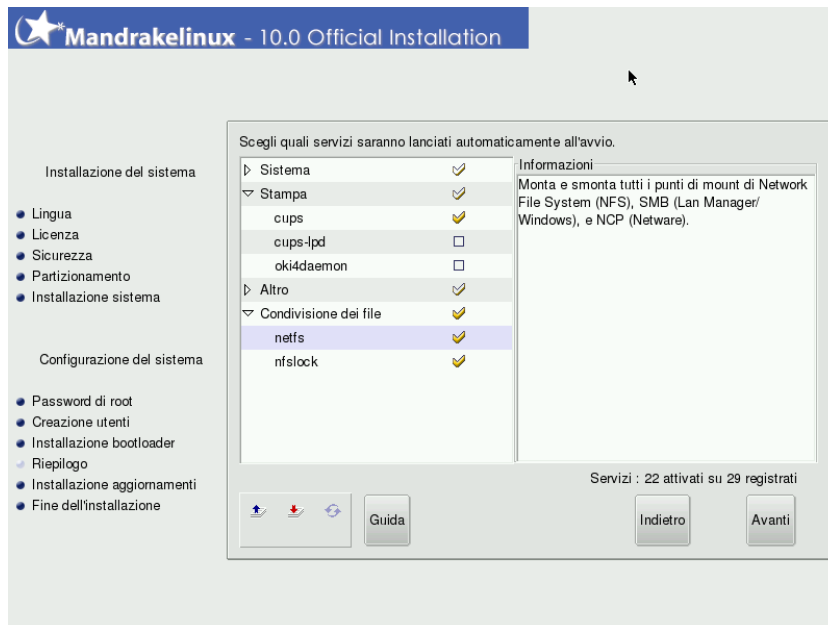
Questa voce potrebbe non comparire, con alcuni tipi di hardware.

Il sistema tenterà di aprire uno schermo grafico alla risoluzione specificata. Se potete vedere il messaggio durante il test e rispondete Sì, allora DrakX passerà alla fase successiva. Se non potete vedere il messaggio, significa che la configurazione ottenuta con l'identificazione automatica non è corretta in qualche punto: il test terminerà automaticamente dopo 12 secondi, e vi riporterà al menu. Cambiate le impostazioni fino a ottenere una visualizzazione grafica corretta.

Opzioni

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

3.15.4. Scelta dei servizi disponibili all'avvio



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

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

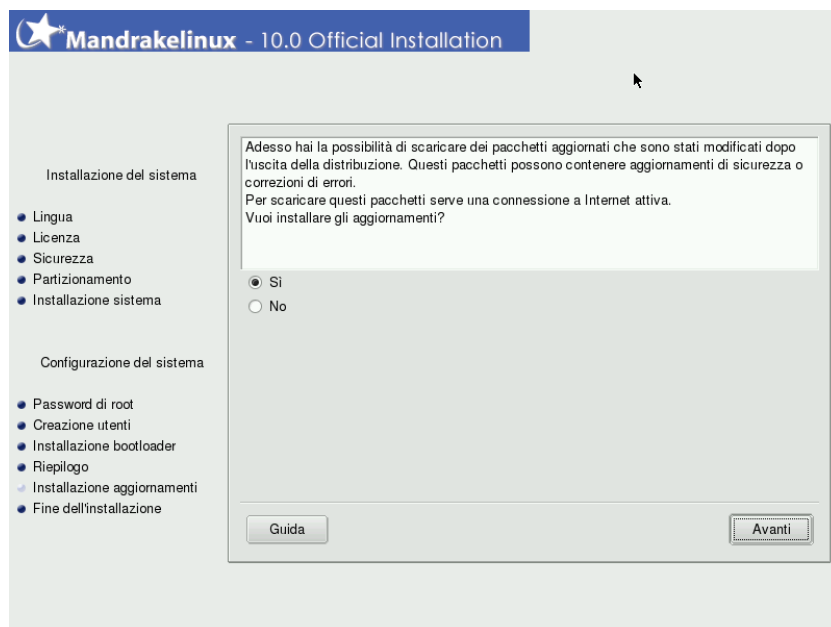


Selezionando un servizio comparirà un breve testo che ne spiega le caratteristiche. Se non siete sicuri dell'utilità o meno di un servizio, è meglio non modificare la relativa impostazione predefinita.



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

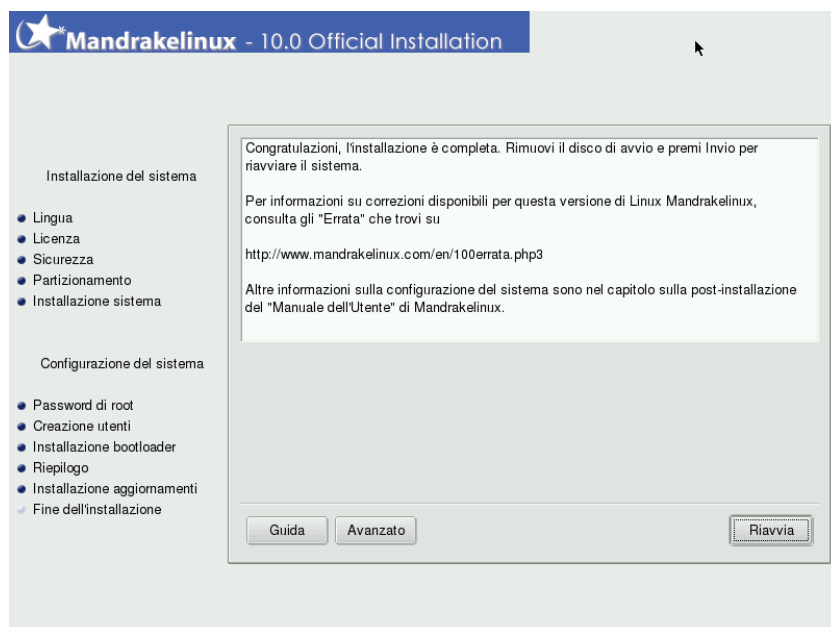
3.16. Installazione di aggiornamenti via Internet



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

Se scegliete Sì comparirà un elenco di siti da cui poter scaricare i pacchetti aggiornati; dovrete scegliere il sito a voi più vicino. Comparirà quindi un elenco gerarchico grazie al quale potrete selezionare i pacchetti da aggiornare: controllate le vostre scelte e cliccate su *Installa* per scaricare e installare i pacchetti selezionati, o su *Annulla* per annullare l'operazione.

3.17. Abbiamo finito!



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

3.17.1. Opzioni avanzate

Cliccando sul pulsante Avanzato compariranno altri due pulsanti:

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

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

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

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

2. Salva scelta pacchetti¹: salva la selezione dei pacchetti effettuata durante l'installazione. Al momento di effettuare un'altra installazione potrete inserire il dischetto nel lettore e installare il sistema richiamando la schermata di aiuto (premendo **F1**) e digitando `linux defcfg="floppy"`.

3.18. Come disinstallare Linux

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

Mandrakelinux può essere disinstallato con due passaggi:



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

1. cancellate tutte le partizioni relative a Mandrakelinux che si trovano sul vostro disco rigido (in genere sono le partizioni con filesystem ext3 e la partizione di swap) e, se lo desiderate, rimpiazzatele con una unica partizione FAT, il tutto tramite DiskDrake;
2. disinstallate il *bootloader* dal *Master Boot Record* (MBR): per fare questo, nel caso in cui il bootloader sia LILO, eseguite il comando `lilo -U` in una console come utente root.

Se sul vostro disco è installato un diverso bootloader, consultatene la documentazione per sapere come ripristinare il *Master Boot Record* nella vostra particolare situazione.

1. Sarà necessario un dischetto formattato con il filesystem FAT; per crearne uno con GNU/Linux digitate `mformat a:`, o `fdformat /dev/fd0` seguito da `mkfs.vfat /dev/fd0`.

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

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

4.1. Dov'è finito il...?

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

4.1.1. Il menu Start

Su Windows, la maggior parte delle applicazioni e degli strumenti di sistema vengono avviati per mezzo del cosiddetto menu Start. Il concetto rimane più o meno lo stesso, solo che qui viene chiamato “menu principale”: in KDE è indicato da una stella gialla nell’angolo in basso a sinistra dello schermo.

Per gli utenti provenienti dal mondo MacOS X, invece, il menu principale di Mandrakelinux può essere considerato un sostituto sia del menu Mela, che si trova all’estrema sinistra della barra dei menu, sia della cartella Applicazioni disponibile nelle finestre del Finder.

4.1.2. Le applicazioni

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

Gli utenti di MacOS X noteranno molte somiglianze fra le applicazioni per MacOS X e quelle per GNU/Linux: MacOS X, infatti, è basato su BSD, un sistema operativo simile a UNIX proprio come GNU/Linux. Altre applicazioni per il desktop, inoltre, sono state portate o sono comunque disponibili per l’implementazione di X11 esistente per MacOS X.

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

4.1.3. Il pannello di controllo e le preferenze di sistema

In Mandrakelinux, il Centro di controllo Mandrakelinux è l’equivalente del Pannello di controllo di Windows e del programma Preferenze di sistema di MacOS X. È raggiungibile dal menu principale, in Amministra il sistema→Configura il tuo computer. Attraverso di esso potrete modificare la maggior parte delle impostazioni del sistema tramite una comoda interfaccia grafica.

4.1.4. Prompt del DOS

GNU/Linux è ancora molto legato alla riga di comando. A differenza di Windows, l’uso della shell non è affatto in declino, come è reso evidente anche dalla sua presenza in MacOS X. Come opzione predefinita Mandrakelinux installa bash, una shell molto potente. Potete richiamarla scegliendo Amministra il sistema→Usa un emulatore di terminale dal menu principale.



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

4.1.5. Risorse di rete

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

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

4.1.6. Il disco C:

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

4.1.7. Lettori di CD-ROM

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



Le cose sono leggermente differenti per quanto riguarda i CD audio: quando ne inserite uno nel lettore, verrà avviato automaticamente KsCD, un programma di riproduzione di CD audio. Si veda il capitolo Programmi per audio e video nella *Guida introduttiva*.

4.1.8. Unità floppy

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



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

4.1.9. Documenti

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

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

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

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



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

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 migrare su questo sistema operativo.

4.2.1. Un ambiente multiutente

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

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

4.2.2. Multitasking

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

4.2.3. Desktop multipli

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

4.2.4. Completa personalizzazione del desktop

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

Visitate la pagina dedicata ai temi di Freshmeat (<http://themes.freshmeat.net/>), se vi interessano altri temi per il desktop.

4.2.5. Migliaia di applicazioni gratuite

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

4.2.6. Niente più blocchi di sistema!

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

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

Capitolo 5. Linux per principianti

5.1. Introduzione

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

Se avete una discreta esperienza con Windows o MacOS, consultate la sezione *Passare da Windows® o Mac OS X® a Linux*, pag. 31, vi aiuterà a effettuare la transizione da questi due sistemi operativi a GNU/Linux.

Supporremo che, in questo momento, voi siate seduti davanti a una macchina sulla quale è in esecuzione Mandrakelinux e che, dopo aver acceso il computer, sia visibile l'interfaccia grafica di accesso al sistema. Se le cose non stanno così, e avete invece di fronte a voi uno schermo nero con qualcosa come:

```
Mandrakelinux release 10.0 (nome_in_codice) for i586
Kernel 2.6.3-4mdk on an i686 / tty1
nome_computer login:
```

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

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

5.2. Il menu del bootloader

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

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

5.3. Prepariamoci per la sessione

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

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

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



Per quanto queste definizioni siano valide ai 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 essi offrono.

5.4. Come iniziare una sessione

5.4.1. Identificazione

Per entrare nel sistema dovrete usare il vostro nome utente (o “login”) e la vostra *password* segreta; dovrete già conoscerli entrambi, se avete eseguito personalmente la procedura di installazione. In caso contrario, chiedete urgentemente assistenza a chi ha installato il sistema sulla vostra macchina.

Al momento avrete di fronte a voi la finestra di Figura 5-1. Ovviamente sarà leggermente diversa, dato che i nomi degli utenti vicino alle *icone* saranno probabilmente diversi.



Figura 5-1. La finestra di login

La procedura di login si svolge in quattro semplici passi:

1. Cliccate sull'icona che corrisponde al vostro nome utente.
2. Comparirà quindi un campo di testo nel quale dovrete digitare la vostra password segreta.



Come potrete notare, le lettere che compongono la password non compaiono mentre la digitate, ma vengono sostituite da asterischi (*), in maniera tale che nessuno alle vostre spalle possa sbirciare quello che scrivete. È una caratteristica normale per l'inserimento di password sui computer, per cui fate attenzione a premere i tasti giusti, dato che non avete un riscontro visivo per la verifica. Ricordate che GNU/Linux distingue fra lettere maiuscole e minuscole; questo significa che, se la vostra password è *Molto_Segreta*, e voi digitate *Molto_segreta*, vi verrà negato l'accesso al sistema!

3. Scegliete l'ambiente grafico che preferite dal *menu a discesa*. Come opzione predefinita viene selezionato l'ultimo che avete usato, ma 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 subito dopo il login verrà attivato l'Assistente *Mandrakefirsttime*: consultate la sezione *Mandrakefirsttime, l'assistente del primo login*, pag. 37 per maggiori informazioni.

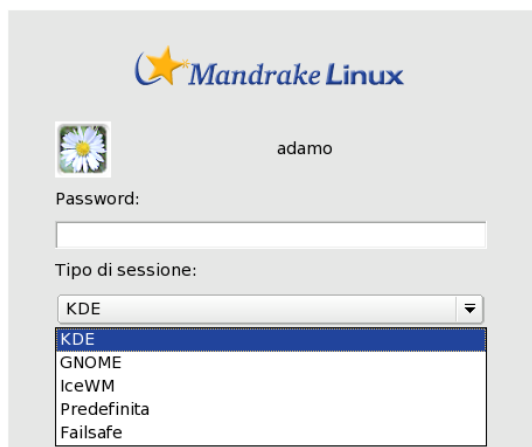


Figura 5-2. Il campo della password e il menu a discesa dei tipi di sessione



Questo passo è facoltativo, e vi permette di scegliere uno specifico ambiente grafico. Sebbene sia una buona idea provare le varie scelte disponibili in modo da trovare quello più adatto a voi, vi consigliamo di iniziare con KDE.

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

Se siete l'unico utente del vostro nuovo sistema Mandrakelinux, e l'obbligo di dover inserire il nome e la password ad ogni avvio vi infastidisce, c'è un modo per evitare questo passaggio: far avviare il sistema direttamente con il vostro ambiente desktop preferito. Questa caratteristica è nota come **Accesso automatico** e, una volta effettuato l'accesso al sistema, può essere attivata così:

- avviate il Centro di controllo Mandrakelinux selezionando la voce Amministra il sistema→Configura il tuo computer dal menu principale. Potete anche cliccare sull'icona Benvenuto sul desktop, quindi su Strumenti di configurazione;
- selezionate la prima sezione (Avvio), e poi l'icona di Accesso automatico;
- attivate l'opzione Sì, voglio il login automatico con questo utente e desktop. Dovrete indicare il nome dell'utente e scegliere l'ambiente desktop che verrà caricato automaticamente, utilizzando i menu a discesa che si trovano più in basso.



Siate molto cauti con questa opzione: non verrà chiesta nessuna password, pertanto **chiunque** potrà accedere al sistema. Vi suggeriamo di utilizzare questa possibilità soltanto se nessun altro ha accesso al vostro computer, o se non avete intenzione di archiviare dati importanti.

5.4.2. Mandrakefirsttime, l'assistente del primo login

Se è la prima volta che usate il vostro sistema Mandrakelinux, ora vi troverete davanti l'Assistente Mandrakefirsttime (Figura 5-3), un programma che vi aiuterà a configurare alcune opzioni di base e a registrare il vostro prodotto. Vi consigliamo di completarne tutte le varie fasi.

Per prima cosa vi verrà chiesto di scegliere l'aspetto del vostro ambiente di lavoro¹. La scelta che farete influenzerà l'aspetto che avranno i file, le finestre e altri oggetti sullo schermo, e il modo in cui potrete interagire con essi, ma è importante sottolineare che non avrà alcun effetto sulle funzionalità vere e proprie; perciò sarete in grado di svolgere le stesse operazioni e usare gli stessi programmi qualunque sia l'ambiente grafico che sceglierete, usare uno o l'altro è solo una questione di gusti personali.

1. Se state utilizzando la *Download Edition* di Mandrakelinux, prima vi verrà proposto un questionario che aiuterà **Mandrakesoft** a conoscere meglio la sua base di utenti.



Figura 5-3. L'assistente Mandrakefirsttime

Cliccate sul menu a discesa Scegli un desktop per vedere le scelte disponibili; per alcune di esse avete a disposizione anche diverse varianti. Come opzione predefinita verrà selezionato KDE con il tema Galaxy 2.

Successivamente avrete la possibilità di creare un vostro account su Mandrakeclub, che vi consentirà di accedere immediatamente a molti servizi online di grande valore offerti dalla **Mandrakesoft**: possibilità esclusiva di scaricare programmi commerciali (completi di procedure automatiche per il download e l'installazione), forum multilingua dedicati, la possibilità di votare affinché i vostri programmi preferiti siano inclusi nella distribuzione Mandrakelinux, sconti speciali e altro ancora. Le confezioni di Mandrakelinux 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 o state per attivarne uno adesso, l'Assistente Mandrakefirsttime vi aiuterà anche a configurare il vostro sistema in modo da poter scaricare e installare facilmente gli aggiornamenti speciali dal sito web di Mandrakeclub, usando il nostro intuitivo 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 Mandrakefirsttime, vi troverete finalmente di fronte al vostro nuovo ambiente di lavoro.

5.4.3. Alcune osservazioni a proposito della sicurezza

È importante assimilare alcune nozioni sulla sicurezza del vostro sistema Mandrakelinux.

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



Un buon metodo è quello di pensare a una frase che potete ricordare facilmente, e poi prendere le prime lettere o i numeri di ogni parola della frase per comporre la password. La frase "Sono nato il 29 febbraio 1968", ad esempio, darebbe la password **Sn129f1968** che è facile da ricordare (dopo tutto si tratta della vostra data di nascita!) ma abbastanza difficile da indovinare.

- Se disponete di una connessione a Internet permanente, quando avete deciso di smettere di lavorare sul computer è buona norma non limitarsi a uscire dalla sessione corrente, ma spegnerlo del tutto, in quanto

qualche malintenzionato potrebbe accedere alla vostra macchina. Questa operazione può essere effettuata cliccando sul pulsante Spegni nella finestra di login.

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

5.5. Uso dell'ambiente grafico

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

5.5.1. Il desktop di Mandrakelinux

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



Figura 5-4. Il desktop KDE

1. Sulla parte sinistra dello schermo, e nella barra che si trova nella parte inferiore della finestra, sono visibili alcune "icone". Un'icona è un piccolo disegno, generalmente caratterizzato da una breve descrizione sotto di esso (il titolo o nome dell'icona). Cliccando su un'icona viene avviato un programma, o viene aperta una cartella. In entrambi i casi comparirà una finestra sul desktop.
2. Nella parte inferiore dello schermo si trova il **pannello**. Permette di accedere rapidamente a strumenti utili come un terminale, un navigatore per il web, etc. Ciascuna delle icone che vedete rappresenta un'applicazione (o programma). Spostate il cursore del mouse su una di esse, e lasciatelo sopra per qualche secondo: comparirà un riquadro giallo contenente un breve testo di aiuto riguardo la funzione dell'icona.
3. Le icone e il pannello non sono liberi di fluttuare sullo schermo: sono "incollati" a qualcosa, il **desktop**, detto anche "sfondo" o "finestra di sfondo" (ingl. *root window*, letteralmente "finestra radice"). In un certo senso, il desktop è il luogo 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 vuoto del desktop (cioè dove non ci sia niente), e cliccate con il tasto destro: vedrete comparire un menu che vi permetterà di accedere a diverse funzioni.

5.5.2. Avviare le applicazioni

Dato che le icone presenti sul desktop e nel pannello non sono molte, potreste chiedervi come fare per accedere a tutto il software che è stato installato durante l'installazione del sistema: potete farlo tramite la prima icona a sinistra nel pannello, che indica il menu principale.

★ Cliccate su questa icona e comparirà un menu contenente le applicazioni che potete eseguire: sono organizzate logicamente per categorie, quindi trovare quella che cercate sarà facile.

Per avviare un'applicazione o un programma di utilità è sufficiente aprire il menu principale, esplorarne la struttura gerarchica fino a trovare quello che cercate, ed infine cliccarci sopra.

5.5.3. Aprire una finestra sul desktop

Se cliccate sull'icona che si trova sul desktop etichettata come Home, comparirà questa finestra:

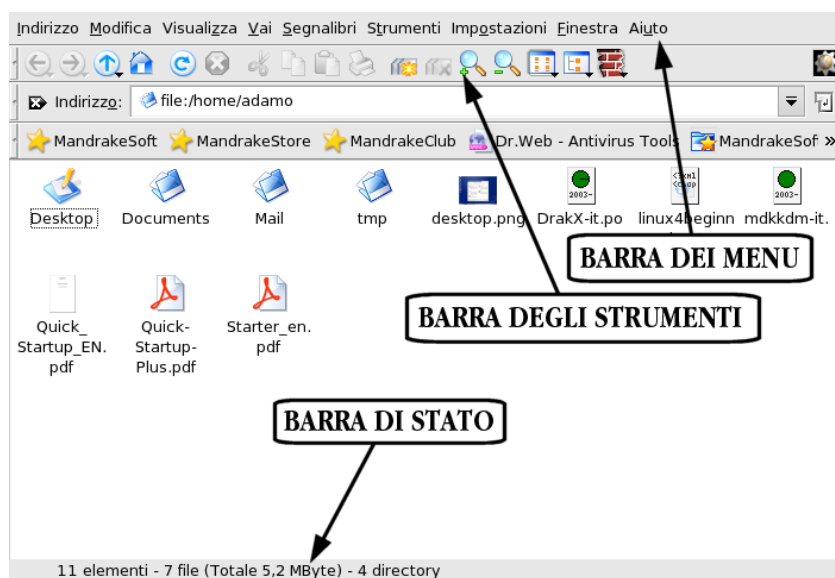


Figura 5-5. Il file manager di KDE

Avete avviato un file manager, Konqueror, che ha aperto una finestra al cui interno è visibile il contenuto della vostra directory Home. Si tratta del luogo in cui vengono archiviati tutti i vostri documenti e file personali, e solo voi potete accedervi. Se iniziate ad accumulare molti file al suo interno (ad esempio documenti di testo, file MP3, etc.), vi suggeriamo di creare alcune sottodirectory (ad esempio Documenti, Musica, Foto, etc.) in cui suddividerli.

Una finestra è composta da diversi elementi. In alto potete vedere la **barra del titolo**: essa mostra il nome del programma che avete avviato e, in alcuni casi, anche il nome del documento sul quale state lavorando. Può trovarsi in uno di due stati diversi, ad indicare il corrispondente stato della finestra a cui appartiene:

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

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

Subito sotto la barra del titolo potete vedere la **barra dei menu**. Nel nostro esempio sono presenti i menu Modifica, Visualizza, e così via. Cliccando sul nome di un menu, ad es. Modifica, comparirà un elenco di voci, ciascuna delle quali vi permette di accedere a una funzionalità del programma.

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

Nella parte inferiore della finestra molto spesso è presente una **barra di stato**. Si tratta di uno spazio in cui il programma mostra una serie di informazioni riguardo le operazioni che sta eseguendo. Non tutti i programmi

possiedono questa caratteristica, ma se quello che state utilizzando è uno di questi non dimenticatevi di darle un'occhiata di tanto in tanto.

5.5.4. Gestione di finestre e desktop

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



Figura 5-6. I pulsanti dei desktop virtuali di KDE

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

Cliccate su quello etichettato come 2: come potete vedere, la finestra che avete aperto poco fa è scomparsa. Non vi preoccupate, non avete chiuso la finestra, quello che avete fatto è stato spostarvi in un altro desktop.

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

Questa caratteristica, nota anche con il nome di *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 usiamo ancora il mouse. Se state usando KDE, cliccate sulla barra del titolo della finestra con il pulsante destro del mouse: comparirà un menu che contiene una voce chiamata *Al desktop*. Selezionate questa voce e vedrete comparire un elenco dei vostri desktop virtuali. Non dovete far altro che scegliere da questo elenco il desktop in cui volete spostare la finestra.

Molto spesso vi capiterà di avere delle finestre che si trovano nella posizione giusta, ma sono troppo piccole o troppo grandi. Cliccate su questo pulsante nella barra del titolo:



Figura 5-7. Massimizzare una finestra

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

Se, al contrario, desiderate nascondere la finestra, senza chiudere l'applicazione, cliccate su questo pulsante:



Figura 5-8. Minimizzare una finestra

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



Figura 5-9. La barra delle applicazioni di KDE

Per far ricomparire 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. Adesso 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 destro della finestra, ma potete fare la stessa cosa con i bordi sinistro, superiore e inferiore. Potete persino farlo usando gli angoli della finestra, nel qual caso sarete in grado di modificarne le dimensioni in due direzioni allo stesso tempo.



Si noti che non tutte le finestre possono essere ridimensionate in questo modo, e talvolta esistono delle dimensioni minime e massime prefissate.

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



Figura 5-10. Chiudere una finestra

Se cliccate su questo pulsante (il **pulsante di chiusura**), l'effetto sarà di interrompere l'esecuzione del programma in questione.

5.5.5. Personalizzazione del desktop

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

5.6. Chiusura della sessione

Quando avrete finito di utilizzare il vostro computer, non dimenticatevi di comunicare al sistema che state per chiudere la sessione, in altre parole non dimenticatevi di **disconnettervi** in maniera corretta.

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

Sotto KDE

- **Usando il menu principale**

Aprire il menu principale e scegliete la voce Termina la sessione.... Comparirà una finestra (si veda Figura 5-11) per chiedervi conferma.



Figura 5-11. Conferma di fine sessione in KDE

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

Se cliccate con il pulsante destro del mouse su un punto vuoto dello schermo, comparirà un menu:



Figura 5-12. Terminare la sessione usando il menu a comparsa di KDE

Qualunque sia il metodo utilizzato, lo schermo verrà ombreggiato e comparirà una piccola finestra di dialogo con alcune opzioni. Se cliccate sul pulsante OK, 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.

Tuttavia la finestra di conferma offre altre due opzioni: potete scegliere di chiudere il sistema e spegnere il computer, oppure di riavviare il sistema. Anche in questo caso basta cliccare sul pulsante OK dopo aver selezionato l'opzione desiderata.

È questo il modo corretto di spegnere o riavviare il vostro sistema. Non dovrete **mai** premere direttamente il pulsante di spegnimento del computer mentre il sistema è in esecuzione, perché questo potrebbe causare gravi problemi al filesystem e provocare la perdita di dati.

Capitolo 6. Dove trovare ulteriore documentazione

Oltre ai manuali inclusi in Mandrakelinux, esistono molte altre fonti di documentazione. Nelle pagine seguenti vi daremo alcuni suggerimenti che potrebbero esservi utili.

6.1. La documentazione inclusa in Mandrakelinux

6.1.1. La documentazione Mandrakesoft

Elenchiamo qui di seguito tutta la documentazione prodotta dalla **Mandrakesoft** per la versione corrente di Mandrakelinux:

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

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

- *Guida introduttiva*

Questo manuale ha lo scopo di farvi prendere confidenza con Mandrakelinux 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 Mandrakelinux – Edizione PowerPack, affronta argomenti come l'amministrazione del sistema e altre operazioni complesse su GNU/Linux.

- *Guida rapida per la configurazione del server*

Si occupa dei più comuni servizi disponibili su Linux, come HTTP, FTP, POP e SMTP. È disponibile solo su Internet e su CD.

6.1.2. 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 da terminale (o da shell) 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 menzionati nella *Guida alla linea di comando*: `ls(1)`, `chmod(1)`, etc.

Se non trovate la pagina di manuale che state cercando (ad esempio, se volete usare la funzione `mknod` in un vostro programma, e finite sempre nella pagina di manuale del comando `mknod`), dovete indicare esplicitamente la sezione. Per 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`.

6.1.3. Pagine Info

Le pagine `info` completano la documentazione messa a disposizione dalle pagine di manuale. Il comando per accedere alle pagine `info` da terminale 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 "?".

6.1.4. Gli HOWTO

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

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

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



Gli HOWTO sono disponibili online, in forma probabilmente più aggiornata, sul sito del TLDP (<http://www.tldp.org/>); gran parte di essi sono stati tradotti in italiano e si trovano sul sito ILDP (<http://ildp.linux.it/>) insieme ad altra documentazione in lingua italiana; 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#faq>).

6.1.5. 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.

6.2. 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/>).

Ma esistono anche molte valide fonti non ufficiali, come il sito Mandrake Community Twiki (<http://mandrake.vmlinux.ca/bin/view/Main/WebHome>) che contiene moltissime risorse, informazioni e documentazione di sicuro interesse per gli utenti di Mandrakelinux.

6.2.1. Siti web dedicati a Linux

6.2.1.1. MandrakeClub

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

6.2.1.2. Dimostrazioni e tutorial

Una particolare sezione del sito web di Mandrakelinux 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`.

6.2.1.3. 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 Mandrakelinux.

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.

6.2.1.4. Altri siti web dedicati a Linux

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

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

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

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

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

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

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

E naturalmente non dimenticate i vostri motori di ricerca preferiti: generalmente 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 specifico problema. Su Google potete addirittura fare ricerche specifiche su GNU/Linux, tramite l'apposita sezione Linux (<http://www.google.it/linux>) del sito.

6.2.2. Mailing list

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

Anche i progetti legati a Mandrakelinux hanno 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 le regole di comportamento in rete (<http://www.aspide.it/netiquette/>), note anche con il nome di **Netiquette**, che contengono 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.

6.2.3. I gruppi di discussione

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

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

Prima di scrivere in uno di questi gruppi, assicuratevi di aver fatto le appropriate ricerche e di aver letto la documentazione disponibile sull'argomento che vi interessa. Altrimenti, molto probabilmente vi sarà risposto soltanto di leggere il manuale, e nient'altro!

6.3. Linee guida generali per la soluzione di problemi con Mandrakelinux

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.

6.3.1. 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 o il già citato motore di ricerca di Google specifico per Linux. E non esitate a usare l'opzione di Ricerca avanzata (http://www.google.it/advanced_search?hl=it), inserendo chiavi di ricerca molto dettagliate, come ad esempio l'esatto messaggio di errore che compare sul vostro schermo.

6.3.2. 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 dovreste 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 risultati il collegamento all'*archivio della mailing list di GRUB* (<http://mail.gnu.org/archive/html/bug-grub/>). Questo archivio contiene anche un motore di ricerca, grazie al quale 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 *Domain* 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 Gruppi (<http://groups.google.it/>) contiene gli archivi di un'impressionante quantità di gruppi.

6.3.3. Contattare direttamente il responsabile

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

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

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

6.3.4. Servizi di Mandrakesoft per le aziende

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 Mandrakelinux 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.

Capitolo 7. Internet

7.1. Navigare sul Web

7.1.1. L'interfaccia di Konqueror come navigatore Web



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



Figura 7-1. Konqueror come navigatore Web

Barra degli strumenti. Qui si trovano tutti i pulsanti necessari per navigare e compiere le azioni più comuni (si veda *Navigazione sul Web*, pag. 51).


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

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

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

7.1.2. Navigazione sul Web

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

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




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

Tabella 7-1. I pulsanti della barra degli strumenti di Konqueror

7.1.3. Gestione dei segnalibri

Con i segnalibri è possibile archiviare le URL dei vostri siti web preferiti, in modo da non essere costretti a digitare i loro indirizzi ogni volta che si desidera accedervi. Potete classificarli per argomento, categoria, etc. Il vostro sistema Mandrakelinux offre già alcune categorie di segnalibri predefinite che potete utilizzare come guida per organizzare i vostri. Selezionando la voce Segnalibri→Modifica segnalibri dal menu del navigatore apparirà il gestore di segnalibri visibile in Figura 7-2.

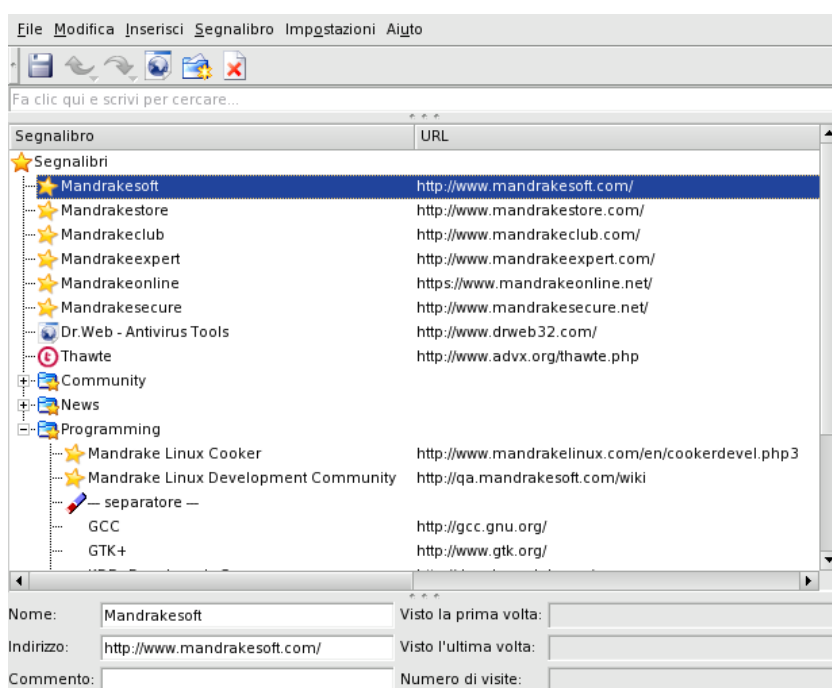



Figura 7-2. La finestra del gestore di segnalibri di Konqueror

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

-  Crea una nuova cartella. Cliccate su questo pulsante, o selezionate Inserisci→Crea una nuova cartella... dal menu principale, per creare una nuova cartella. Comparirà una finestra di dialogo che vi chiederà

il nome da assegnarle: inseritelo e cliccate sul pulsante OK per crearla. Usate le cartelle per raggruppare i segnalibri in base all'argomento, alla categoria, etc. Scorciatoia da tastiera: **Ctrl-N**.



- **Crea un nuovo segnalibro.** Cliccate su questo pulsante, o selezionate Inserisci→Crea un nuovo segnalibro dal menu principale, per creare un nuovo segnalibro. Verrà inserita una nuova voce sotto quella attuale, o all'interno della cartella selezionata. Cliccate due volte sullo spazio corrispondente alla colonna URL nella riga del nuovo segnalibro, quindi digitate l'URL corrispondente e premete il tasto **Invio** per salvarlo. Per impostare il nome del segnalibro dovrete procedere allo stesso modo, ma stavolta cliccate sullo spazio nella colonna Segnalibro.



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

I segnalibri possono essere esportati nel formato usato da un altro navigatore. Date uno sguardo al menu File→Esporta. Dopo aver scelto il formato in cui esportare i segnalibri, comparirà una finestra di dialogo in cui potrete specificare il nome del file, ad esempio `bookmarks.html` per Mozilla. Digitate il nome desiderato e cliccate sul pulsante Salva. Alcune voci di Esporta potrebbero non causare la comparsa della finestra di dialogo: in tal caso, i segnalibri verranno automaticamente esportati in una posizione che dipende dal formato del navigatore.

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



Le finestre di dialogo per l'esportazione e l'importazione di segnalibri sono "intelligenti", nel senso che utilizzeranno come punto di partenza la directory attuale e mostreranno i tipi di file che meglio si adattano al formato scelto per mezzo del menu.



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

7.1.4. Navigazione a schede

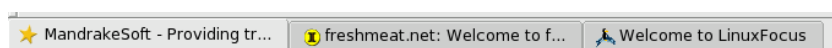


Figura 7-3. Le schede del navigatore Konqueror

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



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



Cliccando su questo pulsante nella barra degli strumenti, o scegliendo Finestra→Chiudi la linguetta corrente dal menu, verrà chiusa la scheda visualizzata in questo momento. Cliccate sulla linguetta di una scheda per vederne il contenuto. Scorciatoia da tastiera: **Ctrl-W**.

Se cliccate con il tasto destro del mouse sulla linguetta di una scheda e selezionate Chiudi le altre linguette, saranno chiuse tutte le schede tranne quella attualmente visualizzata. Adesso cliccate con il tasto destro del mouse su un collegamento presente nella pagina e selezionate Apri in una nuova linguetta per aprire quel collegamento in una scheda, ma senza che questa venga visualizzata immediatamente. Quest'ultima caratteristica è molto utile per aprire contemporaneamente più collegamenti per leggerli in un secondo tempo, senza lasciare la pagina che state leggendo in questo momento.

7.1.5. Konqueror come navigatore Web e i plugin

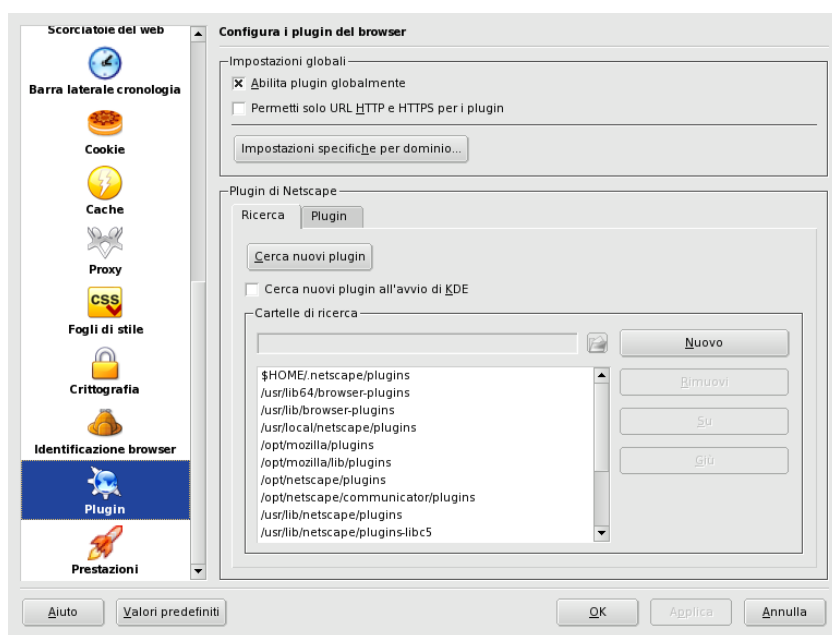


Figura 7-4. Le impostazioni dei plugin di Konqueror

I plugin sono programmi che permettono al vostro navigatore di gestire contenuti diversi dall'HTML e dalle immagini, ad esempio animazioni, flussi audio, applet Java, e altro ancora. Konqueror usa i plugin di Mozilla e netscape. Selezionate Impostazioni→Configura Konqueror... dal menu e aprite la sezione Plugin per impostare le preferenze relative ai plugin di Konqueror (si veda Figura 7-4).

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

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