

CONFIGURAZIONE SISTEMA DI BASE

Copyright (c) 2006 BugsLab.net

è garantito il permesso di copiare, distribuire e/o modificare questo documento seguendo i termini della Licenza per Documentazione Libera GNU, Versione 1.1 o ogni versione successiva pubblicata dalla Free Software Foundation; senza Sezioni non Modificabili, nessun Testo Copertina, e nessun Retro Copertina.

Una copia della licenza è reperibile all'indirizzo

<http://www.softwarelibero.it/gnudoc/fdl.it.html>

indice

0. Struttura del filesystem

1. Multiutenza

2. Le periferiche

3. Sistema (utenti)

4. Configurazione della rete

5. Alsa sound server

6. Il sistema X Window

7. Selezionare un Gestore delle Finestre

8. Runlevels

-Prefazione

Finita l'installazione di Slackware dovreste configurare il sistema nei suoi vari aspetti. Per fare ciò bisogna conoscere (e imparare) alcuni punti chiave. Questa dispensa vi spiega sommariamente tutto quello che c'è da sapere: da come è strutturato il filesystem, a quali sono gli script chiamati in causa nel processo d'inizializzazione fino ad arrivare ai tool di configurazione (per il server X, la connessione ad una rete locale, la connessione ad internet, la creazione di utenze diverse dall'amministratore).

0. STRUTTURA DEL FILE SYSTEM

Su Unix il file system ha una struttura ben determinata detta ad "albero", ovvero avremo tutto il nostro sistema operativo installato dentro la cartella "/" (root – radice) quindi i file che rappresentano le periferiche (devices), i dati degli utenti, i programmi installati in fase di installazione di slackware, i programmi aggiunti dopo si troveranno divisi in specifiche sottocartelle di “/”

Le principali directory sono:

/dev contiene tutti i file relativi alle periferiche installate nel computer.

/etc directory in cui sono presenti la maggior parte dei file di configurazione dei programmi installati sul nostro computer.

/home directory di base per le utenze del nostro sistema, in cui saranno salvati tutti i file che riguardano l'utente. Nel caso in cui nel nostro sistema fosse presente l'utente “mario” tutti i relativi file sarebbero salvati in “/home/mario/”, unica cartella dove “mario” potrà scrivere.

/var cartella per pacchetti aggiuntivi e parti variabili

/bin cartella in cui troviamo i file degli applicativi eseguibili da tutti gli utenti

/sbin cartella in cui troviamo i file degli applicativi eseguibili solamente dall'amministratore "root"

/tmp una cartella utilizzata come cartella temporanea dal sistema operativo che dai programmi lanciati dagli utenti. Questa è l'unica cartella (eccetto la propria home) dove gli utenti possono scrivere.

Come in Windows esistono cartelle e file "nascosti", cioè che non vengono visualizzati a meno che non lo si desideri. In GNU/Linux un file o una cartella con un nome che inizia per "." (punto) sono nascoste.

Ogni volta che lanciamo per la prima volta un programma qualsiasi nella "HOME" dell'utente con cui l'abbiamo lanciato verrà creata automaticamente una cartella nascosta che si chiamerà "/home/mario/.nome_programma_lanciato" in cui verranno salvate le impostazioni di quel programma per l'utente in questione; queste cartelle nascoste fanno sì che se noi lanciamo un programma con l'utente "mario" i file di configurazione vengono letti prima nella cartella /etc/"programma" e in seguito nella cartella nascosta della "HOME" di "mario" in maniera che, oltre le configurazioni generali del programma (/etc), ogni utente possa avere la sua configurazione personalizzata.

1. MULTIUTENZA

Su GNU/Linux è possibile avere un qualsiasi numero di utenti, questa è sempre stata una caratteristica chiave del sistema: la multiutenza. Il sistema delle utenze tiene i documenti di tutte le persone (o gruppi di persone) separati, nelle "home" appunto, evitando che si possano leggere / cancellare i dati degli altri.

Evita inoltre che un utente possa danneggiare gravemente il funzionamento del sistema operativo, per questo motivo è fondamentale ricordarsi di utilizzare root solo se strettamente necessario, essendo root l'unico utente che può fare danni irreversibili.

Questa caratteristica è espletata dai "permessi" di un file, un singolo file di testo ha 3 tipi di permessi: lettura, scrittura ed eseguibilità.

In un sistema GNU/Linux gli unici file modificabili dagli utenti sono quelli che stanno nelle relative "HOME" directory, mentre invece l'unico utente che può leggere, modificare, e cancellare tutti i file sul sistema è "root" o l'amministratore di sistema.

Cambiare i permessi a linea di comando: <http://www.shishii.com/chmod.html>

2. LE PERIFERICHE

Per Linux, e per ogni sistema Unix, i dispositivi hardware collegati con il vostro pc sono rappresentati da file contenuti nella directory "/dev/".

Le periferiche IDE (hard disk, lettori cd o masterizzatori), hanno un nome che dipende da dove la periferica è collegata al computer:

Primary Master: /dev/hda
Primary Slave: /dev/hdb
Secondary Master: /dev/hdc
Secondary Slave: /dev/hdd

Le singole partizioni di un hard disk hanno nomi tipo:

- /dev/hda1 (prima partizione del primary master)
- /dev/hdc4 (quarta partizione del secondary master)

Altre periferiche:

- /dev/psaux ---->> per il mouse se PS/2
- /dev/ttyS0-1 ---->> per qualunque tipo di periferica attaccata alla porta seriale(le "COM1" e "COM2" di windows)
- /dev/dsp0 ---->> per la scheda audio
- /dev/eth0 ---->> per la scheda di rete
- /dev/mixer0 ---->> per il mixer sonoro
- /dev/lp0 ----->> per la porta parallela (x stampanti parallele)

E' molto importante fare attenzione a non cancellare mai questi file altrimenti il sistema operativo non funzionerà più in modo corretto (o non funzionerà proprio!).

3. Sistema

3.1. Creazione utenze

Per creare un nuovo gruppo sul nostro sistema selezionare da "K" -> "Impostazioni di Sistema" -> "Utenti e Gruppi":

Per creare un nuovo utente sul nostro sistema selezionare dal "K" "impostazioni di sistema" e quindi il sotto menu' "utenti e gruppi":

Per aggiungere un utente

> Cliccate su Aggiungi Utente:

- | | |
|-----------------------------------|--|
| -nome utente | > Es: "mario" |
| -nome completo | > Es: "mario" |
| -password | > Es: "passwdimario" |
| -conferma pass | > Es: "passwdimario" |
| -shell di login | >va bene l'opzione di default |
| -crea la home directory | >va bene l'opzione di default |
| -creare gruppo privato per utente | >vai ad "aggiungi gruppo" |
| -specifica uid manualmente | > se selezionato vi consente di scegliere il "id"manualmente;andrà benissimo l'opzione di default. |

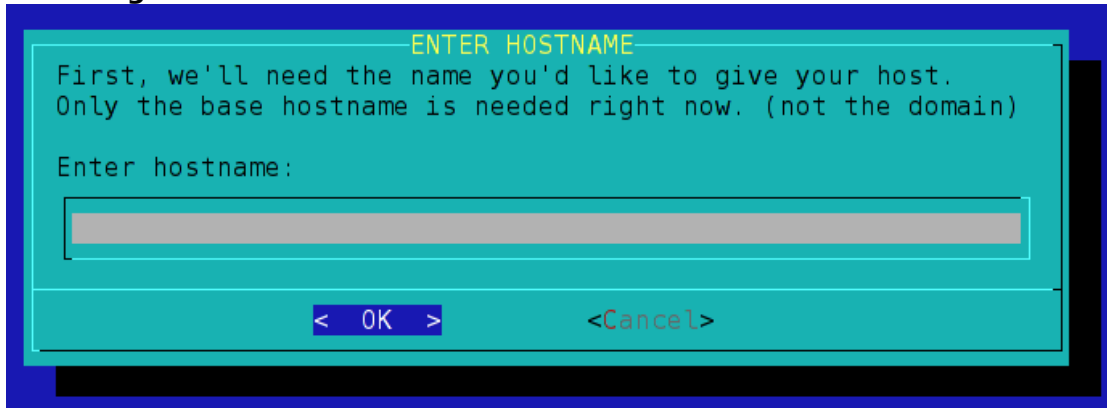
Per aggiungere un gruppo:

> Cliccate aggiungi gruppo:

- | | |
|-----------------------------|--|
| -nome del gruppo | > Es: "audio" |
| -specifica gid manualmente: | se selezionato vi consente di scegliere il "gid" ovvero group id manualmente;andrà benissimo l'opzione di default. |

4. Configurazione della rete

Il metodo migliore per configurare la connessione di rete è utilizzando il programma **netconfig**. Lanciatelo da utente root e



vi verrà presentata una serie di domande alle quali rispondere a cominciare dall'hostname della vostra macchina. Il programma modificherà di conseguenza il file `rc.inet1.conf`.

Avrete inoltre bisogno che il kernel contenga il supporto per la vostra scheda di rete. Il programma `netconfig` è in grado di rilevare la scheda di rete installata nel sistema e abilitarla. Alternativamente potete editare il file `/etc/rc.d/rc.modules` e selezionare la vostra scheda.

Ovviamente potete anche editare i file di configurazione della rete a mano. Sono [/etc/rc.d/rc.inet1.conf](#) e [/etc/rc.d/rc.inet2](#), discussi in dettaglio qui sotto.

4.1. Supporto DHCP

Sin da Slackware 7.0, **netconfig** chiede se si intende utilizzare DHCP per la configurazione della rete. In alternativa potete editare `rc.inet1.conf` facendo sì che carichi `/sbin/dhcpd`. Assicuratevi di avere il supporto abilitato da parte del kernel per la vostra scheda (`netconfig` lo può fare per voi).

rc.inet1

Il ruolo di `rc.inet1` è semplice: configurare i dispositivi di rete e inizializzare in maniera appropriata il routing/instradamento dei pacchetti. Essenzialmente `rc.inet1` è il file che abilita la rete in prima istanza, leggendo le opzioni di configurazione dal suo file di configurazione: `rc.inet1.conf`.

Questo file di configurazione è piuttosto semplice, supporta fino a 4 differenti dispositivi di rete. Per ognuno di essi c'è una sezione simile alla seguente:

```
# Config information for eth0:
IPADDR[0]=" "
NETMASK[0]=" "
USE_DHCP[0]=" "
DHCP_HOSTNAME[0]=" "
```

L'indirizzo IP (`IPADDR`) può essere richiesto all'amministratore della vostra rete. La maschera di rete (`NETMASK`) è quasi sempre `255.255.255.0`, a meno che la vostra macchina non sia in testa a una sottorete (nel qual caso, probabilmente, non avete bisogno di leggere questa guida). `USE_DHCP` e `DHCP_HOSTNAME` sono usati se ottenete l'indirizzo IP da un server DHCP.

In fondo a rc.inet1.conf trovate:

```
# Default gateway IP address:  
GATEWAY=""
```

GATEWAY è solitamente la prima macchina della vostra sottorete (anche se potrebbe non esserlo.. chiedete al vostro amministratore di rete).

rc.inet2

Se rc.inet1 vi fornisce una rete, rc.inet2 completa il lavoro di configurazione avviando i servizi che sfruttano questa rete. Ogni servizio o demone che usa la rete dovrebbe essere avviato da questo file. Molti degli script che hanno in carico l'avvio di demoni come inetd, sshd, bind, nfs, etc sono richiamati da rc.inet2.

Altri demoni (httpd, mysql, samba, etc) sono invece avviati da script di inizializzazione richiamati da rc.M, così è lì che dovrete guardare se intendete disabilitarli (o se volete sapere come funzionano ;-)

4.2. Modem dialup

Scelta del modem:

Evitare di comprare un lin/winmodem (e in generale un modem interno), che NON sono veri modem, ma Windows li fa funzionare come se fossero tali; se avete un lin/winmodem per sapere che tipo di modem avete e se e' possibile utilizzarlo sotto linux consultare il sito - <http://www.linmodems.org>.

Se si possiede un modem esterno seriale non c'è problema e si può passare direttamente alla configurazione di kppp.

In caso di modem interno col laptop invece il sito di riferimento e' <http://www.linux-laptop.net>; la maggior parte però funzionano solamente o con Winzzoz o con driver non scaricabili gratuitamente.

- Kppp

Configurazione del modem dial-up esterno (seriale)

I modem dial-up (connessione a chiamata) supportati al 100% sotto linux sono quelli seriali, ovvero quelli che si collegano alla porta seriale del pc.

Come già detto Linux vede ogni periferica come un file device e tiene tutti i file device sotto la cartella "/dev". La (o le) porta seriale sotto GNU/Linux viene chiamata "ttyS0", e, se ne avete più di una, "ttyS1" "ttyS2" etc. etc.

Se avete mai avuto a che fare con la configurazione del modem dial-up sotto windows ricorderete che le porte seriali vengono chiamate "com1", "com2" e così via.

Configureremo il modem con un tool di KDE (presente su tutte le distribuzioni di linux sulle quali installerete KDE), che si chiama "KPPP".

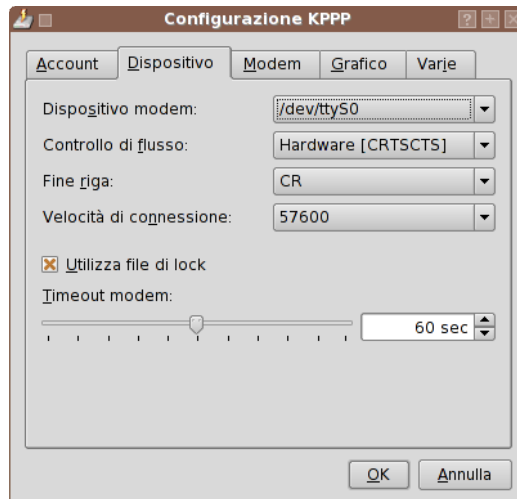
Aprirete dal menù "K" -> "Internet"-> "KPPP".



Dovremmo configurare prima il modem, poi il nostro (o i nostri) account di connessione a internet.

Configurazione Modem

- > Cliccate "Configura"
- > Selezionate la Tabellina "Dispositivo"
- > Dalla lista "Dispositivo Modem" selezionate la porta seriale a cui avete collegato il modem
- > Se la conoscete, Selezionate dalla lista "Velocità di Connessione" la velocità a cui e' in grado di andare il vostro modem



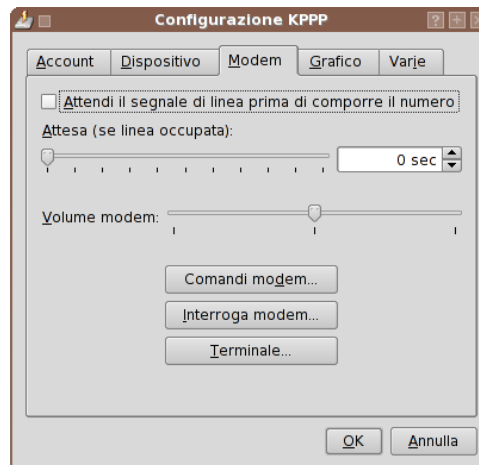
Interrogare il modem

Controlleremo se GNU/Linux e' in grado di "parlare" col vostro modem

- > Selezionate la Tabellina "Modem"
- > Selezionate "Interroga Modem"

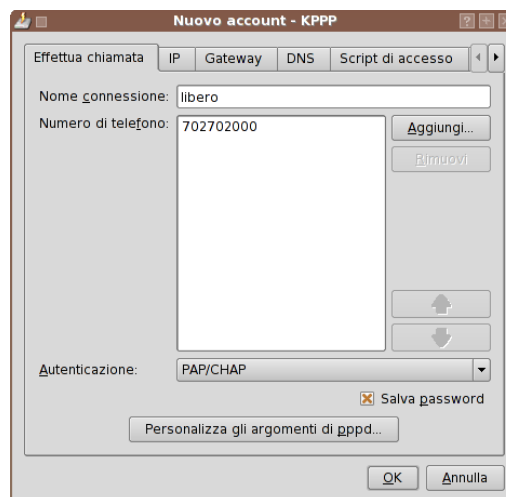
Se l'interrogazione andrà a buon fine KPPP vi mostrerà una serie di comandi ricevuti dal modem

- > Cliccate su "Chiudi"



Configurare un account

- > Selezionate la Tabellina "Account"
- > Selezionate "Nuovo"
- > Selezionate "Configura Manualmente"
- > Inserite un nome per la vostra connessione in "Nome Connessione" ad es. Tiscali o Libero... ricordate che potrete creare più di un profilo se avete account presso più provider
- > Cliccate su "Aggiungi" per inserire il numero di telefono che verra' chiamato per quell'account. Ricordate di inserire il prefisso se e' un numero urbano. In alcuni uffici o luoghi di studio o alberghi dotati di centralino può essere necessario aggiungere lo "0" (zero) davanti al numero da chiamare.
- > Cliccate su "OK"



4.3. Modem ADSL :

Per la connettività DSL esistono due tipi di modem:

- Modem Ethernet (con scheda di rete sul modem) che utilizzano un sistema di trasmissione chiamato PPPoE (PPP over Ethernet)

Questo tipo di modem necessitano di una scheda di rete sul pc a cui vanno collegati tramite un cavo di rete incrociato

- Modem USB che utilizzano un sistema di trasmissione chiamato PPPoA (PPP over ATM)

Questi tipo di modem va semplicemente collegato alla porta USB del pc.

Ricordate che mentre la maggior parte (o tutti?) i Modem Ethernet sono supportati da linux esistono solo pochissimi Modem USB supportati

PPPoE – Modem Ethernet:

Ricordate che per poter utilizzare un Modem Ethernet il vostro pc necessita una scheda di rete **dedicata** alla connessione con il modem. Quindi se volete collegarvi a internet **ed** essere collegati in rete locale avrete bisogno di due schede di rete, una collegata col modem, l'altra con la rete locale.

Dovrete collegare il pc al Modem con un cavo crociato (o crossed – incrociato), se non lo avete compratelo, lo trovate in qualsiasi negozio di informatica.

Non dimenticate di installare se non è già presente il pacchetto **pppoe**.

PPPoA – Modem USB:

PPPoA (PPP over ATM) è il protocollo utilizzato per modem ADSL interni o USB. Purtroppo ben pochi Modem USB sono supportati da GNU/Linux, e talvolta può risultare complicato installare quelli supportati.

Quindi e' bene informarsi prima se' il modem che si sta prendendo e' supportato, vedere:

<http://linmodems.technion.ac.il/>

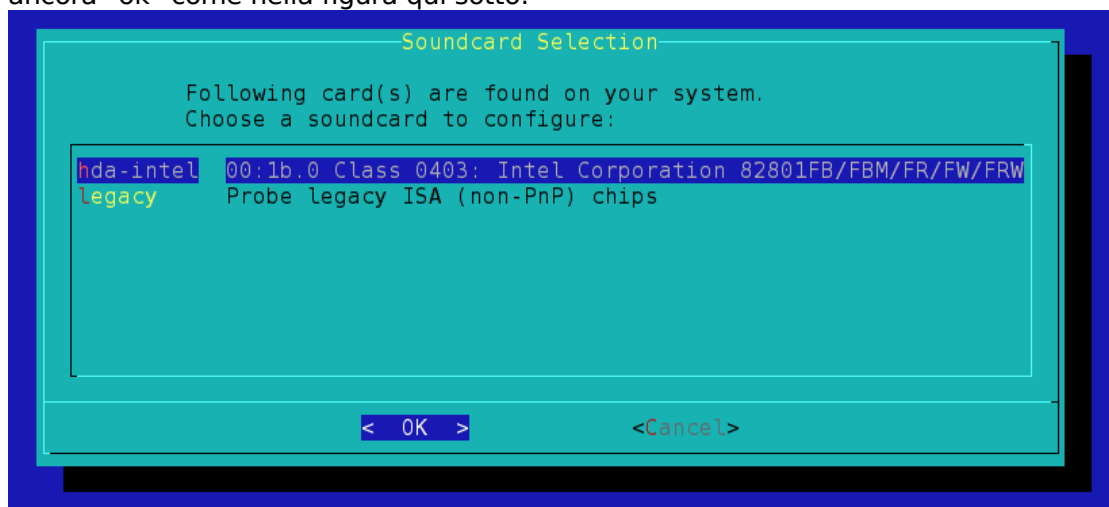
<http://www.linmodems.org/>

anche per ottenere i driver.

5. Alsa sound server

Per configurare la scheda sonora esiste un tool assai funzionale che può essere lanciato solo dall'utente root: **alsaconf**

digitate “ok” alla schermata introduttiva e alla successiva, nel 99% dei casi, il sistema rileverà la vostra scheda e non dovrete far altro che selezionarla e digitare ancora “ok” come nella figura qui sotto:



a questo punto siete pronti per utilizzare la vostra scheda; ricordate infine che di

default la vostra scheda sarà "muta" e dovrete lanciare **alsamixer** e fare l'"unmute" del canale "master" mediante il tasto *m*.

6. Il sistema X Window

A partire da Slackware-10.0, l'ambiente X Window è fornito da [Xorg](#). X è responsabile della gestione dell'interfaccia grafica. A differenza di Windows o di MacOS, è indipendente dal sistema operativo ed è un server.

Configurare il Server X

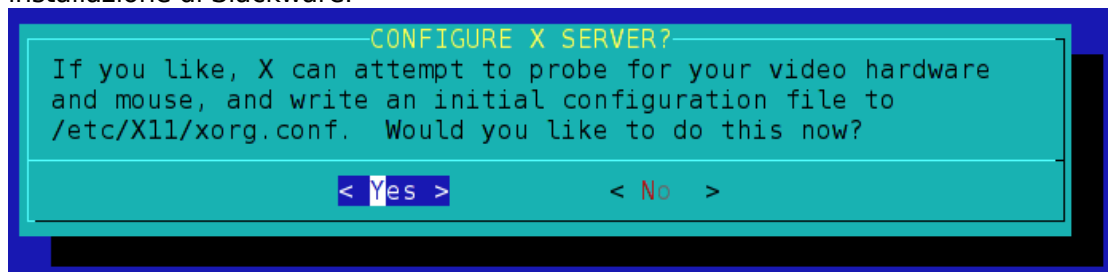
Configurare X può risultare un compito complesso. Il motivo è il vastissimo numero di schede grafiche disponibili per l'architettura PC, molte delle quali usano interfacce di programmazione differenti tra loro. Fortunatamente quasi tutte le schede grafiche al giorno d'oggi supportano uno standard video di base noto come VESA e se la vostra scheda è tra queste sarà possibile far partire X usando il comando "startx" senza ulteriori passaggi.

Se con la vostra scheda grafica non dovesse funzionare, o se intendete sfruttare le funzionalità più avanzate della vostra scheda, come l'accelerazione hardware o il rendering 3-D hardware, allora X dovrà essere configurato.

Per configurare X sarà necessario creare il file `/etc/X11/xorg.conf`. Questo file contiene molti dettagli riguardo all'hardware grafico, al mouse e al monitor. Questo file di configurazione è piuttosto complesso, ma fortunatamente vi sono vari programmi che aiutano nella sua creazione. Analizziamone alcuni.

xorgsetup

Questo è un semplice frontend basato su menu, molto simile al programma di installazione di Slackware.



Semplicemente chiede al server X di analizzare la scheda grafica e quindi impostare il miglior file di configurazione possibile basato sulle informazioni che è riuscito a raccogliere. Il file `/etc/X11/xorg.conf` generato dovrebbe essere un buon punto di partenza per la maggior parte dei sistemi (e dovrebbe funzionare senza ulteriori modifiche).

xorgconfig

Questo è un configuratore per X basato su interfaccia a carattere pensato per l'amministratore di sistema esperto. Vediamo un semplice esempio di utilizzo. Per prima cosa occorre avviare il programma:

```
# xorgconfig
```

Verrà mostrata una schermata piena di informazioni riguardo `xorgconfig`. Per continuare premete `enter`. `xorgconfig` chiederà di verificare che la variabile `PATH` sia correttamente settata. Dovrebbe già essere così, quindi proseguiamo premendo

enter.

A questo punto occorre selezionare il tipo di mouse dalla lista proposta. Nel caso non dovesse comparire quello da voi usato, selezionate il protocollo «Microsoft» -- è il più comune e molto probabilmente funzionerà. Poi xorgconfig chiederà se abilitare o meno le opzioni «ChordMiddle» e «Emulate3Buttons». Sul video sarà mostrata una descrizione dettagliata. Selezionatele nel caso il tasto centrale del mouse non dovesse funzionare con X o se il vostro mouse avesse due pulsanti (l'opzione «Emulate3Buttons» permette di simulare il pulsante centrale premendo contemporaneamente entrambi i tasti presenti). Poi inserite un nome del dispositivo di puntamento. La scelta predefinita, /dev/mouse, dovrebbe funzionare, dal momento che il link è stato creato al momento dell'installazione di Slackware. Se è in esecuzione anche GPM (il mouse server di Linux) in modalità «repeater», è possibile utilizzare il device /dev/gpmdata, per far sì che X riceva le informazioni sul mouse attraverso gpm. In alcuni casi (specialmente col protocollo «Busmouse») questa modalità funziona meglio, ma la maggior parte degli utenti non dovrà impostarla.

xorgconfig chiederà quindi se abilitare o meno alcune funzionalità per i tasti speciali. Se si ha intenzione di utilizzarle rispondere "y". La maggior parte degli utenti può rispondere "n" -- rispondi così in caso di dubbio.

Nella sezione successiva andrà inserito l'intervallo del segnale di sincronismo del monitor. Per iniziare la procedura di configurazione del video premere enter. Dalla lista mostrata selezionate la vostra tipologia di monitor. Fate particolare attenzione a non eccedere le specifiche del monitor. Così facendo rischiereste di danneggiare il vostro dispositivo. Specificate l'intervallo di sincronismo verticale del vostro monitor (dovreste reperire questa informazione sul manuale). xorgconfig chiederà di inserire un identificativo per poter poi riconoscere il monitor nel file xorg.conf. Inserite qualsiasi cosa (oppure non compilate il campo).

Adesso avrete la possibilità di consultare l'elenco delle schede video. Se intendete farlo rispondete "y" e selezionate una scheda tra quelle mostrate. Nel caso la vostra scheda video non compaia potete provare a selezionare una scheda che usi lo stesso chipset, probabilmente funzionerà. Poi scegliete un server X. Dovreste già aver installato il server raccomandato per la vostra scheda video, ma se così non fosse potete sempre installarlo in un secondo momento. Per usare il server raccomandato per il chipset della vostra scheda video selezionate l'opzione (5).

A questo punto dite a xorgconfig quanta memoria RAM è installata sulla scheda. xorgconfig vi chiederà di inserire una descrizione della vostra scheda video, è opzionale..

Vi verranno poi chieste alcune informazioni riguardo al generatore del segnale di temporizzazione. Potete inserirle, nel caso siate a conoscenza degli esatti valori, ma il server X sarà probabilmente in grado di rilevare questi valori in automatico. L'opzione seguente sceglie se lanciare X -probeonly per individuare le impostazioni del clock della scheda video. Puoi provare, nel caso funzioni il tempo di avvio di X si ridurrà. se non dovesse funzionare solitamente non è un grave problema. Se dovesse provocare malfunzionamenti con la tua scheda, non abilitare l'opzione.

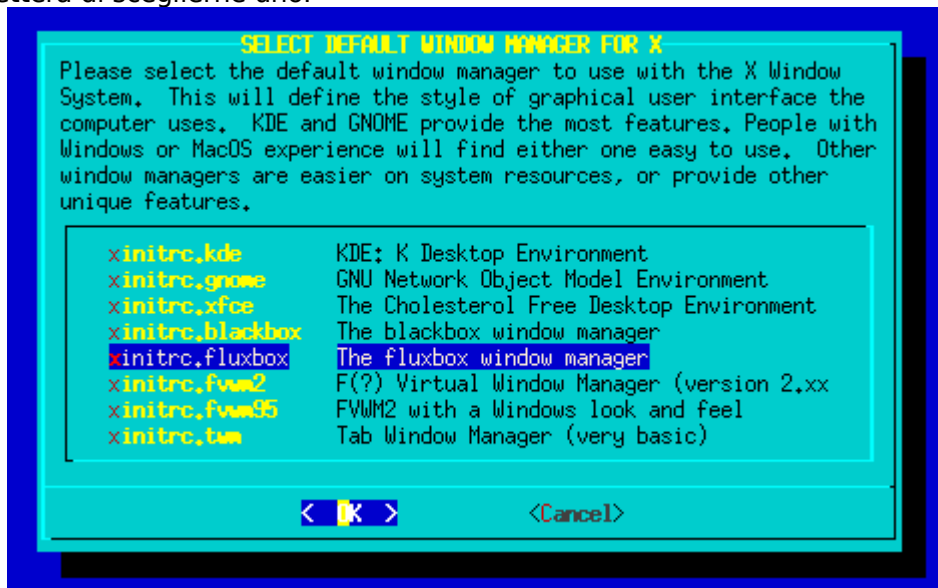
Vi verrà poi richiesta quale risoluzione intendete usare. Anche in questo caso mantenere le impostazioni suggerite può essere un buon punto di partenza. In seguito sarà possibile modificare il file /etc/xorg.conf e riorganizzare le modalità grafiche, in modo che la risoluzione 1024x768 (o la modalità che intendete usare)

sia la predefinita.

A questo punto xorgconfig vi chiederà se volete salvare il file di configurazione generato. Rispondete affermativamente e il file di configurazione sarà creato, terminando così il processo di configurazione. Potrete avviare X col comando "startx".

7. Selezionare un Gestore delle Finestre

L'ultima operazione da portare a termine per configurare l'ambiente grafico è quella di selezionare un gestore delle finestre (window manager). Ve ne sono a disposizione dozzine, e Slackware ne offre una ampia scelta. Lanciate il programma **xwmconfig** per impostare il gestore delle finestre predefinito per il vostro sistema. Questo programma vi presenterà una lista dei window manager installati e permetterà di sceglierne uno.



Gli ambienti desktop posso essere inclusi in questa categoria, in quanto sono strettamente legati ai gestori delle finestre. KDE e GNOME, includendo un set omogeneo di programmi standard, sono alcuni esempi di ambienti desktop.

Inizializzazione del sistema

Slackware GNU/Linux utilizza il sistema d'inizializzazione BSD. Questi file sono organizzati e facili da modificare. Tutti i file del sistema d'inizializzazione risiedono nella directory `/etc/rc.d`. Per fare in modo che questo o quello script non venga eseguito durante l'avvio, è sufficiente eliminare il permesso in esecuzione dal file. Quella che segue è una descrizione generica di quello che i vari file fanno.

Il primo programma a venire eseguito in Slackware a parte il kernel Linux è **init**. Questo programma legge il file `/etc/inittab` per vedere come avviare il sistema. Esegue lo script `/etc/rc.d/rc.S` per preparare il sistema prima di andare nel runlevel desiderato. Il file `rc.S` abilita la memoria virtuale, monta i filesystems, pulisce alcune log directory, inizializza periferiche Plug and Play, carica i moduli del kernel, configura periferiche PCMCIA, sistema le porte seriali ed esegue script System V (nel caso ve ne siano). Ci sono alcuni script in `/etc/rc.d` che `rc.S` chiama in causa per completare il suo lavoro:

- rc.S** Questo è il vero e proprio script d'inizializzazione.
- rc.acpid** Avvia il daemon acpi.

rc.hotplug	Questo script fa partire il sistema hotplug.
rc.modules	Carica i moduli del kernel. Cose come la tua scheda di rete, supporto PPP ed altre cose vengono caricati qui. Se questo script trova rc.netdevice , eseguirà anche quello.
rc.pcmcia	Cerca e configura qualsiasi periferica PCMCIA, se ne hai, sul tuo sistema. Questo è utile principalmente agli utenti con un portatile, i quali probabilmente hanno modem o schede di rete PCMCIA.
rc.serial	Configura le tue porte seriali eseguendo i comandi setserial appropriati.
rc.sysvinit	Cerca scripts System V init per il runlevel desiderato e li carica. Questo viene discusso dettagliatamente più avanti.

8. Runlevels

Dopo che l'inizializzazione è completa, init passa all'inizializzazione del runlevel. Un runlevel descrive lo stato in cui la tua macchina girerà. Il runlevel dice ad init se accetterai login multiutente o singolo, se vuoi o meno servizi di rete e se userai il sistema X Window o agetty per gestire il login (login grafico nel primo caso, testuale nel secondo). I seguenti file definiscono i diversi runlevel in Slackware GNU/Linux.

rc.0	Arresta il sistema (runlevel 0). Di default questo è un symlink a rc.6.
rc.4	Avvio multiutente (runlevel 4) ma con login grafico attraverso KDM, GDM o XDM come login manager.
rc.6	Riavvia il sistema (runlevel 6).
rc.K	Avvio in modalità utente singolo (runlevel 1).
rc.M	Avvio multiutente (runlevel 2 e 3), ma con il login standard testuale. Questo è il runlevel di default in Slackware.

GLOSSARIO

ACPI: Advanced Configuration and Power Interface è uno standard per la gestione della batteria e del consumo elettrico.

amministratore del sistema: v. root

DHCP: All'interno di una LAN e nelle connessioni via modem (normale o adsl) e' quel programma atto ad assegnare al vostro pc le impostazioni di rete necessarie per l'accesso a internet (indirizzo IP, maschera di rete, gateway e DNS)

device: v. periferica

disco rigido: v. hard disk

DNS: spiegandolo in termini semplici e' il pc che fa da "rubrica telefonica" per il vostro pc, ovvero quello che traduce "www.indymedia.org" in 216.17.145.98, l'indirizzo IP indispensabile per visitare il sito di indymedia

eth0: e' il modo con cui linux chiama la vostra scheda di rete, se avete più di una scheda di rete avrete eth0 ,eth1, eth2 etc etc.

filesystem: e' il modo in cui i file vengono scritti sull'hard disk o un altro dispositivo di memoria di massa. Windows ha i suoi tipi di filesystem (FAT, FAT32, NTFS) e linux i suoi (ext2, ext3)

gateway: all'interno di una rete locale (LAN) e' il pc collegato ad internet (es. quello con il modem), quello che permette a tutti i pc della rete di raggiungere internet

hard disk: (disco rigido) e' il supporto principale dove vengono memorizzati i dati

del sistema operativo, degli utenti del computer, i programmi installati etc etc. E' composto da un disco magnetico e una testina in grado di leggere e scrivere dati su di esso. Può essere diviso in partizioni

hardware: pezzi fisici che compongono un computer.

hda: il nome che linux da al primo harddisk o lettore/masterizzatore CD collegato alla prima porta IDE della scheda madre.

hdb: il nome che linux da al secondo harddisk o lettore/masterizzatore CD collegato alla prima porta IDE della scheda madre.

hdc: il nome che linux da al primo harddisk o lettore/masterizzatore CD collegato alla seconda porta IDE della scheda madre.

hdd: il nome che linux da al secondo harddisk o lettore/masterizzatore CD collegato alla seconda porta IDE della scheda madre.

Hostname: il "nome" del computer

indirizzo IP: parametro relativo alla configurazione di rete indispensabile per accedere a una LAN o a Internet – identifica il vostro pc su una rete

IP: v. indirizzo IP

KDE: uno dei più famosi e potenti Desktop Manager. Ha un sistema di funzionamento estremamente simile a quello dell'interfaccia grafica di Windows

kernel: e' il cuore del sistema operativo. Nello specifico e' ciò che durante l'accensione del pc parte dopo il boot loader e prima del resto del sistema operativo. La sua funzione e' dialogare con le componenti hardware del pc e i programmi usati dagli utenti

LAN: per LAN si intende una rete di computer di dimensioni relativamente piccole: uffici, case, palazzine etc.

Local Area Network: v. LAN

maschera di rete: un parametro relativo alla configurazione di rete

netmask: v. **maschera di rete**

pacchetto: Un pacchetto e' un archivio che raccoglie tutto il necessario per l'installazione, rimozione, funzionamento di un programma che vogliamo installare – il tipo di pacchetto dipende dalla distribuzione di linux.

partizione: e' una porzione del vostro harddisk

periferica: per periferica si intende un dispositivo collegato al vostro pc

PPP: Point to Point Protocol, cioè il protocollo che viene normalmente utilizzato da tutti i modem per funzionare.

RAM: random access memory - una memoria (temporanea) all'interno del vostro computer su cui vengono copiati i dati e i programmi con cui si sta correntemente lavorando - al riavvio del pc su questa memoria viene ripulita - all'aumentare della ram del pc corrisponde un aumento in prestazioni del pc

root: root e' l'amministratore del sistema linux, ha i privilegi per fare qualsiasi cosa sul sistema, compresa la lettura dei file degli altri utenti, la configurazione del sistema operativo etc etc. 2) per root si intende anche la cartella "/", la "radice" dell'albero delle directory. Per fare un analogia un po' forzata su windows [C:\](#) e' la "root directory", cioè quella oltre la quale non si può più risalire

scheda di rete: una scheda all'interno del vostro pc che permette di collegare con un cavo di rete il vostro pc ad una LAN

sistema operativo: Software che, tramite l'interfaccia utente (grafica o testuale), consente l'invio di comandi al computer, e che controlla e gestisce tutto il traffico di dati all'interno del computer e fra questo e tutte le periferiche, operando anche come intermediario fra hardware e software di sistema . Sono sistemi operativi il DOS, Unix, Windows '9x, Mac/OS, MAC/OSX. I tre elementi. Un sistema operativo è composto da tre parti: l'interfaccia utente (shell), il file system ed il kernel.