



Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

2010 szeptember - 41. szám



VIRTUALIZÁCIÓ
4. RÉSZ : FREE BSD



INTERJÚ - Leann Ogasawara

Ubuntu 10.10 kernel kiadási menedzsere

A Full Circle magazin nem azonosítandó a Canonical Ltd.-vel!



Az én véleményem

21



Programozzuk Pythonban -
15. rész

8



Virtualizáció: FreeBSD

13



Üzleteljünk Ubuntuval

16



Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA



LoCo Interjú

27

Ebben az új rovatban minden hónapban bemutatunk egy Lo-Co-t (helyi közösséget) és egy tagot a honosítócsapatukból



Fókuszban - TuxGuitar

24



MOTU Interjú

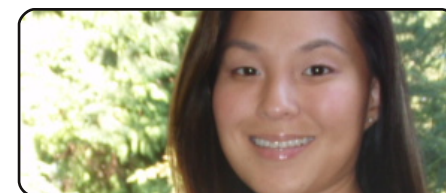
26

Ebben a számban Julien Lavergne Párizsból, Franciaországból



Levelek

31



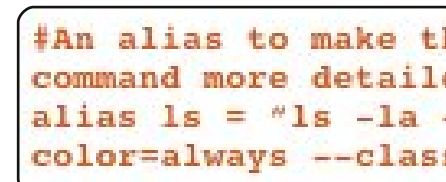
Hölgyek és az Ubuntu

33



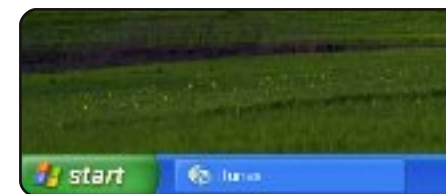
Játékok Ubuntu-n

34



Parancsolj és uralkodj

5



Top 5

39



Minden szöveg- és képanyag, amelyet a magazin tartalmaz, a Creative Commons Nevezd meg! -Így add tovább! 2.5 Magyarország Licenc alatt kerül kiadásra. Ez annyit jelent, hogy átdolgozhatod, másolhatod, terjesztheted és továbbadhatod a benne található cikkeket a következő feltételekkel: jelezned kell eme szándékodat a szerzőnek (legalább egy név, e-mail cím vagy url eléréssel) valamint fel kell tüntetni a magazin nevét (full circle magazin) és az url-t, ami a www.fullcirclemagazine.org (úgy terjeszd a cikkeket, hogy ne sugalmazzák azt, hogy te készítetted őket vagy a te munkád van benne). Ha módosítasz, vagy valamit átdolgozol benne, akkor a munkád eredményét ugyanilyen, hasonló vagy ezzel kompatibilis licenz alatt leszel köteles terjeszteni. **A Full Circle magazin teljesen független a Canonical-tól, az Ubuntu projektek támogatójától. A magazinban megjelenő vélemények és állásfoglalások a Canonical jóváhagyása nélkül jelennek meg.**



Szeptember

30 - Maverick Meerkat

Release Candidate - <https://wiki.ubuntu.com/ReleaseCandidate> és a nyelvi csomagok

fordítás határideje - <https://wiki.ubuntu.com/LanguagePackTranslationDeadline>

Október



10 - Ubuntu 10.10 Maverick Meerkat - Final Release -

<https://wiki.ubuntu.com/FinalRelease>

10-én kezdődően - Ubuntu 10.10 - Release partik - erről még több információ is érkezik majd, addig is itt egy link a Lucid Release Partikról, hogy el tudjátok képzelni, mire számíthattok - <https://wiki.ubuntu.com/LucidReleaseParties>

11 - 15 - Ubuntu Nyílt Hét -

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuOpenWeek>

5 - 29 - Ubuntu fejlesztői csúcstalálkozó 2010 október végén

kerül megrendezésre, ha személyesen nem tudsz részt venni rajta, de szeretnéd figyelemmel kísérni az eseményeket, lehetőséged van távolról is "ott lenni" -

<http://uds.ubuntu.com/>

ubuntu



A magazin az alábbiak felhasználásával készült:



Full Circle Podcast

Kéthetente jelenik meg, minden epizód a legújabb Ubuntu híreket tartalmazza, véleményekkel, áttekintésekkel, interjúkkal és hallgatói észrevételekkel. A Side-Pod egy új kiegészítő, egy extra (nem rendszeresen megjelenő) rövidített podcast, ami egy mellékág az általános technológiák és a nem-Ubuntu specifikus anyagok számára. Minden, ami a főpodcastba nem fér bele.

Házigazdák:

Robin Catling

Ed Hewitt

Dave Wilkins

<http://fullcirclemagazine.org>



AUDIO MP3



AUDIO OGG



A Linux új Gnome desktopja felveszi a versenyt a KDE-vel és a Windows-al

A KDE 4.0 elnyerte a felhasználók tetszését a Linux desktopra hozott újításaival. Ha a Gnome nem megy át hasonló változásokon, könnyen lemaradhat - most tisztán látszik, hogy a Windows 7 és a KDE 4.0 mind funkcionalitásában, mind pedig használhatóságban közelebb áll a desktop felhasználói igényekhez.

Pont az történik a Gnome-mal, ami a legfontosabb az Ubuntu-nak is, mint a legelső desktop Linuxnak, amit a legtöbb kezdő Linux felhasználó megismer, fontos, hogy találkozzon az elvárásaikkal a vizuális megjelenésben és a könnyű használhatóságban. Habár a KDE 4.0 lényegesen jobb a Windows 7-nél, nem ez az alap az Ubuntu-ban.

Szerencsére a Gnome is változik. Ez lényegében az első nagy változás a 8 év fejlesztés alatt. Mivel a KDE legfrissebb dolgaival foglalkoztam legutóbb, úgy illik, hogy a Gnome következő mérföldkönek számító újításait vegyem szemügyre,

re, hogy vajon felveszi-e a versenyt a következő generációs felhasználói élményt tekintve. Mindezek után - feltéve hogy a Canonical kitart a Gnome mellett - ez lesz az Ubuntu kinézete.

forrás: apcmag.org



A GCHQ élen jár az angliai Linux telepítésekben

Iparági források szerint a brit kormány legnagyobb mértékű Linux telepítése a GCHQ telephelyén történik, amely egy csúcstechnikás kémhivatal Cheltenhamben.

A Westminster (a Brit kormány székhelye) folyosói pletykái szerint a brit hírszerzés Linuxot használ, mert biztonságos, jó a kódtörésben és nem drága a telepítése.

forrás: thinq.co.uk

Full Circle felmérés 2010

Már csak néhány nap van hátra!

Itt a Full Circle-nél folyamatosan próbáljuk javítani a dolgokat és örülünk minden ötletnek a magazin kapcsolatban. A múlt évben készítettünk egy felmérést, ami nagyon népszerű volt (és hasznos is) és ezt most is szeretnénk megismételni, mivel ez segíthet nekünk abban, hogy mit és hogyan csináljunk jobban.

Kérlek szakíts időt a felmérésünk kitöltésére:

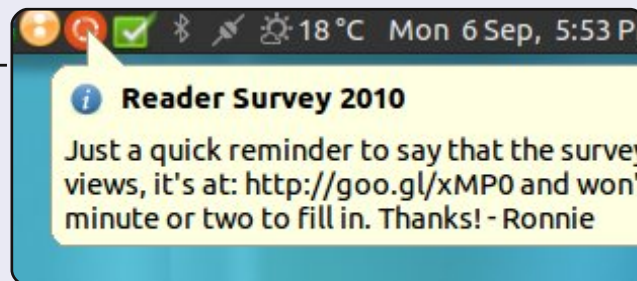
<http://goo.gl/xMP0>

A Full Circle jövője a kezetekben van!

A felmérés eredménye a következő FCM-ben jelenik meg. **A felmérés 2010. szeptember 30-án lezárul, szóval már csak néhány napod van a részvételre.**

Full Circle Notifier - béta kiadás!

A mi Robert Clipshamünk (mrmonday) kiadta az első bétáját a Full Circle Notifiernek, egy kis alkalmazásnak, ami a rendszered tálcáján ül és nem csak az issue/podcast kiadásokról értesít, hanem beállítható, hogy automatikusan le is töltsse azokat. Néhányan elkészítették az FCN különböző disztró csomagjait. További infókért nézd meg az FCN Google Group-ot: <http://goo.gl/4Ob4>





Parancsolj és uralkodj

Írta Lucas Westermann

Úgy döntöttem, ebben a hónapban átnézzük a parancssoros telepítéshez szükséges eszközöket (fdisk, mkfs, stb.), valamint a fájlkezeléshez hasznos eszközöket – arra az esetre, ha konfigurációs fájlokat kellene keresned az új rendszeren, vagy a régiről szeretnél valamit átcipelni. Nagyjából 2 évvel ezelőtt, első Arch Linux telepítése közben rengeteg dolgot megtanultam a parancssoros felületről. Ennek nagy része meglehetősen hasznosnak bizonyult. Hogy közelebb hozzam olvasóimhoz a Virtualizáció sorozatomat, megpróbálok néhány olyan részletre kitérni, amelyek kapcsolódnak hozzá.

Fdisk:

Főként meglevő partícióim listázására használok, ehhez írd be:

```
sudo fdisk -l
```

Ez hasonló eredményt mutat, mint ami jobbra fent látható.

Amint látjuk, az eredmény felső fele magáról a merevlemezről ad in-

```
Disk /dev/sda: 320.1 GB, 320072933376 bytes
255 heads, 63 sectors/track, 38913 cylinders, total 625142448 sectors
Units = sectors of 1 * 512 = 512 bytes
Sector size (logical/physical): 512 bytes / 512 bytes
I/O size (minimum/optimal): 512 bytes / 512 bytes
Disk identifier: 0x76692ca8
```

Device	Boot	Start	End	Blocks	Id	System
/dev/sda1		2048	30716279	15357116	1c	Hidden W95 FAT32 (LBA)
/dev/sda2	*	30716280	186996599	78140160	7	HPFS/NTFS
/dev/sda3		186996600	625137344	219070372+	f	W95 Ext'd (LBA)
/dev/sda5		186996663	543109454	178056396	7	HPFS/NTFS
/dev/sda6		543109518	570452084	13671283+	83	Linux
/dev/sda7		570452148	625137344	27342598+	83	Linux

formációt, alul pedig a partíciók adatai láthatók.

Ha szerkeszteni akarod a partíciót/merevlemez, azt a következő paranccsal teheted meg:

```
sudo fdisk /dev/sda
```

A “/dev/sda” helyén azt a lemezt kell megadni, amit szerkeszteni akarsz. Ezek után egy parancssor fogad: “Command (m for help):”. Ha beütsz egy “m”-et, kapsz egy listát a lehetséges parancsokról.

Parancs művelet

a bootolható kapcsoló beállítása
b bsd lemezcímke szerkesztése
c dos kompatibilitási kapcsoló beállítása
d partíció törlése
l ismert partíció típusok listája
m ennek a menünek a nyomtatása
n új partíció hozzáadása
o új üres DOS partíciós tábla létrehozása
p partíciós tábla nyomtatása
q kilépés mentés nélkül
s új üres Sun lemezcímke létrehozása
t partíció rendszerazonosítójának megváltoztatása
u megjelenítési/beviteli egység váltása
v partíciós tábla ellenőrzése
w tábla lemezre írása és kilépés
x további lehetőségek (csak szakembereknek)

Amint látható, a leírás elég egyértelmű. Ha beírsz egy parancsot, további adatokat kell megadni a továbblépéshez. Jegyezd meg, hogy amikor partíciót készítesz (“n” parancs), be kell majd írnod a kezdő cylinder sorszámát, ahol általában az alapértelmezett értéket el is fogadhatod (hacsak nem akarsz üres helyet hagyni a partíciók között). Majd meg kell adnod a partíció végét is. Beírhatod egy cylinder számot, vagy “+1024M”-et 1GB mérethez, stb. Elfogad bájtot vagy kilobájtot is bevitelként, de legtöbbször megabájtban szeretnénk ezt megadni. Ha kész vagy a partíciókkal, tedd indíthatóvá az elsődleges

partíciót az “a” paranccsal, és állítsd be a formátumát (rendszerazonosítóját) a “t”-vel. A partíció típusának kiválasztásakor egy hexa kódot fog kérni a formátumhoz és nem pedig nevet. A kódok listáját az “L” paranccsal lehet megnézni. Íme egy példa:

Hex code (üss L-t a kódlistához): 82

Amint látható, ez az a parancs-sor, ahol be lehet írni az “L”-t, illetve a Linux swap hexa kódja a 82. Az fdisk arra is képes, hogy olyan információkat adjon az aktuális telepítéssel kapcsolatos problémákról, amik elég egyértelműek ahhoz, hogy ez alapján megkeressük a megoldást. Ha már kényelmesen mozogsz az fdisk-ben, bármit elvégezhetsz paracssori paraméterekkel is ahelyett, hogy egyesével kellene végrehajtani őket.

Mkfs:

Felmerül a kérdés, vajon miért lenne szükség “fájlrendszer létrehozására” (mkfs), amikor használhatod erre az fdisk-et is. Hát egyszerűen – a legtöbb ember nem akar mindenre fdisk-et használni, ha lehet ezt egyszerűbben is.

Ha a partíció kész, és csak formázni szeretnéd, valószínűleg az mkfs jobb választás. Többféleképpen lehet használni, lásd a listát.

```
mkfs /dev/sdXY
```

```
mkfs.ext2 /dev/sdXY
```

```
mkfs -t ext2 /dev/sdXY
```

Ezen parancsok mindegyike megformázza az “sdXY”-t (X a meghajtó betűje, Y a partíció száma) ext2-re (ez az mkfs alapértelmezett formátuma). Az első parancs csak ext2 partíciókon működik, mivel ha nem adunk meg típust, akkor ez lesz az alapértelmezett.

Ez a parancs lehetőséget ad a blokkméret, kötet címke, a root számára fenntartott blokkok, UUID, stb. beállítására is. Teljes listát találhatunk az mkfs és az mkfs.<type> man oldalain (“<type>” helyére a formátumot kell írunk). Nem megyek bele további részletekbe, mert nincs kéznél a formázáshoz szükséges tesztgépem. Ha bárki szeretne többet tudni az mkfs-sel kapcsolatban, küldjön egy emailt és válaszolni fogok rá.

Find:

Mennyien kerestek már fájlokat, és jöttetek rá, hogy a Nautilus nem az igazi? Tudom, hogy vannak bizonyos asztali keresők, de azt is tudom, hogy a “find” egy beépített eszköz a legtöbb kiadásban, ami ideálissá teszi a tanulást.

```
find /home/ -name “*~”
```

Ez a parancs megkeresi az összes “tilde fájlt” (előző mentések-ből származó biztonsági másolatot) a /home/ könyvtárban (és az alkönyvtárakban, így a többi felhasználónál is). Ez többet között olyan szkriptekhez hasznos, amikben valamely fájlokat automatikusan ki akarsz törölni. Könnyen kitalálható, hogy a “-name” paraméterrel lehet leszűkíteni a keresést az idézőjelben megadott mintára. Jelen esetben minden tilde karakterrel végződő fájlt megmutat (a csillag pedig egy helyettesítő karakter, ami bármit jelenthet). Bármilyen más útvonalat is megadhatsz neki a “/home/” helyett. Érdekes megjegyezni, hogy ha olyan könyvtárban akarsz keresni, ahol nincs olvasási jogod, vagy akár az egész meghajtón keresnél, inkább futtasd rendszergazdaként a find parancsot a “sudo”-val. Ellenkező esetben hozzáférés megtagadása hiábát fogsz kapni. Ha szkriptben

“

Mennyien kerestek már fájlokat és jöttetek rá, hogy a Nautilus nem az igazi.

szeretnéd használni, és nem akarsz elérni azokat a könyvtárakat, amikhez nincs jogod, akkor használd a “grep -v”-t (fordított grep szűrés). Előreláthatóan hosszú idejű szűréseknél nagy hasznát látom ennek (hiszen nagy könyvtárak szűrése különösen lassú lehet), miközben naprakész és pontos találatokat ad. Amúgy gyors “hol ez a fájl” keresésekhez a “locate”-et használom.

Locate:

Ez a program egy indexelt adatbázist használ a keresés gyorsasága érdekében. Ezt az adatbázist rendszeresen frissíti, de érdemes hozzászokni, hogy csinálj egy frissítést az újabb fájlok keresése előtt. Ezt a következő paranccsal teheted meg:

```
sudo updatedb
```

Ez eltarthat néhány percre, de nem kell minden alkalommal végre-

Parancsolj és uralkodj

hajtani – csak ha valami éppen letöltött fájlt/telepített programot keresel. Ha az adatbázist frissítetted, a következő paranccsal indíthatsz el egy keresést:

locate “*_~”

Mivel a locate adatbázisban keres, a merevlemezen levő összes könyvtárból fogsz kapni találatokat, még olyanokból is, amikhez nincs jogod hozzáférni, mert az updatedb rendszergazdaként fut. Ha túl sok találatot kapsz, szűrd meg azokat a grep, head vagy tail használatával. Van még pár parancs, amivel fájlokat kereshetsz, de most nézzük a “which”-et és a “whereis”-t.

Where/Whereis:

Ezek a parancsok azért vannak, hogy segítsenek gyorsan megtalálni program binárisokat és konfigurációs könyvtárakat. Például ha telepítetted a skype-ot és futtatod, ezeket a parancsokat, a következőt látod:

where skype

output: /usr/bin/skype

whereis skype

output: skype: /usr/bin/skype.real /usr/bin/skype /usr/bin/skype.bak2 /usr/share/skype

Amint látható, a program binárisához kötődő eredményeket fogsz kapni. Ha egy könyvtárra akarsz futtatni a which-t vagy a whereis-t, nem fogsz egy eredményt sem kapni. Ezt a programot konfigurációs fájlok vagy programok gyorskereséséhez szánták. Ráadásul úgy hangzik a keresésed, mintha egy ember mondaná.

Remélem, tiszták voltak ezek a magyarázatok és ki fogsz próbálni párat a tippjeim közül, amikor legközelebb keresel egy fájlt vagy formázod a meghajtódat. Mint mindig, ha bármi kérdésed, javaslatod van, megtalálod az lswest34@gmail.com címen. Ne felejtse el odaírni a tárgyhoz, hogy “C&C” vagy “FCM”, így biztosan észreveszem.

További olvasnivalók:

<http://www.linfo.org/mkfs.html>
(hasznos mkfs forrás)

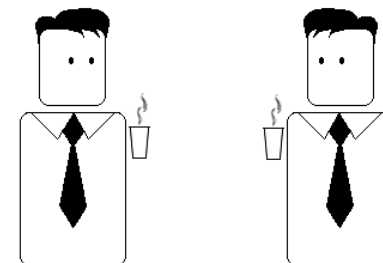
http://tldp.org/HOWTO/Partition/fdisk_partitioning.html
(hasznos fdisk forrás)

A parancsok man oldalai is kitűnő kiindulópontot nyújtanak.

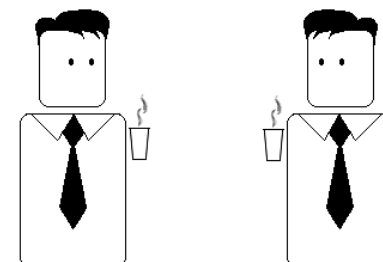


Lucas saját rendszerének folyamatos tönkretételével tanulta meg azt, amit tud, mivel nem volt más választása, mint utánanézni, hogyan hozhatná helyre a problémákat. E-mailt Lucasnak az lswest34@gmail.com címre küldhetsz.

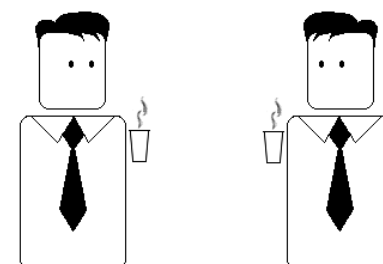
Azt hiszem,
túlóráznom kell.



Miért?



Azt mondták,
legyek rugalmasabb.



by Richard Redei



E hónapban elkezdjük a **Pygame** modul felfedezését, melyet kifejezetten játékok írására találtak ki. A weblapja: <http://www.pygame.org/>. Kapásból idéznék is a Pygame readme-jéből: "A Pygame egy platformfüggetlen program modul, ami olyan multimédiás szoftverek Pythonban való egyszerűsített megírására szolgál, mint például a videojátékok is. A Pygame-hez szükségünk van a Python nyelvre, illetve további közzismert programozási könyvtárakra."

A Pygame-et a Synapticon keresztül a 'python-pygame' néven telepíthetjük. Ezt tegyük is meg.

Először beimportáljuk a Pygame-et (lásd jobbra fenn). Ezután beállítjuk az `os.environ` változót az ablakunk középre pozícionálásához. Ezt követően inicializáljuk a Pygame ablakot 800x600 pixeles felbontásra, illetve beállítjuk a címsort. Végül megjelenítünk mindent és belépünk egy olyan ciklusba, ami

egy billentyű, vagy az egér megnyomására vár. A screen egy olyan objektum, ami minden általunk felhasznált elemet tárol. Ezt felületnek (surface) nevezzük. Gondoljunk erre úgy, mint egy darab papírra, amelyre rajzolni akarunk.

Idáig nem túl izgalmas, de kezdetnek ez is megteszi. Dobjuk fel egy kicsit. A háttérszint állítsuk valamilyen kevésbé sötét színre. Találtam egy "colorname" nevezetű programot, amit az Ubuntu Szoftverközponton keresztül fel tudunk telepíteni. Segítségével kiválaszthatunk egy színt egy "színceréken", és meg fogja adni ennek RGB - azaz piros, zöld és kék - értékét. Ha nem szeretnénk az előredefiniált Pygame-es színekkel dolgozni, akkor mindenképpen RGB színeket kell használnunk. Ez egy ügyes kis segédprogram, mely hasznunkra válhat.

Közvetlenül az import utasítások alá helyezzük el a

Background = 208, 202, 104

```
#This is the Import
import pygame
from pygame.locals import *
import os
# This will make our game window centered in the screen
os.environ['SDL_VIDEO_CENTERED'] = '1'
# Initialize pygame
pygame.init()
#setup the screen
screen = pygame.display.set_mode((800, 600))
# Set the caption (title bar of the window)
pygame.display.set_caption('Pygame Test #1')
# display the screen and wait for an event
doloop = 1
while doloop:
    if pygame.event.wait().type in (KEYDOWN,
    MOUSEBUTTONDOWN):
        break
```

sort. Ezzel beállítjuk a Backgroundot egy cser színre. Következőnek a `pygame.display.set_caption` sor után írjuk be az alábbiakat:

screen.fill(Background)
pygame.display.update()

A `screen.fill()` metódus a megadott értékre állítja a háttérszint. A következő sor, a `pygame.display.update()` pedig a képernyőn aktualizálja a változtatásokat.

Mentsük el a programot `pygame1.py` néven és lépünk tovább.

Most a kellemes kinézetű ablakunkban meg fogunk jeleníteni egy szöveget. Ismét az import utasításainkkal és a háttér változók beállításával kezdünk:

```
import pygame
from pygame.locals import *
import os
Background = 208, 202, 104
```

Írjuk meg a betűtípus előtér

színét is:

```
FontForeground = 255,255,255 # White
```

Ezután az előző kódot nagyrészt átemeljük (jobbra).

Ha most futtatjuk, akkor a külalakon semmi változást nem fogunk tapasztalni, mivel kizárólag az előtér színét változtattuk meg. Írjuk be az alábbi kódot a `screen.fill()` sor és a ciklus közé:

```
font = pygame.font.Font(None,27)
text = font.render('Here is some text', True, FontForeground, Background)
textrect = text.get_rect()
screen.blit(text,textrect)
pygame.display.update()
```

Mentsünk `pygame2.py` néven és futtassuk. Az ablakunk bal felső sarkában láthatjuk a „Here is some text” feliratot.

Egyenként nézzük meg az új parancsokat. Először a `Font` metódust hívjuk, melynek két argumentumot adunk át. Az első a betűkészlet neve, a második a betűméret. Egyelőre a `'None'` kulcsszó használatával a típusválasztást rábízuk a rendszerre, a méretet pedig 27

pontra állítjuk.

A következő a `font.render()` metódus. Ennek négy argumentuma van, melyek rendre: a megjelenítendő szöveg, akarunk-e élsimítást használni (ebben az esetben `True`, azaz igen), végül a betű előtér és háttér színe.

A következő sor (`text.get_rect()`) lekér egy befoglaló téglalap objektumot, amivel majd kirakjuk a szöveget a képernyőre. Ez egy fontos lépés, mivel szinte minden más dolog is téglalapokkal lesz elintézve. (Kicsit később világosabb lesz.) Ezután blitteljük a téglalapot a kijelzőre, végül frissítsünk a szöveg megjelenítéséhez. Na, de mi az a `blit` és miért akarnánk ilyen furcsa nevű dolgot használni? Nos, a kifejezés keletkezése egészen a 70-es évekig nyúlik vissza és a Xerox PARC-tól jött (aminek sok, ma használt technológiát köszönhetünk). Eredetileg BitBLT volt, ami a Bit (vagy bittérkép) Block Transfer rövidítése. Ebből lett később a Blit (mert így sokkal rövidebb). Gyakorlatilag a képeket és szövegeket a képernyőre dobjuk.

De mi van akkor, ha a

```
# This will make our game window centered in the screen
os.environ['SDL_VIDEO_CENTERED'] = '1'
# Initialize pygame
pygame.init()
# Setup the screen
screen = pygame.display.set_mode((800, 600))
# Set the caption (title bar of the window)
pygame.display.set_caption('Pygame Test #1')
screen.fill(Background)
pygame.display.update()
```

```
# Our Loop
doloop = 1
while doloop:
    if pygame.event.wait().type in (KEYDOWN,
    MOUSEBUTTONDOWN):
        break
```

szövegünket a képernyő közepére akarnánk igazítani az első sor helyett, ahol nem annyira van szem előtt? A `text.get_rect()` és a `screen.blit` között helyezzük el az alábbi két sort:

```
textRect.centerx =
screen.get_rect().centerx
textRect.centery =
screen.get_rect().centery
```

Itt számoljuk ki, hogy hova kell helyezni az objektumot (ami egy felület), majd a `textRect.x` és `y` értékét ennek megfelelően állítjuk be.

Futtassuk le a programot. Most már középen van a szöveg, mely a

saját felületén helyezkedik el. A szöveget a `font.set_bold(True)` és/vagy `font.set_italic(True)` (ebben a példakódban) `pygame.font.Font` sor utáni elhelyezésével lehet módosítani.

Idézzük fel, hogy amikor egy beépített betűtípust állítottunk be, a `'None'`-t csak igen röviden tárgyaltuk. Tegyük fel, hogy mi egy valamivel érdekesebb típust szeretnénk használni. Mint ahogy már előbb is mondtam, a `pygame.font.Font()` metódusnak két argumentuma van. Az első az elérési útja és a betűkészlet fájl neve, a második a betű mérete. A probléma, melybe beleütközünk

többrétegű. Hogyan határozzuk meg annak a betűtípusnak a tényleges elérési útját és fájlnevét, melyet egy adott rendszeren használni szeretnénk? Szerencsére a Pygame rendelkezik egy olyan függvénnyel, ami mindezt elintézi helyettünk: ez a `match_font`. Itt van egy rövidke kis program, ami kiírja az elérési útját és fájlnevét (ebben az esetben) a Courier New típusnak.

```
import pygame
from pygame.locals import *
import os
print
pygame.font.match_font('Courier New')
```

Az én rendszeremen a visszaadott érték `"/usr/share/fonts/truetype/msttcor/fonts/cour.ttf"` volt. Abban az esetben, ha a betűtípus nincs meg, ennek értéke „None”. Ha viszont meglett, akkor ezt az értéket egy változóhoz rendelhetjük és használhatjuk az alábbi kifejezést.

```
courier =
pygame.font.match_font('Courier New')
font =
pygame.font.Font(courier,27)
```

Változtassuk meg a programot úgy, hogy tartalmazza ezeket a

sorokat és futtassuk újra. A lényeg, hogy vagy egy olyan betűtípust használunk, amiről TUDJUK, hogy megtalálható a végfelhasználó rendszerén, vagy mellékeljük azt a programhoz és belekódoljuk az elérési utat. Két másik megoldás is lehetséges, de mindkettőt felkutatását meghagyom nektek, és most tovább lépünk.

Mindez szép és jó, de grafikákkal még szebb lenne. Találtam egy igen jó tutorialt, melyet Peyton McCollugh írt a Pygame-hez és úgy döntöttem, hogy egy kicsit módosítom. Szükségünk lesz egy képre, ami mászkálni fog a háttérünkön. Ezt a fajta képet sprite-nak nevezzük. Használjuk a GIMP-et vagy valamilyen más hasonló eszközt egy pálcika ember elkészítéséhez.



Nem kell nagyon szépet készíteni, egy átlagos pálcika ember is megteszi. Azt fogom feltételezni, hogy GIMP-el dolgozunk. Készítsünk egy új képet, mely 50x50 pixel méretű és az advanced options alatt állítsuk a 'Fill With' opciót Transparencyre. Használjuk a ceruza eszközt egy Circle(03)-as ecsettel. Rajzoljuk meg a kis figuránkat és mentjük `stick.png`-

```
import pygame
from pygame.locals import *
import os
```

```
Background = 0,255,127
os.environ['SDL_VIDEO_CENTERED'] = '1'
pygame.init()
screen = pygame.display.set_mode((800, 600))
pygame.display.set_caption('Pygame Example #4 - Sprite')
screen.fill(Background)
```

ként ugyanabba a könyvtárba, amelyben a kódjaink vannak. Itt van az enyém is. Biztosan jobbat is létre tudnátok hozni.

Tudom, nem vagyok egy művész. Ennek ellenére jó lesz arra, amire hivatott. `png`-ként mentettük, majd a háttérrel átlátszóra állítottuk ahhoz, hogy csak a kis fekete vonalak legyenek majd láthatóak – és nem egy fehér vagy másmilyen háttér.

Beszélgünk most arról, hogy mit fog a programunk csinálni. Egy olyan Pygame ablakot akarunk megjeleníteni, ami tartalmazza a pálcika embert. Ezen felül szeretnénk, ha mozogna a nyíl billentyűkre – feltéve, ha nem az ablak szélén vagyunk. Az is jó lenne, ha a program kilépne a „q” billentyű megnyomására. Nos, a sprite mozgása könnyűnek

hangzik, és az is, de talán mégsem annyira, amennyire szeretnénk. Két téglalap létrehozásával kezdünk. Az első magáé a sprite-é, a második pedig egy ugyanakkora, de üres kép. Blitteljük a sprite-ot, majd amikor a felhasználó megnyom egy gombot, az üres téglalapot ráblitteljük a sprite-ra, kiszámítjuk az új pozíciót és visszablitteljük azt az új pozícióba. Gyakorlatilag hasonlót csinálunk, mint múltkor az ábécés játékban. És ennyi az egész alkalmazás. Arra elég lesz, hogy megértsük egy kép kirajzolását és mozgását.

Tehát, hozzunk létre egy új programot és nevezzük `pygame4.py`-nek. Helyezzük el az `include`-okat, amiket ebben a cikkben használtunk. Ez alkalommal egy mentazöld háttérünk lesz, azaz a színértékek 0, 255 és 127 (lásd fenn).

Ezután létrehozunk egy olyan osztályt, ami lekezeli a grafikát vagy a sprite-ot (következő oldal, balra lenn). Ezt közvetlenül az importok után szúrjuk be.

Mit csinál ez az egész? Nos, kezdjük az `__init__` rutinnal. A Pygame sprite modulját a `pygame.sprite.Sprite.__init__` sorral inicializáljuk. Ezután beállítjuk a felületet, melyet screennek (képernyő) nevezünk. Ezzel majd

meg tudjuk nézni, hogy a sprite lemegy-e a képernyőről. Ezután létrehozuk és beállítjuk az üres oldsprite változót, melynek a fájlnevét (és elérési útját, ha az nem a program könyvtárában van) adjuk át. Ezután kapunk egy referenciát (`self.rect`) a sprite-hoz, ami automatikusan beállítja a téglalap szélességét és magasságát, illetve az x és y pozícióit a megadott értékekre.

Az update rutin gyakorlatilag csak egy másolatot készít a sprite-ról, majd leellenőrzi, hogy leesne-e a képernyőről. Ha igen, akkor békén hagyja, különben elmozdítja a megadott mértékkel.

A `screen.fill` utasítás után helyezzük el a következő oldalon (jobbra) látható kódot.

Itt létrehozunk egy példányt az

osztályunkból, amit characternek hívunk. Ezt követően blitteljük a sprite-ot. Létrehozuk az üres sprite téglalapot és kitöltjük a háttérszínnel, majd frissítjük a felületünket és belépünk a ciklusba.

Addig, amíg a DoLoop 1-el egyenlő, a ciklusban maradunk. A `pygame.event.get()`-et használjuk a karakterek beolvasásához. Ezután az esemény típusához párosítjuk őket. Ha ez QUIT, akkor kilépünk. Ha KEYDOWN, akkor feldolgozzuk. Megnézzük a kapott karakter értékét és összehasonlítjuk a Pygame-ben definiált konstansokkal. Ezután meghívjuk az osztályunk update rutinját. Figyeljük meg, hogy egyszerűen továbbadjuk a pixelek x- és y-tengelyen való elmozdulásainak listáját. 10 pixellel töltjük fel (pozitívokkal jobb vagy bal esetben, negatívokkal balra és fel esetben). Ha a karakter „q”-val egyenlő, akkor a DoLoopot 0-ra állítjuk, így lépven ki a ciklusból. Kizárólag ezek után blitteljük a sprite-unkat az új pozícióba és frissítünk – de ebben az esetben csak a két téglalapot, az üres és aktív sprite-okat, így temérdek időt és számítási kapacitást takarítunk meg.

```
class Sprite(pygame.sprite.Sprite):
    def __init__(self, position):
        pygame.sprite.Sprite.__init__(self)
        # Save a copy of the screen's rectangle
        self.screen = pygame.display.get_surface().get_rect()
        # Create a variable to store the previous position of the sprite
        self.oldsprite = (0, 0, 0, 0)
        self.image = pygame.image.load('stick3.png')
        self.rect = self.image.get_rect()
        self.rect.x = position[0]
        self.rect.y = position[1]

    def update(self, amount):
        # Make a copy of the current rectangle for use in erasing
        self.oldsprite = self.rect
        # Move the rectangle by the specified amount
        self.rect = self.rect.move(amount)
        # Check to see if we are off the screen
        if self.rect.x < 0:
            self.rect.x = 0
        elif self.rect.x > (self.screen.width - self.rect.width):
            self.rect.x = self.screen.width - self.rect.width
        if self.rect.y < 0:
            self.rect.y = 0
        elif self.rect.y > (self.screen.height - self.rect.height):
            self.rect.y = self.screen.height - self.rect.height
```

Mint mindig, a teljes kód a www.thedesignedgeek.com oldalon vagy a <http://fullcirclemagazine.pastebin.com/DvSpZbaj> címen érhető el.

Sok minden van még, amit a Pygame-el meg tudunk oldani. Azt javaslom, hogy látogassuk meg a honlapjukat és keressük meg a referenciát (<http://www.pygame.org/docs/ref/index.html>). Ezen felül még mások által készített játékokat is megtekinthetünk.

Következő alkalommal egy régi játékkal picit mélyebbre ásunk a Pygame-ben. Egy NAGYON régi játékkal.



Greg Walters a RainyDay Solutions Kft. tulajdonosa, amely egy tanácsadó cég Aurorában, Coloradóban, Greg pedig 1972 óta foglalkozik programozással. Szeret főzni, túrázni, zenét hallgatni, valamint a családjával tölteni a szabadidejét.

```
character = Sprite((screen.get_rect().x, screen.get_rect().y))
screen.blit(character.image, character.rect)

# Create a Surface the size of our character
blank = pygame.Surface((character.rect.width, character.rect.height))
blank.fill(Background)

pygame.display.update()
DoLoop = 1
while DoLoop:
    for event in pygame.event.get():
        if event.type == pygame.QUIT:
            sys.exit()
        # Check for movement
        elif event.type == pygame.KEYDOWN:
            if event.key == pygame.K_LEFT:
                character.update([-10, 0])
            elif event.key == pygame.K_UP:
                character.update([0, -10])
            elif event.key == pygame.K_RIGHT:
                character.update([10, 0])
            elif event.key == pygame.K_DOWN:
                character.update([0, 10])
            elif event.key == pygame.K_q:
                DoLoop = 0

# Erase the old position by putting our blank Surface on it
screen.blit(blank, character.oldsprite)
# Draw the new position
screen.blit(character.image, character.rect)
# Update ONLY the modified areas of the screen
pygame.display.update([character.oldsprite, character.rect])
```



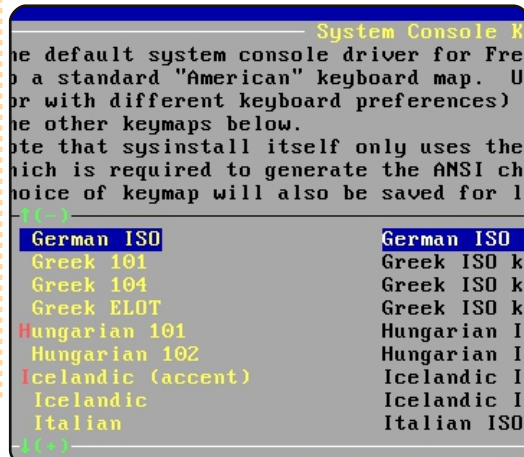
Ebben a hónapban szeretnék egy nagyobb lépést tenni a Unix rendszerek irányába azáltal, hogy egy parancssoros telepítőjű rendszert installálok. Ez a FreeBSD 8.1 lesz, amit a <http://www.freebsd.org/where.html> oldalról lehet letölteni. Az "[iso]" feliratú linkre kattintva a honlap átirányít egy FTP szerverre, ahonnan különböző típusú lemezképek tölthetők le. Letöltheted a teljes DVD-t vagy a "disk1.iso" állományt is. A livefs kép nem telepítésre, hanem helyreállításra és javításra használható. A további lehetőségekről a következő oldalon találsz információkat: <http://www.freebsd.org/releases/8.1R/announce.html>

Én a virtuális gépnek 512MB memóriát és 6GB lemezterületet adtam, de nyugodtan megváltoztathatod ezeket az értékeket (amennyiben a minimum követelmények felett maradsz).

1. lépés:

Ha a virtuális gépet a megfelelő ISO képpel indítod, indulás után a FreeBSD rendszerbetöltőjét fogod látni. A CD-ről való bootoláshoz vagy megváród, amíg a számláló lejár, vagy megnyomod az 1-es gombot.

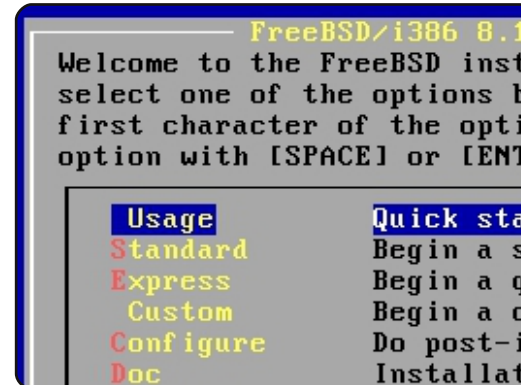
2. lépés:



A CD betöltődése után add meg a területi beállításaidat (1. ábra) és a billentyűzetkiosztást.

3. lépés:

Most a főmenübe jutottunk (3. ábra). Ha ez az első alkalom, hogy FreeBSD-t telepítesz, akkor



legjobb, ha a "Standard" opciót választod, habár ez nem kötelező (elvégre ez egy virtuális gép, így akárhányszor újratelepeítheted).

4. lépés:

A "Standard" telepítés során az fdisk-et leíró üzenetet fogsz kapni (4. ábra). Mivel virtuális gépet telepítünk, ezért nem kell vele foglalkozni, az "A(l)" opció választása tökéletes. Ha szeretnéd

a rendszert az igazi gépedre is feltenni, akkor azt ajánlom, hogy nézd át a lehetőségeket és merülj el mélyebben a részletekbe. Az 5.



ábrán látható fdisk menü magától értetődő, legalábbis ha tisztában vagy annak alapjaival.

Amint kész vagy, meg kell adni, hogy milyen boot managert szeretnél használni. Ha a gépen egyedül a FreeBSD lesz, akkor a "Standart" beállítás megfelelő, de

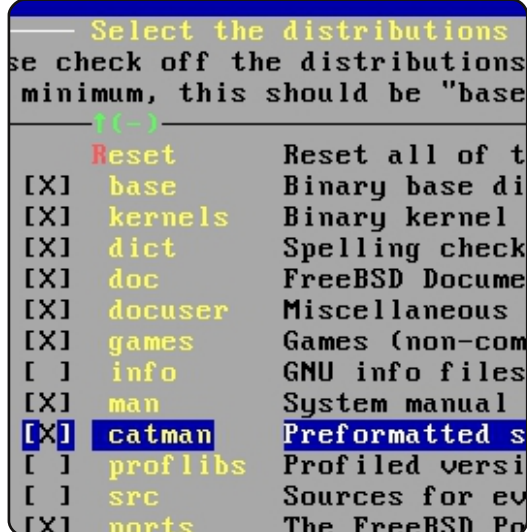
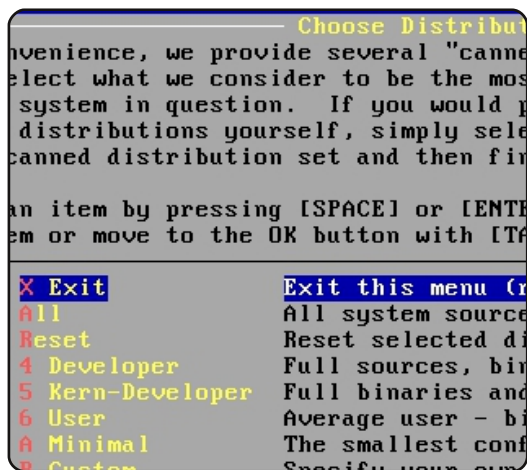


ha több operációs rendszer van, a "BootMgr" vagy - ha már van a gépen bootmanager - a "None" lehetőséget kell választani (6. ábra).

Ezután már csak a létrehozott fdisk partíciókon kell néhány BSD partíciót létrehozni. Alapbeállításként a rendszer két régióra osztja a lemezt, ami szerintem minden esetben megfelelő,

hacsak nem te magad szeretnél még régiót hozzáadni vagy eltávolítani. Ismét elmondom, hogy jobb egy virtuális gépen próbálkozni, mint egy éles rendszert tönkretenni.

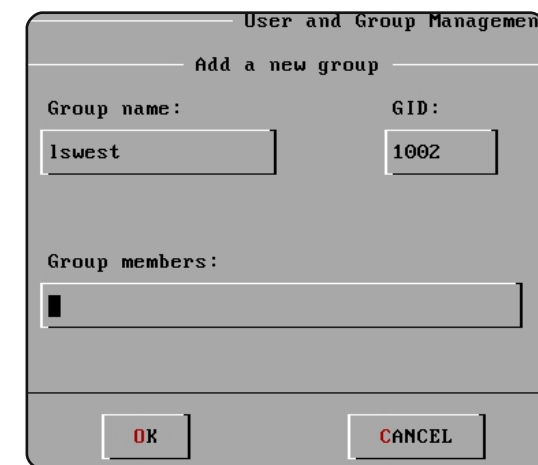
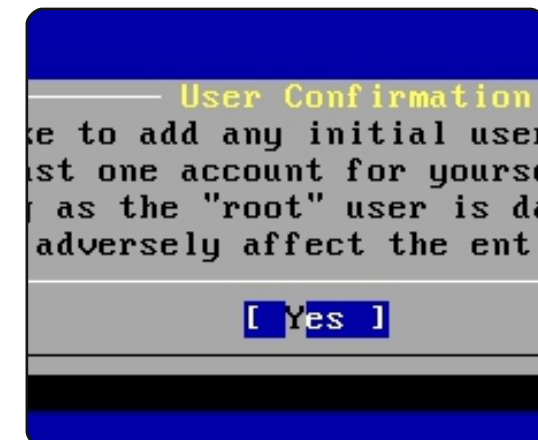
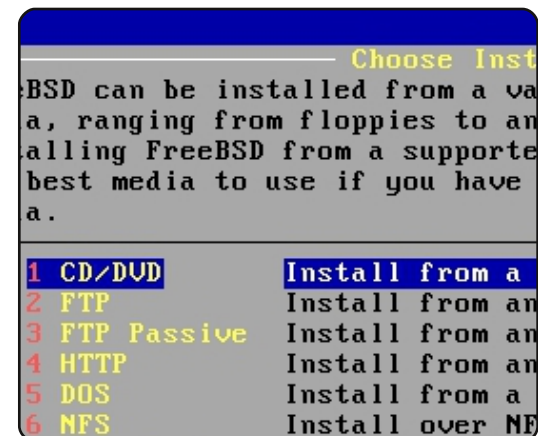
5. lépés:



Itt ki lehet választani, hogy melyik csomagokat szeretnéd telepíteni (7. ábra). Én általában a "Custom" opciót szoktam választani, ahol a Base, kernels, dict, doc, docuser, games, man, catman, és ports csomagokat jelölöm ki (8. ábra).

A csomagok kiválasztása után meg kell adni, hogy honnan kerüljenek telepítésre (9. ábra). A disk1 és dvd1 ISO képek esetén a CD opció megfelelő, a bootonly kép használatakor azonban az FTP-t kell választani. Emellett, ha a legfrissebb csomagokat szeretnéd telepíteni, akkor is használható az FTP beállítás. Ebben az esetben be kell állítani a hálózatot és ki kell választani egy FTP szervert (a pontos beállítások elérhetőek a cikk végén található linken). A következő néhány kérdésre nyugodtan nyomhatsz No-t, kivéve, ha szervernek szeretnéd használni a virtuális gépet és szükséged van az adott szolgáltatásra. Ahol a felhasználókat lehet hozzáadni, válaszd a "yes" lehetőséget (10. ábra). Először egy csoportot kell felvenni a felhasználónak (aminek szintén lehet "user" a neve), de én jobban kedvelem, ha a csoportot is úgy hívják, ahogy a felhasználót.

Ha kész vagy, nagyjából olyasmit



User and Group Manager
Add a new user

Login ID: lswest UID: 1001 Group: lswest

Password: ***** Confirm Password: *****

Full name: Lucas Westermann

Home directory: /home/lswest Login shell: /bin/sh

OK CANCEL

kell látnod, mint ami a 11. ábrán van. Amint a csoport hozzá van adva, adj hozzá egy felhasználót (12. ábra). Adj meg egy felhasználónevet, egy jelszót, és válaszd ki a frissen létrehozott csoportot hozzá, valamint add meg a teljes nevedet. Ha feltelepítetd a sudo csomagot, akkor a felhasználódat add hozzá a "wheel" nevű csoporthoz is.

Amint ezzel a résszel is készen vagy, ki tudsz választani kiegészítő csomagokat, majd pedig meg kell adnod a root felhasználó jelszavát is.

6. lépés:

Olvasd el a kézikönyvet a csomagok telepítéséhez és élvezd

a velük való munkát.

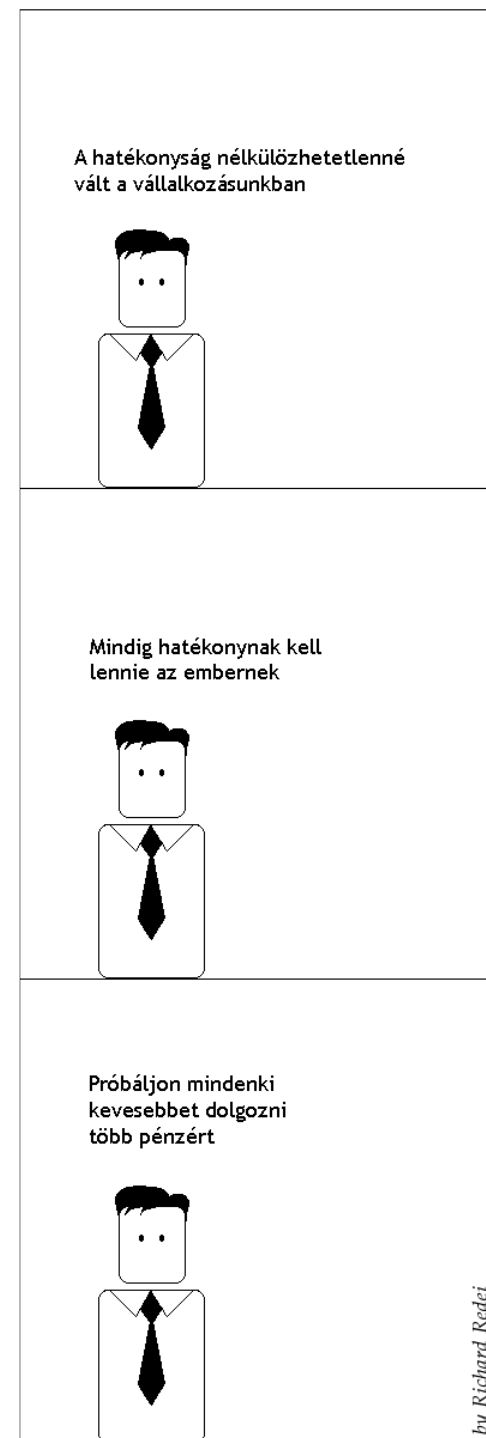
Remélem hasznosnak találtad ezt a cikket és sikerült felkeltenem az érdeklődésed a FreeBSD iránt. Ha hasonlítasz hozzám, akkor téged is kíváncsvá tesz, mit is lehet megvalósítani. Ha bármilyen kérdésed, problémád, vagy tanácsod van, írd az lswest34@gmail.com címre, a tárgyba pedig írd be a "virtualization" vagy az "FCM" szavak egyikét, hogy biztosan elolvassam a leveledet.

Extra linkek:

PC-BSD (grafikus telepítővel és előre beállított asztali környezettel rendelkező FreeBSD alapú disztribúció).
<http://www.pcbsd.org/>
FreeBSD kézikönyv:
http://www.freebsd.org/doc/en_US.ISO8859-1/books/handbook/index.html



Lucas a számítógépe folyamatos tönkretételétől a javításig mindent megtanult. Küldj neki emailt az lswest34@gmail.com címre.





Az otthoni irodámban 2001-ben, ahogy emlékszem, egy kis üzlet számára összeállított kezdetleges hardver-konfiguráció volt: egy (már valóban öreg) Dell Inspiron 2600 Windows XP Home-mal és egy még öregebb, fájdalmasan problémás Windows ME-t futtató Dell Latitude, amelyet magammal vittem a rögzös útra - a mentésekre szolgáló 32 MB-os memóriakulcs-készlettel és CD-R lemezekkel együtt.

Microsoft Office-t használtam mindenre (Office 2000-et használtam a ME-vel és Office XP-t az XP-s géppel) - Excelt használtam a könyvelésemhez, a Word-öt és Jegyzettömböt pedig a feljegyzéseimhez és dokumentumaimhoz. A fotókhoz egy régi Adobe Photoshop

Elements verziót használtam, már amikor sikerült a fotókat a fényképezőgépemről a Dell Inspiron 2600-ra juttatni. Az általam használt antivírus termékek olcsó kereskedelmi programokból álltak, amíg meg nem untam őket és az ingyenesekre nem váltottam.

A számítógép-javítási üzletben működő egyszemélyes vállalkozásként főleg Windowsos számítógépeket és hálózataikat büttyöltem, így bizonyos dolgokat olcsón kellett csinálnom és utáltam a frissítéseket. A mentés és a számítógépek Windows-frissítésekkel és antivírus definíciókkal való karbantartása sok időbe telt, ez számottevő részét tette ki az irodában töltött óráknak. Nem volt hatékony és gyakran vesztettem el olyan fájlokat, amelyeket mentenem kellett volna. Nem segítettek szkriptek vagy figyelmeztetők, csak

papírgjegyzetek emlékeztettek a szükséges feladatokra. Nem volt türelmem DOS-os .bat szkripteket írni.

2006 ősze után kísérletezni kezdtem az Ubuntu Edgy Eft (6.10) kiadásával, majd a Feisty Fawn és Gutsy Gibbon kiadásokon keresztül áttértem a Hardy Heronra (8.04). Teljesen átálltam Windows XP-ről Hardy Heronra vállalkozásom

főbázisaként - akkor noteszgépet és szerveret használtam. Egy Dell Mini-9 váltotta fel a már kidobott Windows ME számítógépet. A Dell Mini-9-en egy ideig próbálkoztam az Intrepid Ibex-szel és a Karmic Koala-val.

Ma az Ubuntu 10.04 (Lucid Lynx) Desktop verziójával működő Dell Inspiron E1505-öt használok üzleti noteszgépként, egy Ubuntu



“Mindennek Microsoft Office-t használtam...”

```
madmod@madmod-laptop: ~  
File Edit View Terminal Help  
madmod@madmod-laptop:~$ ./dir  
  
MADMOD COMPUTING - Directory of Scripts  
  
Activity  
-----  
1 Backup Utility.....13  
2 Update MadMod10.ods.....14  
3 Update MadModPages.ods.....15  
4 Customer Folder Config File.....16  
5 Customer Configuration File.....17  
6 Customer Contact & Route.....18  
7 Existing Customer Files & Folders...19  
8 New Customer Folder.....20  
9 New Customer Configuration Notes....21  
10 Update MadMod Calendar.....22  
11 Update MadMod Invoice #.....23  
12 Update First Church 'wkglance'.....24  
  
0 Exit  
  
Enter your number choice (1 - 24 or 0):
```

10.04 Servert futtató gépet hálózati fájlserverként és egy Ubuntu 10.04 Netbook Remixet futtató Dell Mini-9 netbookot az ügyfeleknél tett látogatásokra. Magammal viszek Ubuntu Live Cd-ket és memóriakulcsokat is a Windowsos gépek diagnosztizálásához és javításához, főleg a vírusfertőzések kezeléséhez. A Dell Mini-9 különösen jó mások nyomtatóinak eléréséhez és hálózatainak nyomkövetéséhez.

Már számos szkriptet írtam gedittel. Az egyik fontos szkript egy feleletválasztós könyvtári Bash szkript, amely elindítja a napi munkameneteket OpenOffice.orggal vagy GIMP-pel. Arra használok őket, hogy elkészítsem az ügyfelek számláit és konfigurációit, ellenőrizsem a hálózatot, mentést készítek, frissítsem a webnaptárakat, képeket szerkesztek és FTP-átvitteleket kezdeményezzek a weboldalaik felé. A legtöbb

Windows-számítógépekkel végzendő időpazarló munkának vége. Az Ubuntu használó számítógépek frissítései valóban háttérben futó feladattá váltak.

Egy számos füllel ellátott, nagy Calc táblázatot használok a könyvelésemhez. Mivel mindhárom Ubuntu gépem hálózaton van, egy mentési szkript rsync-et használ a munkanap végén a fájljaim gépek közötti szinkronizálására. A Dell Mini-9 a szükséges fájlokkal készen áll, amikor elhagyom a házat.

Cron feladatok küldenek emlékeztetőt az asztalomon lévő szöveges oldalra, hogy tudjak a sok tevékenységről, amelyeket a vállalkozásomnak nyomon kell követnie, mint pl. adók, hitelkártyás fizetések, számlák, leltár, vagy frissítendő weboldalak. Egy tipikus crontab lista a hónap 26. napjáról:

```
30 8 26 * * /bin/date >>
Asztal/emlékeztetők ; /bin/echo
"Hitelkártyás fizetések
határideje" >>
Asztal/emlékeztetők
```

A 15 naponta cserélődő három 2 GB-os memóriakulcsot a kritikus, kapcsolat nélküli weboldal-

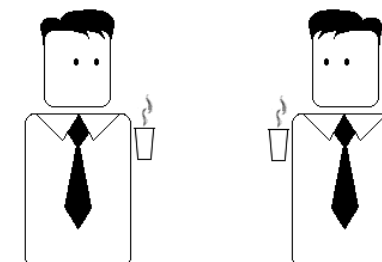
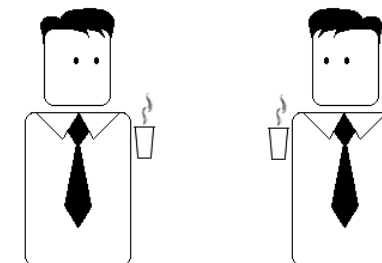
mentésekre használok, és egyikük mindig a biztonságos széfemben van. Egy ügyes, noteszgépbe való 60 GB-os USB-s külső merevlemez is használok az üzleti noteszgépről való azonnali mentésekre - duplán biztosítva, hogy ne vesszenek el fájlok.

A jelenlegi fényképezőgépem egy Nikon Coolpix 4 GB-os SD kártyával, amely mindkét Dell-gépem tárolóhelyére beillik, így útközben bármelyik géppel tudok dolgozni a fényképezőgéppel készített képeken.

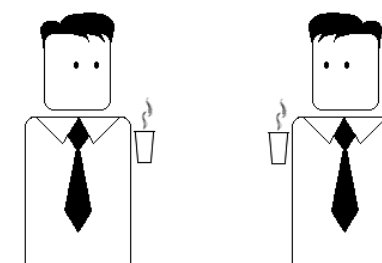
Az irodai költségeim most főleg a nyomtatópapírok, tinta-kazetták, a ritka akkumulátorcseréket, az ügyfél-mentésre és az Ubuntu Live CD-k futtatására használt CD-R-ek vagy memóriakulcsok alkalmi vásárlását foglalják magukban. A szoftervásárlások a múlt emlékei, amelyeket felváltottak a nyílt forrású projekteknek adott adományok.

Ahogy valószínűleg már kitaláltátok, egy valóban boldog 71 éves vállalkozó vagyok a jelenleg Ubuntu-alapú munkakörnyezetemben!

A legtöbb cég maximalista.



Maximális erőfeszítést várnak minimális fizetésért.



by Richard Redei



“Cron feladatok küldenek emlékeztetőt az asztalomon lévő szöveges oldalra...”



Irányelvek

Egy cikk megírásának egyetlen szabálya az, hogy valahogyan kapcsolódjon az Ubuntuhoz vagy a sok származék egyikéhez (Kubuntu, Xubuntu, Lubuntu, stb).

Bármelyik szoftverben megírható a cikk, amit kiválasztotok. Az OpenOffice-t javasolnám, de KÉRLEK, ELLENŐRIZZÉTEK A CIKK HELYESÍRÁSÁT és NYELVHELYESSÉGÉT!

Írás

A cikkeketben jelezzétek, hogy egy adott képet hol szeretnétek elhelyezni. Kérlek, ne ágyazzatok be képeket az OpenOffice dokumentumotokba.

Képek

A képeket JPG formátumban mentsetek el, alacsony tömörítési aránnyal.

Ami a képek méretét illeti: kéty esetén küldjétek teljes méretű képernyőképet és mi kivágjuk a képet.

Ha ismertetőt írtok, kérlek kövessétek az itt bemutatott irányelveket.

A stílusbeli szabályok és gyakori hibák részletesebb listájáért forduljatok a <https://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine/Style> honlaphoz - röviden: használjátok az US (amerikai) helyesírás-ellenőrzőt, de ne használjatok hackernyelvet és hangulatjeleket.

Amikor készen álltok a cikkeket elküldésére, küldjétek el emailben a következő címre: articles@fullcirclemagazine.org

Ha nem tudtok cikkeket írni, de az Ubuntu Fórumokon lógtok, küldjétek nekünk érdekes fórumszálat, amelyeket ki tudunk nyomtatni.

Nem angol nyelvű írók

Ha nem az angol az anyanyelvetek, ne aggódjatok. Írjátok meg a cikkeketek és az egyik korrektor elolvassa és kijavítja nektek a nyelvtani és helyesírási hibákat. Nemcsak ti segíthettek a magazinnak és a közösségnek, hanem mi is segítünk nektek angoltól.

ISMERTETŐK

Játékok/Alkalmazások

Amikor játékokat/alkalmazásokat ismertettek, érthetően közöljétek a következőket:

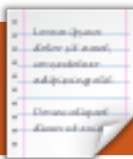
- a játék címét
- ki készíti a játékot
- a letöltés ingyenes, vagy fizetni kell érte?
- honnan lehet megszerezni (letöltési hely/honlap URL címe)
- Linux-ra készült, vagy Wine-t használtatok?
- értékelés 1-5-ig
- összefoglalás pozitív és negatív jellemzőkkel

Hardver

Amikor hardvert ismertettek, érthetően közöljétek a következőket:

- a hardver gyártmánya és modellje
- melyik kategóriába sorolnátok a hardvert?
- a hardver használata során felmerült hibák
- könnyű a hardvert Linux alatt üzembe helyezni?
- kellett-e használnotok Windows meghajtókat?
- értékelés 1-5-ig
- összefoglalás pozitív és negatív jellemzőkkel

Nem kell szakértőnek lennetek ahhoz, hogy cikket írjatok - írjatok azokról a játékokról, alkalmazásokról és hardverekről, amelyeket mindennap használtok.



Az én sztorim

Írta: Bernd Wetzel

Feleségem profi fotós. Munkája nagy részében iskolákban készít portréfotókat a diákokról. Mivel utálja a számítógépeket, a munkáját teljes mértékben enélkül végezte.

Ahogy telt-múlt az idő, egyre nehezebb volt profi analóg képeket készíteni, így idén áprilisban digitális gépre váltott. Ha erre azt mondd, hogy ezt viszont már lehetetlen lesz számítógép nélkül végigcsinálni, igazad van.

De nézzük csak: hogyan tudná egy számítógéphez nem értő valaki az alábbi feladatokat gyorsan megtanulni?

- Több száz kép kezelése naponta
- Képek importálása a kameráról a gépre (a CF kártyák általában már a reggeli fotózás során megtelnek)
- Képek kiválogatása az előállításához
- Egy osztályhoz tartozó képek csoportosítása
- Digitális retusálás szükség esetén

- A kép adatainak átmentése (speciális formátum, melyet egy fotólaboratórium Windows-os szoftvere készít) hordozható adathordozóra (általában USB, mivel gyorsabb, és egyszerűbb, mint CD/DVD-t írni), melyet a fotólaboratóriumnak elküld
- A megrendelések elkészítése és nyomtatása a laboratórium számára
- CF kártyák előkészítése, törlése a következő fotózás számára
- Fotóarchívum folyamatos karbantartása, frissítése (főleg a jövőbeni megrendelések miatt)
- Biztonsági másolat készítése a fotókról és megrendelésekről
- E-mail kapcsolattartás az ügyfelekkel, iskolákkal és fotólaboratóriumokkal

A válasz: Ubuntu.

Hogy még pontosabb legyek: Ubuntu, GIMP, Evolution, néhány saját készítésű alkalmazás/varázsló és egy VirtualBox.

Tudom, hogy a legtöbb fotós Mac-et vagy Windows PC-t használ Adobe Photoshoppal, de már évek

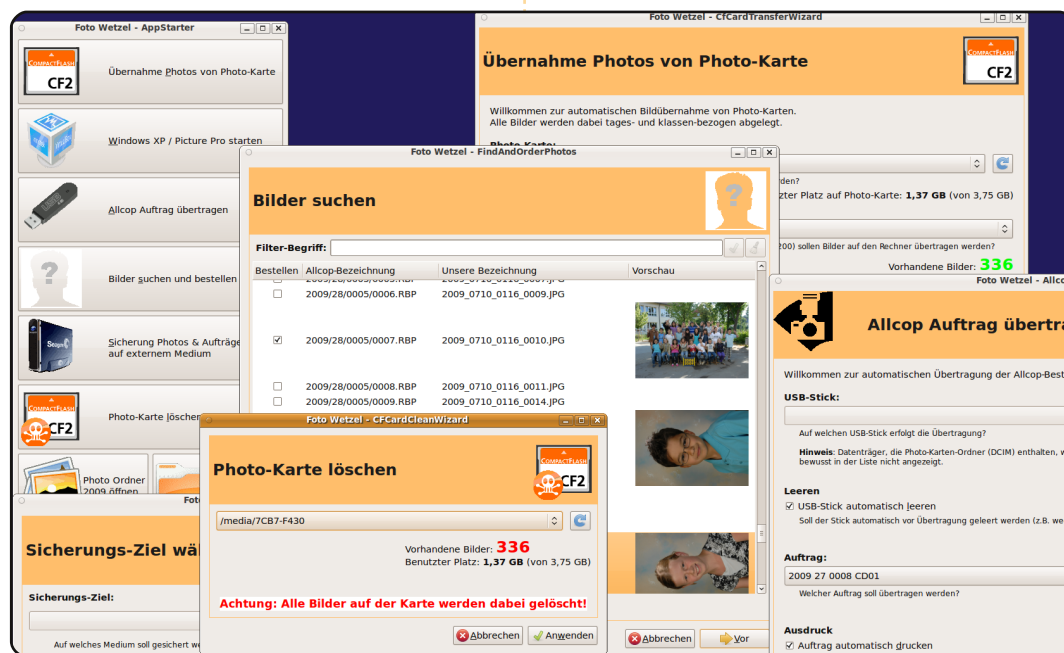
óta foglalkozom az Ubuntuval szabadidőmben, így hát kíváncsi voltam, hogy az Ubuntu és az arra elérhető alkalmazások meg tudnak-e felelni a feleségem fotózási elvárásainak.

Miután megtaláltuk a megfelelő hardvert, feltelepítettem az Ubuntu 8.10-et (mindenféle fennakadás nélkül), és elkezdtem néhány GTK2 alkalmazást fejleszteni a feleségem szükségeinek megfelelően.

A lenti képen látható egy kollázs a nemrég készített varázslóról, amit a feleségem a mindennapi munkája során használ.

Fél évvel az átállás után a feleségem még mindig örül annak, hogy digitális életét az Ubuntuval kezdhette...

...én pedig szeretem, ha a feleségem örül. ;-)





Az én sztorim

Írta: Jesse Avilés

Két és fél éve álltam át teljesen az Ubuntu-ra. Ubuntu volt a 8 éves régi gépemen (ami két héttel ezelőtt adta meg magát), és előretelepített Ubuntu van a lányom Dell gépén is. Azóta már feltettem édesanyám és anyósom gépére, valamint három másik gépre, melyet gyülekezeti használatra odaadtam három illetőnek. Most már mind a hárman Ubuntut használnak, és a kollégák hamarosan frissítenek a 10.04-re. Legtöbbjük azért váltott, mert a vírusok használhatatlanná tették a gépüket, holott fizetős védelmi megoldásokat használtak. Nem igazán békéltek meg a "fizetős védelmi szoftver ellenére megfertőződött gép" gondolatával. Van, amelyiküknek a hardver vagy az operációs rendszer frissítését javasolták (újabb Windowsra), de a frissítés költsége sem volt túl meggyőző.

Látva azt, hogy ki tudtam menteni adataikat egy Ubuntu Live CD segítségével, hogy az Ubuntu hasonlít a Windowsra és még az MS Office dokumentumokat is megnyitja, úgy döntöttek (némi "támogatással" részemről), hogy kipróbálják. Így hazavitték "új" gé-

peiket, és tovább használták őket arra, amire eddig is. Javasoltam nekik, ha hosszabb távon is az Ubuntut választják, érdemes megvásárolniuk a Fluendo kodekeket (ahogy én is tettem). Egyikük visszaváltott Windowsra, mivel nem tudta a Scribus megnyitni a Publisher fájlt (pedig tartottam egy gyorstalpalót a Scribus használatáról - persze nem emiatt nem nyitotta meg). Ennek ellenére most ismét nálam van a gépe, mivel a Vista egyszer csak úgy döntött, hogy nem tölt be, így szeretné, ha visszatenném az Ubuntut. Mindig előre felteszem nekik a korlátozott tárolókat, hogy tudjanak ismerkedni a rendszerrel. A gyülekezeti célra használt gépekre megvettük a Fluendo kodekeket, mivel szükséges volt az üzleti feladataikhoz. Ezzel meg is érkezünk a mostani kihívomhoz.

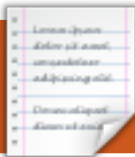
A gyülekezet szeretne egy számítógép-termet az utcán élő gyerekek számára, amely ezen kívül a rendtagoknak is számítógép- és internet-hozzáférést biztosítana. Kérték, hogy segítsék nekik ebben, de nem értek hozzá, hisz én csak hobbi szinten foglalkozom a számítástech-

nikával (amúgy pedig mikrobiológusként próbálom a környezetünket védeni). Minden Linux-ról és Ubuntu-ról szerzett ismereteimet a fórumokról és olyan helyekről szereztem, mint ez a magazin. Nem igazán értek ahhoz, hogyan kell egy céges környezetet kialakítani. Mit értek céges környezet alatt? Íme:

- egy szerver, mely fájl-szerverként, internet-csatlakozópontként, nyomtató-szerverként, adatbázis-szerverként és mail-szerverként funkcionál
- Hálózati nyomtatók és lapolvasók (szkennerek). A hálózati nyomtató Xerox Documents Centers-hez hasonló dolog lesz (valószínű HP lesz, mivel azokkal eddig szinte mindig sikerélményem volt, bár nekem csak kis nyomtatóim voltak. Jelenleg egy HP Photosmart Premium van).
- Fax
- Asztali környezet, melyeken a szerverhez való hozzáférés csak jelző ismeretében lehetséges
- Távoli hozzáférés e-mailekhez (webes e-mail)
- Automatikus biztonsági mentés (ha lehetséges)

A LAMP szerver felállításáról már olvastam cikkeket, és számos Ubuntu-ról szóló könyvem van, amelyik foglalkozik a témával, de még nem igazán értem, hogyan áll össze ez az egész. Szerintem az Ubuntu jó megoldás kis cégek számára: van irodai szoftvercsomagja (Open Office), egy jó e-mail kliense (Evolution), megbízható böngészője (Firefox), egy összetett képszerkesztője (GIMP), PDF olvasója, 2D CAD szoftvere (QGIS), rengeteg ingyenes alkalmazással rendelkező rendszere (csomagkezelő), gyengébb gépeken is jól teljesít és bármilyen alkalmazásból nyomtathatók PDF-be. Bár megfelelő könyvelőprogramot még nem találtam, de biztos vagyok benne, hogy létezik ilyen, csak még nem találtam meg a hozzám illőt. Használtam már a GnuCash-t, és személyes pénzügyi feladataim vezetésére megfelelő volt.

[Szerkesztői megjegyzés: Ha bárki bármi infóval tud segíteni Jesse-nek az ideális céges környezet kialakításával kapcsolatban, küldjétek róla egy cikket az alábbi címre: articles@fullcirclemagazine.org]



A Nero AG trösztellenes pert indított az MPEG-LA ellen. A német cég állítása szerint a licenc visszaél a monopolhelyzettel, ami nem áll összhangban az Amerikai Igazságügyi Minisztériummal kötött egyezséggel.

Ez vajon csak egy újabb licenc fizetési vita, vagy bátor helytállás a monopolhelyzetek felszámolására a Sherman Törvényre hivatkozva?

A Nero trösztellenes érvelése tartalmaz egy megállapodást az Amerikai Igazságügyi Minisztériummal, ami szabályozza az audio-vizuális kodekek licencelését, így az kikerülhet a trösztellenes nyomozások látóköréből:

1) Az MPEG-LA igyekszik

független szakértőkkel dolgozni annak érdekében, hogy az MPEG-2-be csak az 53 legszükségesebb szabadalom kerüljön. A szakértő azonban:

- segített megalapítani az MPEG-LA-t
- közreműködött az első MPEG-LA licenc vázlatának megalkotásában
- kérdéseket tisztázott az MPEG-LA megbízásából és szintén az MPEG-LA megbízásából üzleti tárgyú találkozókra vett részt
- tanúskodott az Egyesült Államok kongresszusa előtt az MPEG-LA megbízásából
- az MPEG-LA honlapján mint az "MPEG-LA Államokbeli szabadalmi konzultánsa" szerepel

2) A független szakértők "kigyomlázták a nem szükséges

szabadalmakat":

- A Nero azt is kijelenti, hogy az MPEG-LA törvényellenesen adott hozzá szükségtelen szabadalmakat az MPEG-2 szabadalmi köréhez.
- a nem is olyan független szakértő hozzáadott további 800 szabadalmat, amikor az eredeti 53 éppen lejárt
- az MPEG-4 Vizuális és AVC szabadalmi köréhez jelenleg több, mint 1000 és 1300 szabadalom tartozik.

3) A Licenc elvei szerint az "igazságos, racionális és nem diszkriminatív". A Nero véleménye szerint az MPEG-LA:

- igazságtalan, értelmetlen és diszkriminatív licenc szabályokat vezetett be, oly módon, hogy különböző licencdíjakat vetettek ki

ugyanarra az MPEG-2 licencre, továbbá nem csökkentették a licencdíjakat, jóllehet az MPEG-2 implementációs költségei időközben drasztikusan zuhantak.

- egy eszközre többször is vetnek ki jogdíjat (belső alkatrészekre, alkalmazásokra, monitorra, stb.) és egyáltalán nem közli ezt egyetlen licencével kapcsolatban sem. Például a Trial Software (amit a Nero is erőteljesen támogat) nem esett licenc szabályozás alá, amíg az MPEG-LA a hatályos szabályozással ellentétben el nem kezdte követelni a jogdíjakat 2004-ben.

Mindezek fényében a Nero szerint az MPEG-LA 100% piaci részesedéssel rendelkezik, hiszen minden média eszköz



VS



licencköteles. Az MPEG-2-höz köthető termékek értéke 2006-ban (az MPEG-LA szerint is) meghaladta az 500 milliárd dollárt.

"Összességében az MPEG-LA gyalázatos és visszaélő viselkedése komoly problémákat okozott a fejlesztésben és a piaci versenyben egyaránt, továbbá hátrányosan befolyásolta a vásárlókat az érintett technológiát felhasználó piaci szegmensekben."

Az MPEG-LA jogtanácsosa visszautasította ezt, és egyetlen licenc egyszerű licencfizetési vitájává degradálta.

Lényegében

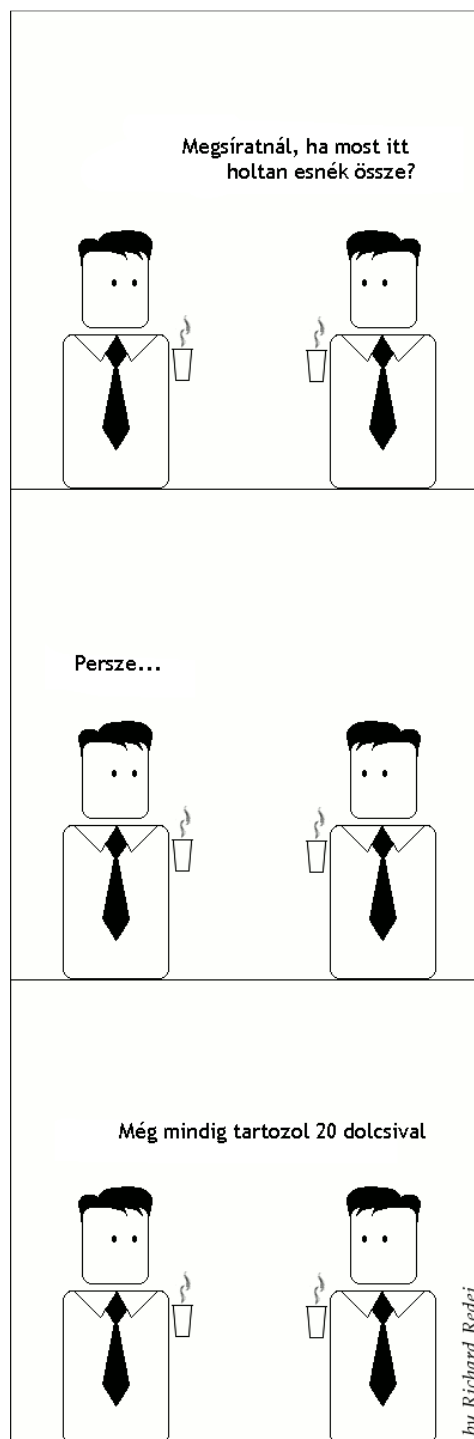
Az ügy mögött valójában a webes videók feletti kontroll kérdése húzódik meg. Az MPEG-LA-t a Nero a pro-Apple/H.264 lobbi érdekérvényesítő eszközként mutatja be, ami állításuk szerint elnyomja az innovációt és aránytalan jövedelmet erőszakol ki monopolhelyzetén keresztül.

A Sherman Trösztellenes Törvény a 19. századból származik, de sohasem bizonyult igazán

hatékonyak, ami jórészt annak köszönhető, hogy a feltételezett monopolisták általában nagyvállalatok, hatalmas jogi részlegekkel és vastag pénztárcákkal. A bizonyítási eljárás számos esetben jogi formásgokon bukott és bukik el. Ráadásul az amerikaiak lelkesedése a szabad piac és a kapitalizmus iránt olyan mértékű, hogy az igazságszolgáltatás igyekszik elkerülni az üzleti siker eltiprásának látszatát, még a Legfelsőbb Bíróságon is.

Szép próbálkozás Nero, de nem jósok könnyű, vagy egyáltalán sikeres végkimenelt.

Hírforrás: OSNews.com
http://www.osnews.com/story/23346/Nero_Files_Antitrust_Case_Against_MPEG-LA



Full Circle Felmérés 2010

MÁR CSAK NÉHÁNY NAP!

Itt, a Full Circle szerkesztőségében folyamatosan igyekszünk javítani a dolgokon és örülünk minden visszajelzésnek a magazinnal kapcsolatban. A tavalyi nagyon népszerű (és hasznos) felmérést szeretnénk idén megismételni, hogy mit és hogyan javítsunk a magazinon.

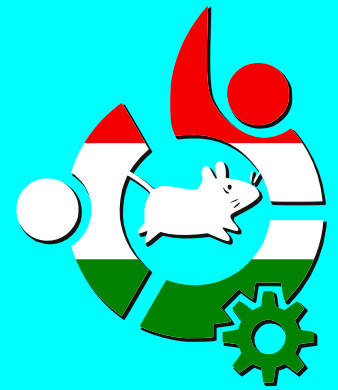
Kérlek, szánj pár percet a felmérés kitöltésére:

<http://goo.gl/xMP0>

A Full Circle jövője a te kezében van!

Az eredmények egy későbbi FCM kiadásban kerülnek közlésre. A felmérés 2010 szeptember 30-án lezárul.

Ismered a Full Circle Magazint?
Jól ismered az angol és a magyar nyelvet?
Szeretnéd, hogy munkád sokan lássák?



Ha válaszod IGEN,
akkor csatlakozz a
Full Circle Magazin
magyar
fordítócsapathoz.

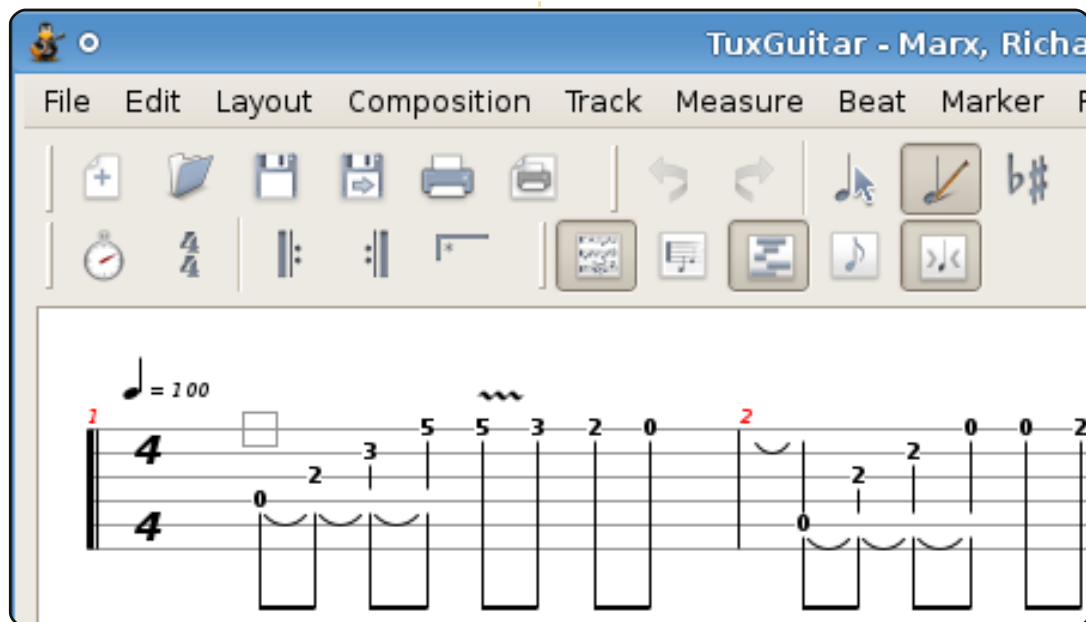
A Full Circle Magazin magyar fordítócsapata
magyar nyelvi lektort keres.
Érdeklődni a fullcirclehu@gmail.com címen lehet.



Mióta megkezdtem a pihenőéveimet, egyre többet gitározom és elértem azt a pontot, ahol átlagosan 2 órát játszom naponta. Gyakran zenélek tabokról, saját dalszöveggyűjteményekből, vagy YouTube videókból, de amint többet kezdtem játszani és elkezdtem a tabokat geditben, vimmel, papíron, stb. leírni, az lassú és unalmas folyamat volt. Ekkor döntöttem úgy, hogy kipróbálom a TuxGuitart, hogy igazi kottát írjak, amelyben vannak tabok, hangjegyek, percenkénti leütésszámok, dalszövegek, stb. Ez egy rendkívül hatékony program (hasonlóan a Guitar Tab Pro 5-höz vagy a Powertab Editorhoz, ha esetleg valaki ismeri őket). A Guitar Tab Pro fájlokkal is kompatibilis (talán a Powertab Editor fájlokkal is, de nem ellenőriztem).

Azt szeretem a programban, hogy a felület egész lényegre törő (feltéve, hogy jártasak vagyunk a zenei jelölésben), és a súgóbuborékok jól megmagyarázzák, hogy néhány

ismeretlenebb beállítás mit jelent. A dalok szerkesztését, hangolását, átírását és transzponálását is rendkívül megkönnyíti néhány egérgattintással. Támogatja a több szólamot is (azaz elektromos gitárszólamot, dobzószólamot, stb), amelyek között kapcsolgathatunk a képernyő tetején lévő hangszerek/szólamok listájának használatával. Az akkordok bevitele különösen szép, mivel a tabokat név vagy ujj-pozíció szerint adhatjuk hozzá, és így az ütem fölött jelenik meg (szabványosan), de az akkordok alakzatát is hozzáadja a tabhoz a hangjegyek alatt. Ez a szolgáltatás különösen akkor jó, ha akkordalakzatokat próbálunk használni a dallam alapjául, de kényszerítenünk kell magunkat, hogy arra gondoljunk, "ez egy Cadd9 akkord, csak ezeket a húrokat pengessük". Például, ha hozzáadjuk az akkordot az ütemhez, a "Cadd9 akkordra" gondolunk, majd töröljük az akkordalakzatot a tabok közül (vagy csak néhány húrt), és szétosztjuk őket, ahogy a dallamhoz szükséges. Ha ezt tesszük, a folyamatot ösztönössé



tesszük és ez fejleszti a játékunkat. A TuxGuitar Windows-hoz is elérhető, ami jó, ha nem-Linuxos felhasználókból álló csapatban játszunk, vagy ha kettős indítás esetén bármelyik OS-ben szerkeszteni szeretnénk a tabokat.

Persze vannak a programnak olyan aspektusai is, amelyek nem működnek túl jól, vagy több problémát okoznak, mint amennyit valójában megérnek. Az egyik ilyen probléma a hangszeres sávok hangkimenete. Nem próbáltam az Ubuntu-n működő TuxGuitart Pulseaudioval, de azt tudom, hogy

Arch-ban sem ALSA-val, sem Pulseaudioval nem játszik le hangot, ha bármely program használja a hangszórót, amikor az alkalmazást elindítjuk. Ez azt jelenti, hogy szüneteltetnünk kell/le kell állítanunk a zenénket, videónkat, vagy bármit és újra kell indítanunk az alkalmazást. Sajnos a hangszerek hangja sem igazán hasonlít az eredetire, de ez minden ismert tabprogramra igaz. A másik probléma, amit észrevettem, hogy ha kinyomtatjuk a kottát, gyakran rendkívül halvány és nehezen olvasható (akár a hangjegyek, akár

a tabok), de vannak módosítható beállítások a jobb nyomtatott példány érdekében. Különösen rossz, amikor PDF-be nyomtatunk. Valamelyest segít, ha megváltoztatjuk a default betűtípust és méretet, de ez csak addig működik, míg a tabulatúrát addig a pontig nem nyújtjuk függőlegesen, ahol átfut a következő oldalra.

Összefoglalva, a TuxGuitart kiváló programnak tartom a zenészek számára, hogy kottát készítsenek, vagy megírják saját dalaikat. Tanulásra és az általunk kedvelt dalok gyakorlására is rendkívül hasznos, vagy arra, hogy bizonyos tevékenységeket ösztönössé tegyünk. Remélem, hogy mások ugyanolyan hasznosnak találják a programot,

mint én, különösen azok a hangszert tanulók, akik szeretnék, hogy a hangjegyek működjenek a tabjaikkal, vagy azok, akik jobban meg szeretnék érteni a tabulatúrát és a zenei jelölést.

Pontszám: 4.5/5

Előnyei:

- A szabványos felhasználói felület
- Kompatibilis a Guitar Pro fájlokkal
- Több szolam
- Akkordos bevitel

Hátrányai:

- Problémás hangkimenet
- A nyomtatott példányokat nehéz olvasni az alapértelmezett beállításokkal

Right Here Waiting

(Track 1)





MOTU INTERJÚ

A behindmotu.wordpress.com-ról átvéve

Julien Lavergne

A Behind MOTU egy weboldal, ahol a "Masters of the Universe"-ként ismert emberekkel készített interjúk találhatóak. Ők a csomagkarbantartók önkéntes serege, akik a Universe és a Multiverse szoftvertárolókat gondozzák.



Életkor: 26
Lakhely:
Párizs,
Franciaország
IRC becenév:
gilir

Mióta használod Linuxot és mi volt az első disztród?

Az első disztróm Mandriva volt 2004-ben, de igazából Ubuntu 5.04-el kezdtem a Linuxozást.

Mióta használod Ubuntut?

A Hoary (5.04) óta. Ez volt az első disztróm, amit folyamatosan használtam. Azóta Ubuntu-t használok, néhány Debian Sid-es időszakkal megszakítva.

Mikor és hogyan kerültél kapcsolatba a MOTU-val?

Az Edgy alatt kezdtem néhány bugriporttal és teszteléssel, különösebb tudás és programozási

ismeretek nélkül, valamint szörnyű angolul (ami mostanra már egy kicsit jobb lett).

Mi segített a csomagkészítés elsajátításában és hogyan működnek az Ubuntu csapatok?

Leginkább a dokumentációk, a Debian referencia, a Debian policy és az összes tool Hogyanja (cdbs, quilt, dh7, python support ...). A szponzoraimtól is sokat tanultam a Debianról és az Ubunturól is.

Mi a legkedveltebb része MOTU-beli munkásságodnak?

Nincs igazán kedvenc részem. Ha túl sokat dolgozok egy témában, átváltok egy másikra, így mindig örömet lelem a munkában.

Mit tanácsolsz azoknak, akik segédkezni akarnak a MOTU-ban?

Ne új csomaggal kezdj. Gyorsabban és többet tanulsz azzal, ha meglévő csomaggal dolgozol. Elég sok dolog van a meglévő csomagokkal is. Az is járható út, ha szerzel szponzorokat az új csomagokhoz, amikkel foglalkozni szeretnél.

Tagja vagy valamelyik helyi Linux/Ubuntu csoportnak?

Egy kicsit része vagyok a francia LoCo csapatnak, Ubuntu-t installálok új felhasználóknak az Ubuntu partikon Párizsban. Jó dolog a felhasználókkal beszélgetni néha, meghallgatni a problémáikat és a kívánságaikat.

Mire fogsz összpontosítani a Karmic-ban és a Karmic+1-ben?

A Karmic-ban az általam karbantartott csomagokra

koncentrálok (awn, ogmrip, conduit ...). A Lynx-nél több időm lesz a csomagszinkronizálásra a Debiannal, új progik bemutatására és még többet dolgozni a Lubuntun, mint a Karmicon sikerült.

Mit csinálsz a szabadidődben?

Nem marad sok időm a napi munkám és az Ubuntu munkám után, de ha akad némi, akkor filmet nézek és utazok.





HONOSÍTÓ INTERJÚ

Az interjút Amber Graner készítette



Ricardo Pérez

Spanyol fordítócsapat

Az Ubuntu a felhasználók számára a saját nyelvükön egy önkéntes fordítókól álló nagy közösség teszi elérhetővé, akik fáradhatatlanul dolgoznak azon, hogy a kiadások megjelenésekor az operációs rendszer minden részét különböző nyelvekre lefordítsák. Ebben az interjúsorozatban megtudhatjuk, kik ők, milyen nyelven és hogyan dolgoznak.



Beszélnél nekünk egy kicsit magadról és arról a nyelvről, amelyre az Ubuntut segítesz lefordítani?

Üdv! Ricardo Pérez vagyok, 35 éves középiskolai informatika tanár Dél-Spanyolországból, az andalúziai tartományból. Néhány éve én vagyok a spanyol fordítócsapat adminisztrátora és egyben egyik fordítója. A spanyol az egyik legelterjedtebb nyelv a világon és az interneten is, egyedül az angol előzi meg. Rengeteg spanyolul beszélő Ubuntu felhasználó van.

Hogyan és mikor lettél Ubuntu fordító?

Az Ubuntu spanyolra fordítását a Rosetta születésével egy időben kezdtem. Ez 2005 vége felé volt. Mindig is szerettem a technikai szövegeket spanyolra fordítani és a tanári állásom is rákényszerített erre. Például, néhány évvel ezelőtt spanyolra fordítottam a "Hogyan gondolkodjunk informatikusként" című, egy a számítógép-programozás alapjaival foglalkozó könyvet, és ugyanakkor átírtam

Pythonról Eiffel nyelvre (ha érdekel, itt egy link: <http://sourceforge.net/projects/htlcseifspa/>).

Mindig is szerettem a Rosetta könnyű használhatóságát, ezért az Ubuntu fordítása a Launchpad segítségével számomra olyan, mint egy játék.

Milyen más projektekben segítesz a közösségen belül?

Gyakorlatilag az időm 99%-át az Ubuntu fordításával és hibák jelentésével töltöm.

Tagja vagy valamelyik helyi Ubuntu közösségi csapatnak? Melyiknek?

Nos, tagja vagyok az Ubuntu Spain csapatnak, de nem veszek részt egyetlen munkájukban sem.

Hogyan tudnak elindulni azok az emberek, akik segíteni akarnak az Ubuntu-nak, valamint annak különböző részeinek nyelvedre történő fordításában?

A legjobb amit tehetnek, hogy

belenéznek a rengeteg, már lefordított alkalmazásba, majd elmennek az Ubuntu spanyol fordítóinak wiki oldalára (<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuSpanishTranslators>), elolvassák az útmutatókat és tanácsokat. Van pár olyan dolog a spanyol nyelvre fordítással kapcsolatban, ami elsőre talán kicsit furcsán hangzik.

Milyen az asztali környezettel kapcsolatos élménye a nyelveden értő Ubuntu felhasználóknak? A nyelveden megjelenő Ubuntu népszerű az anyanyelven beszélők között?

Ha nem tévedek (márpedig nem hiszem), akkor az Ubuntu a legnépszerűbb Linux disztribúció a spanyol nyelvűek között. Továbbá az Ubuntu az alapja a Guadalinux disztribúciónak, egy andalúziai disztrónak.

Hol van szüksége a csapatodnak segítségre?

Fordítás, Fordítás és Fordítás. Több közreműködőre és jobb minőségre van szükségünk.

Honosító interjú

Ismersz olyan projektet vagy szervezetet, ahol az Ubuntut a nyelveden használják?

Eltekintve az andalúziai kormánytól (és a saját Linux disztribúciójuktól, a Guadalínex-től), az Ubuntut középiskolákban és egyetemeken használják.

Mit érzel az Ubuntu fordítás legkellemesebb részének?

Nagy örömet okoz a tudat, hogy a munkádat mennyi helyen használják világszerte. Szeretem viszontlátni az általam fordított szövegeket spanyol könyvekben és Ubuntuval kapcsolatos cikkekben.

Van olyan mondanivalód a csapatodról vagy a fordítási erőfeszítéseidről, amelyekről nem kérdeztelek, de beszélni szeretnél róla?

Nem nagyon. Nagyszerű interjú volt. Köszí szépen!



Légy Ubuntu Fordító!

Beszélsz nyelveket? Csatlakozz a fordítóközösségünkhöz és tedd az Ubuntut elérhetővé mindenki számára a saját nyelvén.

Kapcsolatba léphetsz egy fordítócsapattal:

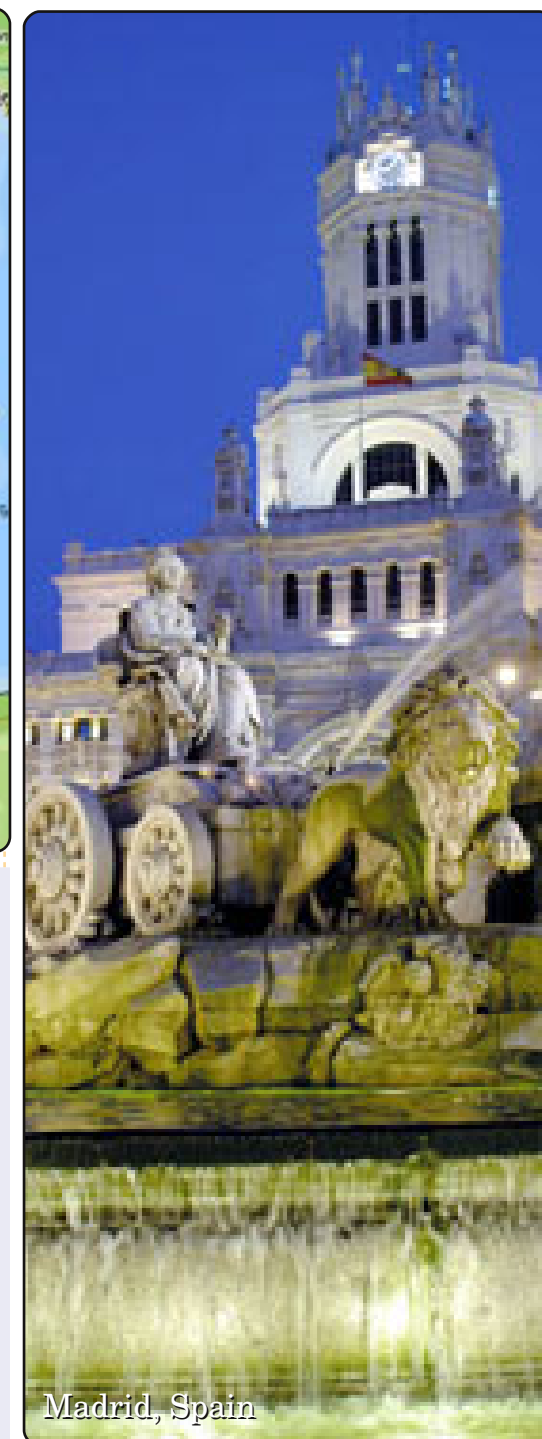
(<https://translations.launchpad.net/+groups/ubuntu-translators>)

vagy létrehozatsz saját csapatot

<https://wiki.ubuntu.com/Translations/KnowledgeBase/StartingTeam>

Segíts fordítani ezen a nyelven -

<https://translations.launchpad.net/ubuntu>



Madrid, Spain



LoCo Interjú

Riporter: Amber Graner

A LoCo csapat egy Ubuntu felhasználókból álló helyi közösség. Többek között olyan feladatokat lát el, mint a helyi promóció, a nyelvi támogatás és az általános felhasználói támogatás. A legfontosabb funkciója azonban, hogy segítségével az emberek elérhetik a környezetükben élő Ubuntu felhasználókat és közvetlen közelből ismerhetik meg az Ubuntu közösséget.



A US-Teams "LoCo-k, vezetőik és tanulságaik" interjúsorozatának legújabb részében Amber Graner Greg Grossmeierrel, a Michigan Ubuntu LoCo csapat tagjával beszélget. Greg beszél többek között a csapat történetéről, forrásairól, eseményeiről és egy új podcastról is, amit a michigani Ubuntu csapat tagjai állítottak össze!

US-Teams: Mondanál pár szót magadról és a csapatban betöltött szerepedről?

Greg Grossmeier: Nos, igen. A nevem Greg Grossmeier és napközben szerzői jogi szakértőként dolgozom a Michigani Egyetemi Könyvtárban, ahol olyan nagyszerű projekteken veszek részt, mint az Open.Michigan és a Tudományos Kiadói Hivatal (SPO). A Creative Commons-nak is tagja vagyok (ahol korábban gyakornokoskodtam is). De a legfontosabb (ebben a beszélgetésben), hogy a Michigani LoCo csapat (úgynevezett) vezetője vagyok. Nem mondhatom, hogy a csapat vezetője vagyok anélkül, hogy minősíteném, mert a rengeteg segítség nélkül, amit a LoCo sok-sok tagja nyújtott, nem is lenne mit vezetni.

US: Mikor indult a Michigani Ubuntu LoCo csapat? Az indulástól számítva mennyi idő kellett a jóváhagyáshoz?

GG: A Michigani LoCo Launchpad csapata 2007 júniusában állt össze. A egyetemi tanulmányaim megkezdése előtti nyár volt, és azt gondoltam: "Hé-kás, tudom mivel tiszteleghetnék leginkább a



Greg Grossmeier

Michigani Ubuntu LoCo csapat

diplomás képzésem megkezdése előtt: indítok egy Ubuntu LoCo csapatot!" Mindenki legnagyobb meglepetésére, remekül sikerült. Bár ez a csapat nem a semmiből alakult 2007 júniusában. Tudtomon kívül egy olyan csapatot indítottam el, ami már korábban is meg akart alakulni. Valamivel korábban (többek között) a nagyszerű Jorge Castro elindítottak egy LoCo-t a térségben, de passzív volt, amíg meg nem érkeztem. Valójában már akkor elindítottam a LoCo csapatot, amikor még Michiganben sem voltam. Még Minneapolisban elkészítettem az IRC csatornát, a Wiki oldalt, a Launchpad csapatot, vagyis távolról hoztam létre a technikai hátteret. De (többek között) Jorge segítségével egyre érdekesebbé vált a csapat, találkoztunk párszor, és a michigani LoCo életre kelt.

US: Milyen eszközöket használ a csapatban? Levelezőlista, fórum, IRC, weboldalak, mikroblogok stb.

GG: Leginkább az (#ubuntu-us-mi) IRC csatornát és az (ubuntu-us-mi@lists.ubuntu.com)

levelezőlistát használjuk. Volt kezdetben némi érdeklődés a fórum iránt, de ez lassan elhalt - kivéve azt a részt, ahol az IRC csatornáról kérdeznek. Van egy identi.ca csoportunk is, de mi, sajnos, nem sok hasznát vettük, csak a hozzá csatlakozó spammerek.

US: A LoCo jóváhagyásához vezető úton milyen kihívásokkal kellett szembenéznetek és hogyan oldottátok meg azokat?

GG: A legtöbb kihívás, amivel szembekerültünk, arra vonatkozott, hogyan fordítsuk energiáinkat olyan konkrét célok elérésére, mint a hibák / programcsomag ütközések megoldása. Egy másik komoly probléma volt, hogy Délkelet-Michiganban, ahol a legtöbb tagunk él, bőséggel akadnak tech csoportok, amelyekhez érdemes csatlakozni. Szóval az egyik első dolog, amit tennünk kellett, az volt, hogy meggyőzzük az embereket, hogy A) nem akartunk tagokat átcsábítani más csapatoktól, és B) a mi csapatunk valami újat és

különlegesen nyújt az eddigiekhez képest.

US: Jelenleg mik a legnagyobb kihívások, amivel a csapatod szembenéz és mi a stratégiátok a megoldásukra?

GG: Mostanában talán a lendület megtartása a legnagyobb kihívás. Az utóbbi időkben elég lazák voltunk eseményszervezés terén. Persze részt veszünk az olyan főbb eseményekben, mint az Ubuntu Global Jam és természetesen a release partikon, de a fő cél az, hogy minél többet együtt legyünk. Nemrég az volt a működőképes stratégia, hogy az egyik tagunk megházasodott (gratulálok, Jorge és Jill!) és ez a LoCo csapat zömét megmozgatta és jót mulattunk, (sóhaj!) táncoltunk.

US: Milyen tevékenységekben vesz részt a LoCo csapat? Van olyan esemény, amit a LoCo csapat szponzorál?

GG: A release partik és a Global Jam mellett a csapat olyan helyi eseményeken is részt vesz, mint a Penguincon, az Ohio Linux Fesztivál, vagy a PyOhio.

US: Milyen projekteken dolgozott eddig a LoCo csapatod? Milyen projektekre számíthat a LoCo

csapatától az Ubuntu közösség a következő ciklusban?

GG: Bár nevében nem szerepelnek az "Ubuntu" és a "Michigan" szavak, Rick és Craig Michigan LoCo tagok új podcast-ja, a lococast.net egy nagyszerű projektünk, ami (többek között) a Michigan LoCo IRC csatornán folytatott beszélgetésekből indult ki. Izgatottan figyeljük a fejlődését!

US: Milyen módszerekkel toboroz a LoCo új tagokat? Milyen anyagokat készítettél, vagy használtál (pl. plakátok, szórólapok, névjegykártyák, bannerek, stb.)

GG: Igazából a legtöbbet élőszóban érjük el: más helyi csoportokban is részt vállalunk (a LoCo tagjai szinte minden esetben más csoportoknak is tagjai), helyi eseményeken beszélgetünk új emberekkel és a vadonatúj lococast.net-en keresztül is támogatjuk a LoConkat.

US: Mit gondolsz, mi a legnagyobb előnye a LoCo tagságnak?

GG: Egyszerűen az, hogy nagyszerű helybeliekkel lehet találkozni és együtt lógni. Nincs ennél jobb mód ilyen jó emberekkel összejárni (a Penguincon ilyen szempontból pl.

ÓRIÁSI zsákbamacska).

US: Mi volt a LoCo csapat leghasznosabb és legizgalmasabb pillanata és miért?

GG: Nem beszélhetek az egész csapat nevében, de amikor pár ember kíséretében beadtuk a jelentkezést a Községi Bizottságnak, hogy hivatalos LoCo csapatá válhassunk, az fantasztikus eredmény volt.

US: Mit tanácsolnál az újonnan alakult, vagy a jóváhagyásért éppen dolgozó LoCo csapatoknak?

GG: Menjetek ki az utcára! Beszélgetsetek az emberekkel! Legyen aktív a levelezőlistátok és az IRC csatornátok. Senki sem szeret szótlan emberekkel lógni. A legfontosabb, hogy jól érezzétek magatokat. Mert az unalmasság talán még a szótlanságnál is rosszabb.

US: Milyen tippeket, trükköket, eszközöket, referenciákat, stb. ajánlanál egy LoCo csapat vezetőségének?

GG: Amellett, hogy kimozdultok és beszélgettek az emberekkel, mindenképpen hallgassátok meg a csapatotokat. Ne higgyétek, hogy

ti mindent jobban tudtok. Okos és elkötelezett embereket kell megnyeretek, ezért aszerint kell velük bánnotok.

US: Szerinted hogyan testesíti meg a LoCo az Ubuntu Közösséget és az Ubuntu eszmét?

GG: Mindig igyekszünk egymásnak segíteni, nem számít, hogy miben, vagy milyen eszközzel. Szerintem Jorge és Jill esküvője is sokatmondó (bár viszonylag aprócska esemény) volt az Ubuntu eszmeiség szempontjából. Felemelő élmény volt látni, hogy a LoCo csapat elment és megünnepelte ezt a csodálatos eseményt.

Ha érdekelnek a csapat vidám összejövetelei, nézd meg az elmúlt eseményeken készült fotókat:

Gutsy Release parti:

<http://www.flickr.com/photos/7508761@N03/1636244836/in/set-72157602529198873/>

Jaunty Release parti:

http://www.flickr.com/photos/grgg_rssmr/3476604620/in/set-72157617391698128/

Lucid Release parti:

<http://picasaweb.google.com/brousch/WestMIUbuntuLucidReleaseParty#5466095970570143586>



Kevesebb parancssor, több GUI

Alig több, mint egy éve vagyok Linux felhasználó. Ebben a rövid időszakban blogokat olvasva és podcastok tömkelegét hallgatva azt tanultam meg a közösségről, ami az oprendszert előreviszi: legtöbbször a Linuxsal szeretnék leváltani a Windows-t, mint fő oprendszert és legtöbbször a mindennapok részének tekinti a parancssort, amit az új felhasználóknak is meg kell tanulniuk, akár szeretnék, akár nem. Nekem ez a két hozzáállás ellentmondásosnak tűnik. Ha a saját környezetemre gondolok, apa és anyja Windows-t használnak, feleségem és a barátok OSX-et, tudom, hogy mindannyiuk azonnal elvetné az ötletet, hogy parancssort használjanak bármire is. Nem azért, mert félnének tőle, vagy nem elég hozzáértőek, szimplán csak egy nemkívánatos kellemetlenség, ha évek óta elégedett GUI felhasználó vagy. Ami a sebességet illeti, Amber mondta a legjobban. (Amber

Graner, Full Circle Podcast #10) A sebesség nézőpont kérdése; mindenkinek annyira fontos, amennyire véli.

Ettől a két versengő elvtől eltekintve tettem ki füleimet egy Linuxos podcastnek. Ma, miközben a legelső Full Circle podcastot hallgattam, azt hittem, kiesek a székéből, mikor Rob gondolatmenetét hallottam, miszerint ideális esetben egy új felhasználónak soha nem is kellene a parancssorral összefutnia. Rendkívül kellemes gondolat ez valakitől, aki ilyen rég óta az IT iparban tevékenykedik, mint ő. Bravó, uram. Lelkes Full Circle hallgatót csináltál belőlem.

James

PS3 > Ubuntu médiafolyam

Válaszolva Anthony Parr kérdésére: ha csak simán videó és audio fájlokból szeretnél médiafolyamot, használd a PS3 médiaszerveret: <http://code.google.com/p/ps3mediaerver/> Javában készült és

remekül működik. Ha igazi médiaszervert szeretnél, akkor használd a MediaTombot (<http://mediatomb.cc/>), de ehhez át kell kódolnod a videókat, hogy a MediaTomb egyszerűen létrehozassa a folyamatokat. Ehhez használd a HandBrake-et vagy egy frissebb Avidemuxot. Csinálj mp4 fájlokat "Normal Profile" vagy "High Profile" beállítások mellett a videókból. Valószínűleg meg kell változtatnod a videók képarányát, hogy az X és Y méretek oszthatóak legyenek 4-gyel, (lehetőleg 16-tal), ellenkező esetben rosszak lesznek a videók, hasonlóan, mint a régi tévék kikapcsolt vertikális szinkronnal.

Kitapasztaltam, hogy egy kis virtuális gép Ubuntuval és 256 MByte RAM-mal több, mint elegendő a médiagyűjteményemhez, három különböző tévéhez (egy PS3 és két WD TV HD Live) teljes, 1080p felbontás mellett, 40%-os CPU használat mellett. Ezek természetesen előre átkódolt videók.

Jason Froebe

Reagálva az Ubuntu/PS3 médiaszerver cikk-kérelemre, én sikeresen létrehoztam a saját PC médiaszerverem az alábbi útmutató segítségével: <https://help.ubuntu.com/community/Ps3MediaServer>. Az Ubuntu közösségi dokumentáció gazdagsága bámulatba ejtő, szeretném megköszönni mindenkinek, aki beleadott. Remélem egyszer én is beleadhatok némi fordítást Lojbanra. Ez egy mesterséges nyelv, aminek megismerésére bátorítanálak titeket.

Cameron Bullivant

Podcast #11?

Igazán várom már a kedvenc podcastemet. Egyre csak nézegetem, de nem jelenik meg. Van valami ötletek, mikor lesz elérhető?

NUboon2Age
(az Ubuntu Fórumról)

Robin válaszol: *Van egy Full Circle Side-pod gyártás alatt, ami pár napon belül szabadul a világra. Mondtuk, hogy esetleges és rendszertelen lesz.*

Ed is válaszol: *Fel fogom húzni Robint most, de mondok neked egy kiadási dátumot a 11-es epizódra. Legyen 2010. szeptember közepe.*

Az összes szám letöltése

Találkoztam egy csomó emberrel, akik letöltenék az összes számot egyszerre, hogy ne kelljen egyenként. Úgyhogy írtam egy egyszerű .sh szkriptet, hogy kisegítsem a népet.

Csinál egy könyvtárat a home könyvtáradban, FullCircleMagazin néven, és letölti bele az összes számot kezdve a 37.-kel a 0.-ig. Át is nevez pár számot, szóval szép rendezett lesz.

Nyilván hozzáírhatjátok az elkövetkező számokat, amik ezután jelennek meg.

Töltsd le a csatolt fájlt, győződj meg róla, hogy futtatható-e, majd

futtasd a terminálban. : <http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=1513621>

Jake007g
(az Ubuntu Fórumról)

Köszönöm

Csak szeretnék egy nagy köszönetet mondani nektek a kiváló munkátokért, amit csináltok. A kezdetektől fogva nagy rajongó vagyok, észre sem vettem, hogy már három éve. Pedig ez már a negyedik évem, mint GNU-Linux Ubuntu felhasználó és sokat egyengettetek az utamon.

Régebben fordítottam, hogy segítsek, és be kell valljam, beteljesítő volt és remek tanulási folyamat az Ubuntu csodálatos világában.

Remek segítség voltatok abban, hogy rátaláljak erre az útra, mint nem-programozó. Még a munkakörnyezetemben is megadatott, hogy Ubuntu gépeket lássak és ez nagy áldás.

Szóval, köszönöm újra, és csak így tovább!

David

Full Circle Side-Pod #3

Hol van a Neurotic Numbat?

Ebben a számban: *a nagy erő nagy közüzemi számlával jár.*

Jó ideje már. Talán valahol félúton vagyunk a nyáriszünetünkben a Full Circle Podcasttel, szóval ez lehet vizslát is, és üdvözet is a második évadnak.

- Hírek: bedöglő termékek, válás a Facebook miatt, újabb perek
- Interjú: Matt Grove a Miserwaretől a Granola energiatakarékossági lehetőségeiről beszél
- Szakértő: A 3. Full Circle Podcast szerkesztése: A szerkesztőkörnyezet

<http://fullcirclemagazine.org>

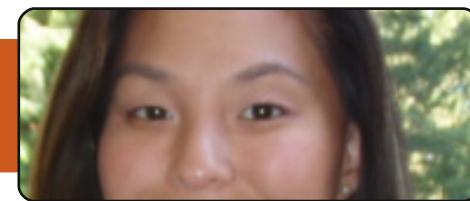


Old Shatterhand: Csak nem a közismerten féltékeny Winnetou az, aki rájött, hogy szabadidejében egy fiatal szíu-val játszik?



Hölgyek és az Ubuntu

Írta Penelope Stowe



Leann Ogasawara a nevem és három éve dolgozom a Canonical-nak. A minőségbiztosításban, a prioritási sorrend felállításában, a stabil kiadás karbantartásában, illetve ettől a kiadástól kezdve a kernel menedzselésében veszek részt.



Penelope Stowe: Hogyan kerültél a Canonicalhez és ezzel együtt az Ubuntuhoz?

LO: Már előzőleg is a Canonicalnak és az Ubuntu-nak segédkeztem, Ubuntu rajongó voltam, mint sokan mások. Később a Kernel QA and Testing csapat munkájába kapcsolódtam bele. Majd egy kollégám véletlenül említette, hogy a Canonical egy kernel minőségbiztosítási mérnököt keres. Gondoltam ez egy nagyszerű munkalehetőség, beadtam az önéletrajzomat és

reménykedve visszatértem a munkámhoz, a kernelhibákhoz. Néhány héttel később kaptam egy e-mailt, megvolt az interjú és most itt vagyok.

PS: Mennyivel más szerepkör a kernel kiadások menedzselése, mint amit eddig dolgoztál a kernel csapatban?

LO: Minden munkakör más és más, természetesen mindegyiknek fontos és felelősséggel jár. Én vagyok az, aki jóváhagyja, mi kerül bele az általunk használt kernelbe. Ezen felül a patch-eket is átnézem és tesztelem. Nem csak a saját dolgaimat kell felügyelnem, hanem figyelni kell, hogy a csapat többi tagja is megfelelően haladjon a saját feladatával. Ez minden eddig munkakörömnél több szervezést igényel.

A csapaton belüli pozíciók cserélődése véleményem szerint csak erősíti a csapatot. Van egy úgynevezett „busz elméletünk”, ha valakit ne adj isten holnap elütne egy busz és nem tudná ellátni a feladatát, kell lennie a csapatból valakinek, aki azonnal át tudja

venni a feladatkörét és szakszerűen el is tudja látni azt.

PS: A Canonicalnál/Ubuntunál folytatott változatos munkáidból mire vagy a leginkább büszke és mit élvezel a legjobban?

LO: Attól függetlenül, hogy milyen munkakörben dolgoztam éppen, mindig azt élveztem a legjobban, ha végre sikerült kijavítani egy bejelentett hibát. Legyen szó akár csak egy egyszerű upstream patch-ről vagy egy eszköz hibás viselkedésének dokumentálásáról. Minden esetben nagyon jó érzés, ha valaki köszönetet mond egy olyan probléma megoldásáért, amivel szembekerült.

PS: Melyik történés izgat most a leginkább?

LO: Természetesen most az Ubuntu 10.10 Maverick Meerkat megjelenése izgat leginkább. Bár igen elfogult vagyok a kérdésben, hiszen a Maverick kernele nagyon közel áll a szívemhez. Ez egy nagyon nagy mérföldkő volt, amit a kiadási ciklus kezdetén kitűztem magam elé és remélem, nagyon büszke lehetek rá.

PS: Milyen nyílt forrással kapcsolatos dolgaid vannak az Ubuntu/Canonicalen kívül?

LO: Hogy őszinte legyek, annyi időm megy rá a Canonical/Ubuntu körüli munkára, hogy már semmi más, nyílt forrású projektre nem marad.

PS: Mivel foglalatoskodsza szabadidődben? Van valami hobbid, amit meg is osztanál velünk?

LO: Meglehetősen aktív személyiség vagyok, imádok a szabadban lenni, ezért gyakran futok, síelek, golfozok, stb. Minden, ami tartalmaz mozgást egy kis kihívással vegyítve, az érdekel.

PS: Van valami, amit nem kérdeztem meg, mégis szívesen elmondanád?

LO: Csak meg szeretném köszönni a Full Circle magazinnak a lehetőséget, hogy interjúalany lehettem. Rendkívül hízalgő volt, amikor felkértek rá, nagyon szépen köszönöm.





Játékhírek

Az Unreal Tournament 3 nem jön Linuxra: Mark Rein, az Epic Games alelnöke megerősítette a hírt, miszerint az UT3 Linuxos fejlesztése teljesen leállt és nem is folytatódik a jövőben sem.

Ebben a hónapban folytatom a Humble Indie Bundle akció keretein belül nyílt forrásúvá vált játékok bemutatását. Következzen a **Gish**.

A Gish egy 2D-s platform játék, melyben egy kátránylabdát, Gish-t irányítunk. Gish nagyon sokoldalú, képes ragadóssá, csúszóssá vagy nehézzé válni, illetve ugrani is. Ezen képességei segítségével képes falakon mászni, szilárdan megállni, gyorsan csúszni vagy szűk helyeken átfolyni.

A játék története nagyon egyszerű. Gish barátját, Breat elrabolták és a mélybe, Dross csatornáiba hurcolták. A játéknak kettő lehetséges befejezése van.

Minden küldetés változatos, különböző helyszínekkel és rejtvényekkel, a pályák nehézsége folyamatosan nő. Lehet, hogy egy kicsit már az elején is túl nehéz. Nincs gyakorló küldetés, ahol megtanulhatnánk a különböző technikákat, így elsőre elég nehézkes lehet. Az pedig, hogy megszabott mennyiségű életünk van, még nehezebbé teszi a játékot. A történet módban például, ha elfogy az összes életünk, a játék véget ér és az elejéről kell kezdenünk az egészet. Minden újraindított pálya után, illetve kilépés után eggyel csökken az életek száma. A másik egyszemélyes játékmód sokkal szórakoztatóbb. Válogatott pályákat kell a lehető leggyorsabban teljesítenünk. Sokkal könnyebb, mint a történet végigjátszása és sokkal élvezetesebb is. Arra ösztönöz, hogy próbáljuk újra és újra, hogy minél jobb pontszámot érjünk el a ranglistán. Miután mindkét játékmódot

végigvittük, lehetőségünk van további pályák letöltésére is, ezzel kiterjesztve a játékidőt.

Az egyik legkiemelkedőbb és legmeglepőbb funkciója azonban a Gishnek az egymás elleni mód. Mielőtt kipróbáltam a játékot, azt gondoltam, hogy csak egyszemélyes játékmódot fog tartalmazni. Ehhez képest nagyon jó többjátékos módja van. Számos módban játszhatunk barátunkkal ugyanazt a számítógépet használva. Olyanokat, mint a szumó, a labdarúgás, a „kapzsiság”, a gödör harc vagy a lassúsági verseny. Mindegyik igen kellemesre sikeredett.

A Gish megjelenése kellemes, bár nem kiemelkedő. A háttérzenék szuperek, de néha ismétlődnek. Mondhatjuk, hogy a Gish látványvilága jóra sikeredett.



Összességében a Gish egy kitűnő platform játék. A történet végigjátszása nehéz és nincs túlbonyolítva. A másik egyszemélyes mód messze a legjobb a játékban szerintem. Gyors és könnyű teljesíteni, ranglista is van hozzá. Az egymás elleni módot élvezheted egy barátoddal is. Azt gondolom, érdemes megvásárolni, de ne gondoljuk, hogy sétagalopp lesz.

Pontszám: 7/10

Pozitívumok:

- Élvezetes játékmódok
- Meglepően jó többszemélyes mód

Negatívumok:

- A történet végigjátszása túl nehéz



Ed Hewitt, játékos néven chewit, egy PC-s játékos, aki rajong a konzolos játékokért is. Ezen kívül tagja a Gfire fejlesztőcsapatának is (Xfire bővítmény Pidginhez).



Kávé

Írta: Gord Campbell

Ha Ubuntuval kapcsolatos kérdéseid vannak, küldd el őket a questions@fullcirclemagazine.org címre és Gord válaszolni fog egy későbbi számban. Kérjük, annyi információt küldj a problémáddal kapcsolatban, amennyit csak tudsz!

K : Van valami lehetőség élő adás rögzítésére?

V : Számos megoldás van erre, talán a legegyszerűbb az Outrec használata. Útmutatásért a Google keresőjébe írd ezt: outrec Ubuntu és nézd meg az első találatot.

K : A vezeték nélküli eszköz nem működik a HP G62-es laptopomon.

V : Csatlakoztasd a laptopodat a routerhez ethernet kábellel, majd futtasd az Admisztráció/Hardver meghajtók menüpontot. Válaszd ki a Broadcom STA vezeték nélküli meghajtót, majd kattints az "Aktiválás" gombra.

K : Vettem egy USB-s hangkártyát. Amikor bedugom a gépbe, nem működik. Mit kell tennem?

V : Menj a Rendszer > Beállítások > Hang menüpont-ra, majd válaszd az USB eszközre való küldés lehetőségét.

K : Van egy Dell Inspiron 9400-am ATI Radeon Mobility X1400 grafikus kártyával. A külső monitort VGA kábellel csatlakoztatom. Amikor megpróbálom a külső monitort a fő képernyő kiegészítőjeként használni, a kép hullámos lesz, és össze-vissza ugrik.

V : Synaptic-kal telepítsd az xorg.driver.fglrx-t. Az ATI Catalyst Control Centre-nek működnie kell ezután.

K : Gondolod, hogy a Samba szerver kicsit jobb lesz az új felhasználóknak a 10.10-ben?

V : (Köszönöt Dmizernek az Ubuntuforums-ról) Igazán nem gondolom, hogy a Samba most

rossz. A Samba-val kapcsolatos problémák többsége a hozzá nem való szoftverek miatt adódik. A gondok többsége a szükségtelen tűzfalakkal, engedélyekkel és/vagy a hálózatkezelés alapjainak felszínes ismeretével kapcsolatos.

K : Miután telepítettem, a sopcast sikeresen elindul, de csak kb. a 10%-a működik a csatornáknak. A kínai csatornák közül (amik engem a leginkább érdekelnek) csak a CCTV3 jó, az összes többi kínai csatornánál a "csatlakozás" üzenetet kapom.

V : Találtam egy megoldást a problémára: kicseréltem a csatorna-szerveret. A <http://www.sopcast.cn/gchxml>-t használok a <http://www.sopcast.com/gchxml> helyett, és most minden jól működik.

K : Egy frissítés után hirtelen az "Nvidia Xserver" nem ismeri fel a monitort, "névtelen"-t ír ki a monitor neve helyett, és

1024x768-as felbontást ad az 1600x1200 helyett, amit korábban használtam. Ha átváltok a vendég felhasználóra, az Nvidia Xserver felismeri - mint régen - a monitort, és a helyes felbontást adja. Mi történik?

V : Nyiss egy terminált, és használd ezeket a parancsokat:

```
sudo nvidia-xconfig
```

```
gksudo nvidia-settings
```

K : Van egy 2GB-os /boot partícióm a Sabayonnal és a Fedora-val közösen, egy 77 GB-os Sabayon partíció, egy 200 GB-os Fedora partíció és egy 200 GB-os Ubuntu partíció. Az Ubuntu tökéletesen felismeri a Fedorát, ugyanakkor a Sabayont nem. Az Ubuntu ma frissítette a kernelt és a hármas bootolás már megint megszűnt. Van valami mód a hármas bootolás rögzítésére, hogy amikor az Ubuntu frissíti a Grub menüt, az tartalmazza a Sabayont is?



V: Másold a Sabayon bejegyzését az /etc/grub.d/40_custom fájlba. További információért nézd meg "The Grub2 Guide"-ot az Ubuntu Forums-on.

Tippek és technikák

Kellemetlen partíciók

Vettem mostanában egy HP G62-es laptopot, és az Ubuntu gyönyörűen megy rajta. Mindamellett, ha dual-boot-os rendszert akarsz a Windows-szal, akkor ez elsőre nagy fejtörést okoz. A HP - végtelem bölcsességében - a gépeket négy partícióval kínálja, és ezek mindegyike elsődleges partíció. Ha egy merevlemezen négy elsődleges partíció van, akkor az a helyzet, hogy nem hozhatsz létre többet. Kifogytál a lehetőségekből. A gép működéséhez szükséges azoknak az alkalmazásoknak a futtatása is, amik csak Windows-on futnak, tehát nem szüntethettem meg egyszerűen a partíciókat.

Ez a négy partíció van: boot
a szokásos C: meghajtó helyreállítás

HP_Tools

A "helyreállítás" partíció (13 GB) a Windows 7 telepítő fájljait tartalmazza arra az esetre, ha egy problémát csak az újratelepítéssel lehet megoldani. A "HP_Tools" olyan segédprogramokat jelent, amikre sose lesz szükség, de nem is foglalnak sok helyet. Szerencsére a HP kínál egy olyan segédprogramot, amivel olyan, négy darabos DVD-készletet lehet készíteni, ami a Windows újratelepítésére jó, éppen ezért igazából nincs szükségem a "helyreállítás" partícióra. (Ha elveszítem a DVD-ket, akkor megbánom, hogy töröltem a "helyreállítás" partíciót, de ilyen az élet.) A Windowsban elindítottam a Windows Explorert, majd kiválasztottam az E:, HP_Tools meghajtót. Kijelöltem a fájlokat, majd a jobb egérgombbal kattintás után a "másolást" választottam. Majd a C: meghajtóra mentem, majd az "új" és a "mappa" menüpontra. Elneveztem "h-p"-nek, majd belemásoltam a fájlokat az E:-ről.

Visszatértem a C: meghajtóra, a jobb egérgomb megnyomása után a "Tulajdonságok" menüpontot választottam. A "Tulajdonságok" közül az egyik az Eszközök, és ezen belül van a töredezettség-mentesi-

tés. Ezt elindítottam, és néhány percen belül készen is lett.

A Windows Vezérlőpultjában rá lehet keresni a "lemez" szóra, és az egyik elem a "Partíciók létrehozása és formázása". Erre kattintottam, kijelöltem a C: meghajtót, majd kiválasztottam az "Action"-t, az "All Tasks"-t és a "Shrink Volume"-t. Ez több mint 100 GB szabad helyet eredményezett, ami teljesen szokatlan volt, mivel nem hoztam létre partíciót - még.

Ám már telepíthettem az Ubuntut. Amikor ahhoz a lépéshez értem, amit "prepare disk space"-nek neveznek, a "specify partitions manually"-t választottam. Ez a partíciószerkesztőhöz vezetett, ahol újrarendeztem a lemezt kedvemnek megfelelően. Töröltem a "helyreállítás" majd a "HP_Tools" partíciókat, és az "alkalmazás" gombra kattintottam. Ez azt eredményezte, hogy lett egy C: meghajtóm 153 GB-tal, amit üres hely követett. Az üres helyből "kiterjesztett" partíciót készíttem, ami már számos "logikai" meghajtót tartalmazhat.

Öt logikai partíciót készítettem: elsőként egy mini NTFS-t, amit "helyreállításnak" neveztem el és amin soha sem lesz fájl, de ami a Win-

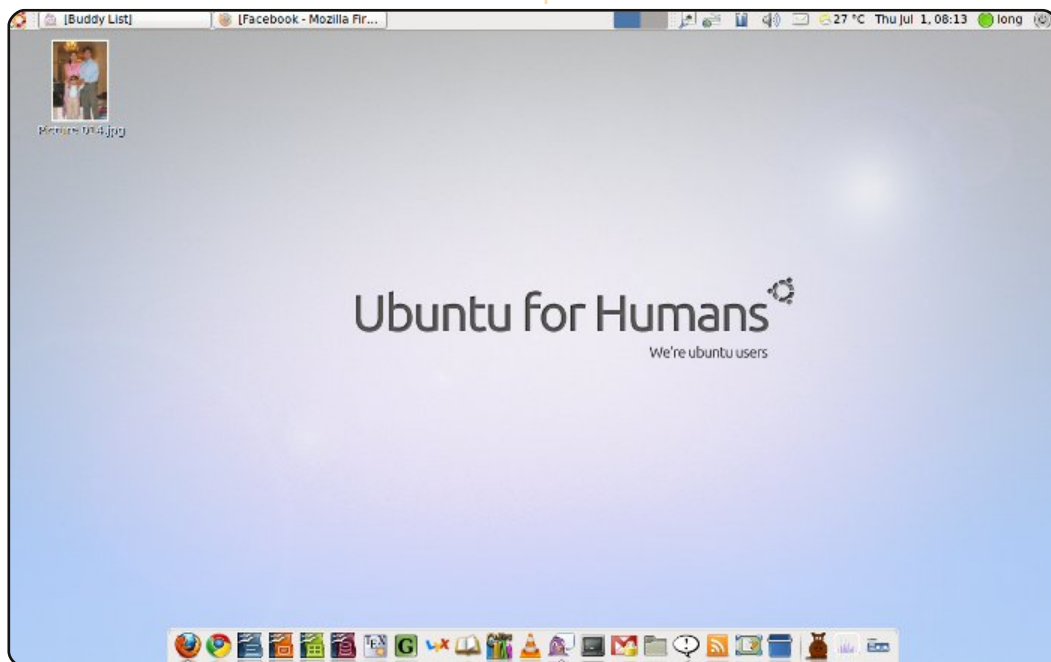
dows számára névvel rendelkezik. Ezután egy másik mini NTFS (100 MB-os) partíciót készítettem, aminek a "HP_tools" nevet adtam, majd a root (/) partíciót csináltam meg az Ubuntunak, 13 GB-ot szánva erre és EXT3-ra formázva. A Linux swap partíció volt a következő, ami 3,5 GB lett. Végül a /home partíció következett a fennmaradó helyet felhasználva, EXT3-ra formázva. Amikor az "alkalmazás" gombra kattintottam, a számítógép néhány percig igencsak el volt foglalva.

Sok munka volt ez, inkább a tervezés volt több, mint a megvalósítás. Ha a HP még ügyesebben formázta volna meg a merevlemezt, akkor nem lett volna erre szükség. Teljesen meglepett, milyen gyorsan ment a telepítés maradék része, kevesebb mint 20 perc alatt elkészült. (A számítógép nem volt az internetre csatlakoztatva a telepítés alatt, így letöltés nem történt.) A telepítés után minden elkészült, visszamásoltam a "h-p" mappából a fájlokat az E: meghajtóra, a "HP_Tools" partícióra. Később még egy hanggal kapcsolatos problémát kellett megoldani, de ez már egy másik történet.



Az én Desktopom

Íme egy lehetőség, hogy megmutasd a világnak az asztalodat vagy a PC-d. Küldj képernyőképeket és fényképeket a misc@fullcirclemagazine.org e-mail címre. Kérlek mellékelj egy rövid, szöveges leírást az asztalodról, a saját gépedről vagy az asztalod ill. a PC-d bármely egyéb érdekességeiről.



Az Ubuntu világ tagja vagyok az 5.04 kiadás óta. Jelenleg a 10.04 kiadást használom és elégedett vagyok vele, azt gondolom, hogy a hang és a kijelző nem a legjobb.

Szeretem az egyszerű asztalt, világos színekkel. Hozzáadtam az Ubuntu 10.04-hez az AWN dockot. Ez illik az egyszerű képernyőmhöz. Az Ubuntu 10.04 egy Toshiba Satellite, Celeron 1.7GHz, 1.5GB RAM, 80GB SATA HDD laptopon fut. Remélem, az olvasók szeretik az egyszerű desktopokat, mint amilyen az enyém is.

Long Nguyen



Ez az Ubuntu 9.10 Karmic Koala, amely egy Dell 1435 Studio laptopon fut. A gép dual-bootos Windows Vista indítási lehetőséggel, de én igazából az Ubuntu szeretek dolgozni - rengeteg dolog van, amit meg lehet tenni Ubuntu alatt. A téma a New Wave, az ikonok neve Black and White 2 Gloss. A processzor core2duo, a merevlemez 320 GB, a memória 3 GB RAM. A háttérkép Gnome Transparent.

A screenletek, amelyeket használok: óra a képernyő alján, kuka ikonnal és rendszermonitorral. Változtattam a konzolon is – áttetszőbbé és világosabbá tettem.

Praveen Kumar Singh



Sziasztok, Junior Ubuntero vagyok Indonéziából, és Lucid Lynxet használok a Dell Inspiron 1440 laptopomon. Meg szeretném mutatni az asztalomat minden Full Circle olvasónak.

Íme az asztalom leírása:

Egyszínű, fekete háttér

Conky a jobb oldalon

A főmenühöz az Ubuntu rendszer panelt használom

A felső panel a Gnome Applet Global Menü.

A képernyő alján Gnome-Do

A szoftver és hardver specifikáció a következő:

Pentium Dual-Core CPU - T4300 - @2.10GHz

1.9GB of RAM

VGA - Intel Corporation Mobile 4 Series Chipset integrált grafikus vezérlővel (rev 07)

Kernel változat: 2.6.32-23-generic

Fakhrul Rijal



Egy hete Ubuntu 10.04-et használok Windows 7 helyett, könnyűnek és elegánsnak találom; nagyon szeretem az Ubuntu-t.

A rendszer Dockyval fut és a téma Elementary, a háttér megtalálható az Ubuntu Szoftverközpontjában. Sajnos mostanáig nem találtam egy kényelmes beviteli módot sem, amely olyan, mint a Google PinYin Input Method (amely használható Windows-környezetben is).

A számítógépem egy Lenovo Y460 laptop, benne Intel Core i3 M330 (2.13 GHz) processzor, 2 GB RAM, ATI Mobility Radeon HD 5650 és Intel GMA HD, 320 GB HDD és 14" képernyő. Minden hardver kiválóan működik, kivéve, hogy nem lehet átkapcsolni az Intel GMA HD-re.

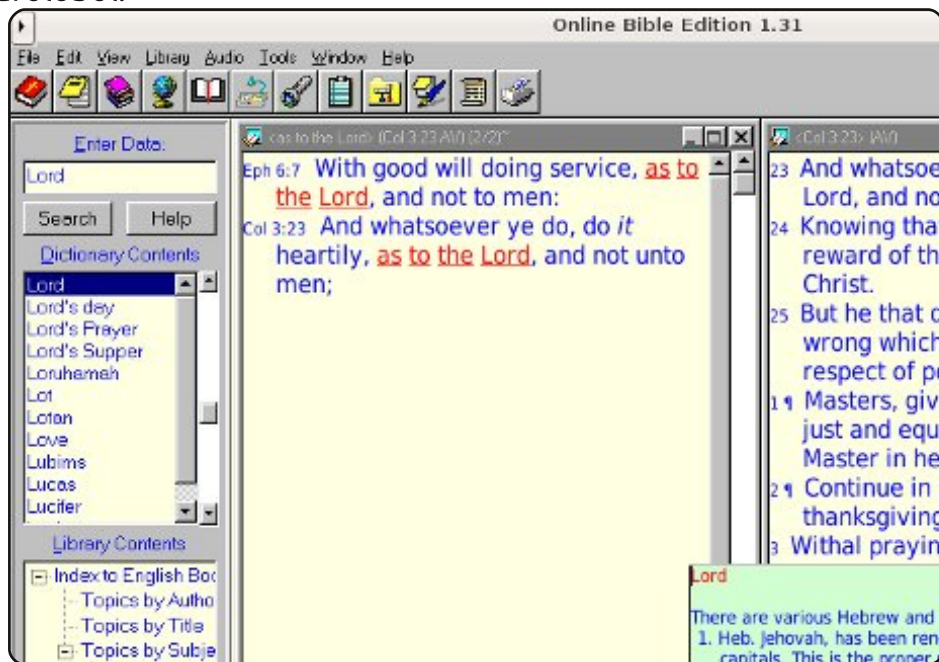
wangshuo2008

Wine

Weboldal: <http://www.winehq.org>

A Wine (ami egy mozaikszó, Wine Is Not an Emulator szavakat, azaz a Wine Nem (egy) Emulátor), egy kompatibilitási réteg, amivel fél-natív módon tudsz Windows alkalmazásokat futtatni Windows nélkül. Az elképzelés szerint ez azt jelenti, hogy bármelyik Windows alkalmazás vagy játék jól illeszkedik és futtatható Linuxon, kapcsolódhat a fájlrendszerhez és egyéb programokhoz, egyszerűen csak elindítva. A gyakorlatban néha egy kis gépészkedés szükséges és nem mindig problémamentes a működése. Van pár program, amelyek működéséhez csak Wine szükséges.

A Wine telepítéséhez használd a **wine** csomagot a universe tárolóból.



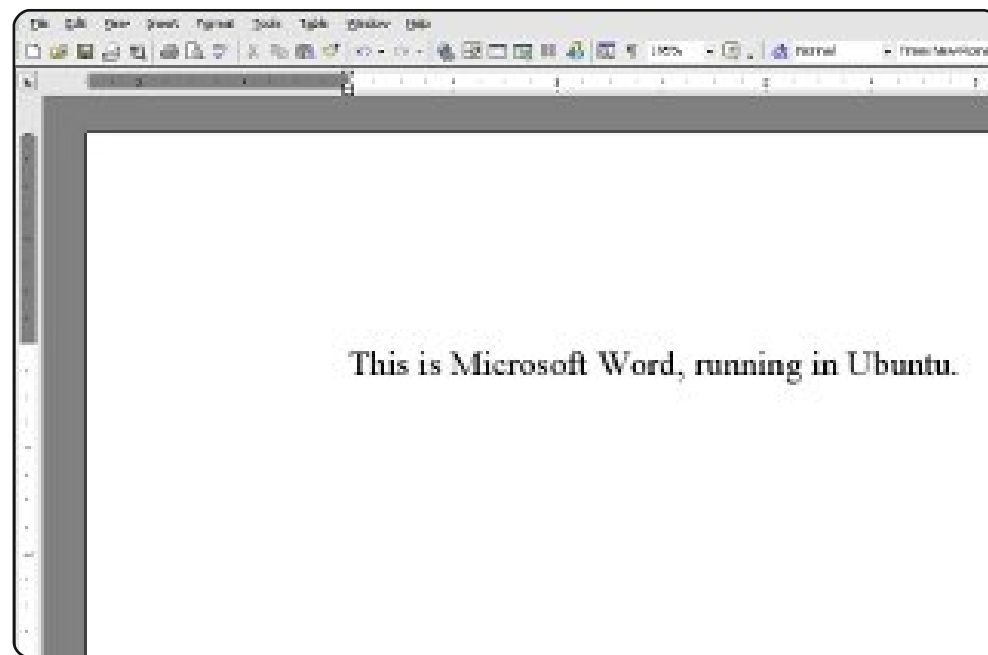
Windows alkalmazások

CrossOver

Weboldal: <http://www.codeweavers.com>

Ha frusztrált vagy a Wine rossz kompatibilitása miatt, de nem akarsz egy teljesen elszigetelt Windows példányt futtatni, adj egy esélyt a CrossOvernek. Fizetős program, amit a CodeWeavers készített, a Wine elsőrangú piaci szponzora. Mivel fizetős és zárt kódot is használ, sokkal több Windows-os programot tud futtatni. Támogatja az "üvegeket", amivel minden alkalmazás megkapja a saját rendszer és registry beállításait. Ezért, ha egy program teljesen tönkretett mindent, eltávolíthatod anélkül, hogy a többi működő programodat ez érintené.

Több kiadása van a CrossOvernek, amelyeket meg lehet vásárolni a weboldalukon. Tartalmaz .deb -et a könnyű Ubuntu telepítéshez.

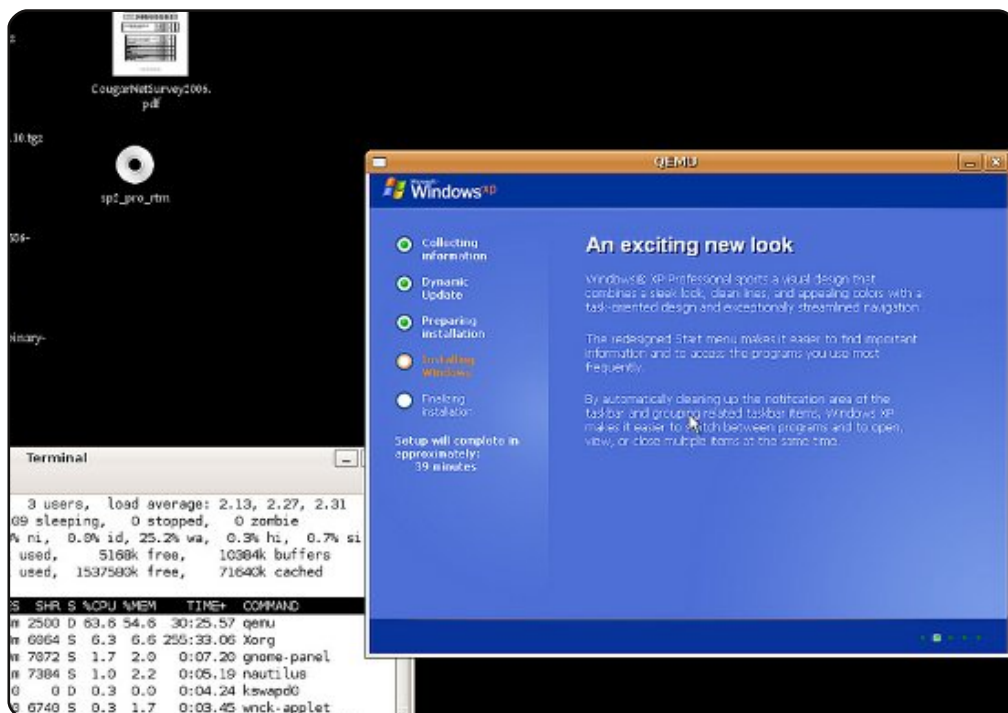


QEMU

Weboldal: <http://www.qemu.org>

Néha, főleg olyan architektúrákon, amiken nem fut Windows, a virtualizáció nem elég. Még egy lépést kell tenned: emuláció. Ehhez pedig Ubuntun a legjobb megoldás a QEMU. Több működési móddal rendelkezik és olyan olyan képességeket támogat, mint fizikai hardver (pl. USB vagy hálózati kártyák) emulálása, készenléti állapot/ébredés vagy fájlmegosztás helyi hálózati kapcsolaton. A távoli asztal segítségével ráveheted a Windows-t, hogy független Ubuntu alkalmazásként viselkedjen.

A QEMU telepítéséhez használd a **qemu** csomagot a universe tárolóból. Útmutatásért a Windows XP telepítéséhez nézd meg az itteni dokumentációt: <http://url.fullcirclemagazine.org/ffe5fa>



Az Ubuntu UK podcastot az Egyesült Királyság Ubuntu Linux közösségének tagjai készítik.

Célunk, hogy aktuális és hasznos információkat osszunk meg az Ubuntu Linux felhasználókkal szerte a világon. Az Ubuntu Linux és a Szabad Szoftverek minden területével foglalkozunk, és mindenkinek szólunk a kezdő felhasználótól egészen a tapasztaltabb programozóig, a parancssortól a grafikus kezelőfelületig.

A műsor az Ubuntu UK közösségi támogatásával készült, az adást az Ubuntu Code of Conduct felügyeli, így bármilyen életkorú hallgató számára ajánlott.

<http://podcast.ubuntu-uk.org/>



ubuntu uk podcast

Download

Elérhető MP3/OGG formátumban Miro-n és iTunes-en keresztül, vagy közvetlenül az oldalról.



KÖZREMŰKÖDNÉL?

Az olvasóközönségtől folyamatosan várjuk a magazinban megjelenítendő új cikkeket! További információkat a cikkek irányvonalairól, ötletekről és a kiadások fordításairól a <http://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine> wiki oldalunkon olvashatsz. Cikkeidet az alábbi címre várjuk: articles@fullcirclemagazine.org

A magyar fordítócsapat wiki oldalát itt találod:

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine/TranslateFullCircle/Hungarian>

A magazin eddig megjelent magyar fordításait innen töltheted le: <http://www.fullcircle.hu>

Ha email-t akarsz írni a magyar fordítócsapatnak, akkor erre a címre küldd: fullcirclehu@gmail.com

Ha **hírt** szeretnél közölni, megteheted a következő címen: news@fullcirclemagazine.org

Véleményed és Linux-os **tapasztalataidat** ide küldd: letters@fullcirclemagazine.org

Hardver és szoftver **elemzéseket** ide küldhetsz: reviews@fullcirclemagazine.org

Kérdéseket a 'Kérdések és Válaszok' rovatba ide küldd: questions@fullcirclemagazine.org

Az én **Desktopom** képeit ide küldd: misc@fullcirclemagazine.org

... vagy látogasd meg **fórumunkat**: www.fullcirclemagazine.org

A FULL CIRCLE-NEK SZÜKSÉGE VAN RÁD!

Egy magazin, ahogy a Full Circle is, nem magazin cikkek nélkül. Osszátok meg velünk véleményeiteket, desktopjaitok kinézetét és történeteiteket. Szükségünk van a Fókuszban rovatához játékok, programok és hardverek áttekintő leírására, a Hogyanok rovatban szereplő cikkekre (K/X/Ubuntu témával); ezenkívül, ha bármilyen kérdés, javaslat merül fel bennetek, nyugodtan küldjétek a következő címre: articles@fullcirclemagazine.org

A Full Circle csapata



Szerkesztő - Ronnie Tucker

ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmester - Rob Kerfia

admin@fullcirclemagazine.org

Kommunikációs felelős - Robert Clipsham

mrmonday@fullcirclemagazine.org

Podcast - Robert Catling

podcast@fullcirclemagazine.org

Fordítók:

Királyvári Gábor

Szente Sándor

Szabó Péter

Csikós Donát

Palotás Anna

Gusztin Rudolf

Talabér Gergely

Nyitrai István

Somogyi András

Somlóai Richárd

Barabás Bence

Hélei Zoltán

Kovács Roland Attila

Takács László

Tömösközi Máté Ferenc

Szerkesztők:

Kovács Róbert

Pércsy Kornél

Korrektor:

Királyvári Gábor

Nagy köszönet a Canonicalnak, az Ubuntu Marketing Csapatának és a fordítócsapatoknak világszerte, továbbá Thorsten Wilmsnek az új Full Circle logoért..

42. szám cikkeinek leadási határideje:
2010 október 10, vasárnap

42. szám megjelenési ideje:
2010 október 29, péntek