



Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

2011. április - 48. szám



LINUX LABOR
SWAPPINESS - 1. RÉSZ



MENTSD LE GÉPED REMASTERSYS-SEL

KÉSZÍTSD EL SAJÁT SZEMÉLYES UBUNTU LIVE CD-DET

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



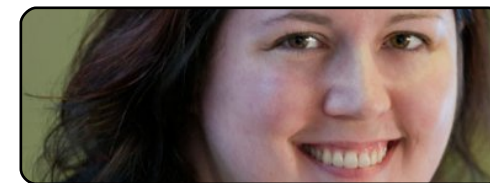
Linux Hírek

4



Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA



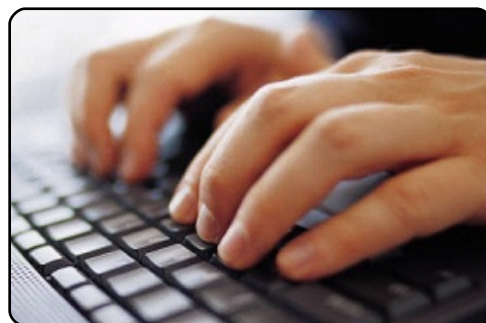
Hölgyek és az Ubuntu

36



Programozzunk Pythonban –
22. rész

7



Írjunk cikket a Full Circle
Magazinba

23

Útmutatók a Full Circle magazin-
nak szóló cikkek írásához.
Számítunk az olvasók cikkeire,
tehát kérünk titeket, írjatok!



Linux Labor

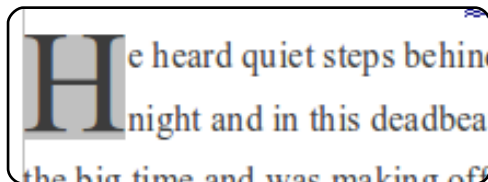
24

Robin Catling megmagyarázza a
swap fájlokat a swappiness-ről
szóló két cikk első részében.



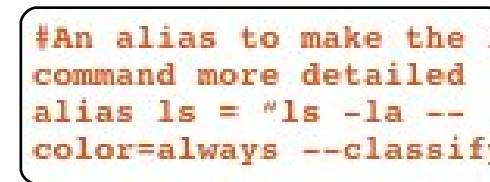
Játékok Ubuntu

38



LibreOffice - 3. rész

16



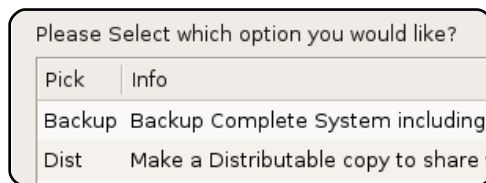
Parancsolj és uralkodj

5



E-könyvek keresése

18



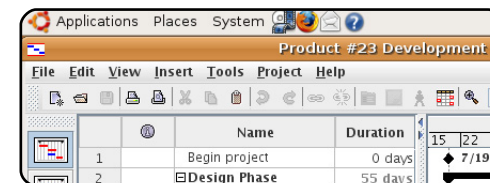
Fókuszban – Remastersys

30



Levelek

34



Top 5

43



Minden szöveg- és képanyag, amelyet a magazin tartalmaz, a Creative Commons Nevezd meg! – Így add tovább! 3.0 Unported Licenc alatt kerül kiadásra. Ez annyit jelent, hogy átdolgozhatod, másolhatod, terjesztheted és továbbadhatod a 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 Canonicaltól, az Ubuntu projektek támogatójától. A magazinban megjelenő vélemények és állásfoglalások a Canonical jóváhagyása nélkül jelennek meg.



Előszó

Köszöntünk a Full Circle Magazin legújabb kiadásában!

Több említésre méltó dolog is történik ebben a hónapban. Az első és a legfontosabb, hogy négy évesek lettünk. Minden áprilisi szám egy újabb mérföldkövet jelent a FCM történelmében, és ez most a FCM negyedik éve. Ahogy minden évben teszem (és remélhetőleg minden hónapban), szeretném megköszönni minden embernek, aki segít nekem összerakni a magazint hónapról-hónapra. Megtaláljátok a neveiket minden szám végén. A másik fontos dolog, hogy ez a hónap a 11.04. Biztos vagyok benne, hogy mire ezt olvassátok, sokatok már frissített Natty Narwhal-ra. A következő nagyobb dolog, amiről a [Linux hírek](#) rovatban is olvashattok, hogy a Canonical bejelentette a Shiplt végét. Ez azt jelenti, hogy mostantól nem rendelhető ingyenes Ubuntu CD. Biztos vagyok benne, hogy a világ nagy részén van már szélessávú internet, de tudom, hogy sok olvasónknak még nincs. Remélem a Shiplt megszüntetése nem tántorít el senkit az Ubuntu használatától.

Lévén a negyedik születésnapunkat ünnepeljük, hozzácsaptam egy negyedik Hogyan cikket, az Arduino kártyára történő fejlesztésről. Remélem, ettől a számtól kezdve tudjuk tartani a havi négy Hogyan cikket. *Daniel Holbach* volt olyan nagylelkű hogy felajánlotta, hogy ír egy sorozatot az Ubuntura való fejlesztésről. Az első cikk maga az Ubuntu fejlesztési folyamatát taglalja, aztán megy tovább, és a további számokban elmeséli, hogyan segíthetsz az Ubuntu fejlesztésében javításokkal és bugreportokkal. Nagyok okos kis sorozat, a következő hónapban indul. Folytatódik a Python sorozat, itt a harmadik cikk a LibreOffice-ről, és egy cikk arról, hogyan találjunk ingyenes e-könyveket. Ha torkig vagy már az Ubuntu újratelepítéssel, az asztalod általad kedvelt állapotba visszahozásával, és az összes alkalmazásod újratelepítésével, akkor esetleg érdemes egy pillantást vetned Art tesztjére (és Hogyanjára, egy ügyes-okos cikkben) a Remastersysről. Lehet vele egy új Ubuntu telepítést átalakítani és LiveCD-t készíteni belőle.

Remélem tetszik majd az ehavi szám is, találkozunk a következő hónapban.

Minden jót!

Ronnie

ronnie@fullcirclemagazine.org



A magazin az alábbiak felhasználásával készült:



Full Circle Podcast

Megjelenik minden második héten, mindig a Friss Ubuntu hírekkel, véleményekkel, áttekintőkkel, interjúkkal és hallgatói visszajelzésekkel. A Side-Pod egy újdonság, egy extra (rendszeretlen) rövid podcast, ami melléke a fő podcastnak. Leginkább általános technikai és nem-Ubuntu cuccokkal foglalkozik, melyek nem illenek a fő podcastba.

Műsorvezetők:

Robin Catling

Ed Hewitt

Dave Wilkins

<http://fullcirclemagazine.org>





A Shiplt véget ér

A Canonical bejelentette a Shiplt program végét. Mint Gerry Carr magyarázta a Canonical blogon:

“Sajnálattal közöljük, hogy bejelentjük a Shiplt program és a CD-terjesztő program végét. Amikor elindítottuk a Shiplt-et 2005-ben, a szélessáv még a legfejlettebb országok leginkább kapcsolatban lévő részei számára is marketing ígéret volt. Tudtuk, hogy ez jelentős akadályt képezett az Ubuntuhoz hasonló új technológia elfogadása előtt. Így abba fektettük a tőkénket, hogy ingyen készítettünk CD-ket és ingyen szállítottuk bárhová a világon [...], de az Ubuntu 11.04-hez már nem fogsz tudni eljutni a honlapunkra és ingyenes CD-t kérni.

Nagy számú CD-t fogunk elérhetővé tenni az Ubuntu Helyi Közösségek (LoCos) számára egy Shiplt-lite programon keresztül.

Forrás: <http://blog.canonical.com>

A C64 visszatér!

“Visszatért... és jobb, mint valaha! Az új Commodore 64 egy modern működő PC, amelynek konstrukciója olyan közel áll az eredetihez, amennyire emberileg lehetséges. Egy modern mini-ITX PC alaplapt tartalmaz, amelyre egy Dual Core 525 Atom processzor és a legújabb nVidia ION2 grafikai



chipkészlet jellemző. Eredeti barnás szürke/bézs színben jön, amelyeket más színek fognak követni.

“A Commodore OS 1.0-át emulációs funkciókkal és klasszikus játékcsoporttal együtt postázzák a vevőknek, amint elérhető lesz. Eközben jönnek az egységek telepítésre kész CD-ken lévő Ubuntu 10.04 LTS-sel.

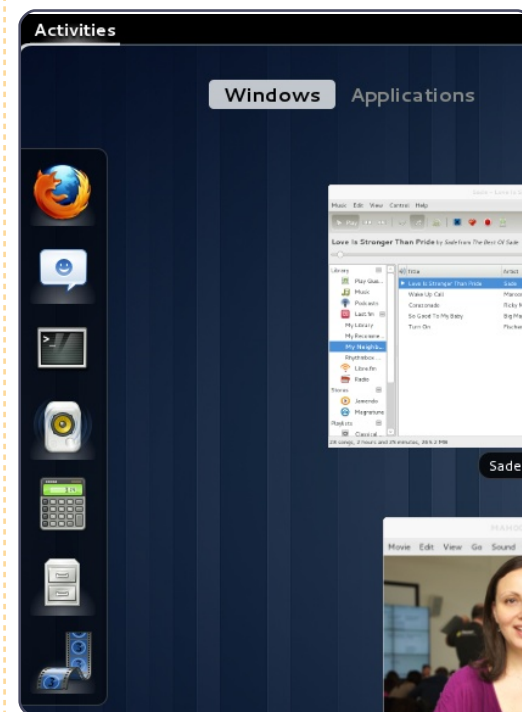
Forrás: commodoreusa.net

Kiadták a Gnome 3-at!

“A Gnome 3-at 2011. április 6-án adták ki. Ha ki akarod próbálni, CD-ről/DVD-ről vagy USB-ről futtathatsz live verziót

A „live verzió” mind OpenSUSE, mind Fedora verziókban érkezik. Habár a 11.04 verziótól kezdve nem lesz Ubuntu letöltés, mert az saját Unity felülettel fog érkezni.

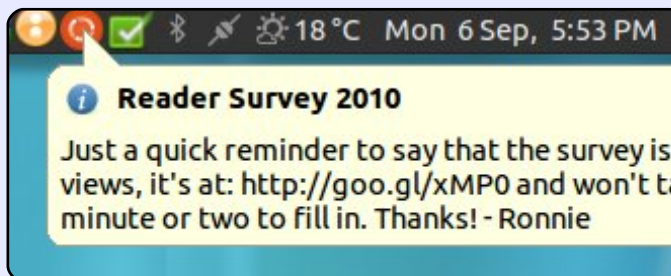
Forrás: <http://gnome3.org>



Full Circle Notifier

A saját **Full Circle Notifier** programunk most az 1.0.2. verzióán tart. Az FCN egy kis program, amely a rendszertálcán ül és nemcsak a példányok/podcastok megjelenését fogja hirdetni, hanem beállíthatjuk úgy, hogy automatikusan le is töltsse őket a számodra. Több ember készítette el az FCN csomagjait, és megkezdődnek a fordítások. **Több információért látogasd meg az FCN Google Csoportot:**

<http://goo.gl/4Ob4>





Ebben a hónapban úgy gondoltam, hogy megosztok veletek valamit, amit én is csak most tanultam. A téma csak azokat érinti, akik vagy az iBus/SCIM-et használják és nem elégedettek vele, vagy használják és szeretik, de a japán/kínai/stb. karakterek nem jelennek meg olvashatóan rxvt-unicode-dal. Valamint szeretném kihasználni az alkalmat és bejelenteni, hogy a következő hónapban remélhetőleg csinálunk egy kérdezz-felelek játékot a C&C olvasóknak. Ha kérdésed van a Linuxsal, parancssorral vagy velem mint szerzővel kapcsolatban, küldd el a kérdésed az lswest34@gmail.com címre április 28-ig. Ezekből válogatok majd a következő hónapban. Témajavaslatokat is szívesen veszek.

Páran biztos emlékeztek, hogy írtam egy cikket az iBus-ról az FCM 43. számában. Nem használtam az iBus-t, amióta áttértem az SCIM-re. Azonban egy frissítés letiltotta az SCIM-et, így kipróbáltam az iBus-t. Ami problémás volt, az a hiragana és katakana közötti könnyű váltás, így elfogadtam egy barátom tanácsát, és kipróbáltam az uim-et. Meglepő módon az uim nem blokkolja a halott billentyűket rxvt-

unicode-ban, és könnyen lehet váltani hiragana és katakana között. A következőképpen konfiguráltam be.

uim & uim-fep:

A <http://code.google.com/p/uim/> weboldaltól:

„az uim célja egy egyszerű, könnyen bővíthető és magas kódminőségű beviteli módszer fejlesztő platform, és hasznos beviteli környezet asztali gépek és beágyazott rendszerek felhasználóinak. Lásd a «Mi az az uim?»-et további információkért.”

Először is telepítened kell:

```
sudo apt-get install uim uim-gtk2.0 uim-qt uim-qt3 uim-fep uim-anthy
```

Ebben benne van az uim támogatása terminálokhoz, QT és GTK alkalmazásokhoz az anthy segítségével. Vannak még más csomagok, amik applet-eket, különböző szótárakat és programokat nyújtanak, ez érdekes lehet pár ember számára.

Ha feltelepítetted, az uim-toolbar-gtk-systray csinál egy system tray ikont. Kattintsunk rajta jobbgombbal és válasszuk a

beállításokat. Itt én szűkíteném az engedélyezett beviteli nyelvek listáját csak a szükségesekre, és módosítanám a gyorsbillentyű hozzárendeléseket a sajátjaimra. Ha a system tray ikon gyakorlatilag láthatatlan, az azért van, mert túl sok információ jelenik meg egy „ikon” szélességben. Ennek a módosításához nyisd meg a beállításokat, az „Eszköztár” alatt töröld az összes kijelölést, és engedélyezd nyelvenként az eszköztár gombokat, amiket „Beviteli Mód”-ként használsz. Így csak egy ikonod lesz, ami ezáltal láthatóvá válik. Valamint a működéshez még hozzá kell adni a következőket az /etc/profile-hoz (vagy a .bashrc-hez, vagy a .zshrc-hez):

```
export XMODIFIERS=@im=uim
```

```
export GTK_IM_MODULE="uim"
```

```
export QT_IM_MODULE="uim"
```

Ha beállítottad ezeket a változókat, a következőt kell futtatnod a terminálban:

```
gtk-query-immodules-2.0 > /etc/gtk-2.0/gtk.immodules
```

Ez újra létrehozza a gtk.immodules fájlt, ami megmond-

ja a GTK programoknak, hogy melyik Beviteli Mód elérhető.

Az uim-fep egy előzetes adatfeldolgozó terminál emulátorokhoz. Tulajdonképpen ennek a segítségével úgy írhat sz japánul egy terminál emulátorban (az én esetemben rxvt-unicode-ban), hogy nem kell függened az uim-xim-től (ami igazán nagy segítség). A működéshez hozzá kell adnod az uim-fep-et a .bashrc vagy .zshrc fájlodhoz, vagy amit használsz. Ha figyelmeztetést kapsz, hogy ez már fut, utánaírhatsz, hogy „clear” (idézőjelek nélkül), és így elrejtöd az üzenetet. Ha már fut, lesz egy sor a termináld végén, ami így néz ki:

```
anthy-utf8[- ]
```

A uim billentyűkódokat használva az ikon átvált a beviteli módnak megfelelő állapotba, és már írhat sz is japánul a terminálba.

Rxvt-unicode:

Ha csaknem olvashatatlanok a japán feliratok rxvt-unicode-ban (ez érvényes lehet a többi terminál emulátorra is, de nem teszteltem), akkor hozzáadhatod a következőt az .Xdefaults-hoz:

URxvt.preeditType:
OnTheSpot, None

URxvt.imLocale: ja_JP.UTF-8

URxvt.font: xft:Anonymous
Pro:size=11:antialias=true:autohint=false,xft:IPAGothic:size=11:antialias=true

URxvt.boldFont: xft:Anonymous
Pro:size=11:weight=Bold:antialias=true:autohint=false,xft:IPAGothic:size=11:weight=Bold:antialias=true

Ez nagyjából azt mondja a urxvt-nek, hogy japán szövegre számítson az uim-ből. Valójában kettő darab betűkészlet van megadva neki, amint látható. Az Anonymous Pro a terminál mindenre használatos betűkészlete, de ha az rxvt-unicode nem talál meg benne valamilyen szimbólumot, akkor a listában következő másik fontban fogja keresni (vagy egy tartalék betűkészletben, ha a felsoroltak

közül egyikben sincs). Így több nyelvet is használhatsz anélkül, hogy romlana a latin jelek olvashatósága. Valamint látható, hogy pár ember urxvt.* -ot használ URxvt.* helyett, ami problémás lehet, ha parancsikonból állítod be a terminálad nevét (pl. urxvt -name ncmpcpp -e ncmpcpp). Ezen beállítások első része szerint a program WM_CLASS tulajdonsága az érintett, és a kisbetűs „urxvt” az első a listában, amit a -name paraméterrel állíthatsz be. Ha ehelyett az „URxvt”-t használod, akkor ez nem fog változni a -name paraméter függvényében. Szemléltetésképpen üsd be a következő parancsot egy terminálba és kattints az rxvt-unicode-ra.

```
xprop | grep "WM_CLASS"
```

Valami ilyesmit kell kapnod:

```
WM_CLASS (STRING) = "urxvt",  
"URxvt"
```

Egy tökéletesen működőképes uim beállítást kellett kapnod, és nem kell nélkülözned semmilyen funkciót a termináladban emiatt. Ha bármilyen javaslatod vagy kérdésed van a cikkek témájával kapcsolatban, írd egy emailt az lswest34@gmail.com címre.

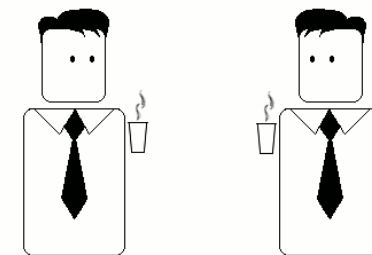
Ne felejtsd a kérdéseket sem! Szükségem lesz rájuk még április 28. előtt!



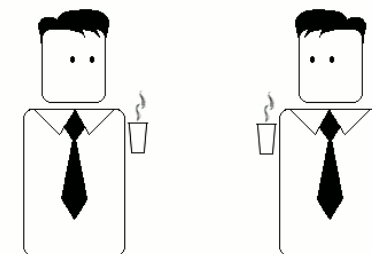
Lucas a számítógépe folyamatos tönkretételétől a javításig mindent megtanult. Küldj neki emailt az lswest34@gmail.com címre.

Új munka

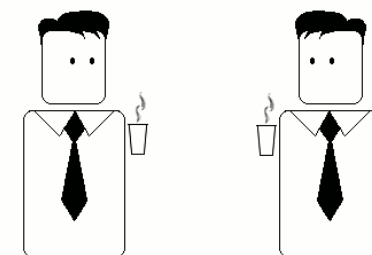
Aggódok a képességeim miatt. Alig vannak jó ötleteim.



Eszerint soha sem lehetek mérnök?



Dehogy!
Jól beillesz majd közéjük.



by Richard Redei



Helyesbítés

A múlt hónapi 21. részben azt mondtam, hogy a mentést „PlaylistMaker.glade” néven tegyétek, de a kódban már „playlistmaker.glade”-ként volt hivatkozva. Gondolom, észrevettétek, hogy az egyikben vannak nagybetűk, a másikon pedig nincsenek. A kód csak akkor működik, ha mind a hívásban, mind a fájlnevében egyformán használjuk.

is, ami minden bejegyzéshez tartalmazza a dal hosszát, a dal albumának nevét, a sorszámát és magát a dal nevét. Egyelőre figyelmen kívül hagyjuk ezt a kiegészítést és csak az alap verzióra koncentrálnunk.

Itt van egy példa M3U fájl:

```
#EXTM3U
Adult Contemporary/Chris
Rea/Collection/02 - On The
Beach.mp3
Adult Contemporary/Chris
Rea/Collection/07 - Fool (If
You Think It's Over).mp3
Adult Contemporary/Chris
Rea/Collection/11 - Looking
For The Summer.mp3
```

Minden elérési út relatív a playlist fájl helyéhez.

Nos, lássunk is hozzá! Itt van jobbra a múlt havi kódunk eleje.

Most létre kell hoznunk az eseménykezelő rutint minden egyes előforduló eseményhez. Vegyük észre, hogy a `_MainWindow_destroy` és az `on_tbtnQuit_clicked` már készen vannak, és még 10 hátra van. Most csak helyet hagyunk ki nekik.

```
#!/usr/bin/env python
import sys
from mutagen.mp3 import MP3
try:
    import pygtk
    pygtk.require("2.0")
except:
    pass
try:
    import gtk
    import gtk.glade
except:
    sys.exit(1)
```

a következő az osztály definíció

```
class PlaylistCreator:
    def __init__(self):
        self.gladefile = "playlistmaker.glade"
        self.wTree = gtk.glade.XML(self.gladefile, "MainWindow")
```

és a main függvény

```
if __name__ == "__main__":
    plc = PlaylistCreator()
    gtk.main()
```

Itt van a dictionary-nk, amit az `__init__` rutin után kell elhelyezni.

```
def SetEventDictionary(self):
    dict = {"on_MainWindow_destroy": gtk.main_quit,
            "on_tbtnQuit_clicked": gtk.main_quit,
            "on_tbtnAdd_clicked": self.on_tbtnAdd_clicked,
            "on_tbtnDelete_clicked": self.on_tbtnDelete_clicked,
            "on_tbtnClearAll_clicked": self.on_tbtnClearAll_clicked,
            "on_tbtnMoveToTop_clicked": self.on_tbtnMoveToTop_clicked,
            "on_tbtnMoveUp_clicked": self.on_tbtnMoveUp_clicked,
            "on_tbtnMoveDown_clicked": self.on_tbtnMoveDown_clicked,
            "on_tbtnMoveToBottom_clicked": self.on_tbtnMoveToBottom_clicked,
            "on_tbtnAbout_clicked": self.on_tbtnAbout_clicked,
            "on_btnGetFolder_clicked": self.on_btnGetFolder_clicked,
            "on_btnSavePlaylist_clicked": self.on_btnSavePlaylist_clicked}
    self.wTree.signal_autoconnect(dict)
```

Hogy megfelelően tudjunk a munkához látni, szükségünk lesz az előző havi playlistmaker.glade és a playlistmaker.py fájlokra. Ha nem lennének meg, akkor a részletekért lapozd fel az előző havi számot. Még mielőtt nekiülnénk a kódnak, nem árt, ha megnézzük, hogy valójában mi egy playlist fájl. Több fajtájuk is van, mindegyiknél más-más a kiterjesztéssel. Amelyikkel mi foglalkozunk, az a *.m3u. Ez a legegyszerűbb alakjában egy „#EXTM3U”-val kezdődő szöveges fájl, ami után minden egyes lejátszandó dal fájljának bejegyzése található – beleértve a teljes elérési utat. Továbbá létezik egy bővítése

A csonka rutinokat mindjárt módosítjuk. Ez viszont elég ahhoz, hogy elinduljon az alkalmazásunk és tesztelni tudjunk pár dolgot. Ehhez azonban még egy sort el kell helyeznünk az `__init__`-ben. A `self.wTree` után írjuk be a következőt:

```
self.SetEventDictionary()
```

Most, ha már futatjuk az alkalmazást, láthatjuk az ablakunkat, és rá tudunk kattintani a kilépéshez az eszköztár Quit gombjára. Mentjük el a kódot „playlistmaker-1a.py” néven és futtassuk. Ne felejtjük el ugyanabba a mappába menteni, mint a múltkori glade fájlt, vagy másoljuk a glade-et a forrásunk könyvtárába.

Mindezen felül még létre kell hoznunk néhány változót későbbi használatra. Ezeket az `__init__` `SetEventDictionary` hívása után kellene begépelnünk.

```
self.CurrentPath = ""
self.CurrentRow = 0
self.RowCount = 0
```

Most létrehozzuk azt a felugró ablakot létrehozó rutint, amivel információkat közölhetünk a felhasználóval. Van egy beépített függvény család erre, de egy saját rutint fogunk létrehozni, hogy megkönnyítsük a dolgunkat.

Ez a `gtk.MessageDialog` rutin lesz és a szintaxisa a következő képpen alakul:

```
gtk.MessageDialog(
    parent, flags, MessageType, Buttons, message)
```

Pár dolgot meg kell még beszélnünk, mielőtt tovább lépnénk. Az üzenet típusa az alábbiak közül kerülhet ki:

GTK_MESSAGE_INFO - Információs szöveg
GTK_MESSAGE_WARNING - Nem végzetes üzenet
GTK_MESSAGE_QUESTION - Döntést igénylő kérdés
GTK_MESSAGE_ERROR - Végzetes hiba

És a gombok típusai:

GTK_BUTTONS_NONE - nincs gomb
GTK_BUTTONS_OK - egy OK gomb
GTK_BUTTONS_CLOSE - egy Bezárás gomb
GTK_BUTTONS_CANCEL - egy Mégsem gomb
GTK_BUTTONS_YES_NO - Igen és Nem gombok
GTK_BUTTONS_OK_CANCEL - OK és Mégsem gombok

Alapból a következő kódot, vagy ennek egy változatát használunk dialógusok létrehozásához, megjelenítéséhez, válaszához beol-

```
def on_tbtnAdd_clicked(self,widget):
    pass
def on_tbtnDelete_clicked(self,widget):
    pass
def on_tbtnClearAll_clicked(self,widget):
    pass
def on_tbtnMoveToTop_clicked(self,widget):
    pass
def on_tbtnMoveUp_clicked(self,widget):
    pass
def on_tbtnMoveDown_clicked(self,widget):
    pass
def on_tbtnMoveToBottom_clicked(self,widget):
    pass
def on_tbtnAbout_clicked(self,widget):
    pass
def on_btnGetFolder_clicked(self,widget):
    pass
def on_btnSavePlaylist_clicked(self,widget):
    pass
```

vasásához és eltakarításához.

```
dlg = gtk.MessageDialog(
    None,0,gtk.MESSAGE_INFO,
    gtk.BUTTONS_OK,"This is a
    test message...")
response = dlg.run()
dlg.destroy()
```

Mindazonáltal, ha egy olyan üzenetet akarsz megjeleníteni, amit egy-két alkalomnál többször láthat a felhasználó, akkor ez IGEN SOK gépelést jelent. Az alapszabály az, hogy ha egy kódrészletet többször írsz le, akkor azt ki kell emelni egy függvénybe. Gondoljunk erre úgy, mintha kb. 10 alka-

lommal szeretnénk megjeleníteni valamit az alkalmazásban, ez 10 x 3 (azaz 30) sor kódot jelent. Egy függvény segítségével hívásával (az előbbi példában) ez mindössze 10 + 3-ra (azaz 13) redukálódna. Minél többször hívunk egy adott dialógust, annál kevesebb kódot kell írunk, nem is beszélve arról, hogy sokkal olvashatóbb is lesz. A függvényünk segítségével bármelyik üzenet típust meghívhatjuk a paraméterek változtatásával.

Ez egy nagyon egyszerű függvény, amit a következőképpen hívnánk meg:


```
self.MessageBox("info", "The
button QUIT was clicked")
```

Vegyük észre, hogy ha a MESSAGE_QUESTION-t használjuk, akkor két különböző választ kaphatunk (Az „Igen”-t vagy a „Nem”-et). Bármelyik gombra is kattint a felhasználó, annak eredményét a kódban visszakapjuk. Egy kérdés párbeszéd ablak használatához valami ilyesmit írunk:

```
response = self.Message-
Box("question", "Are you sure
you want to do this now?")
```

```
if response == gtk.RESPON-
SE_YES:
```

```
    print "Yes was clicked"
```

```
elif response == gtk.RESPON-
SE_NO:
```

```
    print "NO was clicked"
```

A visszaadott értéket le tudjuk ellenőrizni. Az itt jobbra látható módon cseréljük le a „pass” hívásokat mindegyik eseménykezelőben.

Ez még nem végleges, de már jelzi, hogy hogyan működnek a gombok. Mentsük a kódot „playlist-maker-1b.py” néven, és futtassuk. Most egy olyan függvényt fogunk létrehozni, ami beállítja a widgetek referenciáit. Ez a rutin csak egy-

```
def MessageBox(self, level, text):
    if level == "info":
        dlg = gtk.MessageDialog(None, 0, gtk.MESSAGE_INFO, gtk.BUTTONS_OK, text)
    elif level == "warning":
        dlg = gtk.MessageDialog(None, 0, gtk.MESSAGE_WARNING, gtk.BUTTONS_OK, text)
    elif level == "error":
        dlg = gtk.MessageDialog(None, 0, gtk.MESSAGE_ERROR, gtk.BUTTONS_OK, text)
    elif level == "question":
        dlg = gtk.MessageDialog(None, 0, gtk.MESSAGE_QUESTION, gtk.BUTTONS_YES_NO, text)
    if level == "question":
        resp = dlg.run()
        dlg.destroy()
        return resp
    else:
        resp = dlg.run()
        dlg.destroy()
```

szer fog meghívódni, és így sokkal kezelhetőbb és olvashatóbb lesz a kódunk. Gyakorlatilag olyan helyi változókat akarunk létrehozni, amik a glade ablak widgetjeire hivatkoznak – tehát bármikor el tudjuk érni őket, ha szükségünk van rájuk. Tegyük a függvényt a SetEventDictionary után.

Vegyük észre, hogy van egy olyan dolog, amit nem használunk a rutinunkban. Ez pedig a treeview widget. A hivatkozását akkor hozzuk majd létre, amikor őt magát is beállítjuk. Utolsó megjegyzésem a rutin vé-

```
def on_tbtnAdd_clicked(self, widget):
    self.MessageBox("info", "Button Add was clicked...")
def on_tbtnDelete_clicked(self, widget):
    self.MessageBox("info", "Button Delete was clicked...")
def on_tbtnClearAll_clicked(self, widget):
    self.MessageBox("info", "Button ClearAll was clicked...")
def on_tbtnMoveToTop_clicked(self, widget):
    self.MessageBox("info", "Button MoveToTop was clicked...")
def on_tbtnMoveUp_clicked(self, widget):
    self.MessageBox("info", "Button MoveUp was clicked...")
def on_tbtnMoveDown_clicked(self, widget):
    self.MessageBox("info", "Button MoveDown was clicked...")
def on_tbtnMoveToBottom_clicked(self, widget):
    self.MessageBox("info", "Button MoveToBottom was clicked...")
def on_tbtnAbout_clicked(self, widget):
    self.MessageBox("info", "Button About was clicked...")
def on_btnGetFolder_clicked(self, widget):
    self.MessageBox("info", "Button GetFolder was clicked...")
def on_btnSavePlaylist_clicked(self, widget):
    self.MessageBox("info", "Button SavePlaylist was clicked...")
```

gén lévő sorra vonatkozna. Az állapotsor használatához arra a környezeti azonosítójával (context id) kell hivatkoznunk. Erre a későbbiekben még szükségünk lesz.

Következőnek az „about” dialógust megjelenítő függvényt hozzuk létre. Ismét csak van nekünk ehhez egy GTK-s rutin. Helyezzük el a jobbra lent látható kódot a MessageBox függvény után.

Mentsük el a programot, és próbáljuk ki. Egy középen megjelenő felugró ablakot kellene látnunk, ami megjeleníti az eddig beállított dolgokat. Ennél van még több olyan attribútum is, amit állítgatni tudunk, (ezeket a <http://www.pygtk.org/docs/pygtk/class-gtkaboutdialog.html> oldalon találhatjuk meg), de én ezeket tartom feltétlenül szükségeseknek.

Mielőtt tovább lépnénk, még meg kell beszélnünk az elkövetkezőket. Az alapvető ötlet az az, hogy amikor a felhasználó rákattint az „Add” gombra, akkor egy felugró ablakban fájlokat tud elhelyezni a lejátszási listában, majd a treeview widget megjeleníti azok adatait. Ez után lehet még több fájlt is elhelyezni, törölni egy bejegyzést vagy mindet, egy bejegyzést fel vagy le, előre vagy hátra mozgatni. Végül beállíthatják a fájlmentési helyét, megadhatunk egy

mentési nevet „m3u” kiterjesztéssel és rákattinthatnak a mentés gombra. Annak ellenére, hogy ez elég egyszerűnek tűnik, a háttérben sok dolog megy végbe. Az összes trükk a treeview-t érinti, szóval beszéljük meg azt. Mivel ez elég részletes lesz, ezért nem árt odafigyelni olvasáskor, mivel így sok hibától megkímélhetjük a későbbiekben magunkat.

A treeview lehet egy egyszerű oszlopokban rendezett táblázatra

```
def SetWidgetReferences(self):
    self.txtFilename = self.wTree.get_widget("txtFilename")
    self.txtPath = self.wTree.get_widget("txtPath")
    self.tbtnAdd = self.wTree.get_widget("tbtnAdd")
    self.tbtnDelete = self.wTree.get_widget("tbtnDelete")
    self.tbtnClearAll = self.wTree.get_widget("tbtnClearAll")
    self.tbtnQuit = self.wTree.get_widget("tbtnQuit")
    self.tbtnAbout = self.wTree.get_widget("tbtnAbout")
    self.tbtnMoveToTop = self.wTree.get_widget("tbtnMoveToTop")
    self.tbtnMoveUp = self.wTree.get_widget("tbtnMoveUp")
    self.tbtnMoveDown = self.wTree.get_widget("tbtnMoveDown")
    self.tbtnMoveToBottom = self.wTree.get_widget("tbtnMoveToBottom")
    self.btnGetFolder = self.wTree.get_widget("btnGetFolder")
    self.btnSavePlaylist = self.wTree.get_widget("btnSavePlaylist")
    self.sbar = self.wTree.get_widget("statusbar1")
    self.context_id = self.sbar.get_context_id("Statusbar")
```

és helyezzük el a hívást közvetlenül az `__init__` `self.SetEventDictionary()` sora után:

```
self.SetWidgetReferences()
```

```
def ShowAbout(self):
    about = gtk.AboutDialog()
    about.set_program_name("Playlist Maker")
    about.set_version("1.0")
    about.set_copyright("(c) 2011 by Greg Walters")
    about.set_comments("Written for Full Circle Magazine")
    about.set_website("http://thedesignedgeek.com")
    about.run()
    about.destroy()
```

Most kommenteljük ki (vagy akár törölhetjük is) az `on_tbtnAbout_clicked` messagebox hívását, és írjuk be az alábbi, `ShowAbout` függvényt meghívó kódot:

```
def on_tbtnAbout_clicked(self,widget):
    #self.MessageBox("info","Button About was clicked...")
    self.ShowAbout()
```

vagy adatbázis kivonatra hasonlító adatszerkezet, vagy lehet egy bonyolultabb, fájl-könyvtár szerkezet szülőkkal és gyermekekkel, ahol a szülő egy könyvtár, a gyermekek pedig a könyvtárban lévő fájlok. De akár még ennél komplexebb is lehet. Ebben a projektben az első megoldást választjuk. A listában három oszlop lesz. Az egyik a zene fájl nevét, a másik a kiterjesztést (mp3, ogg, wav, etc.) és a harmadik az elérési útját fogja tartalmazni. Mindezt egy sztringbe rakva (elérési út, fájl név, kiterjesztés) megkapjuk a létrehozandó playlist egy bejegyzését. Természetesen további oszlopokat is megadhatnánk, de egyelőre csak ezzel a hárommal fogunk foglalkozni.

A treeview egyszerűen egy grafikus tároló, ami tartalmaz és megjelenít egy modellt. A modell egy valós „eszköz”, ami tárolja és manipulálja az adatainkat. A treeview-val két különböző előre definiált modellt használunk, de természetesen sajátot is létre tudunk hozni. Mindazonáltal az esetek 98%-ban ez a két modell pont elég lesz. A két típus a GTKListStore és a GTKTreeStore. Ahogy nevükből is láthatjuk, a ListStore listákhoz, a TreeStore pedig fákhoz használható. A mi programunkban a GTKListStore-t fogjuk használni. Az alapvető lépések a következők:

- Hozzuk létre a TreeView widget referenciáját.
- Adjuk hozzá az oszlopokat.
- Állítsuk be a használni kívánt renderer típusát.
- Hozzuk létre a ListStore-t.
- Állítsuk be a TreeView model tulajdonságát a modellünkre.
- Töltsük fel adattal.

A harmadik lépés az oszlop által használt renderer típusa, ami az adatok megjelenítéséhez kell, ami egyszerűen csak az adatok kirajzolásáért felelős rutin. Sok fajta, a GTK részét képező cella renderer van, de a legtöbbet használtak a GtkCellRendererText és a GtkCellRendererToggle.

Akkor hát hozzuk is létre a TreeView widgetet beállító függvényt. Hívjuk ezt SetupTreeView-nak. Először definiálunk néhány változót az oszlopokhoz, majd beállítjuk a TreeView referenciáját, hozzáadjuk az oszlopokat, beállítjuk a ListStore-t és végül a modellt. A függvény kódja itt következik, melyet a SetWidgetReferences függvény után helyezhetünk el.

A cFName, a cFType és a cFPath változók az oszlopok számait adják meg. Az sFName, sFType és sFPath a megjelenített oszlopok neveit tar-

```
def SetupTreeview(self):
    self.cFName = 0
    self.cFType = 1
    self.cFPath = 2
    self.sFName = "Filename"
    self.sFType = "Type"
    self.sFPath = "Folder"
    self.treeview = self.wTree.get_widget("treeview1")
    self.AddPlaylistColumn(self.sFName, self.cFName)
    self.AddPlaylistColumn(self.sFType, self.cFType)
    self.AddPlaylistColumn(self.sFPath, self.cFPath)
    self.playlist = gtk.ListStore(str, str, str)
    self.treeview.set_model(self.playlist)
    self.treeview.set_grid_lines(gtk.TREE_VIEW_GRID_LINES_BOTH)
```

talmazzák. A hetedik változó beállítja a treeview widget referenciáját a glade fájlban megadottak szerint.

Következőnek meghívunk az oszlopokhoz egy rutint, amit mindjárt megírunk. Ezután definiáljuk a GTKListStore-unkat három szövegmezővel, és végül beállítjuk a modell tulajdonságokat GTKListStore-ra a TreeView widget-nél. Most készítsük el az AddPlaylistColumn függvényt. Helyezzük el a SetupTreeview után.

Mindegyik oszlop ezzel a függvénnyel készül. Átadjuk az oszlop nevét (ami mindegyik oszlop legfelső sorában megjelenik) és a columnID-t. Ebben az esetben, az általunk korábban beállított változók (sFName és cFName) kerülnek ide. Ezután létrehozunk egy oszlopot a Treeview

widgetünkben, aminek megadjuk a címkéjét, a cellák renderelésének módját és az oszlop azonosítóját. Ezután beállítjuk az oszlopot átméretezhetőre (resizable), átadjuk a sort id-t és végül hozzácsapjuk az oszlopot a TreeViewhoz.

Másoljuk be ezt a két függvényt a kódunkba. Én a SetWidgetReferences után raktam őket, de bárhová elhelyezhetőek a PlaylistCreator osztályban. A függvény használatához írjuk be a következő sort az __init__ SetWidgetReferences() hívása után.

```
self.SetupTreeview()
```

Mentsük el és futtassuk. Azt fogjuk tapasztalni, hogy három oszlopunk van fejlécekkel a TreeView widgetünkben.

Olyan sok dolog van még hátra. Szükségünk van egy olyan módszerre, ami beolvassa a zene fájlok neveit a felhasználótól és eltárolja a TreeView egyes soraiban. Létre kell hoznunk a Delete, a ClearAll, a mozgató függvények, a mentés rutin és a fájl elérési útjának rutinját, illetve egy-két aprócska dologgal profibbá varázsolhatjuk az alkalmazásunkat. Kezdjük az Add rutinnal, ugyanis ez a legelső eszköztár gomb.

Amikor a felhasználó az Add gombra kattint, szeretnénk, ha a szokásos fájl megnyitása ablak jönne fel, ami megengedi a többszörös kijelölést is. Amint a felhasználó befejezte a válogatást, jó lenne ezt az adatot megszerezni és hozzáadni a treeview-hoz. Tehát az első logikus dolog a File Dialog elkészítése lenne. Ismét csak, a GTK rendelkezésünkre bocsát egy hagyományos fájl dialógust. Ezt akár be is írhatnánk az on_tbtnAdd_clicked eseménykezelőbe, de készítsünk egy különálló osztályt ehhez. Ha már ugyanis itt vagyunk, megcsinálhatnánk azt is, hogy ne csak az OPEN dialógust, hanem a SELECT dialógust is lekezelje. Mint korábban a MessageBox függvényénél, kimentethetjük ezt is abba a snippet fájlba, amiben mindenféle hasznos rutint tárolunk későbbi felhasználásra.

Egy új, FileDialog nevű osztály definiálásával kezdünk, aminek csak

egy ShowDialog metódusa lesz. Ez a függvény két paramétert vár, az egyik a „which”, ami megadja, hogy egy fájl megnyitás vagy egy mappa kiválasztás dialógust hozunk létre. A másik a CurrentPath, amely a dialógus nézetének alapértelmezett elérési útja. Hozzuk létre ezt a main kódja előtt, a forrás alján.

class FileDialog:

def ShowDialog(self, which, CurrentPath):

A kód első része egy IF kell hogy legyen:

```
if which == 0: # file chooser
    ...
else:         # folder chooser
    ...
```

Mielőtt továbblépnénk, nézzük meg, hogy hogyan hívjuk és használjuk a fájl/mappa dialógust. Az ablak szintaxisa a következő:

```
gtk.FileChooserDialog(title, parent, action, buttons, backend)
```

és egy dialog objektumot ad

```
def AddPlaylistColumn(self, title, columnId):
    column = gtk.TreeViewColumn(title, gtk.CellRendererText(), text=columnId)
    column.set_resizable(True)
    column.set_sort_column_id(columnId)
    self.treeview.append_column(column)
```

```
dialog = gtk.FileChooserDialog("Select files to add...", None,
    gtk.FILE_CHOOSER_ACTION_OPEN,
    (gtk.STOCK_CANCEL, gtk.RESPONSE_CANCEL,
    gtk.STOCK_OPEN, gtk.RESPONSE_OK))
```

vissza. Az első sorunk (a which == 0 alatt) itt fentebb látható. Ahogy láthatjuk, a title „Select your files to add...” és a szülő None. Egy fájl megnyitás típusú ablakot (action) választottunk egy Cancel és egy Open gombbal, illetve mindkettő rendelkezik alapértelmezett ikonokkal. A visszatérési érték a felhasználó döntésétől függően gtk.RESPONSE_CANCEL vagy gtk.RESPONSE_OK lesz. A mappa kiválasztó hívása az Else ágban hasonló.

Gyakorlatilag az egyetlen dolog ami változott az előzőekhez képest, az a title (lásd lent) és az action. Az osztályunk kódja a következő oldalon található.

```
dialog = gtk.FileChooserDialog("Select Save Folder...", None,
    gtk.FILE_CHOOSER_ACTION_SELECT_FOLDER,
    (gtk.STOCK_CANCEL, gtk.RESPONSE_CANCEL,
    gtk.STOCK_OPEN, gtk.RESPONSE_OK))
```

Ezek beállítják az alapértelmezett választ OK-ra és engedélyezik a többszörös kijelölést ahhoz, hogy a felhasználó (vajon mit csinálhasson?) több fájl tudjon hozzáadni. Ha ezt nem tennénk meg, akkor – mivel a set_select_multiple alapból False-ra van állítva – a dialógus egyszerre csak egy fájl kijelölését engedélyezné. A következő sorok beállítják az aktuális elérési utat és megjelenítik a tényleges ablakot. Mielőtt begépelnénk a kódot, hadd magyarázzam el, hogy miért foglalkozunk az elérési úttal. Minden alkalommal amikor egy dialógust jelenítünk meg a path beállítása nélkül, az alapértelmezett mappa az alkalmazásunké lesz. Tegyük fel, hogy a felhasználó zenéit a /media/music_files/ könyvtárban

vannak és rendre műfajok, szerzők, illetve albumok szerint vannak osztályozva. Továbbá feltételezzük, hogy a felhasználó a /home/user2/playlistmaker-be telepítette programunkat. Minden alkalommal, amikor megjelenítjük az ablakot, az a /home/user2/playlistmaker-t nyitná meg, és így elég gyorsan frusztrálóvá válna. Jobb megoldás lenne, ha az utolsó megjelenített mappából indulnánk ki. Értjük már? Rendben. Akkor itt van a következő pár sor.

Itt leellenőrizzük a visszaküldött válaszokat. Ha a felhasználó az „Open” gombra – ami egy gtk.RESPONSE_OK-ot küld – kattintott, akkor a kiválasztott fájl vagy fájlok elérési útjait kapjuk meg, majd beállítjuk az aktuális mappát, töröljük a dialógust és visszaadjuk az adatokat a hívó rutinnak. A másik esetben, ha a felhasználó a „Cancel” gombra kattint, akkor egyszerűen csak töröljük a dialógust. A kiíratást csak azért raktam bele, hogy lássuk a gombnyomás tényleg működik. Benne is hagyhatjátok vagy ki is vehetitek. Vegyük észre, hogy amikor az Open gombos részből visszatérünk, két értéket adunk vissza. Az egyik „fileselection”, ami a kiválasztott fájlok listája, a másik CurrentPath.

Ahhoz, hogy a rutin csináljon valamit, helyezzük el a következő

sort az on_tbtnAdd_click rutin után:

```
fd =
FileDialog()

selectedfiles,
self.CurrentPath =
fd.ShowDialog(
0,self.CurrentPath)
```

Itt megszeresszük a két visszatérési értéket. Egyelőre csak helyezzük el a következő kódot, ami megmutatja, hogy a visszaadott információ hogyan néz ki.

```
for f in selectedfiles:

    print "User selected %s"
    % f

print "Current path is %s" %
self.CurrentPath
```

Amikor futtatjuk a programot, kattintsunk az „Add” gombra. Így láthatjuk a fájl dialógust. Most navigáljunk el valahova, ahol van néhány fájlunk és válasszuk ki őket. A Ctrl gomb lenyomásával és kattintással egyenként több fájlt is kijelölhetünk, a Shifttel pedig sok

```
class FileDialog:
    def ShowDialog(self,which,CurrentPath):
        if which == 0: #file chooser
            #gtk.FileChooserDialog(title,parent,action,buttons,backend)
            dialog = gtk.FileChooserDialog("Select files to add...",None,
                gtk.FILE_CHOOSER_ACTION_OPEN,
                (gtk.STOCK_CANCEL, gtk.RESPONSE_CANCEL,
                 gtk.STOCK_OPEN, gtk.RESPONSE_OK))

        else:          #folder chooser
            dialog = gtk.FileChooserDialog("Select Save Folder..",None,
                gtk.FILE_CHOOSER_ACTION_SELECT_FOLDER,
                (gtk.STOCK_CANCEL, gtk.RESPONSE_CANCEL,
                 gtk.STOCK_OPEN, gtk.RESPONSE_OK))
```

A következő két sor az IF/ELSE utasításokon kívül lesz:

```
dialog.set_default_response(gtk.RESPONSE_OK)
dialog.set_select_multiple(True)
```

egymás után lévőket. Kattintsunk az „Open” gombra és figyeljük meg a terminálban az eredményt. Felhívom a figyelmet arra, hogy ha

most kattintanánk a „Cancel” gombra, akkor egy hiba üzenetet kapnánk. Ez azért van, mert a kód feltételezi, hogy nincsenek fájlok

```
if CurrentPath != "":
    dialog.set_current_folder(CurrentPath)
response = dialog.run()
```

Ez után le kell kezelnünk az ablak választát.

```
if response == gtk.RESPONSE_OK:
    fileselection = dialog.get_filenames()
    CurrentPath = dialog.get_current_folder()
    dialog.destroy()
    return (fileselection,CurrentPath)
elif response == gtk.RESPONSE_CANCEL:
    print 'Closed, no files selected'
    dialog.destroy()
```

kijelölve. Ez egyelőre még ne nagyon izgasson minket – egy kicsit később foglalkozunk majd vele. Csak kíváncsi voltam arra, hogy mit kapunk az „Open” megnyomásakor. Még egy dolog, amit meg kell csinálnunk, az egy szűrő hozzáadása a fájl-megnyitó ablakhoz. Mivel azt várjuk, hogy a felhasználó zene fájlokat fog megnyitni, ezért (1) meg kell neki adni a zene fájlok, és (2) minden fájl megjelenítésének lehetőségét is (ha szükség lenne rá). Ezt az ablak filefilter tulajdonságával tehetjük meg. A következő kódnak a `which == 0` részen belül, közvetlenül a dialógus beállítása után kell kerülnie.

```
filter = gtk.FileFilter()
filter.set_name("Music Files")
filter.add_pattern("*.mp3")
filter.add_pattern("*.ogg")
filter.add_pattern("*.wav")
dialog.add_filter(filter)
filter = gtk.FileFilter()
filter.set_name("All files")
filter.add_pattern("*")
dialog.add_filter(filter)
```

Két csoportot állítunk be: egyiket a zenének (filter.set_name("Music Files")), a másikat az összes fájlra. Mindeket használunk a fájl típusok meghatározásához. Három ilyen mintánk van, de nyugodtan tehetünk még hozzájuk, vagy vehetünk el belőlük. Azért raktam a zene szűrőt előre, mert azt feltételezzük, hogy főleg eze-

ket akarja a felhasználó használni. Tehát a lépések a következők:

- Egy szűrő változó definiálása.
- Név beállítása.
- Minta hozzáadása.
- A szűrő dialógushoz kötése.

Annyi szűrőnk lehet, amennyit csak akarunk. Vegyük észre azt is, hogy ha egyszer egy filtert az ablakhoz rendeltünk, akkor újrahasznosíthatjuk a változóját. Még az `on_btnAdd_clicked` rutinnál, kommenteljük ki az utolsó sorainkat, és írjuk be a következőt.

```
self.AddFilesToTreeview(selectedfiles)
```

tehát a rutinunk a következő képen néz ki (lásd jobbra):

Amikor megszerezzük a dialógus választ, a kiválasztott fájlok listáját ennek a rutinnak adjuk át. Itt beállítjuk a számlálót (hány fájl helyezünk el), majd parzoljuk a listát. Emelkezünk, hogy minden bejegyzés egy teljes fájlnevet tartalmaz elérési úttal és kiterjesztéssel. Ennek alapján fel szeretnénk darabolni elérési útra, névre és kiterjesztésre. Először megkeressük legutolsó pontot és feltételezzük, hogy itt kezdődik a kiterjesztés és a pozícióját az `exStar`hoz rendeljük. Ezután megkeressük a legutolsó `-t` a fájlnev kezdetének meghatározásához. Ezt követően feltöredeljük a sztrin-

```
def on_btnAdd_clicked(self,widget):
    fd = FileDialog()
    selectedfiles,self.CurrentPath =
fd.ShowDialog(0,self.CurrentPath)
    self.AddFilesToTreeview(selectedfiles)
```

Most létre kell hoznunk egy olyan függvényt, ahova a hívást rakjuk. Helyezzük ezt a függvényt az `on_btnSavePlaylist_clicked` rutin után.

```
def AddFilesToTreeview(self,FileList):
    counter = 0
    for f in FileList:
        extStart = f.rfind(".")
        fnameStart = f.rfind("/")
        extension = f[extStart+1:]
        fname = f[fnameStart+1:extStart]
        fpath = f[:fnameStart]
        data = [fname,extension,fpath]
        self.playlist.append(data)
        counter += 1
    self.RowCount += counter
    self.sbar.push(self.context_id,"%s files added for
a total of %d" % (counter,self.RowCount))
```

get kiterjesztés, fájlnev és elérési útra. A kapott értékeket a "data" lista-ba helyezzük el és hozzáillesztjük a lejátszási lista `ListStore`-jához. Mivel készen vagyunk, növeljük a számlálót. Végül a `RowCount` változót is inkrementáljuk – ami a `ListStore`-ban lévő sorok számát tárolja – és kiíratunk egy üzenetet az állapotsorra. Most már futtathatjuk az alkalmazást, és megnézhetjük a `TreeView` tartalmát.

Mint mindig, a teljes kód megtalálható a <http://pastebin.com/Jtr-huE71> címen.

Következő alkalommal véglegesítjük az alkalmazásunkat, befejezzük a hiányzó rutinokat, stb.



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



Hogyanok Libre Office – 3. rész – Bekezdések és stílusok

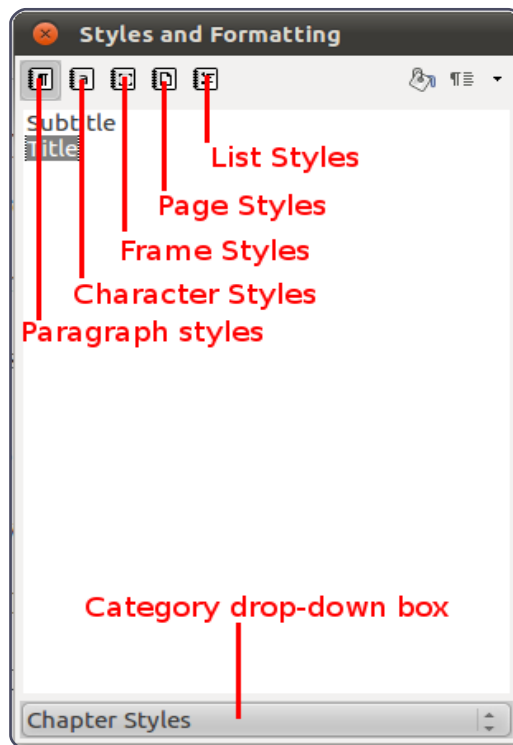
írta: Elmer Perry

A legutóbbi cikk arról szólt, hogyan lehet beállítani egy bekezdés elrendezését. Ez rövid szöveg esetén használható is, de egy hosszabb dokumentumban érdemes máshogy megoldani. Ez az a pont, ahol a stílusok könnyebbé teszik az életünket.

A LibreOffice Writer-nek öt különböző típusú stílusa van: bekezdés, karakter, keret, oldal és lista. Az összes stílus a „Formázás” eszköztár „Formázás és stílusok” gombjára kattintva érhető el. Ez megnyitja „Stílusok és formázás” ablakot. Ha lenyomva tartjuk a Ctrl gombot, és duplán kattintunk az ablak egy üres helyén, akkor ezzel dokkolhatjuk azt.

A stílusok eszköztár hét ikont tartalmaz. Az első öt a különböző típusú stílusokhoz ad hozzáférést. Ezek balról jobbra a következők: bekezdés, karakter, keret, oldal, lista. Ebben a cikkben mi a bekezdés és karakter stílusokkal foglalkozunk.

Hozzunk létre egy szöveges dokumentumot, és gépeljünk be egy címet. Nyissuk meg a „Stílusok és formázás” ablakot. A bekezdés-ikon van alapértelmezetten

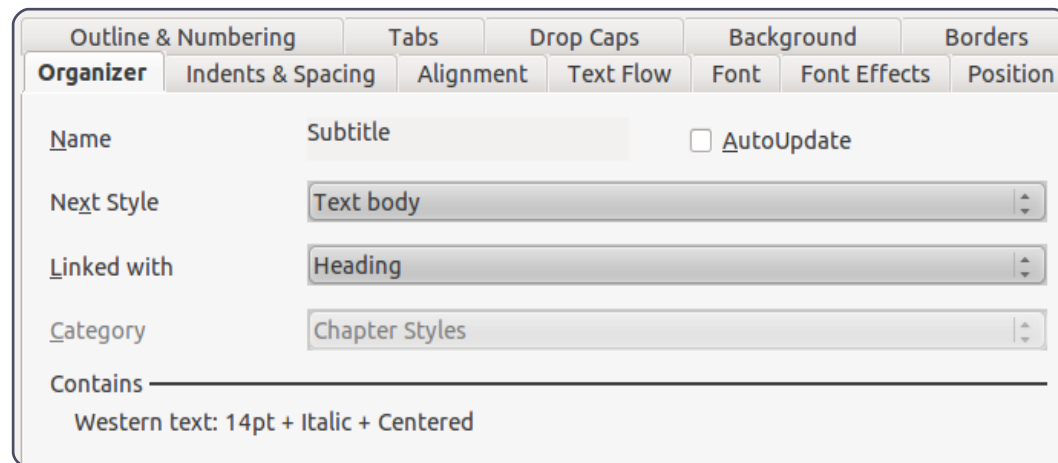


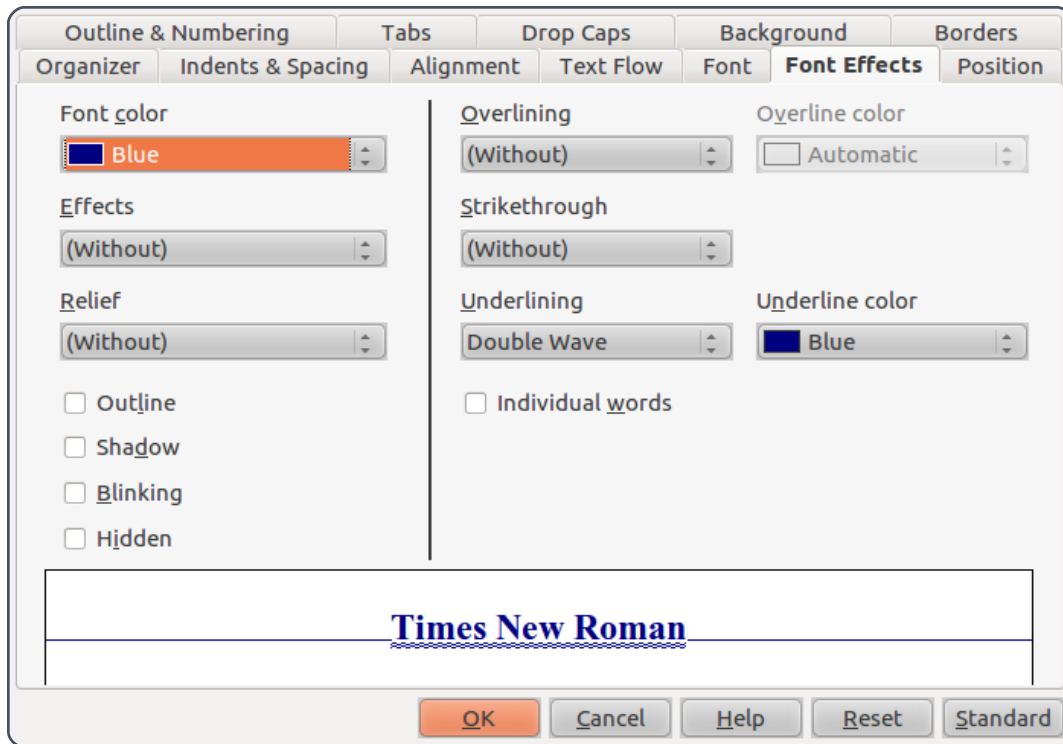
kiválasztva. Ugyanebben az ablakban alul van egy lenyíló menü. Kattintsunk rá és válasszuk a „Fejezet” stílusokat. Kattintsunk duplán a cím pontra. Ettől a címünk középre kerül, nagyobb, illetve félkövér lesz. Változtassuk meg az alapértelmezett cím formázást. A „Stílusok és formázás” ablakban kattintsunk jobb gombbal a „cím” pontra és válasszuk a szerkesztést. A felugró ablak nagyban hasonlít arra, ami az előző cikkben szerepelt, de van néhány új panel, ami alapból

nincs ott a bekezdés beállításainál. Az egyik ilyen a szervező. Itt lehet a stílusnak nevet adni, megadni, hogy mi legyen a következő bekezdés stílusa, és hogy melyik stíluson alapuljon az aktuális. Ha megnézzük, itt a következő stílus az „alcím”, de mivel mi nem szeretnénk ilyet használni, ezért állítsuk ezt „szövegtörzs” stílusra. Ennek hatására ha egy Enter ütésével új bekezdést nyitunk, akkor annak „szövegtörzs” lesz a stílusa. A „cím” stílus a „Címsor” stíluson alapul. Ha egy stílus egy másikon alapul, akkor ha változik a szülő, akkor a változtatások megjelennek a kapcsolt stílusban is. Ha a példánkban a címsor szövegének színét kékre változtatjuk, akkor a rajta alapuló stílusok szövege is kék lesz.

Most lássunk hozzá a címsor teljes átformázásához. Kattintsunk a szöveghatások fülre. Itt be lehet állítani a betűkészlet kinézetét: a szint, hogy át- vagy alá legyen-e húzva a szöveg, az árnyékolást, a kiemelést. Alul egy kis ablakban látszik, hogy a megváltoztatott szöveg hogyan fog kinézni a módosítások után. Változtassuk most a szint kékre, állítsuk be az aláhúzást dupla hullámosra, illetve szintén kékre. Kattintsunk az OK-ra.

Nyomjunk Entert, hogy új bekezdést kezdjünk. Vegyük észre, hogy a stílus „szövegtörzs”-re változott, ahogyan azt beállítottuk. Most gépeljünk be három bekezdést a példadokumentumunkba.





Következőnek módosítani fogjuk a „szövegtörzs” stílust és létrehozunk két ezen alapuló újat. A „Stílusok és formázás ablakban” kattintsunk a legördülő menüben a „szövegstílusok”-ra, és válasszuk a módosítást. A „behúzás és térköz” fülön változtassuk a sorközt 1,5 cm-re, az első sort pedig húzzuk beljebb 0,5 cm-re. Kattintsunk az OK-ra. Figyeljük meg, hogy a változtatások mind a három bekezdésnél megjelentek.

Most készítsünk egy stílust hosszú idézeteknek. Vigyük a kurzort a második bekezdés egy

pontjára, a stílusok ablakban pedig válasszuk a jobb gomb – új pontot. A következő stílus legyen a „szövegtörzs”, mivel általában nem szokott két idézet egymás után következni. Mivel a kurzor a szövegben volt, ezért az új stílus alapja a „szövegtörzs”-re lesz állítva. Ha nem akarjuk, hogy bármelyik stíluson is alapuljon a miénk, válasszuk a „Nincs” lehetőséget.

Módosítsuk az új stílus formázást. A „behúzás és térköz” fülön a „szöveg előtt” és „szöveg után” részeket állítsuk 0,5 cm-re. Az első sor behúzása legyen 0,0. A

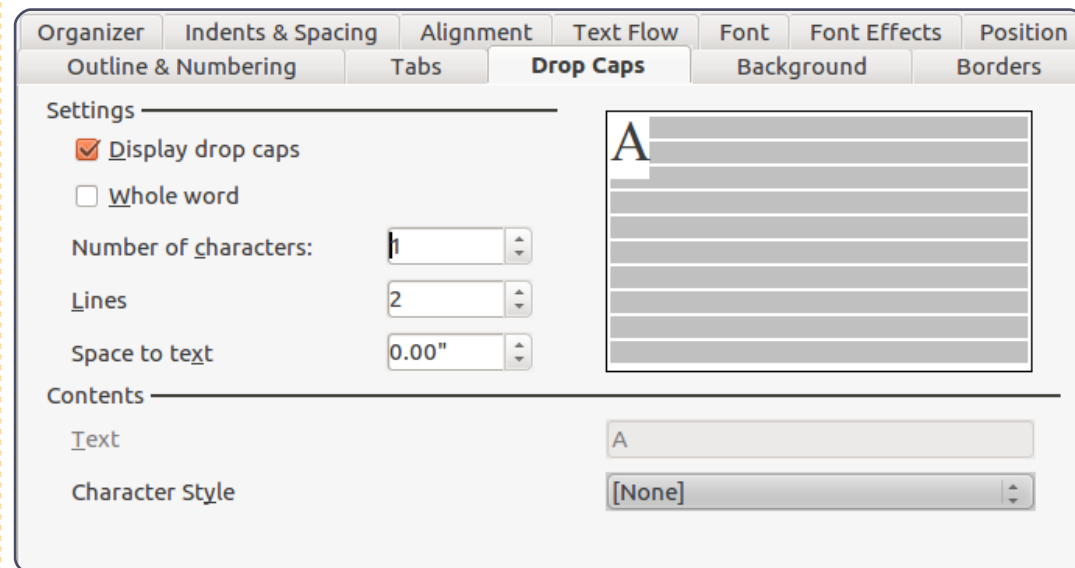
betűkészlet fülön állítsunk be dőlt betűket. Kattintsunk az OK-ra, és figyeljük meg, hogy az „idézet” nevű stílusunk felkerült a listára. Vigyük újra a kurzort a második bekezdésre, majd kattintsunk duplán az „idézet”-re. Ettől a bekezdés első sorának behúzása eltűnik, a bekezdés előtt és után is több hely lesz, illetve a szöveg dőlt típusúvá válik.

Adjunk az első bekezdéshez iniciálét. Mivel ezt minden fejezet előtt használni akarjuk, ezért ennek is külön stílust hozunk létre. Válasszuk most is a jobb gomb – új pontot. Nevezzük el „első bekezdés”-nek, a következő bekezdés pedig legyen „szövegtörzs”. A „behúzás és térköz” fülön az első sort állítsuk 0,0-ra. Az ini-

ciálék fülön engedélyezzük az „iniciálék megjelenítésé”-t, állítsuk a karakterek számát 1-re, a sorokat pedig 2-re. Kattintsunk az OK-ra. Jelenleg nem látunk változást. A módosításhoz vigyük a kurzort az első bekezdésre, és kattintsunk duplán az új stílusra.

Szeretnénk, ha minden egyes fejezet cím után ez az új stílus következne. Módosítsuk a „cím” stílust úgy, hogy a következő stílus az „első bekezdés” legyen.

A betűstílusok a teljes bekezdés helyett csak a kiválasztott szöveget módosítják. A harmadik bekezdésben jelöljük ki néhány szót. Kattintsunk a karakterstílusokra és kattintsunk duplán a „Hangsúlyozás”-ra. Ez dőltté teszi a



kijelölt szöveget. A karakter-stílusokat ugyanúgy lehet módosítani, mint ahogy a bekezdés stílusok esetén tettük.

A stílusok használatának előnye, hogy a beállítások az egész dokumentumra érvényesek.

A következő cikkben a dokumentumunk kereteivel fogunk foglalkozni.



Elmer Perry, gyermekszolgálat, Észak-Karolina, Ashville. Hobbijai közé tartozik a web design, programozás, és írás.

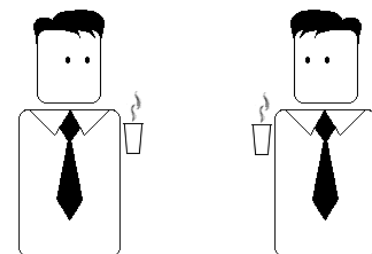
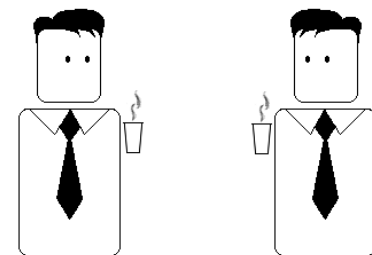
Paragraph Styles Example

He heard quiet steps behind him. That didn't bode well. Who could be following him this late at night and in this deadbeat part of town? And at this particular moment, just after he pulled off the big time and was making off with the greenbacks. Was there another crook who'd had the same idea, and was now watching him and waiting for a chance to grab the fruit of his labor? Or did the steps behind him mean that one of many law officers in town was on to him and just waiting to pounce and snap those cuffs on his wrists? He nervously looked all around. Suddenly he saw the alley.

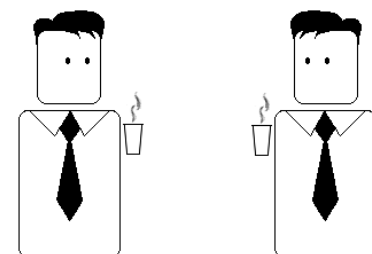
Like lightning he darted off to the left and disappeared between the two warehouses almost falling over the trash can lying in the middle of the sidewalk. He tried to nervously tap his way along in the inky darkness and suddenly stiffened: it was a dead-end, he would have to go back the way he had come. The steps got louder and louder, he saw the black outline of a figure coming around the corner. Is this the end of the line? he thought pressing himself back against the wall trying to make himself invisible in the

Vevőszolgálat

Veszélyes megkérdezni:
miben segíthetek.



A legtöbb ember elkezd
mesélni az életét.



by Richard Kedei



A mikor E-könyveket keresel, számos tényező van, amit figyelembe kell vened: az olvasókészülék, a formátumok, a DRM és az ár néhány közülük, amiről írni szeretnék ebben a cikkben.

Olvasók

Az első döntés, amit meg kell hoznod, hogy milyen készüléken akarod olvasni az E-könyveidet. Az USA-ban működő három nagy online könyvkereskedés mindegyike – Amazon (Kindle), Barnes & Noble (Nook), és Borders (Kobo) – kínál ajánlott készüléket az E-könyvek olvasásához. És az olyan fogyasztó elektronikai vállalatok is, mint például a Sony (Reader) kezdenek készülékeket kínálni. Eme készülékek előnyei közé tartozik, hogy olyan érzést nyújtanak, amely közel van a valóságos nyomtatott könyvhöz; e-ink kijelzővel gyakran könnyebben olvashatók; és az e-inkkel valóban hosszú készenléti időt nyújtanak (2 hetet bírnak a töltések között). Hátrányuk, hogy még egy készüléket kell hordozni, 100\$ és 200\$ közötti az áruk és korlátozottak a kezelhető formátumok terén.

A következő lehetőség, amely egyre népszerűbbé válik, az e-olvasó alkalmazás futtatása táblagépen, mint pl. az iPad, vagy a sok Androidos táblagép egyike. A fenti három könyvkereskedő mindegyike kínál ingyenes alkalmazásokat táblagépekre. Ezek lehetővé teszik a könyvek keresését, táblagépen való megvásárlását, majd letöltését.

Az utolsó lehetőség és az egyetlen, amit én használok, az Androidos telefonon futó szoftver használata. Már írtam az Aldiko alkalmazásról az előző cikkemben, amelynek mind olcsó, mind fizetős verziója létezik. A három könyvkereskedő alkalmazását is telepítettem. Személy szerint ezt tartom a legjobb választásnak egy egyszerű okból: mindig nálam van a telefonom. Ha van néhány agyonütni való percem, előkaphatom a telefonom és olvashatok egy kicsit.

Formátumok

Sajnálatomra nincs egységeség az E-olvasók formátumaiban. Néhány formátum kering régóta, mint pl. a Palm Pilot által használt PDB. Mások saját formátumot használnak, mint például az Ama-

zon AZW formátuma. Az előző cikkemben bemutattam nektek, hogyan konvertáljatok könyveket a legtöbb védetlen formátum között a Calibre-vel. Mivel az elsődleges e-olvasó szoftverem (Aldiko) az Epub-ot szereti, abban a formátumban keresek könyveket, vagy pedig védetlen könyvet keresek, amelyet azután konvertálhatok. Meg kell nézned az olvasható formátumot, hogy dönthess egy készülékről vagy e-olvasó szoftverről.

DRM

Úgy tűnik, hogy sok nehézségünk lesz az összes média kiadói-val a digitális korlátozások miatt. A zeneiparral kezdődött, amely most úgy tűnik azon okoskodik, hogyan tartsák meg az ügyfeleiket úgy, hogy a zenét nem zárolt, kényelmesen használható fájlokban nyújtsák. Az E-zene és az Amazon között az összes kívánt számot egyszerű, nem védett MP3 fájlokban veszem meg.

Sajnos a könyvkiadók még mindig azon versenyeznek, ki tud a legbosszantóbb lenni ügyfeleinek. Bár különböző illegális módszerek vannak a könyvkeresésre, nem akarom elmagyarázni, hogy tehető

meg. Arra fogok rámutatni, hogy ezek az „alternatívák” alacsony minőségűek és nem túl kielégítőek. És úgy találtam, hogy kaphatok csúcsminőségű könyveket legálisan, amelyek nem DRM-mel védettek.

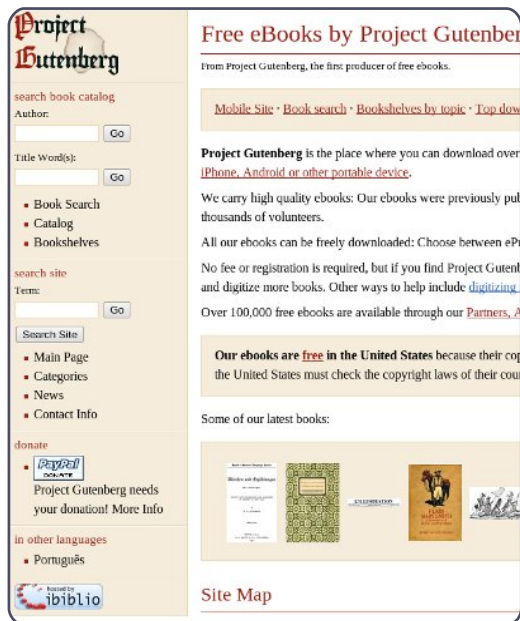
Ár

Ha online könyvkereskedőhöz fordulsz, mint az Amazon és körül nézel, láthatod, hogy a manapság kiadott legtöbb könyvet elektronikus formátumokban kínálják ugyanakkor, amikor a papíralapú verziók kijönnek.

A hátrány az, hogy ugyanolyan, ha nem magasabb áron kínálják őket, mint a keményfedelű kiadásokat. De vannak kivételek, néhányuk egész szép. És vannak helyek, ahol ingyen és legálisan kaphatsz könyveket.

Gutenberg Projekt

Ha ismered a történelmet, úgy ismerheted a Gutenberg nevet, mint azt a személyt, akinek (úgy tudom, nyugaton) a nyomtatott sajtó fejlesztését tulajdonítják.



Ez az online projekt (http://www.gutenberg.org/wiki/Main_Page) arról kapta nevét, hogy olyan ingyenes könyvek könyvtárát hozta létre, amelyek köztulajdonban vannak. A köztulajdonú könyveket már nem vetik alá a szerzői jogvédelemnek és sok jó könyv van, sok klasszikust ideértve, melyek ebbe a kategóriába tartoznak. Itt van pár kereshető könyv, amelyet a (2010 októberi) Wired magazin választott az itt található legjobb ingyenes E-könyveknek:

- *Mark Twain: Egy jenki Arthur király udvarában*
- *Edgar Rice Burroughs: A Mars hercegnője*
- *Mary Wollstonecraft Shelley: Frankenstein, vagy a modern Prométheusz*

kenstein, vagy a modern Prométheusz

- *Jonathan Swift: Gulliver utazásai*
- *Arthur Conan Doyle: Sherlock Holmes kalandjai*
- *Lewis Carroll: Alice Csodaországban*

A Gutenberg Projektnek 33,000 elérhető könyve van, így nem lesz hiányod a jó könyvek olvasásában. Ezek a könyvek persze nem a legutóbbi bestsellerek.

Baen Books

Baen Books valami valóban jól csinál (<http://www.baen.com/>) és remélem, hogy ez jól működik számukra. Csináltak valamit Baen In-

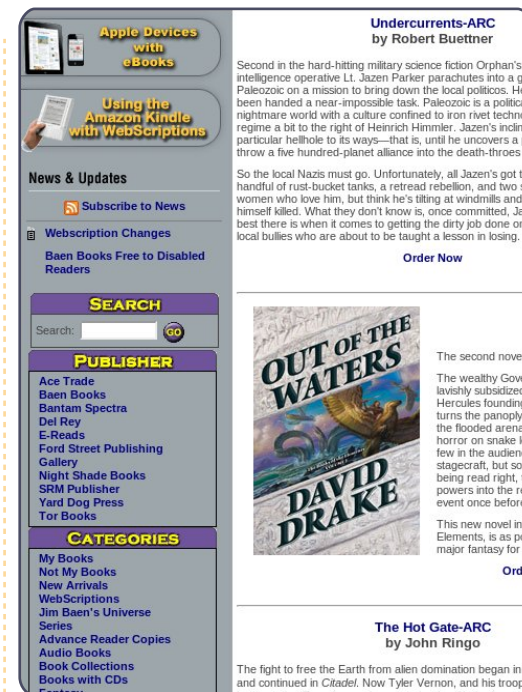


gyenes Könyvtár néven, amelyben csúcsmínőségű, teljesen ingyenes és nem DRM-védett könyveket kínálnak letöltésre. Ha a tudományos-fantasztikus és fantáziarajongója vagy (és fogadnék, hogy a legtöbb, a cikket olvasó ember az), ez egy nagyszerű módszer arra, hogy felépítsd a könyvtáradat. A legnépszerűbb formátumok választékát is nyújtják.

Most talán csodálkozol, milyen az üzleti modelljük. És a válasz az, hogy az Ingyenes Könyvtár csak egy válogatás a sokkal nagyobb könyvsorozatból. Például ingyenesen letöltheted David Weber népszerű „Honor Harrington” sorozatának első könyvét, az „On Basilisk Station” címűt. Ha tetszik, van még legalább 9 könyve és egyenként 6\$-ért elérhetők, magas színvonalú, nem DRM-védett fájlokban. Egy csomó ingyenes könyvet letöltöttem, de vásároltam is féltucat könyvet közülük. Időnként meglátogatom a honlapjukat, hogy lássam az újdonságokat. Az oldalukat más ingyenes tartalomért és a szerzőkkel folytatott interjúkért is érdemes látogatni.

WebScription

Ez a Baen e-könyveket kínáló oldalának egy ága, de más kiadók választékából is kínál könyveket

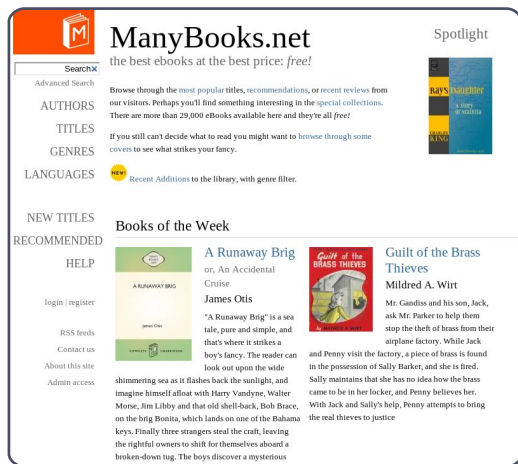


(<http://www.webscription.net/>).

Az Ace Trade, a Del Rey és a Tor a színen lévő nagyobb kiadók közé tartoznak, valamint van néhány kisebb szakkiadó is, mint pl. a Subterranean Press és a Nightshade Books. Amint az várható a Baen-nel való kapcsolatból, úgy tűnik, hogy a választék mind Sci-Fi vagy fantázia.

ManyBooks.net

Ez az oldal a tartalmának többségét a Gutenberg Projektből veszi, de néhány olyan dolgot is hozzáad, amelyek nem köztulajdonúak, de elérhetővé tették őket.



Találtam ott olyan könyveket, amelyek aktuálisak (pl. Charles Stross: Gyorsulás című műve), így megéri látogatni a honlapot.

Fictionwise

A Fictionwise könyveket (<http://www.fictionwise.com/ebooks/multiformat.htm>) (és néhány magazint) kínál nagyon méltányos áron és DRM nélkül. A választék nagyon támaszkodik a Sci-Fi-re és a fantáziára, de túlmegy azon. Úgy tűnik, hogy sok bennük a romantika, ha erre gondolsz. Ezt többre értékelném, kivéve, hogy saját formátumuk van és megkövetelik tőled, hogy az olvasójukat használd. Az olvasó ingyen letölthető, de nincs Androidos verziója, így nem próbáltam ki. Az üzlet többi része egész jónak tűnik, így látogasd meg, ha érdekel.



Cory Doctorow

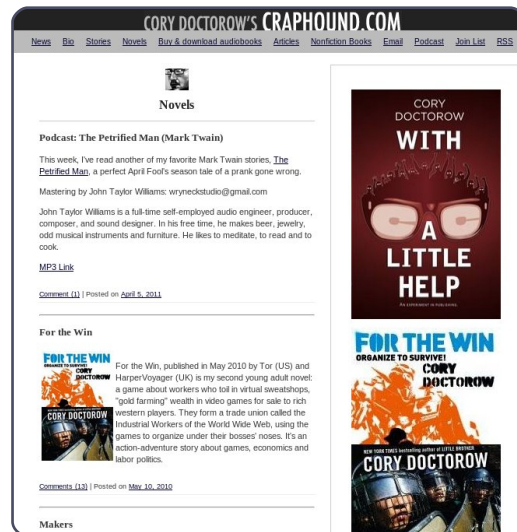
A Cory Doctorow önmagában is (<http://craphound.com/?cat=5>) említésre méltó, a szabadsághoz való hozzáállása miatt. Kitart amellett, hogy a könyvei legyenek elérhetők DRM nélkül és minden formában ellenáll a DRM-nek. A művei ingyenes e-könyv verzióját elérhetővé teszi a honlapján és ennek ellenére az üzlete jól működik. Az a nézete, hogy a kettő összefügg: minél több ember ismeri meg a művét, annál valószínűbb, hogy megveszik a könyveit, amikor lehetőségük van rá. Éppen most minőségi, DRM nélküli, ingyenes verziókat tölthetsz le a honlapjáról és azt sem fogja hagyni, hogy alamizsnát dobj az üvegbe. Azt mondja, ha támogatni akarod, vegyél egy papírpéldányt és add egy könyvtárnak. Egész jó tanács, úgy gondolom.

kiadókat, amint megpróbálják a könyveket kényelmesebben kínálni.

De amíg ez a nap nem jön el, van néhány választásunk. Arra is szeretnék rámutatni, hogy a honlapok, mint pl. a Gutenberg Projekt és a Manybooks adományokat kér. Ha őket használod ingyenes e-könyvek beszerzésére, adj nekik adományt, hogy segíts bővíteni a kínálatukat. Ez a legjobb dolog, amit csak tehetsz.

Összefoglaló

Ez csak a piac pillanatfelvétele, ahogy éppen most áll (ezt 2011 elején írom). Fogadnék, hogy a dolgok egy éven belül javulnak. Sok szerző felismeri, hogy a drága DRM-mel védett e-könyvek nem kedvezők és csak szűkítik a piacukat. Ahogy a zenészek is felismerték – egy rajongóbázis építése sokkal jobb hosszabb távon. Ezért úgy gondolom, hogy látni kezdünk





A korábbi Heathkit vállalat és egy modern, Ubuntu 10.04 LTS kiadást futtató számítógéppel találtam egy weboldalt, amely az Arduino nevű mikrokontrollert részlezi a www.arduino.cc (nem .com) címen. Ez egy USB-kábelt használ energiaellátásra és számítógépes kapcsolatára. Az Arduino Uno 30\$-os áron megfizethető volt. Egy teszt áramköri lapon végzett egyszerű forgalmi jelzőlámpaszimuláció pont mókás kísérletnek tűnt ahhoz, hogy kipróbáljuk.

A dolgok működtetése csak három fő feladatot foglalt magában:

- Az Arduino IDE (Integrált Fejlesztőkörnyezet) telepítése és konfigurálása,
- Annak kiszámolása, hogy hány vezeték szükséges a tesztlap és az Arduino portjainak számára, és
- Egyszerű C program írása, majd a lefordított kód feltöltése az Arduino mikrokontrollerére.

Az 1-es feladat egyszerű volt, a 2-es megszokott volt némi utánképzéssel, a 3-as pedig egy kis tanulási kitérőt igényelt a C eljárásokról – néhány új, az Arduino portokra jellemző paranccsal együtt. A lefordított kód mikrokontrollerre való feltöltése könnyű volt. Néhány va-

cakolással töltött napon belül a rendszerem végül úgy működött, ahogy terveztem. Később frissítettem a kódomat, hogy csengő is legyen az áramkörben.

1. rész: Az Arduino IDE telepítése

(Részletekért látogasd meg az alábbi címet:
<http://arduino.cc/playground/Linux/Ubuntu>)

Az oldal „Ubuntu ‘arduino’ csomag nélkül” szekcióját használtam a telepítemhez (A telepítésed elterő lehet.)

Töltsd le a .gtz fájlt és telepítsd Archive Manager programmal: arduino-0022.gtz (a következőről <http://arduino.cc/en/Main/Software> a Linuxos 32 bites csomaggal)

Telepítsd a fordítót és a programkönyvtár-csomagokat:

```
sudo apt-get install gcc-avr
avr-libc
```

Azok, akik USB portot használnak a kommunikációra, adják hozzá magukat a „dialout” csoporthoz, hogy legyen írási joguk a portokra:

Arduino forgalmi jelzőlámpa

```
sudo usermod -aG dialout
<fehhasználónév>
```

Ezután az alkalmazás futtatásához nyisd meg az „arduino-0022” könyvtárat és kattints az „arduino”-ra a „Futtatást” választva. Amikor az IDE fut, válaszd ki a lapodat (az enyém Arduino Uno volt) a Tools->Boards menüből.

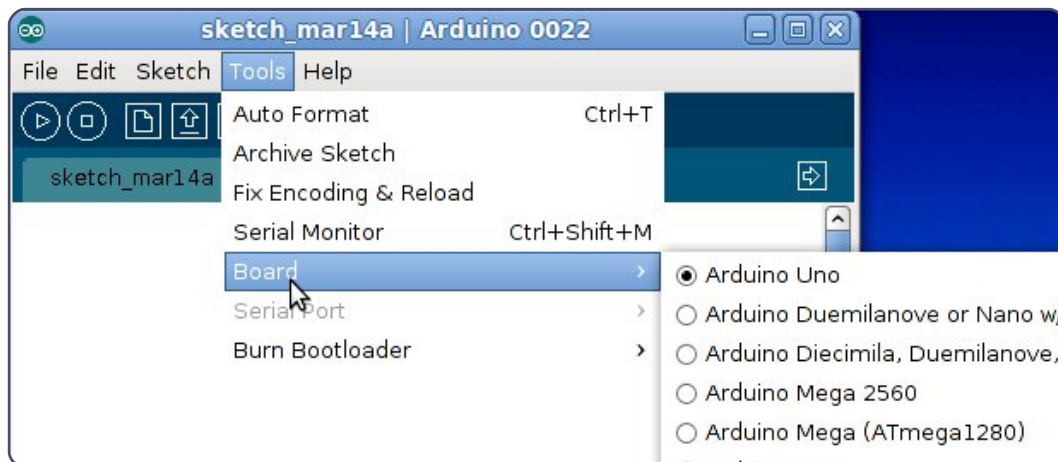
2. rész: Kapcsolj vezeték a tesztlapra és csatlakoztasd az Arduino mikrokontrollerhez

Itt vannak az alkatrészek, amelyeket a kapcsolás készítéséhez használtam (jórészek egy Shack rádióból):

- tesztlap és néhány orsónyi 22-es méretű szigetelt szilárderes vezeték

- 2.1 mm-es táp dugó és 9 Voltos akkumulátorpólusok (forraszd a piros kábelvezetékét a középső, a fekete vezetékét a szélső kivezetésre)
- 9 Voltos telep
- LED-ek: 2 piros, 2 zöld, 1 sárga (egyenként kb. 2.1 mA a nyitóirányú áramuk)
- a tesztlapon lévő nyomógombos kapcsoló
- 3VDC Mini Csengő (Radio Shack 273-0053)
- 5-220 Ohm, 2-150 Ohm, 1-10K Ohm ellenállások (az összes 1/8 Watt-os)

Bemutatom lentebb a kapcsolási rajzot és a fakeretre szerelt Arduinom képét a tesztlappal és a vezetékekkel (Lego lapot használtam, hogy lazán összefogja a dolgokat).



3. rész: Kód megírása C-ben és a lefordított kód feltöltése az Arduino Uno-ra

Az Arduino honlapon való némi olvasgatás után és néhány kölcsönvett kóddal a projektkód egyoldalas lett gedit-tel.

A fájlt átneveztem „trafficlight-sound.pde”-re egy „trafficlight-sound” könyvtárban belül – úgy tűnik, hogy az Arduino IDE ezt a fájlkiterjesztést és könyvtárnevet várta. Az IDE-ban balra lévő indító nyílra kattintva leellenőrizte az alkalmazást és lefordította az 1468 bájtos kódot.

A forráskód itt található:

<http://pastebin.com/ACk9u937>

Miután csatlakoztattuk az USB-kábelt a számítógép és a mikrokontroller között, az IDE második negyedében található jobb nyílra való egyetlen kattintás elindította a bájtkód feltöltését a mikrokontrollerre. Miután feltöltődött, az Arduino Uno a tervek szerint futtatta a különböző lámpákat és a csengőt.

Miután lecsatlakoztattam az USB-kábelt és csatlakoztattam a 9V-os telepet, a projekt a számítógéptől függetlenül futott. A program ciklusban folytatja futását, amíg a tápot el nem távolítjuk.

```

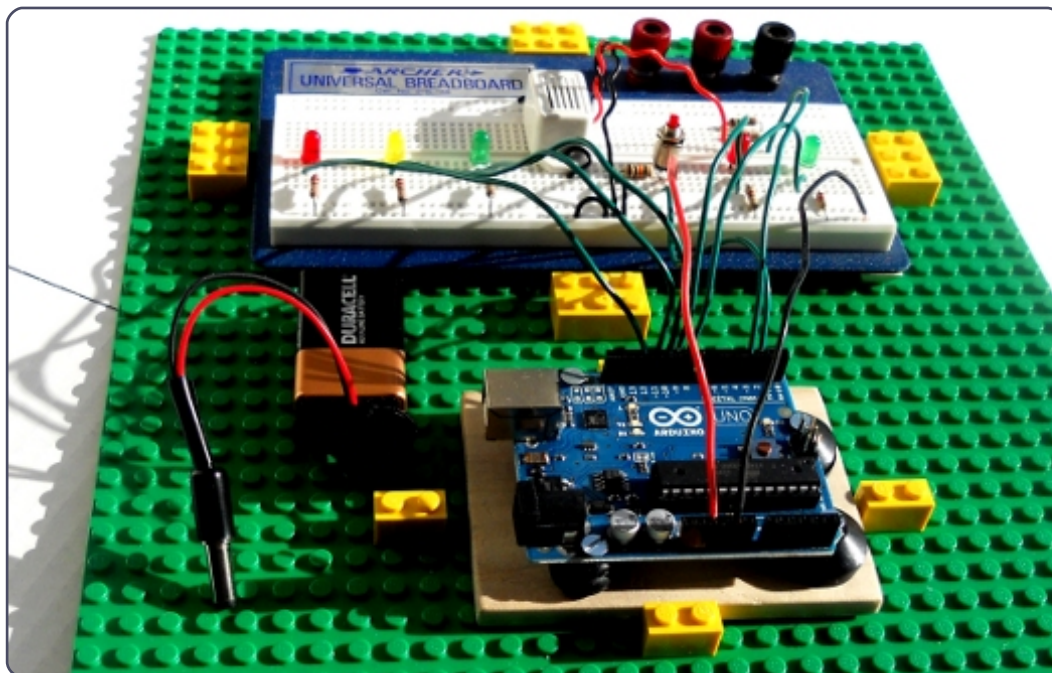
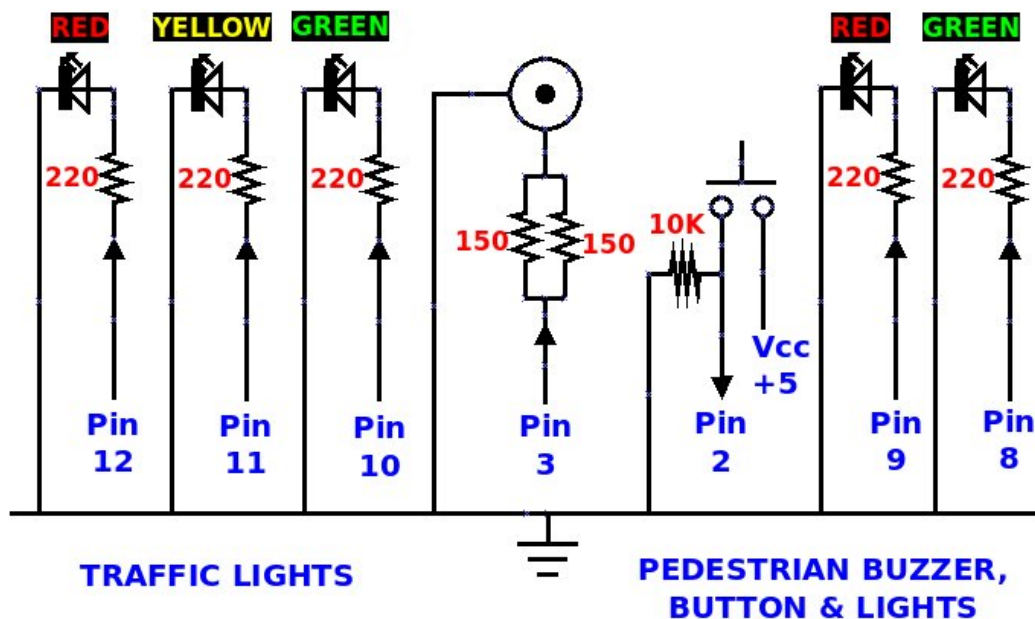
TrafficLights | Arduino 0022
File Edit Sketch Tools Help

// Connect one let of the pushbutton to 5 volts and the other to di
// pull-down resistor. Use 220 Ohm resistors to connect the LEDs t

const int BTN_PIN = 2;
const int TRAF_RED_PIN = 12;
const int TRAF_YELLOW_PIN = 11;
const int TRAF_GREEN_PIN = 10;
const int PED_RED_PIN = 9;
const int PED_GREEN_PIN = 8;
int ledPin[]={ TRAF_RED_PIN, TRAF_YELLOW_PIN, TRAF_GREEN_PIN, PED_F
int length = sizeof ledPin/sizeof *ledPin;

void setup(){
  for(int i=0;i<length;i++){
    pinMode(ledPin[i], OUTPUT);
    pinMode(BTN_PIN, INPUT);
  }
}

void loop(){
  haltTRAF();
  delay(10000);           // delay 10 sec.
  changeGreen();
}
    
```





Irányelvek

Altalános szabály, hogy a cikk témája valamilyen módon kapcsolódjon az Ubuntuhoz, vagy annak valamelyik változatához (Kubuntu, Xubuntu, Lubuntu, stb).

A cikket bármilyen programmal írhatod. Én az OpenOffice-t ajánlanám, de **KÉRLEK ELLENŐRIZD A HELYESÍRÁST ÉS A NYELVTANT!**

Szerkesztés

Kérlek jelezd a cikkedben, hogy melyik képet hová szeretnéd beilleszteni, de az OpenOffice dokumentumba ne szúrd be a képeket.

Képek

A képeket alacsony tömörítettségű JPG fájlokban várjuk.

Méretezés: ha végképp nem boldogulsz, küldj egy teljes méretű képernyőképet és mi kivágjuk a megfelelő részt.

Ha a „Fókuszban” rovathoz írsz, kövesd az itt látható irányelveket.

A stílussal kapcsolatos szabályok és buktatók egy részletesebb listája a következő linken látható:

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine/Style>

– röviden: amerikai helyesírás, mellőzd a l33t szöveget és a smiley-kat.

Az elkészült cikket az articles@fullcirclemagazine.org email címre küldd.

Ha nem tudsz cikket írni, de sokat lógsz az Ubuntu Fórumokon, küldhetsz érdekes fórumvitákat is, amiket felhasználhatunk.

Nem angol anyanyelvű szerzők

Ha az anyanyelved nem angol, ne aggódj. Írd meg a cikked és a mi lektorunk majd kijavít minden helyesírási és nyelvtani hibát. Így nem csak Te segíthetsz a magazinnak és a közösségnek, hanem mi is segítünk Neked a helyes angol elsajátításában!

FÓKUSZBAN

Játékok/Alkalmazások

Ha játékokról, alkalmazásokról írsz, szíveskedj érthetően leírni:

- a játék nevét
- készítőjének nevét
- ingyenes, vagy fizetni kell a letöltésért
- hol lehet megtalálni (adj meg letöltési- vagy honlapcímet)
- natív linuxos program-e, vagy kell hozzá használni Wine-t?
- milyen osztályzatot adnál rá egy ötös skálán
- pontokba szedett összefoglaló pozitívumokkal és negatívumokkal

Hardver

Hardver esetén kérlek világosan írd le:

- a hardver gyártóját és típusát
- milyen kategóriába sorolnád
- a hardver használata során fellépő hibákat
- könnyű volt-e Linux alatt működésre bírni
- szükség volt-e Windows driverekre
- osztályzatod egy ötös skálán
- pontokba szedett összefoglaló pozitívumokkal és negatívumokkal

Nem feltétel a szakértelem – írd azokról a játékokról, alkalmazásokról és hardverekről, amiket a mindennapi életben használasz.



Hírfolyam-társszerkesztő és rovatvezető barátom, Ed Hewitt megkért rá, hogy fejtssem ki bővebben a Fájrendszer első részében tett kijelentésemet, miszerint swap partíció létrehozása nélkül nem lehet Linuxot telepíteni. Bár napjaink telepítőinek zöme elintézi ezt egy figyelmeztetéssel, némelyikük nem engedi ezt a „bünt” elkövetni. Tekintsünk vissza egy kicsit.

Miért is van szükségünk SWAP partícióra Linux alatt?

Azokon a számítógépeken van szükség swap partícióra, ahol nincs elegendő fizikai memória (RAM) a szoftverek futtatásához. A swap felhasználható egy ideiglenes tárolóként, amit akkor használunk, ha a fizikai memóriánk már teljesen betelt, és nincs helyünk újabb adatok és programok számára. Figyelembe véve, hogy egy komplex operációs rendszert futtatunk, fejlett grafikus felülettel, nagy programokkal, amik párhuzamosan futnak, meglehetősen hamar kifogyhatunk a fizikai memóriából. Az ilyen esetekben pedig az operációs rendszer kimásolja a programok és adatok egy részét az ideiglenes tárolóba. Ha

rengeteg fizikai memóriánk van, talán sohasem vesszük igénybe a swap-et, és csak a helyet foglalja. Tehát a kérdés végeredményben az, hogy „Mennyi RAM van a gépben, és használatba veszem-e azt valaha teljes egészében?”

Ha a válasz igen, élvezhetjük a swap partíció előnyeit. Talán nem fogjuk folyamatosan használni, de megóvjuk a gépünket a lefagyástól amikor éppen túlterheljük.

Honnan tudhatom, hogy szükségem van-e rá?

Bocsánatot kérek, hogy egy kérdésre egy újabb kérdéssel válaszolok, de az attól függ, hogyan használsz a számítógépedet. Milyen operációs rendszert használsz, és mennyire terheled?

Netbookod van, 1 GB RAM-mal és az Ubuntu Netbook változatával, amivel leginkább a weben ször-

fözöl és e-mail-t írsz, nagy ritkán pedig szöveget szerkesztesz? Valószínűleg sosem használsz ki a teljes fizikai memóriádat. Kell swap partíció? Nem. Azonban, ha beleugrasz egy Skype konferenciahívásba miközben 50 lap van megnyit-

va Firefoxban, valószínűleg máris szükség lesz swap-re. Kivéve, ha te vagy Ed és az egész lefagy. Ide tegyünk be egy mosolygós arcot.

A régi Toshiba Satellite-emnek csak 196 MB RAM-ja van. Egy könnyű szörfözéshez egy Crunchbang, vagy DSL-hez hasonló könnyűsúlyú Linux-szal még swap nélkül is megfelelő lehet. Most, hogy Ubuntu 10.10 alatt LibreOffice-t és Firefoxot futtatok, szükségem van swap-re.

A Dell 6400-asom 4 GB RAM-mal és egy teljes Ubuntuval simán elüzemel swap nélkül is, még akkor is, ha egyszerre használom a Firefoxot, a Chrome-ot és OpenOffice-t is. De ha a hírfolya-

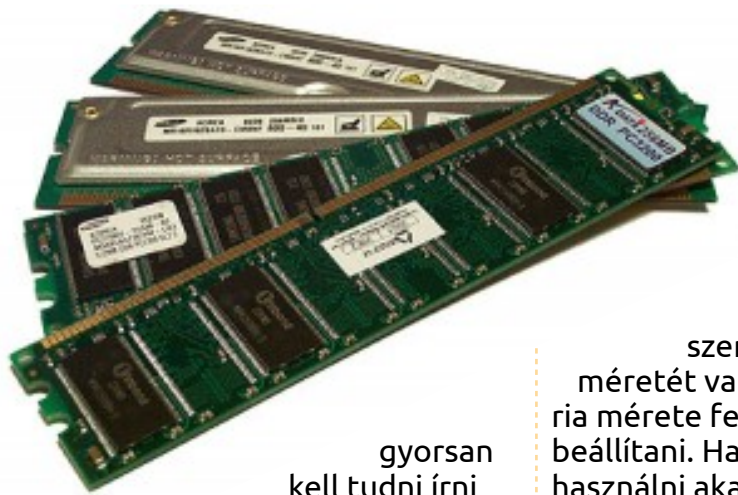
mommal kapcsolatos munka kapcsán elindítom az Audacity hangszerkesztőt és az OpenShot vágóprogramot, meg a YouTube Hi-Definition-t, megint csak swap-et kell használnom.

Minden teljes méretű (nem könnyűsúlyú) operációs rendszerrel és kevés (256MB, vagy még kevesebb) memóriával működő számítógépen szükség van a swap partícióra. Minél nagyobb a terhelés, minél több program indul el és minél nagyobb adatfájlokkal dolgozunk, annál biztosabb, hogy átlépjük a fizikai memóriánk korlátait – legyen az 512MB, 1GB, 2GB, vagy még több – és használnunk kell a swap-et.

Miért kell egy egész partíció?

A „Virtuálistmemória-kezelésnek” van egy másik megközelítése is, az úgynevezett lapozófájl. A Windowsban és néhány Linux konfigurációban is megtalálhatjuk a lapozófájlokat a programok, vagy adatok partícióján a többi egyszerű fájl között. Ez adatbiztonsági és teljesítményi szempontból is mondhatni szuboptimálisnak tekinthető. A lapozófájlok hatalmasak lehetnek, és időnként nagyon





gyorsan kell tudni írni őket. Emiatt a lemezműveletek során nehézségek adódhatnak, és ha megtörtént már veled, hogy a Windows lapozófájlod teleszemetelte az aktív partíciód egy részét – tönkretéve értékes programokat és adatokat –, akkor értékelni fogod a Linux megközelítését és a swap-et minden egyébtől különválasztod.

Mekkora legyen a swap-em?

Mint láthattuk, lehet, hogy nem is kell. De ha kell, a lényeg az, hogy egyensúlyba hozzuk a kisebb, de gyorsabb RAM-ot és a lassabb, de nagyobb merevlemezt, hogy azok kombinációjából a kernel a lehető legjobb teljesítményt érhesse el. Az az igazság, hogy a legújabb kernelék – mint pl. a Debian 2.6 család – memóriakezelője sokkal intelligensebb. A korábbi ajánlás, misze-

rint a swap mérete valahol a fizikai memória méretének másfélszerese és kétszerese közé eszen, egy asztali gép esetében talán túl nagyvonalú, de aligha elegendő egy

szerver számára. A swap méretét valahol a fizikai memória mérete fele és egésze közé kell beállítani. Ha van egy laptopod, és használni akarod a hibernálás funkciót is, a swap legalább akkora legyen, mint a fizikai memóriád. Ha tanácstalan vagy, állíts be nagyobb swap-et, hiszen egy-két gigabájt nem fog hiányozni – kivéve persze, ha SSD-d van, de ez már egy másik történet...

A második részben: virtuálismemória-kezelés, Swap On, Swap Off.



KÉRÉS A PODCAST PARTYVAL KAPCSOLATBAN

Ahogy azt a podcast 15. epizódjában olvashatjátok majd, szeretnénk hallani a ti véleményeteket a show bizonyos részeiről.

Ahelyett, hogy csak úgy fecsegnénk a levegőbe arról, hogy éppen milyen csapások érnek minket, miért ne segítenétek inkább egy topic-kal és néznétek a horizont fölött kialakuló gombafelhőket! Elég valószínűtlen, hogy mind a hárman azonos véleményen leszünk.

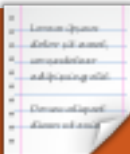
Vagy hogy egy még radikálisabb gondolattal álljunk elő: küld el nekünk a véleményed közreműködőként.

Kommenteket és véleményeket a saját Ubuntu Forum részlegünkön, pontosabban a fullcirclemagazine.org podcast oldalán várunk vagy emailben a podcast@fullcirclemagazine.org címen. Ide egy 30 másodpercnél rövidebb hangfájl formájában is elküldheted a véleményed. A kommentek és a hangfájlok terjedelme a későbbiekben szerkeszthető. Kérlek ne feledjétek, hogy ez egy családbarát műsor.

Nagyon jó lenne, ha a közreműködők meg tudnának elenni a műsorban és személyesen is el tudnák mondani a véleményüket.

Robin





Az én történetem

Éppen egy éve vagyok Ubuntu felhasználó, máris megkértek arra, hogy írjak egy kis cikket eddigi tapasztalataimról. A cikk lehetőséget adott arra, hogy visszatekintsek az elmúlt évre, és feltegyem magamnak a kérdést: „Mi is történt ezalatt az egy év alatt?” Nos, egy év alatt három verzió fordult meg a kezem alatt, kezdve a 9.10-sel egészen a 10.10-ig.

Mivel eleinte nem volt ismerős számomra a terminál használata, elsősorban a grafikus felületre koncentráltam. Amint rájöttem, hogyan lehet témákat telepíteni, és testreszabni az asztalt, elkezdtem más, új felhasználóknak segíteni. Egy új felhasználó számára az, hogy milyen csomagot kell letölteni és kibontani a téma telepítéséhez kicsit ködös lehet, de elég egyszerű, ha egyszer már sikerült.

Mindenkinek ajánlom figyelmébe az Ubuntu fórum asztali környezetéről szóló szekcióit. Ez főleg újoncnak hasznos, illetve az olyan magyar felhasználóknak, akik tudnak angolul. Remek gyűjtemény arról, hogyan lehet testreszabni az asztalt [1]. Azért is említem ezt, mert számos, általam feltett kérdés feleslegessé vált volna, ha elolvasom ezeket.

Jó érzés segíteni más Ubuntu felhasználóknak, de még nagyszerűbb érzés, amikor képernyőképet küldenek a személyre szabott asztalukról, vagy egy „köszönömöt” írnak neked.

Frogs Hair

[1]:
<http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=809695>

Több, mint 3 éve használom Ubuntu-t. Majdnem teljesen Windows-mentes vagyok, és nem győzőm eléggé dicsérni az Ubuntu-t.

Majdnem minden gépet előtelepített Windows-zal adnak, így ha ki akarsz próbálni egy Linux-disztribúciót vagy a dual-boot megoldást választod (két rendszer egy gépen), vagy letörlöd a Windowst. Egyszer, még a Linuxozásom elején kipróbáltam a dual-bootot, de előjött néhány hiba, ami nem igazán nyerte el a tetszésemet. Egy teljes Ubuntu telepítés (Windows törléssel) a legjobb. Windows alatt sok olyan alkalmazást használtam, ami Ubuntu alatt nem működött (WINE-nal sem), de mindig találtam egy hason-

ló funkcionálisú szoftvert vagy web-alapú alkalmazást amik megfeleltnek, néhány esetben pedig még jobbak is voltak.

Az Ubunturól és úgy általában a Linux rendszerekről az a hír járja, hogy használatukhoz számítógéphez értő embernek kell lenni. Ha hardver támogatói fórumokat nézgetünk, akkor valóban az a kép alakul ki, hogy a Windows egyszerű, a Linux pedig szakértőknek való. Azonban elfelejtik említeni azt az extra szoftvert, amit ki kell fizetni, és fel kell telepíteni ahhoz, hogy az internetről jövő folyamatos támadásokat kivédjük.

A mondás tehát nem igaz. Én nem tartom magam profinak, amit az is megerősít, hogy az FCM cikkei közül jónéhányat nem értek. Egy valami azonban igaz a „Linuxozásról”: van egy tanulási szakasz, amin végig kell menni. Emlékszem, hogy az első Ubuntu telepítem végén megjelent egy kis üzenet, miszerint egy parancsot kell végrehajtanom terminálban. Fogalmam nem volt, hogy ez mit jelent, bár most már ez sem okozna gondot.

A februári FCM számban megjelent LibreOffice cikket nagy érdeklődéssel olvastam el, és rögtön fel-

is telepítettem. Sokkal gyorsabb, és többet tud, mint az OOo. Erősen ajánlom mindenkinek! A Canonical is támogatja, úgyhogy nagy baj nem lehet.

Számos alkalommal próbáltam munkatársaimat is meggyőzni a váltásról, de hallani sem akarnak másról, elvannak a Windows XP-vel. Nemrégiben azonban az unokám mutatott egy Linuxszal kapcsolatos cikket, melyet az iskolában olvastak. Remek írás volt, melyben jól kifejtették a Linux előnyeit az oktatásban. Meglepődtem a jó cikken, és megkérdeztem, ki írta. Még nagyobb meglepetésemre kiderült, hogy a 9 éves unokám írta.

Allan Hambidge



Emlékeztek a Star Trek IV-ből arra a jelenetre, amikor Scotty egy Mac munkállomást próbál üzemeltetni?

Lehet, hogy nem emlékszem pontosan a párbeszédre, de valami ilyesmi volt:

McCoy: - Használd az egeret.

Scotty (felkapja az egeret és belebeszél): Halló, komputer!

McCoy: Használd inkább a billentyűzetet.

Két dolgot szeretnék mondani. Az egyik: elnézést a Star Trek-es kiértőért. A másik: nyilvánvalóan a Mac sem olyan intuitív, mint ahogyan azt gondoltuk, még egy 23. századi űrhajómérnöknek sem.

A Graphical User Interface-t (GUI) a Xerox PARC Palo Alto-i központja annak idején a 70-es években, közel 40 éve úgy harangozta be, mint „egy nagy előrelépést” – és valóban, ezzel megelőzték a nagy WIMP-négyest (Windows, Icons, Mice, Pull-down Menus, azaz Ablakok, Ikonok, Egerek és Legördülő Menük).

Igen, a GUI megelőzte a saját korát. A hetvenes években az adatfeldolgozó részlegek papírszalagokkal

és lyukkártyákkal dolgoztak. A nyolcvanas években eljutottunk a monokróm monitorokig és az agyzsibbasztó programkódokig. Próbáljatok meg egy magazint ódivatú betűszedéssel szerkeszteni! De inkább ne, én már próbáltam. Lefogadom bármibe, hogy pont emiatt öszültem meg. Majd az olcsó(bb) PC eljuttatta a számítástechnikát a(z aránylag jómódú) tömegekhez. Mielőtt a gépek elég erősek lettek ahhoz, hogy GUI-t is alkalmazó programokat tudjanak futtatni, a GUI felgyorsította (nem katalizátor módjára) a procedúrát.

A Xerox még beépített eszközként definiálta a GUI-t, de egyértelműen a PC és a Macintosh segítségével „tört ki” az Unix X-Window rendszerének kalitkájából. Ezen a ponton lett a számítógép olyan, amelyet mindannyian használni is tudunk. (Vagy valami ilyesmi.)

Lehet, hogy a korral jár, de lehet, hogy a tényleges számítástechnika-történelembeli járatlanságom az oka, de engem az ilyesmi soha nem tartott vissza. Némi bizonyossággal kijelenthetem, hogy a jelenlegi, illetve korábbi generációs GUI-kben semmi intuitív nincs. Egyikükben sem. Mindannyi-

unknak meg kell hogy mutassa valaki a rendszer működését. Az egerrel és a legördülő menüvel való tevékenység nem valamiféle természetes emberi viselkedés; akár egy idegen nyelvet, ezt is meg kell tanítani (ezen is sokat szoktam vitatkozni a barátaimmal). Egy bizonyos ismert amerikai TV-s személyiség nemrégiben megtanulta kezelni a Twittert. Elsőként azt tanították meg neki, hogy kell a Twitter weboldalán az egerrel kattintani, mert először meg akarta érinteni a képernyőt. Ez tényleg így volt. Az okosabb emberek ezt először nem szokták érteni. Én hiszek abban, hogy minél több gomb van egy egéren, annál kevésbé hatékony a tanulás. Nemrég egy barátomat azért temettem el gondosan a teraszom alá, mert egy hétgombos, scrollgörgős egere volt. Na jó, ez csak tréfa volt, de akárhányszor be kellett mennem az irodájába, kényszeresen ez jutott az eszembe.

A problémák idővel csak rosszabbodnak, pedig az ember azt reméli, hogy innentől már csak jobb lehet. A rengetegféle eszköz mind szerzői joggal védett, szabadalmaztatott és bejegyzett védjeggyel rendelkezik, a hozzájuk tartozó szoftver ugyanígy szerzői joggal védett, szabadalmaztatott

és bejegyzett védjeggyel rendelkezik. Így egyáltalán nem könnyítik meg a produktivitást, sőt, így még csak nehezebb az egész. Nem ártana a következetesség sem, de azt meg a kereskedelem nem hagyja. Igen, olyan sztenderdjeink vannak, amik túlmutatnak a személyes platformokon, ld. i-OS, Windows, és köszi Hewlett-Packard és Web-OS. A Linuxnak ott van az Open Desktop.org – nem mintha bárki is tudna a létezéséről – a Gnome, a KDE, az Xfce, az LXDE, a Sugar, a Linpus, a Chrome és a többi agyonbizsuzott rendszer között. Az Android szétforgácsolódni látszik, a Meego bizonytalankodik, a Symbian meg ... az meg csak csinálja, amit a Symbian mostanság a piacon csinál. Kétszerérintős, két ujjal kinagyíthatós, érintésre fókuszálós – mind egyik működése más, két okostelefon menüje nagyon ritkán hasonló.

Ikonok. Eredetileg vallásos képek, de az általuk hordozott univerzális nyelvezet a számítógépeknél már cseppet sem univerzális. Még csak nem is nyelv. Nincsen rájuk vonatkozó sztenderd, nagyon ritkán maradnak állandóak, mivel az ikonok vagy művészi kreálmányok, vagy márkajelzések. És ezzel mai leckénk véget ért.

Különvélemény

Igen, pontosan Tom Cruise-ra gondoltam, amint adatkesztyűben lóbálja a karját egy hologram előtt. Mindenki, aki használta már az adatkesztyűt és a VR-headset-et, tudja jól, hogy ilyenkor mennyire hülyén tud az ember kinézni. (Van pólóm is a 95-ös londoni VR-expóról!) De én komolyan használnám, ha ezzel az egeret, vagy a menük végtelen labirintusát ki tudnám így küszöbölni. Az elmúlt hónapokban már voltak erre vonatkozó jelek a Kinect-nél és a mozgulatérzékelős Wii-nél. Persze még így is hülyén fogunk mutatni.

„Felhasználóbarát”

Ez egy annyira homályos kifejezés, és mégsem kopott még ki a használatból. Visszaütelnék arra, amit fentebb az ikonokról írtam. A „felhasználóbarát” valami olyasmi, amire mindannyian vágyunk annak ellenére, hogy nem igazán tudjuk meghatározni, milyen is az, amikor valami ténylegesen felhasználóbarát. Ráadásul az idők során ez folyamatosan változik. Mindenesetre javaslom, hogy a következő generációs GUI legyen:

- rugalmas, alkalmazkodjon minden ízléshez, képességhez, fogyatékhöz és kognitív disszonanciához (bingójátékosok most ihatnak valamit);

- következetes, mind tudás, mind működés terén;
- elvitathatatlan összetettségében is többretegű, a mindennapos tevékenységek elvégzésénél egyszerű és pontosan annyira összetett, hogy a komolyabb feladatokat is el lehessen vele végezni;
- feladat-orientált – és ezt ne csak mondják róla, hanem tényleg olyan is.

Hogy ez hogy néz ki? Fogalmam sincs. Sem OS-X, sem Ice-Yeti vagy KDE 4.7. Ez már túlmutat az i-OS-en, az Androidon és a Windows Phone 7-en. Az, hogy a gyerekeink gyorsan megtanulták őket, még nem jelenti automatikusan azt, hogy ezek jók is. Ezek mind a régi rendszerekből nőttek ki és most már szakítani kellene a múlttal. Emberekre kellene őket tervezni és nem azok köré az akadályok köré, amiket a tervezőmérnökök a meglévő hardverek körül találnak. Képzeljük csak el.



Allan J. Smithie újságíró és kommentátor, jelenleg Dubai-ban él.
Blog: <http://allanjsmithie.wordpress.com>



INGYEN UBUNTU CD MINDEN OLVASÓNAK!*

- 1 - Nyomtasd ki ezt az oldalt színes nyomtatóval. Ez egy kritikus lépés.
- 2 - Éles ollóval óvatosan vágd körbe a fenti CD szegélyét. Ha nem nyomtattad ki az oldalt, rá fogsz jönni, hogy az ollókarcolások aligha távolíthatók el a géped képernyőjéről.
- 3 - Ostoba módon helyezd új papír CD-det a CD/DVD meghajtódba.
- 4 - Vakard a fejed, és töprengj, hogy miért nem kezd bootolni a CD.
- 5 - Minden reklamációval fordulj mrmonday@fullcirclemagazine.org címhez, mivel valószínűleg semmit nem tud erről.

FIGYELMEZTETÉS: LEGYEN MELLETTE FELÜGYELŐ FELNÖTT AMIKOR OLLÓT HASZNÁLSZ! KÜLÖNÖSEN ÉLES OLLÓNÁL.

* Sem a Full Circle magazin, sem a szerkesztői, nem vonhatók felelősségre, ha a CD/DVD megeszi a papírlemezdet.

MORE UBUNTU!

Can't get enough Ubuntu?
We've got a whole lot more!
DON'T MISS ANOTHER ISSUE!



TOTALLY LUCID

THE LYNX LEAPS
What's new in Ubuntu 10.04?

Build your own social networking site

**HUGE SAVINGS OFF THE NEWSSTAND PRICE!
SUBSCRIBE NOW!**

TUNEUP FOR STARTUP
Find out why Lucid boots faster

Getting around in Launchpad
New ink: Exploring OpenOffice 3.2
Create your own e-books

DISCOVERY GUIDE



WWW.UBUNTU-USER.COM/SUBSCRIBE-NOW



A Remastersys egy titokzatos program, amit az Ubuntu-felhasználók talán ismernek, de még nemigen próbálták ki. Ez nagy kár, mert ez a program nagyon sokat nyújt.

A hivatalos honlapon kívül – <http://geekconnections.org/remastersys/> – nemigen lehet érdemi információhoz jutni, így mindenkinek azt javaslom, hogy a fent említett honlapot keresse fel. A program fejlesztője Tony Brijeski, a honlap szerint ő ezt a szoftvert az „egy egyedülálló «backup-to-live» médiaeszköz Debianhoz és Ubuntuhoz” szavakkal írja le.

Legyünk óvatosak, ha olyan weboldalt találunk, mely leírást és letöltést kínál a programhoz, ezek ugyanis rendszerint elavultak. Érdemes a fejlesztői honlapon maradni, mert a menük és a lehetőségek az idők során megváltoztak.

Semmiképpen ne keverjük össze azonban a Remastersys-t az AP-TonCD-vel, amivel csak alkalmazásokhoz tudunk backup-ot készíteni, rendszerhez ÉS alkalmazásokhoz viszont nem. A Remastersys azonban mindenhez készít backup-ot.

Mi szükséges hozzá? Ubuntu, vagy ennek variánsa, mely az alap Ubuntu-kódokkal működik. Az összes desktoppal kompatibilis, így elég egyszerű dolgunk van.

Hacsak nincs valami felsőkategóriás rendszercsomagunk, mint például az openArtist, a Remastersys-t telepíteni kell. A fenti linkre elnavigálva csak követnünk kell az instrukciókat (a Synaptic-hoz meg kell adni a forrást is).

De mielőtt boldogan rákattintanánk az új menüre, mindenképpen szükségeltetik némi előmunka. Semmiképpen ne hagyjuk ki ezt a lépést!

Először Ubuntu Tweak-vel vagy Computer Janitorral szabadítsuk meg a rendszert a törölt file-októl, felesleges cache-elemektől és használaton kívüli kernelektől. Nálam a legutóbbi ilyen takarításnál 1GB szabadult fel.

A Remastersys 4GB-nál nagyobb végső fájlt nem csinál (ez a genisoimage protokoll legfelső határa Ubuntu-nál), de ez félrevezető lehet, mert ez a tömörített fájl méretének a felső határa, nem pedig a merevlemezen elfoglalt méreté.

Nyissuk meg a Disk Usage Analyzer-t (DUA) a főmenüben és nézzük át a számokat. Az első a HDD teljes mérete, a második az, amit ebből a rendszer elfoglal. Például van egy 250GB-os merevlemezünk, amiből a rendszer csak 4GB-t foglal el.

A Remastersys a második számot veszi alapul és egy sokkal kisebb fájllá tömöríti, rendszerint az eredeti méret 33-50%-ává. Ezen a ponton a matematika egy kicsit zavarossá válik...

Néhány fájl ugyanis már eleve tömörített és nem lehet tovább tömöríteni. Az mp3 fájlok mérete nem változik, ezért vagy eltávolítjuk őket, vagy később esetleg megfizetünk a könnyelműségünkért.

Akkor mégis hogyan csináljuk? Ha a merevlemezen 8GB foglalt, és ebből 3GB zene, akkor az 5GB különbség lesz tömörítve. Így viszont könnyen átléphetjük a 4GB-os limitet.

Hallgassatok egy olyan valakire, aki már megjárta ezzel. A multimédia-fájlokat tegyük ki egy külső tárolóhelyre. (Ez a magyarázata annak, hogy az Ubuntu változataiban szinte soha nem találni hasonló fájlokat.)

Egyszerűen, a merevlemezen ne legyen több 8GB elfoglalt helynél. Az ennél nagyobb tartalom már átlépheti a bizonyos határt. (Nekem személy szerint 12GB az optimális, de azzal már nagyon feszegetem a határokat.)

És hogy mekkora 8GB? Az átlag Ubuntu telepítő kb. 4GB, így épp elég hely marad további programoknak, fájloknak, stb. Az ArtistX a maga 2500 csomagjával és programjával szintén 4GB alatti méretű, ha tömörítve van, bár telepítéskor 12GB-ra is „felfúvódhat” (és ők is a Remastersys-t használták ahhoz, hogy a weboldalukra feltehessék a letöltési fájlt).

De itt még nem ért véget a nagytakarítás. Kapcsoljuk ki az internetet vagy a bluetooth-t, ha van. Kapcsoljuk ki a zenelejátszót, a laptopot csatlakoztassuk áramforráshoz (ha éppen akkuról működtetjük). Távolítsunk el minden külső meghajtót és az SD-kártyákat. Ha van CD vagy DVD a meghajtóban, azt is vegyük ki. Végül deaktiváljuk a képernyővédőt is.

Felvetődik, hogy miért kell ennyi előkészület, mielőtt egyáltalán elkezdenénk futtatni a programot. A DUA egy egyszerű

szoftver, de gyakran előfordul, hogy a HDD-n kívül minden egyéb-ről „megfeledeznek”. A külső meghajtók és memóriakártyák pl. tipikusan ilyen „felejtető” dolgok és a végső, tömörített fájl emiatt hibás lehet.

Emellett a Remastersys futtatása minimum fél órát vesz igénybe, ezért mindenképpen rá kell szánunk az időt. A hirtelen aktivizálódó képernyővédő a program leállításához vezethet (bár ez azért ritkán fordul elő).

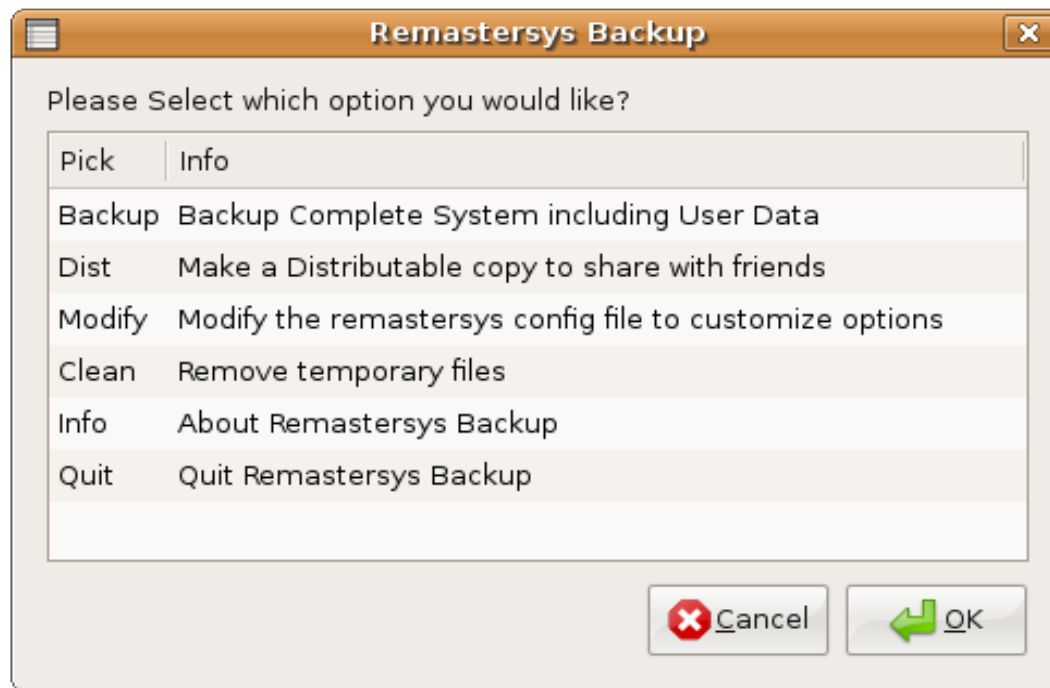
És most nyissuk meg a Remastersys-t.

Az elején rögtön felugrik a sztenderd figyelmeztetés: „A Remastersys Backup futtatása előtt zárjon be minden ablakot és szüntesse meg az összes hálózati megosztást. A program további futtatásához kattintson az OK-ra.”

Egyszóval, győződjünk meg róla, hogy tényleg semmi sem fut a háttérben. Majd kattintjunk az OK-ra és így eljutunk az első menübe.

Mielőtt bármire kattelnénk az első menüben, mindenképpen olvassuk el az alábbiakat!

A főmenü egyértelmű, de néhány pontját mindenképpen ki kell fejtenünk részletesebben. A



főmenü pontjai: Backup, Dist, Modify, Clean, Info és Quit. A mellékelt magyarázat elég bonyolultnak tűnhet elsőre, így most egy egyszerűsített leírással szolgálunk a felhasználóknak.

- **Backup** – mindent lemásol, de tényleg mindent (azokat a fájlokat is, amikről korábban azt mondtam, hogy szabaduljunk meg tőlük - most már lehet tudni, hogy miért...)
- **Dist** – ennek segítségével készíthetünk a disztribúciónkról másolatot ismerőseinknek anélkül, hogy bármilyen személyes infót vagy adatot kiadnánk magukról. Vagyis

a programról elkészíti a backupot, de az adatainkról nem.

- **Modify** – itt lehet megváltoztatni a beállításokat és kizárni bizonyos fájlokat. Erről többet később.
- **Clean** – törli az ideiglenes fájlokat, amik a korábbi Remastersys-használatokból maradtak meg.
- **Info** – minden, amit a programról tudni kell - ha eddig nem tudtuk volna...
- **Quit** – önmagáért beszél.

Direkt hagytam ki a Distcdfs-t

és a Distiso-t, mert a „Dist” menüpont miatt ezeknek nincs túl sok értelme. (A teljesség kedvéért: az egyik egy CD-fájlrendszert csinál, a másik egy .iso-fájlt, de a Dist önmagában képes ezekre, anélkül, hogy ezzel a két menüponttal rabolnánk az időnket). A korábbi verziókban nem volt benne ez a két menüpont, ezért aggodalomra semmi ok, ha a miénkben sincs benne.

Ezen a ponton szokták a felhasználók elkövetni azt a hibát, hogy a „Backup”-ra vagy a „Dist”-re kattintanak. Ez esetben viszont nincs lehetőségük se módosításra, se beavatkozásra. Mielőtt elkezdenénk a programmal dolgozni, mindenképpen olvassunk tovább!

A „Backup” az alapértelmezett, de használhatjuk a tab-ot, a kurzort vagy az egeret, hogy átlépjünk más kategóriákba. Az OK-ra kattintva aktiválódik a menüpont.

A „Clean”-t kizárólag azoknak találták ki, akik már korábban is használták a Remastersys-t. Ezzel eltávolíthatjuk a program által korábban létrehozott fájlokat.

A „Clean”-nel az az egyetlen probléma, hogy imád ideiglenes fájlokat csinálni és nemigen nyúl hozzá a korábban létrehozott

fájlokhoz. Ilyen esetben meg kell néznünk a Remastersys mappáját és magunknak kell ezeket eltávolítani (jobbklíkk-kuka).

A következő, a Modify legyen az, amire a legelején kattintunk!

A Modify a leghasznosabb az összes opció közül, mert almenükre ágazik, melyben az alábbiak találhatók:

- **Username/Felhasználónév** alapértelmezettként „custom”, de ha ráklikkelünk, meg tudjuk változtatni.

- **Title/Cím** – l. fent, de rendszerint „Custom Live CD”-nek nevezi el magát alapértelmezettként - akkor is, ha DVD.

- **Filename/Fájlnév** – az alapértelmezett a custom.iso. Itt sok tenni-való nincs, hiszen csak egy .iso-fájlról van szükségünk...

- **Working Directory/Célmappa** – alapértelmezett a Remastersys saját mappája, de ezt is meg lehet változtatni, pl. Desktop-ra.

- **Files to Exclude/Kihagyandó fájlok** – néhány fájlt ki lehet hagyni a műveletből, de mielőtt ráklikkelnénk, olvassunk tovább.

- **Go back to main menu/Vissza a**

főmenübe – l. még „Quit”.

A „Modify” felhasználói szempontból egy helyen hibádzik, és ez a „Files to Exclude” menüpont. A megnyíló doboz nem mutat semmilyen mappára, de még fel sem ajánlja a mappaválasztás lehetőségét. A felhasználónak kell egyenként bemásolgatnia a fájlokat vagy manuálisan megadni a fájl elérési útját (két elérési út között szögletes zárójellel). Egy félregépelés, és máris bajban vagyunk.

Ugye, hogy nem is hangzik olyan rosszul, hogy kimásoljuk a fájlokat egy külső meghajtóra?

Legtöbbünknek a Modify-al vannak problémái. De senki ne ijedjen meg, hogy tönkretette az operációs rendszert – az egyetlen, amiben változás lesz, az a végső Remastersys-fájl.

Ha végrehajtottuk az összes beállítást, kattijunk az OK-ra, menjünk vissza a főablakba és vagy a Backup-ra, vagy a Dist-re kattijuk el a procedúrát. A Backup saját felhasználásra készíti a fájlt, a Dist pedig lemásolja a rendszert, de kihagyja belőle a személyes adatokat, így tudunk róla másolatokat készíteni vagy online elérhetővé tenni.

Ami engem illet, én szinte mindig a Dist-et választom. Így, még ha rossz kezembe is kerül a másolat, akkor sem derül ki sem a felhasználónevem, sem a jelszavam.

Miután kiválasztottuk, melyik opciót szeretnénk, kattijunk az OK-ra és most egy kicsit hátrádólhetünk. A tömörítendő fájl mérettől függően most lesz 15-30 szabad percünk.

Figyeljük a felugró ablakokat! Lent lehet látni a végső fájl méretét. Ha nagyobb, mint 4 GB, csukjuk be az ablakot és állítsuk le a programot!

Ez a Remastersys legnagyobb hibája: vakon követi a felhasználó utasításait, akkor is, ha a végső fájl túl nagy bizonyul. Persze a végén az arcunkba ugrik egy gonosz kis ablak, amely közli velünk, hogy a fájl túl nagy méretű, de ez csak a procedura legeslegvégén derül ki!

Visszatérve az első részhez, itt jön be a képbe a „Clean”. Kattijunk rá és nézzük meg, hogy vannak-e megbújó ideiglenes fájlok. Fontoljuk meg, milyen további fájlokat tehetünk ki külső tárolóra, ill. milyen programoktól kellene megszabadulnunk.

Ha a végén a felugró ablak közli, hogy a végső fájl mérete nem haladja meg a 4GB-ot, akkor a procedura sikeres volt.

Ha minden jól ment, valami ilyesmit kell látnunk:
A custom.iso és a custom.iso.md5 fájlok a home/remastersys/remastersys mappában vannak. Javasoljuk, hogy egy virtuális meghajtón vagy egy újraírható cd-n/dvd-n tesztelje, hogy megbizonyosodjon arról, hogy valóban a kívánalmaknak meg-



felelően működik. Kattintson az OK-ra a főmenübe való visszatéréshez.

Ha megfelelő lett a fájl mérete és az .iso-fájl is ott van a Remastersys mappában (vagy ott, ahol korábban kijelöltük a helyét), két lehetőségünk van:

- Írjuk ki az .iso-t egy CD-re vagy DVD-re. Mindenképpen .iso-módban írjuk ki, bármilyen hűtlen is hangzik ez így – ha adat CD-t vagy DVD-t készítünk, az nem fog működni.

- Virtualbox: amennyiben a rendszerklón másodlagos, tehát nem fő operációs rendszernek szánjuk egy másik számítógépre. Itt is ki kell írunk az .iso-t egy lemezre, vagy ki kell tennünk egy külső tárolóra, esetleg hálózaton keresztül kell továbbítanunk.

Ezen kívül lehet még az UNetbootin-t használni külső tárolóval, de ez az én esetemben hol működött, hol nem. Nem tudom, hogy maga a fájl volt-e a hibás vagy valami bug miatt történt (akár a UNetbootin volt bugos, akár a Remastersys), de az UNetbootin sokszor nem találja a képfájlt, akkor sem, ha egyenesen az Asztra pakolom. Néha működik, de én személy szerint egyszerűbbnek találtam azt, hogy kiírom a fájlt egy DVD-re és kész.

Akik egyből ki akarják próbálni a végső fájlt, de nem akarnak időt vesztegetni adathordozóra való írással vagy magának a fájlnak a mozgatásával, azok megnyithatják a Virtualboxot és ott futtathatják az operációs rendszert – bár kicsit furcsának tűnhet, hogy a meglévő operációs rendszerünk mellett ott fut a klónja is.

Ha a képfájlt CD-ről, DVD-ről vagy USB-s tárolóról szeretnék bootolni, állítsuk át a BIOS-t a megfelelő meghajtóra. A boot menüben található néhány opció:

- **Start Custom Live CD in Graphical Mode** – Ubuntu live mód.

- **Start Custom Live CD in Safe Graphical Mode** – elsősorban olyan számítógépekhez, amik egyébként nem bootolnának.

- **Install Custom Live CD** – teljes telepítés.

- **Check the CD/DVD for defects** – ha hibás az adathordozó, el tudunk-e jutni egyáltalán ideig? Lehetőséges!

- **Memory Test**

- **Boot the First Hard Disk**

Én mindig a live módot javaslom a telepítés megkezdése előtt – csak mert nincs két egyforma kom-

puter. Hiányozhatnak meghajtók, kodekek, és itt vehetjük észre azt is, hogy jobb lett volna inkább eltávolítani többek közt azokat a bizonyos kompromittáló képeket is.

A Remastersys mappában található fájl egyébként egyhamar nem fog eltűnni. Addig marad ott, amíg ki nem töröljük, és ha netán elfelejténénk, de a Remastersys-t továbbra is rendszeresen használjuk, a már meglévő tömörített fájl benne lehet a következő tömörítésben!

Egyszerűen, ha kiírtuk az .iso-t és működik, akkor a Remastersys mappában lévő töröljük ki.

Aki valaha is használt Windows-alapú klónozóprogramot, tanúsíthatja, hogy a Remastersys az egyik legegyszerűbb program erre a célra, és miután a felhasználó elvégezte a beállítgatásokat és eltávolította a zavaró tényezőket, a leggyorsabb is.

Értékelés:

- **Könnyű használat.** A kezdeti beállítgatásoktól eltekintve a Remastersys egy jó program. Néhány online információ határozottan hamis, ha nem éppen veszélyes – de ez nem a program hibája. A honlap meglehetősen spártai, ehhez képest maga a program határozottan tetszetős.

- **Műveletek.** Az mindenképpen a hátrányok közé sorolandó, hogy a fájlok kizárásánál magunknak kell begépelni az elérési utat, továbbá hajlamos nem létező fájlokat csíniálni, ha a végső fájl mérete túl nagy (ez megállítja a procedúrát és a felhasználót is figyelmezteti még a kezdetkor).

- **Összességében.** Az Ubuntu (és variánsai) felhasználóinak túl sok egyéb lehetőségük nincs, de ez a program éppen olyan jól működik, mint a sokkal drágább Windows-os és Mac-es szoftverek. Csak egy kis fényezést igényel a tökéletes működéshez.



Ennyit a Dellről?

Néztem a Dell honlapját a Kérdések és Válaszok rovat kapcsán, és azt vettem észre, hogy már nem forgalmaznak Ubuntu laptopokat és asztali gépeket. (Legalábbis az Egyesült Államokban nem.)

Részemről tehát ennyit a Dellről (legalábbis, ami a jövőbeni lap-topjaimat illeti), míg meg nem jelenik újra az Ubuntu a kínálatban.

Patrick

Nincs másolás, nincs beillesztés

Csak mondom, nekem is fennáll a probléma a másolás-beillesztéssel Windows XP-n és Ubuntu 10.10-en.

A Foxit Reader egy régebbi, 2.3-as verzióját használom XP-n, és a beépített szoftvert Ubuntu-n, ami eredetileg felkerült.

Grant

Imádom a FCM-et, és reklámozom is erősen a közkönyvtárunkban, az általam önkéntes munkában szervezett eseményeken.

Olvastam a 47. számban, hogy valakinek gondja van a másolás-beillesztéssel. Kíváncsi voltam, kipróbáltam a FCM 47. számával, és nem ment! Mint 9-et használok, megpróbáltam az Evince-ből kimásolni és a Firefox által dinamikusan megjelenített változatból is, nem jött be. Tettem egy próbát a két különleges kiadással is, és mindkettőben ment. Elkezdtem visszamenőleg megnézni a számokat és arra jutottam, hogy a 36. számtól nem lehetséges a másolás-beillesztés. Úgy döntöttem, hogy megpróbálok megnyitni pár számot az Okularban is, így sem jártam sikerrel. Gondoltam, érdekesnek találjátok.

MarkB

Megpróbáltam Kubuntu 10.04-en az Okularral. Tudok a vágólappra másolni, de csak mint képfájl. Szöveg másolása a vágólappra nem megy. Egész a 39. számig lehet-

séges másolni (néhány jog fenntartva), ahol a szöveg nem hasábokban van. Valami történt a 40. számmal.

Sosem szerettem az Ubuntu-t amiatt, hogy nem találtam meg, hogyan lehet állítani a CRT monitor frissítését, pedig a Kubuntu-ban nagyon egyszerű volt. Az 5.10-zel kezdtem, de teljes használatban csak a 7.10 óta van. A 8.04 megragadt nálam egészen a 10.04-ig, de kipróbáltam a 8.10-et később a laptopomon 4-es KDE-vel és tetszett.

Tudom, hogy ez egy Ubuntu magazin, de jó lenne, ha a Kubuntu dolgokat is elmagyaráznátok, mivel néha másképp működik a kettő, főként az olyan rendszerbeállításoknál, mint a hálózatok.

Neville Friedrich

Ronnie válaszol: Szép számmal érkeztek emailek a másolás-beillesztés problémával. Segítségért fordultam a Scribus fórumhoz, úgyhogy azt hiszem (remélem), a mostani és a jövőbeni számokban megjavul ez.

*@Neville: Jóllehet, túlnyomórészt ubuntu újság vagyunk, nyitottak vagyunk a *buntu változatokra. Én is Kubuntu-t használok, és remélhe-*

Csatlakozz:



tőleg írok is néhány Kubuntu cikket hamarosan.

Beta nem

Ma feltelepítettem a két béta egyikét az Ubuntu 11.04 végső kiadása előtt, amit ebben a hónapban adnak ki, és azt kell mondjam, egyáltalán nem megfelelő még a mindennapi felhasználónak. Ez a változat távol fogja tartani a kezdőket.

Egy tiszta gépre való telepítés közben találkoztam Metacity ablakdekorációk eltűnésével ami jelen volt az USB-s tesztfuttatás alatt is. Egy kis hibaelhárítással sikerült rávennem a Unity 3D-t, hogy együttműködjön a Compiz-zal. Emellett rengeteg lefagyással és összeomlással találkoztam a legtöbb futtatáskor a tesztgépem.

Tudom, hogy ez csak az első béta, és már csak néhány hét van a hibajavításra, de nem hiszem, hogy az idei kiadás a gyengébb idegzetűeknek való lesz. Igen, a Unity működik, de attól félek, egyet kell értek Robin Catling-gel, hogy még nincsen kész.

Nem tapasztaltam Ubuntutól ekkora frusztrációt, még bétáktól sem, egész a 6-os kiadások óta. Ebben benne van az is, persze, hogy meg kell még tanulni az új interfészt. De, ezekkel a bugokkal kiegészítve, rázós menet lesz, amit nem gondolom, hogy az új felhasználók, vagy azok, akik hozzászoktak a felhasználói felülethez, szeretni fogják. Tanácsom? Kerüljük el a 11.10-es verzióig, vagy csinálganak egy szervízcsomagot a 11.04-hez. Nem egy hibamentes és felhasználóbarát kiadás lesz ez.

Dougn Redhammer

Linux a Macen

Kíváncsi lennék azokra az emberekre, akik Macet használnak, esetleg az Apple OS, vagy akár harmadik operációs rendszer mellett futtatnak Linuxot. Tudna valaki írni erről?

Én személy szerint gondolkodom egy Macen a stabilitás miatt, de több operációs rendszert szeretnék bootolni, hogy meglegyen a Linux szabadsága, illetve olyan szoftverek miatt, amire csak Linux alá van licenszem.

Ludo Beckers

Mail szerver

Nagyon örülök, srácok, hogy ilyen keményen dolgoztok az infó magunkfajta Linuxot, és különösen Ubuntut, tanulni vágyó emberek körében való terjesztésén. Lesz majd cikksorozat arról, hogy hogyan hozzunk létre mailszervert? Mivel szeretném megtanulni, hogyan lehet ezt megcsinálni az Ubuntu Server Edition-nel. Remélem, tud valaki segíteni.

Leo Marloe Dicang

Ronnie válaszol:
Akar valaki írni cikket, cikkeket arról, hogy hogyan hozzunk létre mailszervert? Ha igen, akkor küldjön emailt nekem a

cikk rövid vázlatával, és segítsen Leonak (és másoknak) egy mailszerver felállításában.

Pali büszkén mutatja feleségének az első csináld magad toner utántöltését...

costantin@bourboulas@oracle.com Apr-11



Modern Idők



Hölgyek és az Ubuntu

Írta: Elizabeth Krumbach



Elizabeth Krumbach: Kérlek, mesélj egy kicsit magadról.

Jessica Ledbetter: Sziasztok, Jessica Ledbetter vagyok (<https://wiki.ubuntu.com/jledbetter>). Webfejlesztőként dolgozom egy cég energiaügyi osztályán már több, mint 10 éve. Az esetek többségében Java és Coldfusion nyelven programozok, de emellett érdeklődök a PHP iránt is. A családban én vagyok az első, aki egyetemre ment, és eddig az egyetlen, aki be is fejezte. Munka mellett elvégeztem a számítástudomány szakot, majd mesterképzésként az informatika szakot.

EK: Mi inspirált, hogy csatlakozz az Ubuntu közösséghez?

JL: 15 éve *nix rendszereket használok, bár vizuális típus vagyok, mégis szeretek parancssorban dolgozni, fordítani, dokumentumokat keresni és ehhez hasonlókat csinálni. Programozási környezetnek jobb választás volt egy Linux disztribúció, bár nagyon élvezem a Mac-en történő dizájn munkáimat is. A párom nagy Ubuntu-rajongó, így ellátogattunk egy Linux fesztiválra Floridában, ahol sok emberrel találkozhattam az Ubuntu közösségből. Azonnal beleszerettem. Hiába van rengeteg nagyon jó Linux disztribúció, az Ubuntu körül van a legcsodálatosabb közösség. Nagyon nehéz ennek ellenállni, és kimaradni belőle.

EK: Mi a szereped az Ubuntu közösségben és mik a terveid a jövőre nézve?

JL: Az Egyesült Államokban található virginiai helyi közösség egyik vezetője és Ubuntu Women tag vagyok, illetve részt veszek az Ubuntu Beginners csapatban is. Ezen kívül a Maverick-es Ubuntu

Nyílt Héten egy szekció társelőadója voltam. Nagyon nagy megtisztetés számomra, hogy jelöltek az Ubuntu Beginners tanács egyik helyére.

Mint a Beginners Team egyik vezetője, remélem minél több új fejlesztőt tudunk bevonni az Ubuntu projektbe. A pozícióból kifolyólag remélem, hogy a jövőben az asztalomnál ülve könnyedén meg tudom válaszolni az egyik leggyakrabban felmerülő kérdést: „Helló! Én [tetszőleges nyelv] programozó vagyok. Miképpen tudok hozzájárulni az Ubuntu fejlődéséhez?” Ezen a dolgokon kívül még rövid előadásokat tartok a Peer2Peer Egyetemen (<http://p2pu.org/>), hogy mégis miképpen lehet kódlással hozzájárulni valamilyen nyílt forráskódú projekthez.

EK: Te ütköztél akadályba a projektbe bekapcsolódásod elején? Mit tanácsolsz az újonnan érkezőknek?

JL: Nagyon sok információ van, ezért néha elég nehéz rájönni, hogy hol is álljunk neki, merre kérdezzünk. Én az Ubuntu Women, illetve a floridai helyi közösség IRC csatornáján lógtam elég sokat.

Ezért, ha kérdésem volt, már tudtam hogy kitől lehet kérdezni, ki megközelíthetőbb. Majd később hála az új ismereteimnek elkezdtem kimerészkedni az IRC csatornákról és részt vállalni különböző projektekben. Azt tanácsolom, hogy ha valami nem világos, vagy bizonytalan vagy, nyugodtan kérdezz. Mindenki hozzájárulhat, nem kell feltétlen programozónak lenned! Ennek ellenére, ha mégis szeretnél kódolni a projekt körül, rengeteg módja van, hogy megszerezd a kellő ismereteket. Van egy új oldal (<http://developer.ubuntu.com/>), ahol megpróbáljuk összeszedni a legfontosabb dolgokat ezzel kapcsolatban és persze ott van még a Beginner's Team wikije is: <https://wiki.ubuntu.com/BeginnersTeam>.

EK: Van olyan, amiben úgy érzed, hogy sokkal jobban is működhetne a projekt az új arcok érkezésekor?

JL: Néha nagyon sok, néha pedig nem elég az információ, amire szükséged van. Emlékszem, hogy nekem is elég nehéz volt kiderítenem, merre is segíthetek a fejlesztésben, mert egy csomó

ismeretlen szóba ütköztem, mint például „MOTU”, „csomagolás”, „blueprint-ek” és „osztályozás”. Én webes háttérrel rendelkezem, így tudom, hogy minden alkalmazás nem csak hogy külön nyelv, de külön fejlesztési módot is követhet. Ezt a példát kivetíthetjük a csapatunkra is, észben kell tartani, hogy nagyon sokszínű közösség vagyunk, ezért másképp kommunikálunk, írunk dokumentációt vagy képezzük magunkat. Néhány változtatás már folyamatban van. Az újonnan érkezőknek készítettünk egy áttekintőt, ahol könnyedén megtalálhatják, hol tudnak hozzájárulni ők is, mely területeken tudnak segíteni. Meghatároztuk a céljainkat, és megadjuk a lehetőséget, hogy bárki kérdezhessen, ha nem biztos a dolgában.

EK: Az Ubuntu és a nyílt forráskódon kívül mi érdekel?

JL: A szabadidőm nagy részében szívesen programozok vagy tervezek. Ezenkívül számos kurzusom van a nyílt tanulást biztosító Peer2Peer Egyetemen (p2pu.org). Ez egy kiváló felület, hogy tanulhassunk másoktól. Nagyszerű, hogy mindenki számára elérhető az oktatás ezen fajtája. A városom könyvtárának kuratóriumának is tagja vagyok, a PR feladatok ellátása az én feladatom. Továbbá igen nagy állatimádó

és vegetáriánus vagyok, valamint a Toastmasters (toastmasters.org) egyesület egyik vezetője, illetve terjesztője vagyok.

GYORS TIPP - Nincs internet - 10.x (IPv6)

Az Ubuntu 9.04 volt a fő rendszerem, és mivel szeretek frissen telepíteni és kihagyni a köztes változatokat, rendben letöltöttem a 10.04.1 LTS verziót és kiírtam CD-re. Az alap telepítés rendben megtörtént, ahogy az összes ezelőtti verzióval is, de borzalmak borzalmaként azt vettem észre, hogy nem tudok felmenni a netre, ha beírok egy webcímet. Az FTP úgy tűnt, hogy működik és bármilyen címet tudtam pingelni, vagy az ip címmel vagy a URL címével (tehát a DNS működött), de Firefoxot (FF) használni és egy oldalt lekérni esély sem volt. Frissítettem a Firefoxot, de semmi haszna.

Órákig kinlódtam a hálózati kapcsolatokkal. Semmi nem működött. Aztán megpróbáltam a 9.04 Live CD-t, és egyből elértem az internetet.

Hol kezdenéd, ez olyan idegesítő. Elkezdtem segítséget keresni az Ubuntu fórumon. Semmi. Biztosan nemcsak én vagyok így. Írtam egy új bejegyzést, a kezdők topikjába, és vártam. Elég sokan elolvasták, de választ nem kaptam. Megpróbáltam újra a "Hálózatok és WiFi" kategóriában. Bingó! Egy válasz wojox-tól megoldotta a problémát, ami egy IPv6 beállítással volt.

Megoldás:

Firefoxon belül

1. Gépeld be: "about:config" a címsorba és nyomd le az Entert.
2. Keresd meg a "network.dns.disableIPv6"-t a listában.
3. Jobbklikk > állítsd "Igaz"(True)-ra (vagyis tiltsd le az IPv6-ot)
4. Indítsd újra a Firefoxot és próbáld újra.

Ez a megoldás olvasható a Firefox oktató oldalán:

<http://firefox-tutorials.blogspot.com/2010/05/common-issues-solutions.html>

de előtte tudni kellene, hogy a Firefox beállításokkal van a probléma, mielőtt egyáltalán keresgelnél, és ha egy nem működő 10.x verziód van, akkor ez nem sokat segít.

Nekem a kitartásom meghozta gyümölcsét, más kevésbé lelkes felhasználók talán már feladták volna.

Még mindig nem értem, hogy az IPv6 beállítása miért váltott igazról hamisra az új verziókban, vagy hogy miért okoz hibát a rendszerben. Biztos több ennél, mivel hogy még mindig nem tudok kapcsolatot létrehozni, de most már legalább van egy működő változatom a 10.04-ből.

Laidback



Hírek

• **Az Uplink és a Darwina beke-
rült a szoftverközpontba** – Az angol indie fejlesztő Introversion két népszerű játéka vásárolható mostantól meg a szoftverköz-
pontból.

A Volley Brawl nemrégiben jelent meg Ubuntu-ra, hála az Ohso kiadónak. Ez egy egyszerű röplabda játék, ahol két játékos próbálja meg átütni a labdát a háló felett. A pontszerzéshez az ellenfél térfelén le kell pattannia a labdának.

Két játékmód található a Volley Brawl-ban. Az egyjátékos módban értelemszerűen a számítógép ellen van lehetőségünk felmérni az erőnket egy bizonyos ideig vagy pontig játszva, további finomhangolásokkal. A többjátékos mód számos egyéb lehetőséget hoz magával. Mód van helyi többjátékos módra ugyanazon a gépen, illetve LAN-on keresztül is. Van lehetőség online játékmódra is, viszont egyelőre eléggé kevés a játékos. Több csapatból választhatod ki melyikkel

szeretnél játszani, viszont csak kinézetbeli eltérések vannak. A módokat leszámítva nincs említésre méltó funkciója a Volley Brawl-nak. Továbbá még nagyon kevés a plusz tartalom hozzá, ami elég hamar megunhatóvá teszi a játékot. Online és helyi ranglistával, kihívásos móddal vagy elérhető eredményekkel javítani lehetne ezen a területen is.

A játék maga könnyen megtanulható. Az irányítás egyszerű, a játékmenete folyékony. Gyorsan lehet pontokat szerezni, illetve meccseket nyerni. Az MI elég jól meg van írva, viszont elég könnyű így is megverni. Nehézségi szintet nem lehet állítani, pedig az is sokat dobna a játékon.

A játék grafikája szép, hangulatos, de semmi extra. Ez sajnos a háttérzenéről nem mondható el. Borzasztóra sikeredett, és nagyon hamar örületbe tudja kergetni a játékost. Ezzel egyidejűleg az egyéb hangeffektek nem olyan rosszak. A Volley Brawl-nak nincs nagy gépigénye, így a gyengébb netbookokon is könnyedén lehet játszani vele. A gyors betöltésnek hála, akkor is elővehetjük azt, ha csak pár perc szabad időnk van játszani. A teljes képer-

nyős mód viszont nem ajánlott nagyobb kijelzőkön, mert elég kis felbontást támogat a Volley Brawl.

Összességében a játék könnyen megtanulható, gyorsan rá lehet érezni az ízére, és percek alatt a mesterévé lehet válni. Bár a játék ára alacsony, 2,99 \$ (kb. 560 Ft), mégis elég negatív, hogy kevés a tartalom, egyszerű az MI. Bár a Volley Brawl minden fontosabb többjátékos módot tartalmaz, a leglényegesebb online játékmódot alig játsszák jelenleg. A fejlesztők ígérték, hogy számos tartalom fog érkezni a későbbiekben a játékhoz, de így ez eddig elég kevés. Ha valaki szeretné megvásárolni a játékot, akkor az említett áron megteheti azt, kizárólag az Ubuntu szoftverközpontból.



Pontszám: 5/10

Pozitívumok:

- Élvezhető játékmenet
- Online többjátékos mód
- Ígéret jövőbeli friss tartalomra

Negatívumok:

- Egyszerű játékmenet
- Rövid meccsek
- Kevés játékmód
- Borzasztó zene



Ed Hewitt, vagyis chewit (mikor játszik) egy lelkes PC és konzol játékos. A Full Circle Podcast társ-házigazdája!



Kávé

Összeállította: Gord Campbell

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

K 6-8 számítógépet üzemeltetek a saját, a családom, barátok és a vállalkozásom részére. Windows XP, Windows 7, Ubuntu Lucid és Maverick fut rajtuk vegyesen. A saját asztali gépem és laptopom dual-boot rendszerű, de a többi gép közül van kizárólag Windows-os és kizárólag Linuxos is. Legalább fél tucat szabad merevlemezem van, amit tárolásra és átmásolásra használok. A kérdésem az, hogy hogyan formattáljam a merevlemezeket a maximális kapacitás eléréséhez? Amennyire lehet, muszáj kompatibilisnek lenniük az összes operációs- és fájlrendszerrel. Mindenféle dokumentumok, képek és zenei fájlok vannak rajtuk, a nagyságuk 10 GB és 1,5 TB között mozog.

V A 255 GB-nál kisebb lemezekhez használd a FAT32-t, az ennél nagyobbakhoz pedig az NTFS-t. Olyan fájlok esetében, amik önmagukban meghaladják a 2 GB-ot, azokhoz is NTFS-t használj.

K Amikor az otthoni hálózaton az erőforrásokhoz szeretnék hozzáférni, mindig az

alábbi hibaüzenetet kapom: „A megosztott lista áttöltése a szerverről sikertelen.”

V Nagyon sokan találtak erre itt megoldást: <http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=1169149>

K Tudok valahogy képfájlt csinálni a gépemről? Szeretném a Virtualbox-ban használni.

V Még ha el is készíted a képfájlt, a hardver meghajtóknál előállhatnak problémák. A Virtualbox viszonylag kevés eszközt képes emulálni, és nem valószínű, hogy ezek az eszközök pont ugyanazok, amik a te gépedben is megtalálhatók. (köszönet a válaszáért Rob_H-nak az Ubuntuforums-ról!)

Azt tanácsolom, hogy telepítsd fel a VirtualBox-ot és egyszerűen másold be azokat az adatokat, amikre szükséged van. Így egészen biztosan időt takarítasz meg hosszabb távon.

K Amikor egy ID Software játékot futtatok (pl. Quake 4-et), a hang nagyon csúszik.

V Használd az ALSA Wrapper for OSS-t és kövesd azokat az utasításokat, amiket ebben a hozzászólásban találsz: <http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=1705760>

K Hogy lehet video CD-t másolni?

V A „Hang és videó” menüben megnyitod a Brasero-t, azon belül ráklickeasz a Disc copy-ra.

K Ubuntu 10.04-et használok és szeretném feltelepíteni a Netgen-t, de nem jelenik meg a menüben.

V a 9.10-es és a 10.10-es Ubuntu-nál az Universe menüben volt, de a 10.04-esnél valamiért nem ott található. A forrásfájl mindegyikre ott van. Jelentsd be a bugot, utána valószínűleg meg fog jelenni. <https://help.ubuntu.com/community/ReportingBugs>

K Az Ubuntu oprendszeremről szeretnék megosztani egy USB-s külső meghajtót a Windows-os oprendszereknek (Win 7 és egy Win XP). A meghajtó NTFS-rendszerben lett formattálva, de nem tudok rajta navigálni.

V Nyisd meg az Kellékek/Terminal-t és írd be az alábbi parancsot:

```
gksudo gedit
/etc/samba/smb.conf
```

Gördítsd le eddig a sorig:
`guest ok = yes`

és szúrd be utána ezt a sort:
`force user = (a te ubuntu)`

Mentsd el, lépj ki és írd be ezt a parancsot:

```
sudo service smb restart
```

K Van egy 3 TB-s Hitachi merevlemezem, amit egy Icy Dock külső műszerdobozban tárolok.

Erre mentem az összes videómat, stb. Ha csatlakoztatom a lemezt a gépemhez, a gép ezt 802 GB-os merevlemeznek látja.

V Néhány doboznak 32 bites a limitje, ami azt jelenti, hogy 2 TB-nál nagyobb meghajtók esetében nem mindig kifogástalan a működésük. A HDD-nek 2,5 TB volt a kapacitása, mikor külső merevlemezként telepítve, particionálva, majd Gparted-del formázva lett.

K Hogyan tudok WebGL videókat lejátszani Firefox 4 böngészőben, régi videokártyával?

V Miután telepítetted a Firefox 4-et, olvasd el az alábbi hozzászólást: <http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=1713184&highlight=libOSMesa.so>

K Arra lennék kíváncsi, hogy érdemes-e minden elérhető szoftvert letölteni az update manager-ből? Nem lassul így le a számítógép?

V Én a helyedben letölteném és telepíteném az összes frissítést az Update Manager-ből. Ezek a korábbi bugok javításai, és nem hinném hogy a folyamatos frissítés lelassítaná a géped. Az Ubuntu-ban nincs registry, a Windows-nál pedig ez a fő oka a rendszer lelassulásának.

K Nem tudok lejátszani DVD-t.

V Telepítsd az ubuntu-restricted-extras-t, meg a libdvread4-et, majd futtasd az alábbi parancssort:

```
sudo /usr/share/doc/libdvread4/install-css.sh.
```

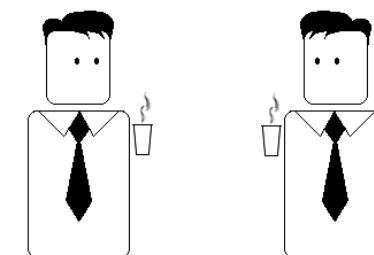
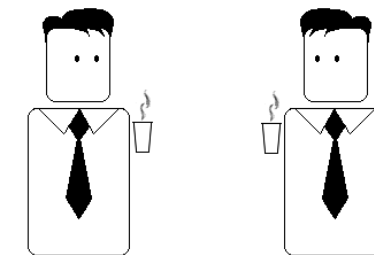
K Xubuntu 10.04-et használok. Amikor a Beállításokban a Megjelenésre megyek, a legtöbb téma, ami az /usr/share/themes & ~.themes-ben van, nem látható.

V Ahhoz, hogy XFCE-re változtasd az ablakok dekorációját, ahhoz az XFCE setting manager-re lesz szükséged (Setting Manager a neve és a System -> Settings under XFCE-nél található). Ott rámész a Window Manager-re, majd megváltoztatod a dekorációt.

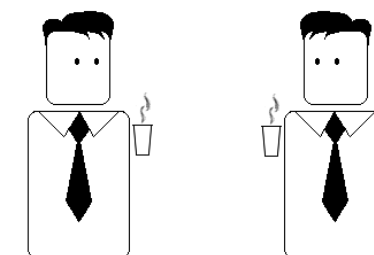
K Most telepítettem az Ubuntu-t, a számítógémem vadonatúj, én raktam össze. Betettem a HD 5770 videokártyám telepítő CD-jét a gépbe, de nem történik semmi.

V Azért nem történik semmi, mert a CD-n Windows-os szoftver található, ami Ubuntu esetében nem működik. Ehelyett az Adminisztrációban klikkelj a További illesztőprogramokra.

Hogyhogy az iPadek egyre olcsóbbak, mikor a krumplics is egyre drágább lesz?



Úgy látszik a krumplics használhatóbb.

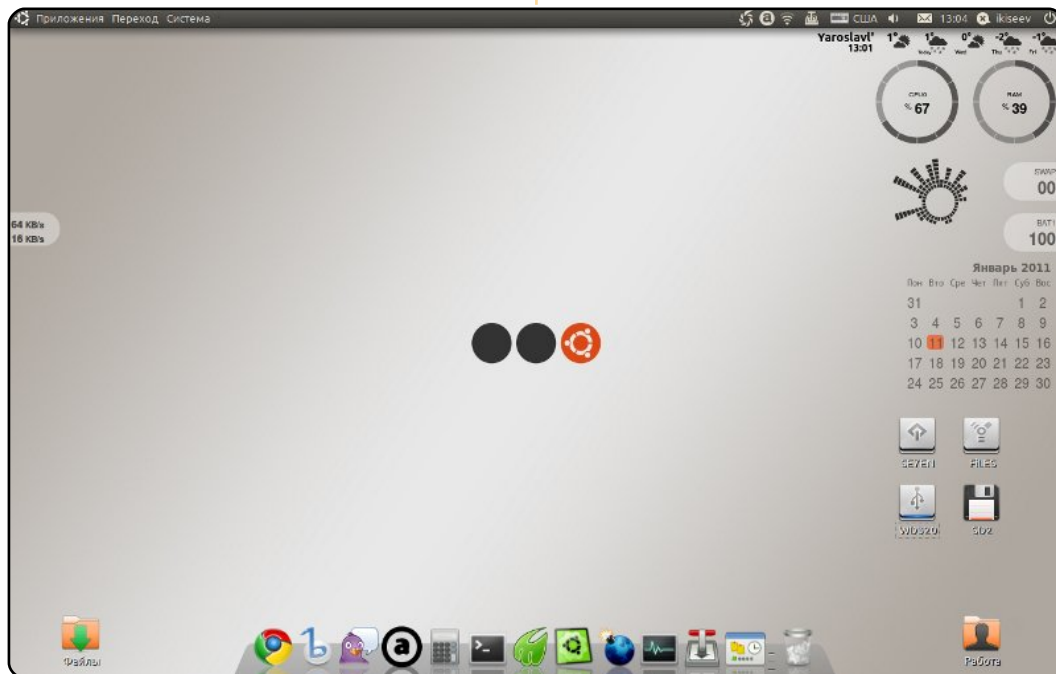


by Richard Redei



Az én asztalom

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 érdekességéről.



Ez az én asztalom egy Dell Inspiron 1501 laptopon. Csak a design kedvéért. Az Ubuntu 10.10 egyik alapértelmezett témáját (Ambiance) használtam, néhány widgettel, Docky dokkoló panellel, és Ubuntu SpotLite3 háttérképpel. Nagyon szeretem az egyszerűségét és logikusságát az asztalomnak.

Антон Киселев



Screenleteket használok, amelyekről ebből a magazinból tanultam. A panelek háttérképét én festettem GIMP-pel. Hogy helyet takarítsak meg a panelen, feltettem egy csomagot, a window-picker-appletet, amely egy rácsban jeleníti meg az ablaklistát. A Mint Linux menüjét használok. Az ikon téma Tango-Blue-Materia.

A PC konfigurációja:

- 4-magos processzor Intel (R) Core (TM) 2 Quad CPU Q8200@2.33Ghz
- 4 GB RAM
- Videokártya NVIDIA GeForce GT 230 1,5 GB
- 360 GB-os merevlemez
- Ubuntu 10.04 LTS Lucid

Носов Артём



Hallgató vagyok a kijevei Teológián. A számítógépem: Lenovo laptop G550, Pentium (R) Dual-Core CPU T4400@2.20GHz, 2 GB RAM, 320 GB HDD. Az operációs rendszer Ubuntu 10.04 Lucid. Két hónappal ezt megelőzően az operációs rendszerem a Windows7 volt. Ubuntura váltottam több okból is. Kerestem egy olcsó, vagy ami még jobb, ingyenes alternatívát a Windows helyett. Ami meglep, hogy Ukrajnában milyen kevés ember használ Linuxot.

Victor Potocki



Linuxot használok 1999 óta. Különböző disztribúciókat használtam, mint például a Redhat (most Fedora), Mandrake (most Mandriva), Slackware és OpenSUSE. Most a kedvencemet, az Ubuntut használom nap mint nap.

Íme az Asus A42J laptopom amelynek adatai az alábbiak: Ubuntu 10.10 Maverick Meerkat, a CPU Intel Core i5-460 2,53; 2 GB DDR3 RAM NVIDIA Geforce 310 Cuda 1 GB, 500 GB merevlemez.

Saját témát használok jól látható vezérlőelemekkel, evil_mac-et mint ablakkeret, humanity-t mint ikon, és a Think Linuxot, mint háttérkép. Conky-t használok a folyamatok figyelésére. Compizt használok a 3D hatásokhoz. (Az irodában GNU/Linux-ot használok, mint proxy szerver, Samba szerver, helyi webszerver, és más alkalmazások.) Üdvözetemet küldöm Indonéziából mindenkinek a világon!

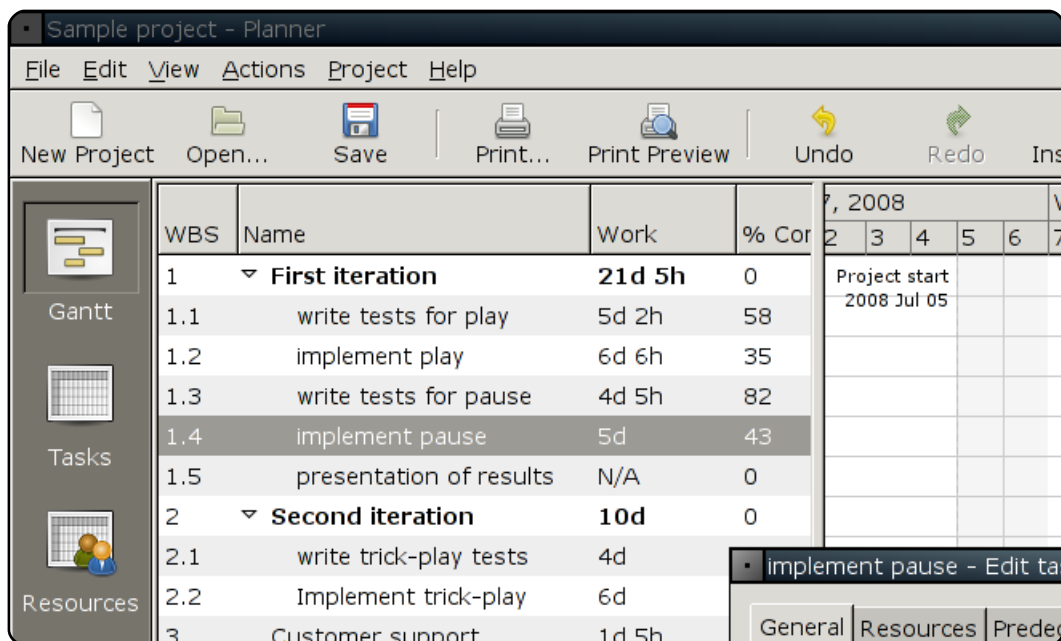
Muhammad Fahtur Rosi

Planner

Weboldal: <http://live.gnome.org/Planner>

A Planner egy sokoldalú projekt kezelő, Gnome felhasználóknak fejlesztve. Létrehozatsz feladatokat, alfeladatokat és erőforrásokat, amiket különböző feladatokhoz rendelhetsz (és persze az erőforrás költségét is hozzáadva). Továbbá hozzáadhatóak mérföldkövek, létrehozhatunk prioritásokat, és a feladat készenléti mértéke is rögzíthető. Az alapértelmezett Gantt grafikon nézet nagyon jól használható, makró szinten ábrázolja az adott projektet, ideértve a különböző feladatok közötti kapcsolatokat és a feladatokhoz rendelt erőforrásokat. Végül importálhatóak a Microsoft Project állományai, és exportálatsz HTML vagy a Planner saját formátumában is.

A Planner telepítéséhez használd a planner csomagot az universe tárolóból.

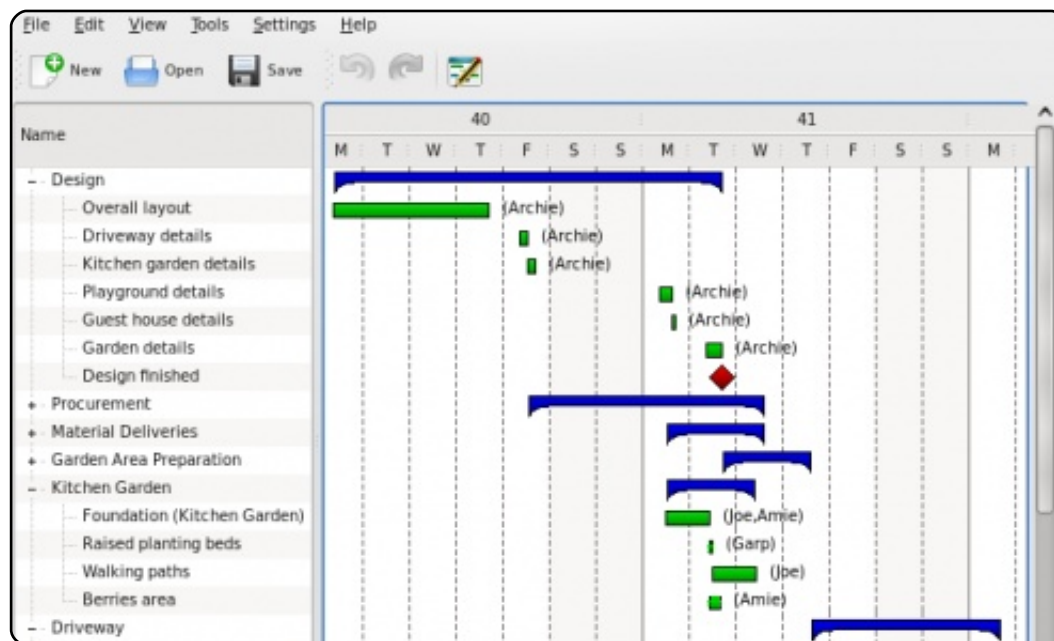


KPlato

Weboldal: <http://koffice.org/kplato>

Ha KDE felhasználó vagy, talán a KPlato-t részesíted előnyben. A Planner-hez nagyon hasonló képességekkel rendelkezik. Beállíthatod a projekt hosszát, erőforrásokat foglalhatsz, ütemezheted és újraütemezheted a feladatokat. Továbbá tartalmaz egy jól használható folyamat jelentést, ami megmutatja a projekt létrehozott értékét. Mindezt egy jól megtervezett Gantt diagrammon mutatja, amit a csodálatos Qt-n keresztül jelenít meg, hogy jól integrálódjon a KOffice többi részébe.

A KPlato telepítéséhez használd a **kplato** csomagot.

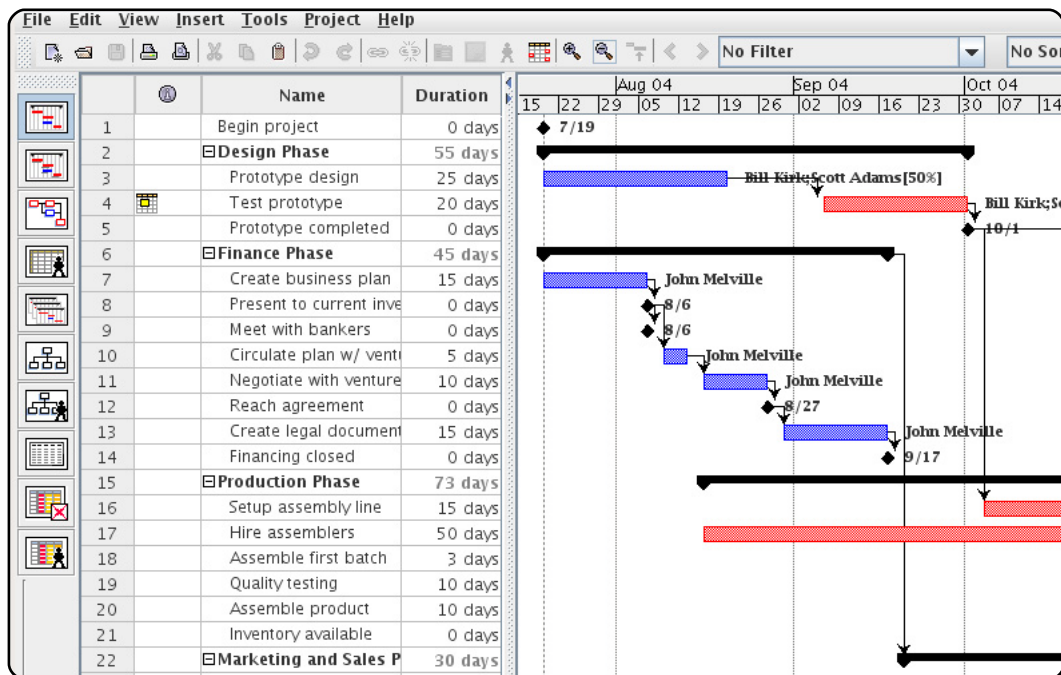


OpenProj

Weboldal: <http://openproj.org>

Az egyik keresztapja a nyílt forrású projekt kezelőknek, ez a szabad klónja a Microsoft Project-nek, több mint egy millió letöltéssel büszkélkedhet, és jó okkal. Először is, Java alapú – ami nagy áldás, ha egy cég több operációs rendszert használ. Továbbá minden olyan képességet támogat, amit a többiek is (erőforrások, Gantt nézet, feladatok közötti kapcsolatok, idővonalak és jelentések). Végül, támogatja a Microsoft Project és Planner fájlokat, így exportálni tud Project és PDF állományokba is.

Az OpenProj telepítéséhez használd a .deb bináris csomagot a program oldalán.

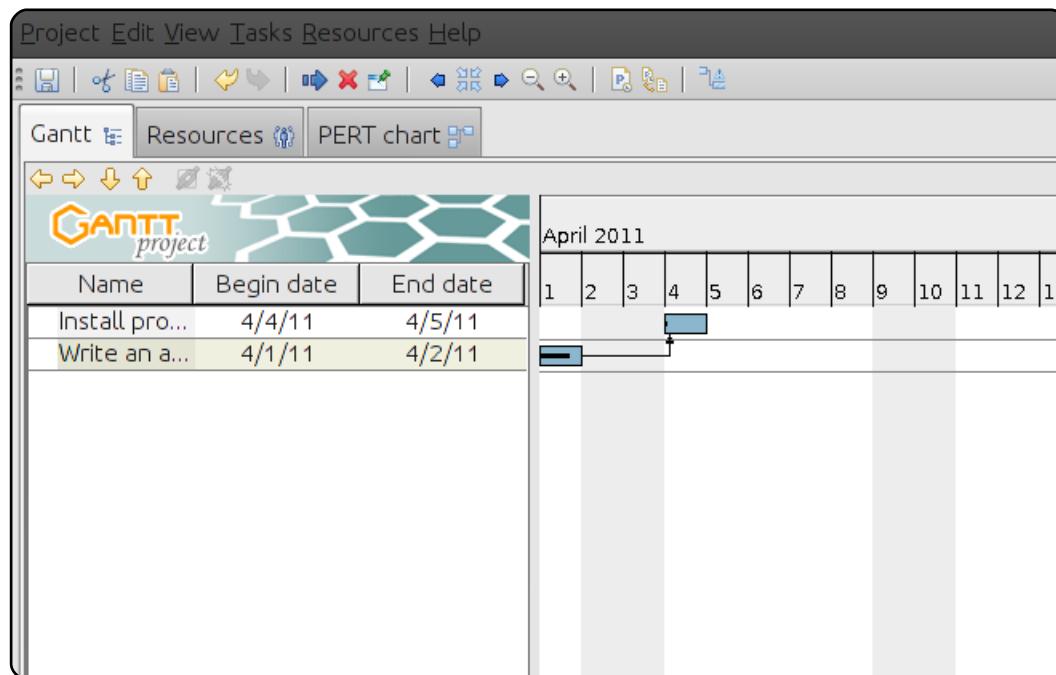


GanttProject

Weboldal: <http://www.ganttproject.biz>

Ha egy jóval egyszerűbb alternatívát keresel, adj a GanttProject-nek egy esélyt. Ez egy másik projekt manager, ami a Gantt felület köré épült. Akár a többi, ez is támogatja a kapcsolódó feladatokat, folyamatokat, dátumokat, mérföldköveket, prioritásokat és erőforrásokat, de mindezt egy egyszerű felületen. A második kulcs képessége a kompatibilitás. Nem csak a három fő platformon fut, de Java Web Start alkalmazást is biztosít, így bármelyik számítógépen fut, melyiken van Java.

A GanttProject telepítéséhez kövesd a weboldalán található utasításokat.

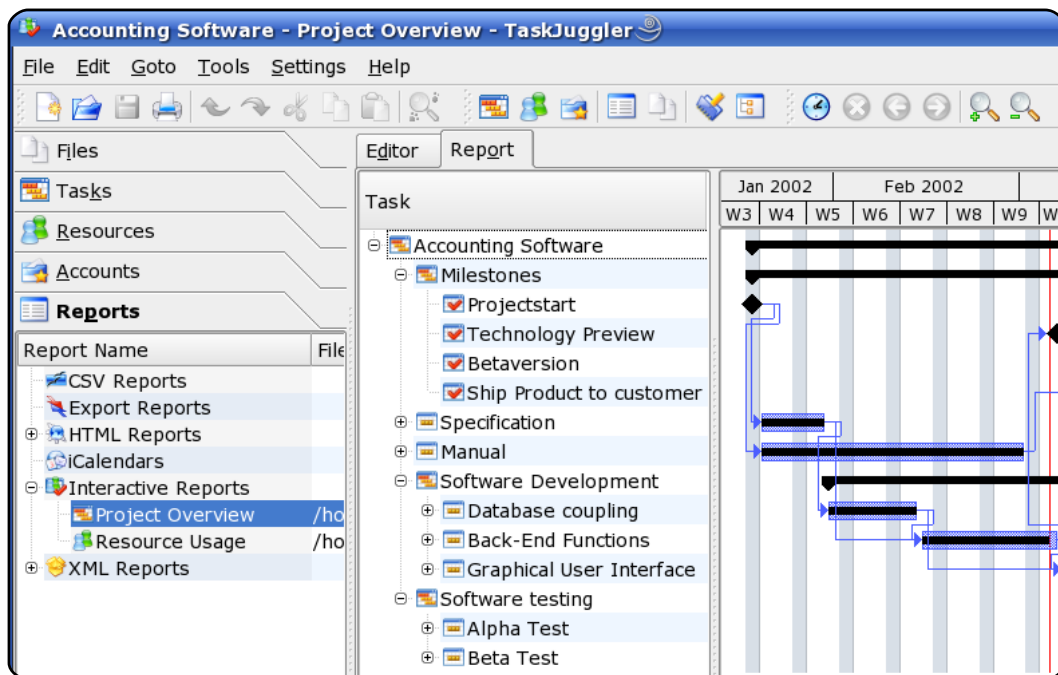


Taskjuggler

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

Ha régmódi vagy és inkább a szkripteket kedveled a GUI-k helyett, próbáld ki a Taskjuggler-t. Ez egy sokoldalú, KDE alapú alkalmazás, ami szkriptekből csinál használható adatot. Mivel a GUI korlátlanul testreszabható, a Taskjuggler hihetetlenül haladó képességeket is támogat, az erőforrások szabadságolásától a visszatérésükig. Jelentések széles skáláját ismeri, ideértve a HTML táblákat, iCalendar állományokat és Gantt stílusú grafikonokat.

A Taskjuggler telepítéséhez használd a **taskjuggler** csomagot az universe tárolóból, vagy töltsd le a hivatalos weboldáról.



Az **Ubuntu UK podcast**et 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 mindenkihez szólunk a kezdő felhasználótól egészen a tapasztaltabb programozóig, a parancssortól a legújabb grafikus kezelőfelületig.

A műsort az Ubuntu UK közössége készíti, az adásra vonatkozik az Ubuntu Code of Conduct, 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 olvasóktól várjuk a magazinban megjelenítendő új cikkeket! 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

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

Véleményed vagy 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 **Asztalom** 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 véleményeiteket, asztalaitokat és történeteiteket. Szükségünk van a „Fókuszban” rovatához játékok, programok és hardverek áttekintő leírására, a „Hogyanok” rovatban szereplő cikkekre (K/X/Ubuntu témával), ha bármilyen kérdéseitek, javaslatotok van, nyugodtan küldjétek a következő címre: articles@fullcirclemagazine.org

49. szám cikkeinek leadási határideje:
2011. május 7., vasárnap

49. szám megjelenési ideje:
2011. május 27., péntek

Full Circle Csapat



Szerkesztő – Ronnie Tucker
ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmester – Rob Kerfia
admin@fullcirclemagazine.org

Kommunikációs felelős – Robert Clipsham
mrmonday@fullcirclemagazine.org

Podcast – Robin Catling
podcast@fullcirclemagazine.org

Fordítók

Palotás Anna
Csikós Donát
Csősz Krisztián
Gusztin Rudolf
Hélei Zoltán
Kovács Roland
Somlói Richárd

Somogyi András
Szabó Péter
Takács László
Talabér Gergely
Tömösközi Máté
Ferenc

Korrektor
Heim Tibor

Szerkesztő
Lelovics Zoltán

Nagy köszönet a Canonicalnak és a fordítócsapatoknak világszerte, továbbá **Thorsten Wilms**-nek a jelenlegi Full Circle logóért.

