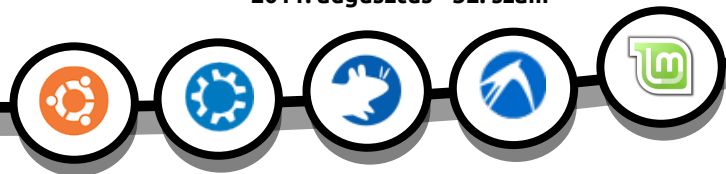




Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

2011. augusztus - 52. szám



FÓKUSZBAN:
CHROMEBOOK



ZONEMINDER CCTV - 1. RÉSZ

ZONEMINDER + WEBCAM = BIZTONSÁGI KAMERA



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

Hogyanok



Programozzunk Python-ban - 26. rész 8

	A	B	C
1	Title	First Name	Last Name
2	Mr.	Tom	Jones
3	Dr.	Harry	McMahon
4	Rev.	Mike	Mickey

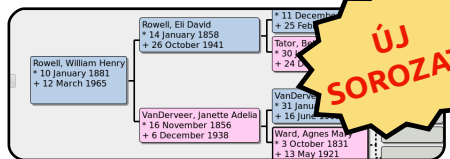
LibreOffice - 7. rész 16



Ubuntu fejlesztés - 4. rész 19



Üzlet & Oktatás - 1. rész 23



GRAMPS - 1. rész 27



Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA



Linux hírek 4



Az én asztalom 53

Rovatok

```
#An alias to make the
command more detailed
alias ls = 'ls -la --
color=always --classi
```

Parancsolj és uralkodj 5



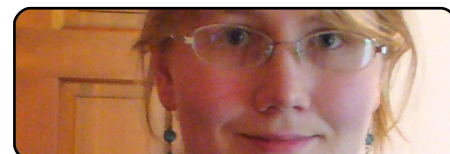
Játékok Ubuntu 49



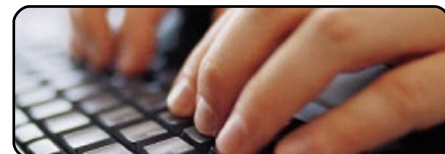
Linux Labor 33



Kávé 51

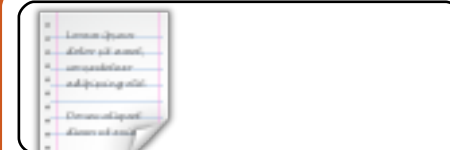


Hölgyek és az Ubuntu 47



Írjunk Full Circle Magazin cikket! 32

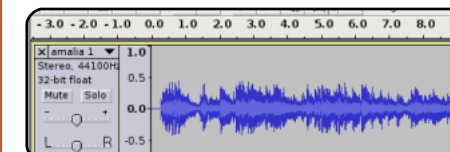
Vélemények



Az én történetem 36



Különvélemény 37



Úgy gondolom... 39



Fókuszban 41



Levelek 45



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 terjeszsd a cikkeket, hogy ne sugalmazza 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!

Három új sorozat indul ebben a hónapban. Kettő ezek közül a Hogyanok közé sorolható: Hogyan használjuk az Ubuntu-t otthon, az üzleti életben, és az oktatásban. A másik a GRAMPS genealógiai szoftver használatáról szól. Ez azt jelenti, hogy öt hogyan jut erre a hónapra, és ez remélhetőleg így marad ezentúl is. A harmadik újdonság az én hőstetteimről szól, amit a Zoneminder és egy webkamera segítségével követtem el, hogy létrehozzak egy egyszerű CCTV rendszert.

Bár mostmár öt Hogyan cikket kaptok, csak egy hónapra elegendő kép maradt Az én asztalom sorozatba, szóval itt lenne az ideje küldönetek a képernyőképeket és a hozzátartozó információkat. Ha akartok, küldjétek fotót az egész számítógépről, vagy laptopról, és a jellemzőiről, és csinálunk egy Az én PC-m rovatot is. Szintén kifogtam a Különmélemény cikkekből, úgyhogy egész nyugodtan küldjétek az Ubuntuval, Linux-szal kapcsolatos hőbörgéseket. Figyelem! Nem kell több Unity-s nyafogás! Minden irányból nekifutottunk már annak hogy mennyire megvetjük, nem kell újra feltalálni a kereket. Vagy ez, vagy kiadom Robin Catling zúgolódását újra. Ami, most, hogy jobban belegondolok, nem váltott ki annyi reakciót, mint régebben. Robin kezd puhulni, vagy ti, lányok és fiúk?

Szintén visszajelzést várok tőletek, kedves Olvasók, a magazin tartalmáról. Van olyan szekció, amit nem szeretsz, vagy úgy gondolod, értelmetlen? Van olyan rész, amit szívesen látnál? Tartsátok azonban észben, hogy én és az írók általában csak arról tudnak írni, amihez értenek. Épp ezért szeretem, amikor ti küldtök nekünk cikket olyan témákról, amihez nem értünk, így ritkán foglalkozunk vele. Úgyhogy ne legyetek szégyenlősek, küldjétek cikketek, Ubuntu és Linux témában. Minél szokatlanabb és ismeretlenebb téma, annál jobb! Olvassátok át még egyszer és kétszer is ellenőrizték a helyesírást, hogy ezután az FCM olvasószerkesztői megszerkesszék nektek.

Minden jót!

Ronnie

ronnie@fullcirclemagazine.org

A magazin a következők segítségével 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 mellékága a fő podcastnek. Leginkább általános technikai és nem-Ubuntu cuccokkal foglalkozik, melyek nem illenek a fő podcastbe.

Műsorvezetők:

Robin Catling
Ed Hewitt
Dave Wilkins

<http://fullcirclemagazine.org>





Linux Mint 11 Debian Edition

A [Mint] csapat büszkén jelenti be az LMDE 201108 RC kiadását, frissített ISO-kal Gnome és Xfce környezetre.

Fontosabb változások:

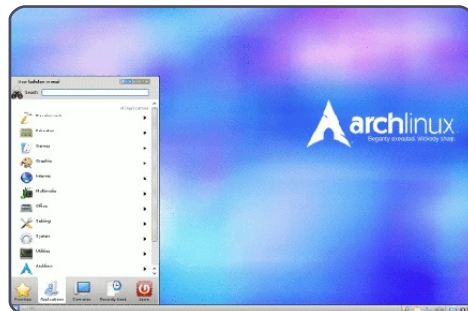
- Az összes Linux Mint 11 szolgáltatás
- A telepítővel kapcsolatos javítások (billentyűzet kiosztások, területi beállítások, kijavított szoftverhibák, UUID fstab-ban)
- Javító csomagok az Update Manageren keresztül
- GTK2/GTK3 téma kompatibilitás
- Frissített szoftver és csomagok

A Linux Mint Debian Edition (LMDE) egy Debian Testing alapú, folyamatosan frissülő (rolling) disztribúció.

Live DVD-ként elérhető 32 és 64 bites változatban, Gnome-mal és Xfce-vel is. Az LMDE célja egy olyan környezet létrehozása, ami ugyanúgy néz ki, mint a fő kiadás és ugyanúgy használható is, de mindez Debian alapon.

Forrás: blog.linuxmint.com

Az Arch Linux Linux 3.0-ra váltott



rugalmasabban kezeli a forrásfájlok kiválasztását.

Az Arch Linux (akárcsak a Gentoo) egy folyamatosan frissülő (rolling-release) disztribúció, röviddel az upstream megjelenés után a csomagok elérhetővé válnak. Mivel az Arch Linux nem igazán foglalkozik az új kiadások bejelentésével, könnyű róla elfeledkezni.

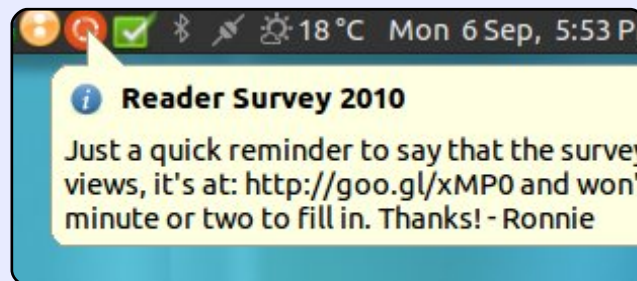
Forrás: desktoptlinux.com

Az Arch Linux csapat 15 hónap után kiadta az első minden az egyben frissítést az általuk készített minimalista, folyamatosan frissülő disztribúcióhoz. Az Arch Linux 2011.08.19 telepítője támogatja a Linux 3.0-át és a syslinux bootloadert, felkínálja a kísérleti Btrfs és NILFS2 fájlrendszereket és sokkal

Full Circle Notifier

A saját **Full Circle Notifier** programunk az 1.0.2 változathoz ért. Az FCN egy olyan, a tálcán csücsülő kisalkalmazás, amely jelzi az új kiadások megjelenését és beállítható, hogy azt automatikusan le is töltsse. Az FCN csomagjait néhány ember elkészítette, és már a fordítások is elkezdődtek.

További részletek az FCN Google csoportban:
<http://goo.gl/4Ob4>



1 millió Ubuntu One felhasználó



Nem sokkal a hihetetlenül sikeres Android Files al-

kalmazásunk elindulása után van egy még ennél is izgalmasabb hírünk. Hatalmas mérföldkövet jelent számunkra, hogy májusban csatlakozott hozzánk az egymilliomodik Ubuntu One felhasználó.

Szenvedélyesen dolgozunk azon, hogy az Ubuntu One egy nagyszerű szolgáltatás legyen és örömmel látjuk, hogy az emberek mennyire szeretik használni. Köszönettel tartozunk felhasználóinknak az Ubuntu One támogatásáért. A terveinken kicsit módosítottunk. A mai naptól kezdve az Ubuntu One Basic Ubuntu One Free néven fut, a felhasználók pedig a regisztráció során 5GB szabad tárhelyet kapnak. Az Ubuntu One Basic felhasználói jelenleg 2 GB tárhellyel rendelkeznek, ezt automatikusan 5 GB-ra növeljük.

Forrás: ubuntulook.com



Kaptam egy levelet nemrég az egyik olvasónktól, Chris-től, aki a launchpad.net-en MrChris néven érhető el. Az FCM #50-ben megjelent cikkem után arról kérdezett, hogyan lehet japán szöveget írni LaTeX-ben. Ekkor még én sem tudtam a választ, de végül közösen találtunk rá megoldást, és úgy érzem, érdemes ezt megosztanom veletek, hiszen másnak is szüksége lehet rá. Mivel a latex-cjk-* csomagnevek a "kínai (c), japán (j) és koreai (k)" rövidítésből származnak, ez a módszer lényegében mindhárom nyelvre megoldást jelent.

Csomagok:

texlive
texlive-latex-extra
latex-cjk-common
latex-cjk-japanese
latex-cjk-japanese-wadalab

Kínai nyelv esetén (a később bemutatott 1-es módszert alkalmazva) további csomagok is kellenek:

latex-cjk-chinese
latex-cjk-chinese-arphic-gkai00mp

A japánhoz a következő sablont használtam:

<http://pastebin.com/tasDkhZ3>

A kód rövid magyarázata:

\usepackage{ucs} – unicode támogatás

\usepackage[utf8x]{inputenc} – bővített UTF-8 kódolás (tartalmazza az ázsiai karaktereket)

\usepackage[english]{babel} – a tipográfiai szabályok beállítása (ebben az esetben az angolt használjuk). Ez többek között magába foglalja a szavak elválasztását is. Ha olyan tipográfiai szabályokat alkalmazunk, amelyek nem érvényesek az ázsiai karakterekre, a program a sor végén a kandzsik csoportját nem fogja elválasztani. Az ázsiai locale-okat nem támogató nyelvet használva biztosítjuk azt, hogy az egy csoportba tartozó kandzsik együtt maradjanak, és ne váljanak szét.

\usepackage[overlap, CJK]{ruby} – Ezen csomag nélkül a CJK nem működik

\usepackage{CJKulem} – a CJK bizonyos beállításaihoz szükséges

\renewcommand{\rubysep}{0.2ex} – az alapbeállításaként használt távolságokat változtatja meg

\newenvironment{Japanese}{\CJKfamily{min}\CJKtilde\CJKnospace}}{} - Ez egy új környezetet hoz létre (mint a "document", az "enumerate", az "itemize" stb.), ami megteszi a japán nyelvű bevitelhez szükséges beállításokat.

A kód többi része tulajdonképpen önmagáért beszél. Fordítás után a PDF kimeneten megjelenik a japán szöveg is, szépen formázott betűtípussal. A probléma csak annyi, hogy a szöveg nem felel meg a japán fentről lefelé és jobbról balra haladó hagyományos írásmódjának. Erre még nem sikerült megoldást találnom, ha valakinek volna bármilyen javaslata, kérem jelezze azt felém.

A kínai eset:

1-es módszer:

Az a sablon, ami a japán nyelvénél működött, felhasználható itt is, egy-két kisebb változtatással:

```
\newenvironment{Chinese}{
```

```
\CJKfamily{gkai}  
\CJKtilde  
\CJKnospace}}{}
```

Természetesen a "\begin{Japanese}" parancs helyett a "\begin{Chinese}" parancsot kell használni. Ahogy az már korábban is elhangzott, a szöveg vízszintes, balról jobbra orientált lesz. Fentről lefelé és jobbról balra haladó szöveghez alkalmazzuk a 2-es módszert.

2-es módszer:

Megemlíteném, hogy ezt a módszert nem próbáltam ki, és nem is tudom, ki írta a kódot. Mindazonáltal Chris, az olvasónk, aki a kérdésével megkeresett, kipróbálta, és működésre bírta, ezért úgy érzem, helye van ebben az írásban.

Töltsd le az alábbi kódot:

http://scripts.sil.org/cms/scripts/render_download.php?&format=file&media_id=xetex_chinese_sample&filename=xetex_chinese_sample.zip

Chris az alábbi változtatásokat eszközölte még:

„Sajnos az eredeti kód Macre készült, ahol a betűtípusok mások. XeTeX-ben viszont be lehet állítani a rendszerre telepített, más programokban is használható betűtípusokat is, egyszerűen válassz ki LibreOffice-ban egy szép típust, és állítsd arra. A betűtípust megváltoztatva és a "xetex <file>.tex" parancsot kiadva a kód lefordul." A módosított fájlt a következő helyen találod:

<http://pastebin.com/WiiXsbNz>

A koreai esetében a japán módszer ismét alkalmazható. Egyszerűen csak válasszunk ki egy, a koreainak megfelelő betűcsaládot, és telepítsük fel a következő csomagot.

latex-cjk-korean

Nem beszélek koreaiul, ezért a megfelelő betűcsalád kiválasztása sem ment igazán, de azt javasolnám, hogy ne állítsunk be semmilyen betűcsaládot, esetleg találjunk egy teszt dokumentumot valahol a neten.

Remélem, hasznos volt ez a cikk. Kéréseket és kérdéseket a lswest34@gmail.com címre küldjétek, a tárgyban pedig szerepeljen az „FCM” vagy a „C&C” jelölés, ne-

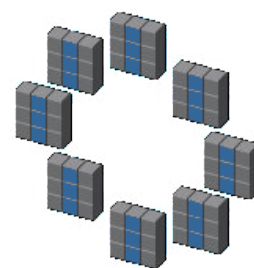
hogyan elkerülje a figyelmemet. Javaslataitokat és az esetleges helyesbítéseket is a fenti címre várom. Ha a probléma felvetés mellé hosszú kódrészletet is szeretnél mellékelni, kérlek, töltsd fel a pastebin.com-ra vagy egy másik hasonló oldalra, és csak az arra mutató linket küldd el az emailben. A rövid kódok az emailben egyértelműen váljanak el a szövegtől, hogy könnyen és gyorsan lehessen rá hivatkozni.

Hivatkozások:

1. Eredeti japán teszt dokumentum: <https://bbs.archlinux.org/viewtopic.php?pid=622937#p622937>
2. Az UCS-ről itt tudhatsz meg többet: <http://kile.sourceforge.net/Documentation/html/lang.html#ucs>
3. Chris blogbejegyzése a japán nyelvről: <http://blog.mindfall.net/?p=221>
4. Chris blogbejegyzése a kínairól: <http://blog.mindfall.net/?p=236>



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



ServerCircle

A **Server Circle** egy új, "kérdéss-felelek" oldal, amelyet "szakik" üzemeltetnek.

Bármilyen tapasztalattal rendelkező felhasználó tehet fel szerverrel kapcsolatos kérdéseket -ingyenesen-, és kaphat rá válaszokat megbízható szakemberektől, akiket a közösség értékeli.

Idővel a mások által feltett kérdésekre adott válaszaidért tekintélypontokat, és még pénzzutalmat is kapsz.

<http://www.servercircle.com>



Recent	Popular	Unanswered	Rewards	
Which packages can I safely uninstall on Ubuntu Server ?				
answer now				17 views 0 replies
by Squeeze (445 points) in Ubuntu Linux - 0 votes				
How to access a Intel Express 535T Switch Hub				
answer now				34 views 4 replies
by GoldAlchemist (50 points) in Networking - 1 votes				
How to use wired desktop for server to wireless notebook				
answer now				38 views 2 replies
by txdnman (50 points) in Linux Servers - 1 votes				
Help with mod_security in Apache please				

Megjegyzés: A Full Circle magazin nem áll kapcsolatban a "Server Circle"-lel, és nem is támogatja azt.



Múltkor a tkInterről és annak négy widgetjéről, a TopLevelről, a Frame-ről, a Button-ról és a Labelről volt szó. Előző hónapban azt is megígértem, hogy megmutatom hogyan lehet olyan widgeteket létrehozni, amelyeknek nem a TopLevel az őse.

Ebben a cikkben beszélni fogunk még egy kicsit a Frame-ekről, a Buttonokról és a Labelekről, majd bemutatom a jelölőnégyzeteket (checkbox), a rádió gombokat (radio button), a szöveg mezőket (textbox, Entry widget), a függőleges görgetősávval rendelkező listákat (listbox) és végül az üzenet ablakokat (messagebox). Mielőtt belevágunk, vizsgáljuk meg ezeket a widgeteket.

A jelölőnégyzetek olyan többszörös választó widgetek, amelyeknek két, bejelölt vagy üres (azaz bekapcsolt vagy kikapcsolt) állapota van. Általában arra használjuk őket, hogy felajánljunk különböző választási lehetőségeket, amik közül néhányat vagy az összeset lehet jelölni, illetve akár teljesen

figyelman kívül is hagyhatjuk mindet. Eseményt is hozzárendelhetünk a bejelölés pillanatához, vagy a nekünk megfelelő időpontban lekérdezhetjük a widget állapotát.

A rádió gombok egyszeres választást tesznek lehetővé. Ezeknek is két, ki- vagy bekapcsolt állapota van. Ezen felül olyan csoportokba vannak szervezve, amelyeknél logikailag egyszerre csak egy jelölhető be. Lehet továbbá több rádiógomb csoportunk is, amik - ha megfelelően vannak leprogramozva - nem fogják egymást befolyásolni.

A listák az elemek olyan felsorolása, amelyek közül a felhasználó választhat. Legtöbbször csak egy kiválasztott elemre van szükségünk, de lehetőségünk van több elem bejelölésének az engedélyezésére is. A vízszintes vagy függőleges görgetősáv segítségével a felhasználó könnyen szemügyre veheti a felajánlott elemeket.

A projektünk egy fő ablakból és hét darab fő keretből fog állni, amelyek csoportokba szervezve jelenítik meg a widgetjeinket:

- Az első keret nagyon kezdetleges lesz. Több különböző, a megjelenítési beállításokat mutató címkét fog tartalmazni.

- A második szintén elég egyszerű. A fenti beállításoknak a gombjait fogja tartalmazni.

- Ebben a keretben két jelölődobozunk van, melyeket az itt lévő másik gombbal tudunk átkapcsolni. Ezek amikor átállítódnak, elküldik az állapotukat (1 vagy 0) a terminál ablakba.

- Következőnek két, három rádió gombot tartalmazó csoportunk lesz, melyek üzenetet küldenek a terminálnak a rájuk való kattinásakor. A két csoport különálló.

- Ebben a már ismerős szövegdobozokból lesz néhány, de lesz egy olyan gomb is, amivel letilthatjuk/engedélyezhetjük az egyiket. Letiltott állapotban nem tudunk bele írni.

- Két gombot és egy olyan listát fog tartalmazni, ami üzenetet küld a terminálnak, ha egy elemét kiválasztották. Az egyik gomb törölni fogja a listát, a másik pedig tölte-

```
# widgetdemo1.py
# Labels
from Tkinter import *
```

```
class Demo:
    def __init__(self, master):
        self.DefineVars()
        f = self.BuildWidgets(master)
        self.PlaceWidgets(f)
```

lék értékekkel rakja tele.

- Az utolsó keret egy sor olyan gombot fog tartalmazni, melyek különböző típusú üzenő ablakokat jelenítenek meg.

Akkor lássunk is neki. A neve legyen "widgetdemo1.py". Bizonyosodjunk meg arról, hogy elmentettük, mert a projectet apró részletekben fogjuk elkészíteni és a későbbiekben ezekre a darabokra fogunk építkezni. Mindegyik darab a keretek valamelyikét fogja érinteni. Fel fog tűnni, hogy néhány megjegyzést is elhelyeztem, így tudni fogjátok, hogy hol mi történik. Következzen az első néhány sor.

Az első két sorban (megjegyzés) meg van adva az alkalmazás

neve és az érdeklődésünk tárgya. A harmadik sor egy import utasítás. Ezután definiáljuk az osztályunkat. A következő sor a már ismerős `__init__` rutineunk - az újaknak mondom, hogy ez a kód az osztály példányosításakor fut le. A Toplevelt, azaz a gyöker ablakot fogjuk neki átadni. Az (eddig) utolsó három sorban, három különböző rutint hívunk meg. Az első (DefineVars) néhány később használt változót állít be. A második (BuildWidgets) a widgetek előállításáért felel, a következőben (PlaceWidgets) a widgetek főablakba való elhelyezése történik. Mint múltkor, most is a grid geometria kezelőt fogjuk használni. Vegyük észre, hogy a BuildWidgets az "f" objektumot (a gyöker ablakot) adja vissza, amit a PlaceWidgetsnek továbbítunk.

Ez lenne a BuildWidgets rutinunk. A "self"-el kezdődő sorok két ok miatt lettek szétválasztva. Az első az, hogy jó szokás, ha a sorok hosszát 80 karakter vagy kevesebb alatt tartjuk. A második pedig, hogy a csodálatos szerkesztőnk segítjük vele. Két dolgot tehetünk. Vagy minden sort eredeti hosszán hagyunk, vagy megtartjuk ahogy itt vannak. A Python lehetőséget ad a sorok megtörésére mindaddig, amíg a kérdéses részek (kap-

```
def BuildWidgets(self, master):
    # Define our widgets
    frame = Frame(master)
    # Labels
    self.lblframe = Frame(frame, relief = SUNKEN, padx = 3, pady = 3,
                           borderwidth = 2, width = 500)
    self.lbl1 = Label(self.lblframe, text="Flat Label", relief = FLAT,
                      width = 13, borderwidth = 2)
    self.lbl2 = Label(self.lblframe, text="Sunken Label", relief = SUNKEN,
                      width = 13, borderwidth = 2)
    self.lbl3 = Label(self.lblframe, text="Ridge Label", relief = RIDGE, width = 13,
                      borderwidth = 2)
    self.lbl4 = Label(self.lblframe, text="Raised Label", relief = RAISED,
                      width = 13, borderwidth = 2)
    self.lbl5 = Label(self.lblframe, text="Groove Label", relief = GROOVE,
                      width = 13, borderwidth = 2)
    return frame
```

csos)zárójelek között vannak. Mint ahogy már korábban is mondtam, mielőtt elhelyeznénk a widgeteket a griden, definiálni fogjuk őket. A következő rutinban láthatjuk majd, hogyan lehet az elhelyezéskor is létrehozni őket. Ennek ellenére, ha a példányosítást korábban tesszük meg, akkor jobban követhető lesz a kód, mivel a (legtöbb) definiálást amúgy is ebben a rutinban csináljuk meg.

Először létrehozzuk a fő keretet. Ide fogjuk elhelyezni az összes többi widgetet. Következőnek létrehozuk az lblframe nevű gyermek keretét, ami öt darab címkét fog tartalmazni. Itt be is állítjuk a keret különböző tulajdonságait. A relief

'SUNKEN' lesz, a padding (padx) balra és jobbra 3 pixelnyi, illetve szintén 3 a felső és alsó (pady) is. A keretszélességet (borderwidth) 2 pixelre állítjuk, hogy a bemélyedés láthatóbb legyen. Mivel alapértelmezésként a keretszélesség 0-ra van állítva, a relief módosítása nem látszana. Végül az össz szélességet 500 pixelnyinek adjuk meg.

Ezután definiáljuk mindegyik címke widgetünket. A szülő a self.lblframe lesz (nem a frame), így mindegyik címke az lblframe-é, az lblframe pedig a frame fia. Figyeljük meg, hogy mind az öt definíció az elnevezésektől (lbl1, lbl2, stb.), a szövegektől és a kinézettől (relief) eltekintve teljesen ugyan-

az. Végül visszaadjuk a hívó rutinnak (`__init__`) a kész keretet.

A következő oldal jobb felső sarkában található a PlaceWidgets metódus.

A frame objektumot egy master nevű paraméterként kapjuk meg. Hogy következetesek legyünk a BuildWidgets rutinban lévőekkel, ezt a 'frame'-hez rendeljük hozzá. Ezután beállítjuk a fő gridünket: (frame.grid(column = 0, row = 0)). Ha ezt elmulasztjuk, akkor semmi sem fog helyesen működni. Ezt követően kezdjük a widgetek elhelyezését. Először a címkéinket tartalmazó kerettel (lblframe) foglalkozunk. A tulajdonságoknál a column

0, a row 1, a padding 5 pixelnyi minden oldalon, a span 5 oszlopnyi (bal és jobb), és végül a "sticky" tulajdonság segítségével széthúzzuk az egészet ("WE", azaz nyugat és kelet). Most jön az a rész, ami egy kicsit ellentmond a szabályunknak. Egy olyan címkét fogunk elhelyezni, ami a keret első widgetje és korábban még nem hoztuk létre. Amikor elkészítjük, a szülő - mint a többinél is - a lblframe lesz. A text "Labels |", a width 15, és az anchor east (kelet, 'e') lesz. Ha még emlékeztek az előző alkalomra, akkor tudhatjátok, hogy az anchorral megadhatjuk, hogy a widgeten belül hol jelenjen meg a szöveg. Ebben az esetben a jobb keret mentén fog látszódni. Most egy érdekes dolog jön. A grid pozíciót (és bármely más grid tulajdonságot is, amire szükségünk van) egyszerűen csak a ".grid" címkéhez való hozzáfűzéssel adjuk meg.

Következőnek elhelyezzük a griden az 1. oszloptól és 0. sortól kezdve az összes többi címkét.

Itt van a DefineVars rutin. Vegyük észre, hogy most csak a pass utasítást használjuk. Mivel most nincs szükségünk rá, ezért a későbbiekben fogjuk csak kitölteni:

```
def DefineVars(self):  
    # Define our  
    resources  
    pass
```

És végül elhelyezzük a fő rutinunk kódját is:

```
root = Tk()  
root.geometry('750x40+150+150')  
root.title("Widget  
Demo 1")  
demo = Demo(root)  
root.mainloop()
```

Először példányosítjuk a Tk-t. Ezután beállítjuk a fő ablak méretét 750 pixel szélesre és 40 pixel magasra, illetve a pozícióját a képernyő bal felső sarkától 150 pixelre. Ezután megadjuk az ablak nevét és létrehozuk a Demo objektumot. Végül meghívjuk a Tk mainloopját.

Próbáljuk meg futtatni. Öt címkét és az "utólag elhelyezett" feliratot kellene látnunk különböző látvány effektekkel.

Gombok

Mentsük el az eddigieket widgetdemo1a.py néven és csapjunk még hozzá néhány gombot. Mivel már eleve könnyen bővíthetőként építettük fel programunkat, ezért egyszerűen csak hozzá

```
def PlaceWidgets(self, master):  
    frame = master  
    # Place the widgets  
    frame.grid(column = 0, row = 0)  
    # Place the labels  
    self.lblframe.grid(column = 0, row = 1, padx = 5, pady = 5,  
                        columnspan = 5, sticky='WE')  
    l = Label(self.lblframe, text='Labels |', width=15,  
              anchor='e').grid(column=0, row=0)  
    self.lbl1.grid(column = 1, row = 0, padx = 3, pady = 5)  
    self.lbl2.grid(column = 2, row = 0, padx = 3, pady = 5)  
    self.lbl3.grid(column = 3, row = 0, padx = 3, pady = 5)  
    self.lbl4.grid(column = 4, row = 0, padx = 3, pady = 5)  
    self.lbl5.grid(column = 5, row = 0, padx = 3, pady = 5)
```

kell írunk a kérdéses részeket. Kezdjük a BuildWidgets rutinnal. A címke definíciók után, de még a "return frame" előtt helyezzük el amit a következő oldal jobb felső sarkában látunk.

Itt semmi újat nem találunk. Létrehoztuk a gombokat a tulajdonságaikkal együtt, és a .bindon keresztül beállítottuk a callbackjeiket. Vegyük észre, hogy a lamdát

használtuk a megnyomott gombot azonosító értékek (1-5) átadásakor. Most a PlaceWidgets rutinnal fogunk foglalkozni. Helyezzük el az alábbi kódot közvetlenül a címkék hozzáadása után:

Itt sincs semmi érdekes. Egyszerűen csak egy sor elágazást használunk a kattintott gomb kiíratásához. A legfontosabb dolog (amikor a programot futtatjuk), hogy a be-

```
# Place the buttons  
self.btnframe.grid(column=0, row = 2, padx = 5,  
                    pady = 5, columnspan = 5, sticky = 'WE')  
l = Label(self.btnframe, text='Buttons |', width=15,  
          anchor='e').grid(column=0, row=0)  
self.btn1.grid(column = 1, row = 0, padx = 3, pady = 3)  
self.btn2.grid(column = 2, row = 0, padx = 3, pady = 3)  
self.btn3.grid(column = 3, row = 0, padx = 3, pady = 3)  
self.btn4.grid(column = 4, row = 0, padx = 3, pady = 3)  
self.btn5.grid(column = 5, row = 0, padx = 3, pady = 3)
```

mélyedékes (sunken) gomb kattintáskor nem fog "mozogni". Ezt a kinézetet általában csak akkor használjuk, ha azt akarjuk, hogy a gomb klikkelés után "lenn maradjon". Végül egy kicsit módosítanunk kell a geometry utasítást, hogy az új widgeteket is támogassa:

```
root.geometry('750x110+150+150')
```

Ezzel készen is vagyunk. Mentjük és futtassuk.

Miután elmentettük widgetdemo1b.py néven, folytathatjuk a jelölő dobozokkal.

Jelölődobozok

Ahogy már mondtam, a demónak ebben a részében egy hagyományos gomb és két jelölődoboz lesz. Az első doboz a szokásos kinézetel rendelkezik, a második pedig egy "ragadós" gomb szerűség lesz - utóbbi amikor nincs kiválasztva (avagy bejelölve), egy sima gomb kinézetét veszi fel, kiválasztáskor, pedig úgy néz ki, mintha beragadt volna. Mindezt az indicatoron attribútum False-ra való állításával érhetjük el. A "hagyományos" gombra való kattintás a jelölődoboz

okat kapcsolja be és ki. Programozás ügyileg ehhez a dobozok .toggle metódusát használjuk. A bal egérgombbal való kattintás eseményét (egérgomb felengedése) egy olyan függvényhez rendeljük, amivel üzeneteket küldhetünk - ebben az esetben - a terminálra. Ezen felül még használunk két változót (egyet-egyét jelölődobozonként), amiket bármikor le tudunk kérdezni. Így minden alkalommal, amikor rájuk kattintunk, ezeket az értékeket kérjük le és írjuk ki. Mivel sok widget épül a kód változókkal foglalkozó részére, ezért fordítsunk ezekre kiemelt figyelmet.

A BuildWidgets rutinba - közvetlenül az előzőleg hozzáírt gombokat érintő kód és a return utasítás közé - helyezzük el a következő oldal jobb felső sarkában látható részt.

Ezzel is találkoztunk már korábban. Létrehozzuk a frame-et a widgetjeinknek. Beállítjuk a gombot és a két jelölő dobozt. Helyezzük is el ezeket (az előbbi kódrészlet allatti rész).

```
# Buttons
self.btnframe = Frame(frame, relief = SUNKEN, padx = 3, pady = 3,
                        borderwidth = 2, width = 500)
self.btn1 = Button(self.btnframe, text="Flat Button",
                    relief = FLAT, borderwidth = 2)
self.btn2 = Button(self.btnframe, text="Sunken Button",
                    relief = SUNKEN, borderwidth = 2)
self.btn3 = Button(self.btnframe, text="Ridge Button",
                    relief = RIDGE, borderwidth = 2)
self.btn4 = Button(self.btnframe, text="Raised Button",
                    relief = RAISED, borderwidth = 2)
self.btn5 = Button(self.btnframe, text="Groove Button",
                    relief = GROOVE, borderwidth = 2)
self.btn1.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.BtnCallback(1))
self.btn2.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.BtnCallback(2))
self.btn3.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.BtnCallback(3))
self.btn4.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.BtnCallback(4))
self.btn5.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.BtnCallback(5))
```

```
def BtnCallback(self, val):
    if val == 1:
        print("Flat Button Clicked...")
    elif val == 2:
        print("Sunken Button Clicked...")
    elif val == 3:
        print("Ridge Button Clicked...")
    elif val == 4:
        print("Raised Button Clicked...")
    elif val == 5:
        print("Groove Button Clicked...")
```

Most definiáljuk a már említett két változót is. A DefineVars alatt kommenteljük ki a pass utasítást és helyezzük el a következőt:

```
self.Chk1Val = IntVar()
self.Chk2Val = IntVar()
```

A gomb callback returnje után írjuk be a következő oldal jobb alsó lévő kódot.

És végül cseréljük le a geometry utasítást ezzel:


```
root.geometry('750x170+150+150')
```

Mentsünk és futtassunk. Mentsük el widgetdemo1c.py néven és térjünk át a rádió gombokra.

Rádió gombok

Ha elég idősek vagytok, akkor még láthattátok a csatorna választáshoz nyomógombokat használó autórádiókat. Ebben az esetben meg tudjátok érteni, hogy miért hívjuk ezeket rádió gomboknak. Rádió gombok használatakor kiemelten fontos a variable tulajdonság. Ezzel tudjuk a gombokat csoportokba szervezni. Ebben a demóban az első csoportot a self.RBVal tartja össze. A másodikat a self.RBValue2. Még arra is szükség van, hogy a value attribútumot tervezéskor állítsuk be, így biztosak lehetünk afelől, hogy a gombok a rájuk való kattintás után mindig a megfelelő értékkel térnek vissza.

Visszatérve a BuildWidgets rutinra, közvetlenül a return utasítás előtt helyezzük el a következő oldalon található kódot.

A PlaceWidgetsben pedig egy fontos dolgot kiemelnék. A címke

definícióknál láthatjuk, hogy hogyan használhatunk zárójeleket a hosszú sorok megformázására a kód elrontása nélkül.

A DefineVarsba a következő kerüljön:

```
self.RBVal = IntVar()
```

Helyezzük el a kattintás rutinokat:

```
def RBClick(self):
    print("Radio
    Button clicked -
    Value is
    {0}".format(self.RBVal.get()))
def RBClick2(self):
    print("Radio
    Button clicked -
    Value is
    {0}".format(self.RBValue2.get()))
```

```
def btnToggle(self,p1):
    self.chk1.toggle()
    self.chk2.toggle()
    print("Check box 1 value is {0}".format(self.Chk1Val.get()))
    print("Check box 2 value is {0}".format(self.Chk2Val.get()))

def ChkBoxClick(self,val):
    if val == 1:
        print("Check box 1 value is {0}".format(self.Chk1Val.get()))
    elif val == 2:
        print("Check box 2 value is {0}".format(self.Chk2Val.get()))
```

```
# Check Boxes
self.cbframe = Frame(frame, relief = SUNKEN, padx = 3, pady = 3,
                      borderwidth = 2, width = 500)
self.chk1 = Checkbutton(self.cbframe, text = "Normal Checkbox",
                        variable=self.Chk1Val)
self.chk2 = Checkbutton(self.cbframe, text = "Checkbox",
                        variable=self.Chk2Val,indicatoron = False)
self.chk1.bind('<ButtonRelease-1>',lambda e: self.ChkBoxClick(1))
self.chk2.bind('<ButtonRelease-1>',lambda e: self.ChkBoxClick(2))
self.btnToggleCB = Button(self.cbframe,text="Toggle Cbs")
self.btnToggleCB.bind('<ButtonRelease-1>',self.btnToggle)
```

```
# Place the Checkboxes and toggle button
self.cbframe.grid(column = 0, row = 3, padx = 5, pady = 5,
                  columnspan = 5,sticky = 'WE')
l = Label(self.cbframe,text='Check Boxes | ',width=15,
          anchor='e').grid(column=0,row=0)
self.btnToggleCB.grid(column = 1, row = 0, padx = 3, pady = 3)
self.chk1.grid(column = 2, row = 0, padx = 3, pady = 3)
self.chk2.grid(column = 3, row = 0, padx = 3, pady = 3)
```

És végül a következő geometry utasítást.

```
root.geometry(
    '750x220+150+150')
```

Mentsük el widgetdemo1d.py-ként és futtassuk. Mindezek után a hagyományos szövegdobozokat fogjuk megnézni.

Szövegdobozok

Már használtunk szövegdobozokat a különböző GUI-s megoldásokban. Most viszont azt is megmutatom, hogy hogyan lehet a szövegdo-

boz felhasználó általi módosítását megakadályozni annak letiltásával. Ez akkor hasznos, ha meg akarunk mutatni valamit a felhasználónak, de csak "szerkesztés" módban engedélyezzük a módosítást. Mostan-

```
# Radio Buttons
self.rbframe = Frame(frame, relief = SUNKEN, padx = 3, pady = 3, borderwidth = 2, width = 500)
self.rb1 = Radiobutton(self.rbframe, text = "Radio 1", variable = self.RBVal, value = 1)
self.rb2 = Radiobutton(self.rbframe, text = "Radio 2", variable = self.RBVal, value = 2)
self.rb3 = Radiobutton(self.rbframe, text = "Radio 3", variable = self.RBVal, value = 3)
self.rb1.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.RBClick())
self.rb2.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.RBClick())
self.rb3.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.RBClick())
self.rb4 = Radiobutton(self.rbframe, text = "Radio 4", variable = self.RBVal2, value = "1-1")
self.rb5 = Radiobutton(self.rbframe, text = "Radio 5", variable = self.RBVal2, value = "1-2")
self.rb6 = Radiobutton(self.rbframe, text = "Radio 6", variable = self.RBVal2, value = "1-3")
self.rb4.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.RBClick2())
self.rb5.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.RBClick2())
self.rb6.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.RBClick2())
```

A PlaceWidgetsben pedig ezt:

```
# Place the Radio Buttons and select the first one
self.rbframe.grid(column = 0, row = 4, padx = 5, pady = 5, columnspan = 5, sticky = 'WE')
l = Label(self.rbframe,
    text='Radio Buttons |',
    width=15, anchor='e').grid(column=0, row=0)
self.rb1.grid(column = 2, row = 0, padx = 3, pady = 3, sticky = 'EW')
self.rb2.grid(column = 3, row = 0, padx = 3, pady = 3, sticky = 'WE')
self.rb3.grid(column = 4, row = 0, padx = 3, pady = 3, sticky = 'WE')
self.RBVal.set("1")
l = Label(self.rbframe, text='| Another Set |',
    width = 15,
    anchor = 'e').grid(column = 5, row = 0)
self.rb4.grid(column = 6, row = 0)
self.rb5.grid(column = 7, row = 0)
self.rb6.grid(column = 8, row = 0)
self.RBVal2.set("1-1")
```

ra már biztosan tudjátok, hogy legelőször a BuildWidgets rutint kell ki-egészíteniük.

Listbox

Ezután jön a listánk. Kezdjük a BuildWidgets-szel és a következő kóddal:

Mint mindig, most is létrehozuk a frame-ünket. Ezután jön a függőleges görgetősáv elkészítése. Erre azért van szükség a lista elkészítése előtt, mert hivatkoznunk kell a sáv 'set' metódusára. Vegyük észre a 'height=5' attribútumot. Ezzel azt mondjuk meg a listának, hogy legfeljebb 5 elemet mutathat egyszerre. A .bind utasításban a '<<ListboxSelect>>' -et használjuk eseményként. Ezt egy virtuális eseménynek nevezzük, mivel valójában nem egy tényleges eseményről van szó.

Most pedig a PlaceWidgets további kódja jön (következő oldalon balra).

Üzenet ablakok

Ez a rész egyszerűen csak egy sor "hagyományos" gombot fog tartalmazni, melyek a különböző üze-

net ablakokat hívják meg. Ezeket már használtuk egy másik GUI toolkitben keresz-tül. Öt különböző tí-pussal fogunk foglalkozni (de van még több is). Ebben a részben az Info-ra, a Warningra, az Error-ra, a Questionre és a Yes/No-ra fogunk ki-térni. Ezek akkor na-gyon hasznosak, amikor valamilyen in-formációt akarunk látványosan a felhasz-nálónak eljuttatni. Helyezzük a Build-Widgetsbe a követ-kezőket az alsó ábra alapján.

Itt van a segéd rutin. Az első három (Info, Warning és Er-ror) esetében egyszer-űen meghívjuk a 'tkMessage-Box.showinfo'-t - vagy az épp odaillőt - a két paramétere se-gítségével. Az első az üzenet ablakának címsora, a második a ténylegesen megjele-

```
# Textboxes
self.tbframe = Frame(frame, relief = SUNKEN, padx = 3, pady
= 3, borderwidth = 2, width = 500)
self.txt1 = Entry(self.tbframe, width = 10)
self.txt2 = Entry(self.tbframe,
disabledbackground="#cccccc", width = 10)
self.btnDisable = Button(self.tbframe, text =
"Enable/Disable")
self.btnDisable.bind('<ButtonRelease-1>',
self.btnDisableClick)
```

Majd jön a PlaceWidgets rutin:

```
# Place the Textboxes
self.tbframe.grid(column = 0, row = 5, padx = 5, pady = 5,
columnspan = 5, sticky = 'WE')
l = Label(self.tbframe, text='Textboxes |', width=15,
anchor='e').grid(column=0, row=0)
self.txt1.grid(column = 2, row = 0, padx = 3, pady = 3)
self.txt2.grid(column = 3, row = 0, padx = 3, pady = 3)
self.btnDisable.grid(column = 1, row = 0, padx = 3, pady = 3)
```

A DefineVars végére ez a sor kerül:

```
self.Disabled = False
```

Most helyezzük el a gombra való kattintásra válaszoló eseményt:

```
def btnDisableClick(self, p1):
    if self.Disabled == False:
        self.Disabled = True
        self.txt2.configure(state='disabled')
    else:
        self.Disabled = False
        self.txt2.configure(state='normal')
```

És végül írjuk át a geometry utasítást:

```
root.geometry('750x270+150+150')
```

Mentsük widgetdemo1d.py néven és futtassuk.

```
# Place the Listbox and support buttons
self.lstframe.grid(column = 0, row = 6, padx = 5,
pady = 5, columnspan = 5, sticky = 'WE')
l = Label(self.lstframe, text='List Box |', width=15,
anchor='e').grid(column=0, row=0, rowspan=2)
self.lbox.grid(column = 2, row = 0, rowspan=2)
self.VScroll.grid(column = 3, row = 0, rowspan = 2,
sticky = 'NSW')
self.btnClearLBox.grid(column = 1, row = 0, padx =
5)
self.btnFillLBox.grid(column = 1, row = 1, padx = 5)
```

A DefineVarsba a következő kell...

```
# List for List box items
self.examples = ['Item One', 'Item Two', 'Item
Three', 'Item Four']
```

És az alábbi segéd rutinok:

```
def ClearList(self):
    self.lbox.delete(0, END)

def FillList(self):
    # Note, clear the listbox first...no check is done
    for ex in self.examples:
        self.lbox.insert(END, ex)
    # insert([0, ACTIVE, END], item)

def LBoxSelect(self, p1):
    print("Listbox Item clicked")
    items = self.lbox.curselection()
    selitem = items[0]
    print("Index of selected item =
{0}".format(selitem))
    print("Text of selected item =
{0}".format(self.lbox.get(selitem)))
```

Végül frissítjük a geometry sort.

```
root.geometry('750x370+150+150')
```

Mentsük el widgetdemo1e.py néven és futtassuk. Most az utolsó módosításokra fog sor kerülni.

```
# List Box Stuff
self.lstframe = Frame(frame,
    relief = SUNKEN,
    padx = 3,
    pady = 3,
    borderwidth = 2,
    width = 500
)
# Scrollbar for list box
self.VScroll = Scrollbar(self.lstframe)
self.lbox = Listbox(self.lstframe,
    height = 5,
    yscrollcommand = self.VScroll.set)
# default height is 10
self.lbox.bind('<<ListboxSelect>>', self.LBox
Select)
self.VScroll.config(command =
self.lbox.yview)
self.btnClearLBox = Button(
    self.lstframe,
    text = "Clear List",
    command = self.ClearList,
    width = 11
)
self.btnFillLBox = Button(
    self.lstframe,
    text = "Fill List",
    command = self.FillList,
    width = 11
)
# <<ListboxSelect>> is virtual event
# Fill the list box
self.FillList()
```


Hogyanok - Programozzunk Pythonban - 26. rész

nítendő üzenet. Az ikont a tkinter elintézi helyettünk. Azoknál az ablakoknál, amelyek választ is szolgáltatnak (question, yes/no), egy változót használunk a megnyomott gomb értékének tárolására. A question ablak esetében a válasz vagy "yes" ("igen") vagy "no" ("nem"), illetve a yes/no-nál, a kapott érték vagy "True" vagy "False".

Végül módosítjuk a geometry sort is:

```
root.geometry('750x490+550+150')
```

Mentsük widgetdemo1f.py-ként és játszadd el egy kicsit vele.

A widgetdemo1f.py kódja a pastebin oldalán található:

<http://pastebin.com/ZqrgHcdG>



Greg Walters a RainyDay Solutions Kft. tulajdonosa, amely egy tanácsadó cég a coloradói Aurórán. Greg 1972 óta foglalkozik programozással. Szeret főzni, túrázni, zenét hallgatni, valamint a szabadidejét családjával tölteni. Weblapja a www.thedesignedgeek.com címen található meg.

Erre az alkalomra ennyi. Remélem elég ösztönzőleg hatott a tkinter többi nyalánságainak

felfedezéséhez. Találkozzunk legközelebb is!

```
def ShowMessageBox(self, which):
    if which == 1:
        tkMessageBox.showinfo('Demo', 'This is an INFO messagebox')
    elif which == 2:
        tkMessageBox.showwarning('Demo', 'This is a WARNING messagebox')
    elif which == 3:
        tkMessageBox.showerror('Demo', 'This is an ERROR messagebox')
    elif which == 4:
        resp = tkMessageBox.askquestion('Demo', 'This is a QUESTION messagebox?')
        print('{0} was pressed...'.format(resp))
    elif which == 5:
        resp = tkMessageBox.askyesno('Demo', 'This is a YES/NO messagebox')
        print('{0} was pressed...'.format(resp))
```

```
# Buttons to show message boxes and dialogs
self.mbframe = Frame(frame, relief = SUNKEN, padx = 3, pady = 3, borderwidth = 2)
self.btnMBInfo = Button(self.mbframe, text = "Info")
self.btnMBWarning = Button(self.mbframe, text = "Warning")
self.btnMBError = Button(self.mbframe, text = "Error")
self.btnMBQuestion = Button(self.mbframe, text = "Question")
self.btnMBYesNo = Button(self.mbframe, text = "Yes/No")
self.btnMBInfo.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.ShowMessageBox(1))
self.btnMBWarning.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.ShowMessageBox(2))
self.btnMBError.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.ShowMessageBox(3))
self.btnMBQuestion.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.ShowMessageBox(4))
self.btnMBYesNo.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.ShowMessageBox(5))
```

Most helyezzük el a PlaceWidgets kódját:

```
# MessageBox buttons and frame
self.mbframe.grid(column = 0, row = 7, columnspan = 5, padx = 5, sticky = 'WE')
l = Label(self.mbframe, text='Message Boxes |', width=15, anchor='e').grid(column=0, row=0)
self.btnMBInfo.grid(column = 1, row = 0, padx= 3)
self.btnMBWarning.grid(column = 2, row = 0, padx= 3)
self.btnMBError.grid(column = 3, row = 0, padx= 3)
self.btnMBQuestion.grid(column = 4, row = 0, padx= 3)
self.btnMBYesNo.grid(column = 5, row = 0, padx= 3)
```



Eddig a LibreOffice Writer programmal dolgoztunk, de most egy percre félretesszük azt, és más vizekre evezünk. Elkészítjük a “szegény ember adatbázisát” a Calc segítségével, melyet felhasználva a Writerben létrehozunk egy körlevelet. Ezzel a módszerrel a táblázatkezelőt adatbázisként lehet használni. A körlevél elkészítéséhez mindenképpen szükséges valamilyen adatbázis. Ehhez használhatnánk a Base programot is, de egy egyszerű címtárhoz elegendő, és egyszerűbb megoldás is a Calc használata.

A kezdéshez indítsuk el a LibreOffice-t és kattintsunk a “Munkafüzetet”-re, ami megnyitja a Calc programot. A felület

elemeinek részletezésével egy másik alkalommal foglalkozunk. Amire jelenleg szükségünk van, az annyi, hogy egy munkafüzet sorokból és oszlopokból áll, ahol az oszlopok felül betűkkel (A, B, C, ...), a sorok pedig balra számokkal (1, 2, 3,...) vannak címkézve. Ha a Calc-ot adatbázisnak akarjuk használni, akkor az első sorba kell tenni a mezők neveit. Írjuk ide a következőket: Titulus, Családnév, Keresztnév, Lakcím, Város, Állam, Irányítószám, Ország. Minden elemnek az A mezőtől kezdve külön mezőbe kell kerülnie, így először vigyük a kurzort az A mezőhöz és gépeljük be a “Titulus” szót. A következő mezőre való ugráshoz használhatjuk a billentyűzet jobbra nyíl gombját. Töltsük ki az összes mezőt.

	A	B	C	D	E	
1	Title	First Name	Last Name	Street Address	City	S
2	Mr.	Tom	Jones	123 Some St.	Someplace	NC
3	Dr.	Harry	McMahon	321 No Road	Noplace	NY
4	Rev.	Mike	Mickey	547 Trinity Way	Gospel	CT
5	Ms.	Amber	Sams	54 This Way	Thatplace	CA
6	Mr.	Charlie	Hacker	101 Binary Way	Linux	NJ
7	Ms.	Molly	Holly	22 Harvard Rd	Wally	SD
8						
9						

What do you want to do?

- ☐ Create a new database
- ☐ Open an existing database file

Recently used

Addresses

Open...

- ☒ Connect to an existing database

Spreadsheet

Set up a connection to spreadsheets

Click 'Browse...' to select a LibreOffice spreadsheet or Microsoft Excel workbook. LibreOffice will open this file in read-only mode.

Location and file name

/home/elmer/Documents/Writing/LibreOffice Series/Poorm

Browse

☐ Password required

Decide how to proceed after saving the database

Do you want the wizard to register the database in LibreOffice?

- ☒ Yes, register the database for me
- ☐ No, do not register the database

After the database file has been saved, what do you want to do?

- ☐ Open the database for editing
- ☐ Create tables using the table wizard

A második sortól kezdve elkezdhetjük bevinni az adatokat. Minden sor egy ún. "rekord". Egy ilyen rekord egy ember adatainak felel meg. Most nem kell azzal foglalkozni hogy az adat szélesebb, mint maga az oszlop. Ha mégis szeretnénk beállítani a szélességet, vigyük az egeret a két oszlop közötti helyre, ahol az átvált egy dupla nyílra. Ha ezt a kurzort megfogjuk, akkor növelhetjük és csökkenthetjük az adott oszlop szélességét. Amint bevittük az adatokat, mentjük el a munkafüzetet. Az enyémet Szegényember_db.ods-nek neveztem el. A mentés után zárjuk be a programot.

Mielőtt felhasználnánk ezt a kis adatbázist, be kell tölteni azt a LibreOffice-nak. A Fájl > Új > Adatbázis megjeleníti az adatbázis varázslót. Válasszuk a "Kapcsolódás létező adatbázishoz" pontot, a lenyíló menüben pedig válasszuk ki a "Munkafüzet"-et. Kattintsunk a "Tovább" gombra. A "Tallózás" gombra kattintva válasszuk ki az előbb létrehozott munkafüzetet, majd kattintsunk a "Tovább" gombra. Legyen az "Igen, regisztrálom az adatbázist" lehetőség bejelölve, az "Adatbázis megnyitása szerkesztésre" pedig

ne legyen kiválasztva. Kattintsunk a "Befejezés" gombra és adjunk nevet az adatbázisunknak (én "Címek"-nek neveztem el). Ezzel a munkafüzethez kapcsolt adatbázis létrejött. A munkafüzetben történő változtatások azonnal megjelennek az adatbázisban. Az egyetlen probléma az lehet, hogy amikor a Writer-el megnyitottuk, a munkafüzetet nem lehet szerkeszteni, tehát alpból ha az nyitva van, akkor semmilyen más LibreOffice dokumentum nem lehet betöltve. Ha ez nem így van, akkor az adatbázisunk csak olvasható módban lesz megnyitva.

Most, hogy létrehoztuk és regisztráltuk az adatbázist, elkészíthetjük a körlevelünket, ami például nagyszerű eszköz az ügyfeleknek küldendő levelek készítéséhez. Leginkább azért hasznos, mert az adatbázisból



mindenféle adatot be lehet szűrni a levélbe. Például ha valamilyen hűségprogramot szeretnénk kialakítani, akkor felvehetünk egy mezőt a pontoknak, amit aztán a levélben megjeleníthetünk, magát a levelet azonban csak egyszer kell megírunk.

Kattintsunk az "Adatforrások" ikonra [database_icon.png], vagy a

Title	First Name	Last Name	Street Address
Mr.	Tom	Jones	123 Some St.
Dr.	Harry	McMahon	321 No Road
Rev.	Mike	Mickey	547 Trinity Way
Ms.	Amber	Sams	54 This Way
Mr.	Charlie	Hacker	101 Binary Way

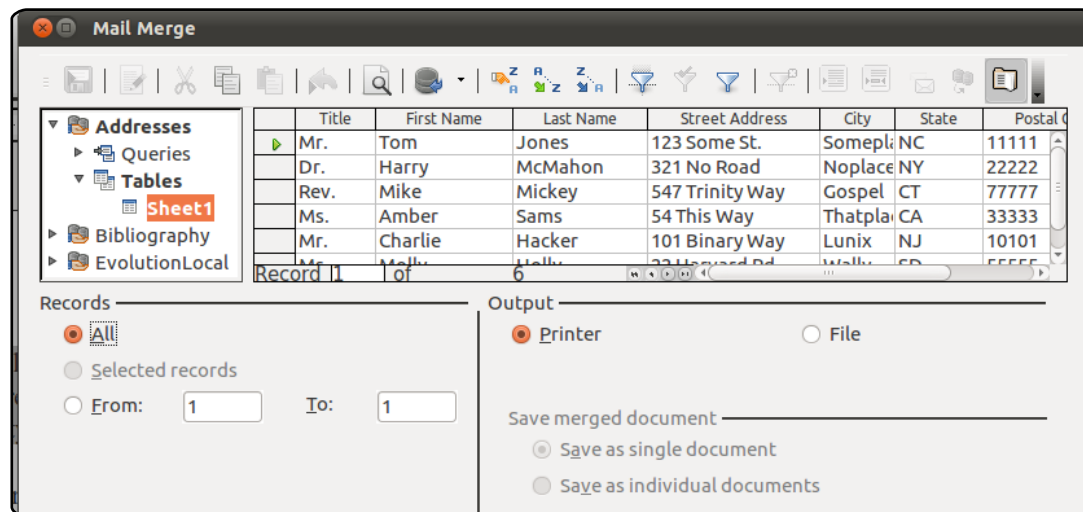
Drag field headers into the document

<Title> <First Name> <Last Name>
<Street Address>
<City>, <State> <Postal Code>
Dear <Title> <Last Name>,
Start of letter..|

Nézet > Adatforrások menüpontra, vagy nyomjunk F4-et, ami egy külön panelen megjeleníti a regisztrált adatbázisokat. A bal oldalon kattintsunk a következőkre: Címek > Táblák > Munkalap1, aminek hatására a jobb oldalon megjelennek a bevitt adatok. A mezőket a munkalapra húzva illeszthetjük be a dokumentumba, ami egy jelölőt fog létrehozni. Fontos, hogy ne adatot, hanem a mező fejlécét illesszük be a dokumentumba.

Most gépeljük be a körlevél szövegét. Amint szükség van egy adatra az adatbázisból, csak húzzuk be a megfelelő - egyébként tetszőleges - helyre. Ezen felül az adatbázisunkban is tetszőleges adatot tárolhatunk. Például a tanárok használhatják arra, hogy a diákok jegyeit tárolják.

Amint végeztünk a levél begépelésével, kinyomtathatjuk vagy elküldhetjük a dokumen-



tumot, valamint előfordulhat, hogy az egyes levelekhez külön személyes információt szeretnénk hozzáfűzni (tanár esetén ez lehet egy szülő-tanár találkozó megszervezése, ha az egyik diák megbukott). Válasszuk a Fájl > Nyomtatás pontot, mint ahogy normál dokumentum esetén is tennénk, most azonban az adatbázismezők miatt a LibreOffice rákérdez, hogy körlevelet akarunk-e nyomtatni. Válasszuk az "Igen"-t. Ennek hatására megjelenik a körlevél dialógus, ahol kiválaszthatjuk, hogy fájlba mentjük, vagy kinyomtatjuk a körlevelet. Emellett megadhatjuk, hogy csak az adatok egy részét használjuk fel a körlevélhez. Ezt a rekord előtt levő szürke felületen lehet

megtenni. A CTRL gomb nyomva tartásával egyenként, a SHIFT-el pedig intervallumban választhatjuk ki a rekordokat. Fájlba nyomtatáskor megadhatjuk, hogy egyetlen, vagy különálló állományokba mentjük a körlevelet, illetve megadhatjuk azt is, hogy az adatbázis melyik mezőjéből képződjön a mentett állományok neve. A saját LibreOffice-omban (3.3.3), egyetlen egy általam választott dokumentumba lehet menteni. Úgy látszik, még mindig dolgoznak ezen a funkción.

Az adatbázist felhasználhatjuk címkék generálására is. A Fájl > Új > Címkék megnyitja a címkék dialógusablakot. Válasszuk ki az adatbázist és a táblát. Mozcassuk

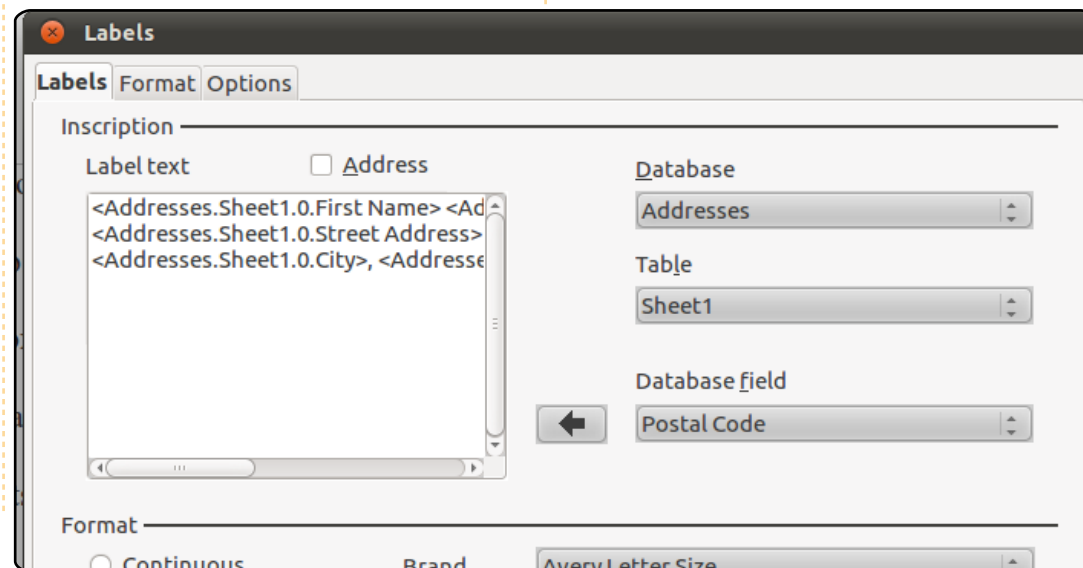
a mezőket a "Címke szövege" mezőbe. Adjuk meg a címke típusát és hozzuk létre a dokumentumot. Ahogyan a körlevél esetén, itt is kiválaszthatjuk, hogy melyik rekordot nyomtassuk ki, majd elküldhetjük a nyomtatóra. Ugyanezzel a módszerrel boríték címkéket is készíthetünk.

A körlevelek készítésének egy másik módja a körlevéltündér használata: Eszközök > Körlevéltündér. Itt azonban van néhány megkötés, illetve nehézkes jó eredményt produkálni vele. Az általam vázolt kézi módszer jobb eredményt és nagyobb kontrollt biztosít az eredmény felett.

A körlevél nagyszerű időspóroló eszköz. Megírni egy levelet, mezőket elhelyezni és nyomtatni jóval egyszerűbb, mint levelek százait megírni, vagy egyesével átírni a változó adatokat. A következő cikkben egy költségvetési munkafüzet példáján keresztül tanulmányozzuk a Calc programot behatóbban.



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





Ez a cikk arról szól, hogy a debian/ könyvtárban található fájloknek mi a szerepe az Ubuntu csomagok csomagolásánál. A könyvtárban találhatóak között a legfontosabbak a changelog, a control, a copyright és a rules fájlok, ezekre az összes csomagnak szüksége van. A csomagok testreszabásához és beállításához a debian/ könyvtárban további fájlok is használhatók, közülük néhányat ebben a cikkben is bemutatok, a teljesség igénye nélkül.

A changelog

Ahogy azt a neve is sugallja, ez a fájl a verziók közötti változtatásokat tartalmazza. Jól meghatározott formátuma van, amelyből kiolvasható a csomag neve, verziója, a disztribúció, a változtatások és az, hogy ez utóbbit ki és mikor követte el. Ha rendelkezél GPG kulccsal (lásd Getting set up), ugyanazt a nevet és email címet használd a changelog-ban is. Itt egy changelog sablon:

csomag (verzió) disztribúció;
urgency=sürgősségi szint

*** a változtatások részletezése**
- további részletek a
változtatásokról
*** még több részlet**

-- karbantartó neve <email cím>[két
szóköz] dátum

A formátum, különösen a dátumé, fontos. A dátumot RFC 5322 formátumban kell megadni, ezt a date -R paranccsal kérdezhetjük le. A changelog szerkesztésére a dch parancs használható, ez a dátumot automatikusan frissíti. Az alpontokat kötőjellel „-”, a magasabb szintű vázlatpontokat csillaggal „*” jelöljük. Ha a csomagolást a semmiből kezded, a dch --create paranccsal létrehozatsz egy standard debian/changelog fájlt (a dch a devscripts csomagban található).

Itt egy changelog minta a hello programhoz:

hello (2.6-0ubuntu1) natty;
urgency=low

*** New upstream release with lots of**
bug fixes and feature improvements.
-- Jane Doe
<packager@example.com> Thu, 21
Apr 2011 11:12:00 -0400

Figyeljük meg, hogy a verziószám kapott egy -0ubuntu1 toldalékot, ez a disztró-revízió, ami azért kell, hogy a csomagolás frissíthető legyen (például bugok javítása érdekében), miközben a program forráskódjának verziója nem változik.

Az azonos forráskód verzióval rendelkező csomagok összeakadásának elkerülése érdekében az Ubuntu és a Debian különbözően számozza a csomagokat. Ha egy Debian csomag Ubuntu alatt változott, a Debian változat végére egy ubuntuX jelölés kerül, ahol X az Ubuntu revízió száma. Ha tehát a hello 2.6-1 Debian csomag módosult Ubuntu alatt, a csomag új jelölése 2.6-1ubuntu1 lesz. Ha az alkalmazás csomagja Debian alatt nem létezik, akkor a Debian revízió egy 0 lesz (azaz 2.6-0ubuntu1).

További részletek a Debian

Policy Manual changelog fejezetében (4.4 fejezet).

A control fájl

A control fájl a csomagkezelőt (pl. apt-get, synaptic, adept) látja el a szükséges információkkal, tartalmazza a csomagok közötti függőségeket, karbantartói információkat és még sok minden mást.

Az Ubuntu hello csomag control fájlja valahogy így néz ki:

Source: hello
Section: devel
Priority: optional
Maintainer: Ubuntu Developers
<ubuntu-devel-
discuss@lists.ubuntu.com>
XSBC-Original-Maintainer: Jane Doe
<packager@example.com>
Standards-Version: 3.9.1
Build-Depends: debhelper (>= 7)
Bzr-Vcs: lp:ubuntu/hello
Homepage:
http://www.gnu.org/software/hello/

Package: hello
Architecture: any
Depends: \${shlibs:Depends}
Description: The classic greeting,
and a good example
The GNU hello program

Ubuntu fejlesztés - 4. rész - A debian/ könyvtár általános áttekintése

produces a familiar, friendly greeting. It allows non-programmers to use a classic computer science tool which would otherwise be unavailable to them. Seriously, though: this is an example of how to do a Debian package. It is the Debian version of the GNU Project's 'hello world' program (which is itself an example for the GNU Project).

Az első bekezdés a forrás csomagot írja le, tartalmazza például a fordításhoz szükséges további csomagok listáját, és olyan meta-információkat, mint a karbantartó neve, vagy a csomag fordításához használt Debian Policy verziószáma, a csomagot előállító verziókövető tároló helye, valamint az upstream honlapja.

Az Ubuntu csomagoknál a karbantartó mezőbe egy általános címet szokás megadni, mert a csomagokat bárki módosíthatja (ebben eltér a Debiantól, ott a csomagok módosítására általában egyetlen személy vagy egy csapat jogosult). Az Ubuntu csomagok esetén a karbantartó mezőben általában a következő szerepel: Ubuntu Developers <ubuntu-devel-discuss@lists.ubuntu.com>. Ha ez a későbbiekben módosul, a régi értéket az XSBC-Original-

Maintainer mezőbe kell írni. A módosítás az update-maintainer parancsfájllal automatikusan is elvégezhető, ez a fájl az ubuntu-dev-tools csomagban található. További információk az Ubuntu wikin a Debian Maintainer Field alatt.

Minden további bekezdés egy fordítandó bináris csomagot ír le.

További részletek a Debian Policy Manual control file section fejezetében.

A copyright fájl

Ez a fájl a a szerzői joggal kapcsolatos információkat tárolja az upstream forrásról és a csomagról. Az Ubuntu és a Debian Policy (12.5 fejezet) is megköveteli, hogy minden csomag telepítse a saját copyright és licensz adatainak másolatát a /usr/share/doc/\${package_name}/copyright helyre.

A szerzői jogi információk általában megtalálhatóak a program forráskönyvtárában a COPYING fájlban. Ebben a fájlban szerepel a szerző és a csomagoló neve, a forrás URL címe, a

copyright sor évszámmal és a jogok tulajdonosának feltüntetésével, és itt szerepel persze maga a copyright szövege is. Itt egy példa sablon:

Format:
<http://svn.debian.org/wsvn/dep/web/deps/dep5.mdwn?op=file&rev=166>
Upstream-Name: Hello
Source:
<ftp://ftp.example.com/pub/games>

Files: *
Copyright: Copyright 1998 John Doe <jdoe@example.com>
License: GPL-2+
This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.
.
This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.
.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this package; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51

**Franklin St, Fifth Floor,
Boston, MA 02110-1301 USA**

.
On Debian systems, the full text of the GNU General Public License version 2 can be found in the file
``/usr/share/common-licenses/GPL-2'.`

Files: debian/*
Copyright: Copyright 1998 Jane Doe <packager@example.com>
License: GPL-2+

Ez a példa a DEP-5: Machine-parseable debian/copyright javaslatát követi. Javasoljuk, hogy te is ezt a formátumot használd.

A rules fájl

Tekintsük át a rules fájlt is. Ez egy Makefile, ami az összes, csomagolással kapcsolatos munkát végzi. Az alkalmazás lefordítására és telepítésére, majd a telepített fájlokból a .deb fájl létrehozására használt célokat tartalmazza. Az összes lefordított fájl törlésére is van cél, a segítségével vissza tudunk térni a kezdeti állapotba: csak a forrásfájlok maradnak meg.

Itt egy egyszerűsített változata a rules fájlnek, amit a dh_make készített (a dh-make csomagban található):

```
#!/usr/bin/make -f
# *- makefile *-
```

```
# Uncomment this to turn on
verbose mode.
#export DH_VERBOSE=1
```

```
%.
dh $@
```

Menjünk rajta végig. A kód minden, a debian/rules által lefordított célfájlt paraméterként továbbad a /usr/bin/dh-nak, az pedig meghívja az összes szükséges dh_* parancsot.

A dh debhelper parancsok sorozatát futtatja. A támogatott sorozatok a debian/rules fájl céljainak felelnek meg: „build”, „clean”, „install”, „binary-arch”, „binary-indep” és „binary”. Hogy lássuk, hogy az egyes céloknál melyik parancsok futnak, futtassuk le ezt:

dh binary-arch --no-act

A binary-indep sorozatban a parancsoknak a „-i” kapcsoló adódik át, hogy csak a független bináris csomagokon fussanak, a binary-arch sorozatban lévő

parancsoknak pedig a „-a” kapcsoló, hogy csak az architektúra-függő csomagokon működjenek.

Minden debhelper parancs a debian/package.debhelper.log-ban rögzül, amint sikeresen lefut (törölni a dh_clean paranccsal lehet). A dh tehát meg tudja mondani, hogy melyik parancs volt már futtatva, és hogy melyik csomagban, ezeknek a parancsoknak az újrafuttatását így át tudja ugorni. A dh minden futtatás során megvizsgálja a naplót, és megtalálja az utoljára naplózott parancsot az adott sorozathoz. A folytatásban a sorozatban szereplő következő parancsot futtatja le. Ezt a viselkedést az --until, --before, --

after és --remaining kapcsolók felülírhatják.

Ha a debian/rules tartalmaz egy célt override_dh_command névvel, a sorozatban ehhez a parancshoz érve a dh a rules fájlból fogja futtatni a célt az adott parancs helyett. A felülíró cél ezután több paraméterrel futtathatja a parancsot, vagy egy teljesen másikat is futtathat. (Ennek a funkciónak a használatához debhelper 7.0.50-nek, vagy ennél újabb változatnak kell a Build-Dependben szerepelnie).

További példákért nézz körül a /usr/share/doc/debhelper/example s/ könyvtárban, vagy írd be: man dh. Ajánlom még a Debian Policy

Manual Section 4.9 fejezetét (rules) is.

További fájlok

Az install fájl

Az install fájlt a dh_install használja a fájlok bináris csomagba történő telepítéséhez. Két esetben szokás használni:

1. Az upstream-beli fordítórendszer által nem kezelt fájlok saját csomagba történő telepítésére
2. Egy nagy forráscsomag több bináris csomagba történő szétválasztására.

Az első esetben az install fájl telepített fájlként egy-egy sorból áll, amely megadja magát a fájlt és a telepítési könyvtárat is. Az alábbi példában az install fájl a forrás csomag gyökerkönyvtárában található foo parancsfájlt telepíti a usr/bin könyvtárba, valamint egy a debian könyvtárban lévő desktop fájlt a usr/share/applications alá:

```
foo usr/bin
debian/bar.desktop
usr/share/applications
```



Ha a forráscsomag több bináris csomagot hoz létre, a `dh` a `debian/<csomag>` helyett a `debian/tmp`-be telepít. A `debian/tmp`-be telepített fájlok ezután különálló bináris csomagokba mozgathatók a `$package_name.install` fájlok segítségével. Ezt nagy mennyiségű architektúra-független adat architektúrafüggő csomagokból történő ki-, majd azok Architecture: all csomagba való bepakolására is szokás használni. Ebben az esetben csak a telepítésre szánt fájl- és könyvtárnevek szükségesek, a telepítési könyvtár nem. Például a `foo.install` csak az architektúra-függő fájlokat tartalmazza:

```
usr/bin/  
usr/lib/foo/*.so
```

A `foo-common.install` pedig csak az architektúra-független fájlokat:

```
/usr/share/doc/  
usr/share/icons/  
usr/share/foo/  
usr/share/locale/
```

Ez így két bináris csomagot hoz létre: `foo` és `foo-common`. A `debian/control` fájlban

mindkettőnek saját bekezdésre van szüksége.

További részletek: man `dh_install` és a Debian New Maintainers' Guide 5.11 fejezete (install file).

A watch fájl

A `debian/watch` fájl segítségével automatikusan ellenőrizhetjük az új upstream változatokat, a `devscripts` csomag `uscan` eszközét használva. A `watch` fájl első sora a formátum verziószámát tartalmazza (jelenleg 3), míg az ezt követő sorok a feldolgozandó URL-eket tartalmazzák. Például:

```
version=3  
http://ftp.gnu.org/gnu/hello/hello-  
(.*)tar.gz
```

A `uscan` a forrás gyökérkönyvtárában lefuttatva összehasonlítja a `debian/changelog`-ban talált upstream verziószámot a legújabb elérhető upstream verzióval. Ha egy új upstream verziót talál, automatikusan letölti. Például:

```
$ uscan  
hello: Newer version (2.7) available
```

on remote site:
<http://ftp.gnu.org/gnu/hello/hello-2.7.tar.gz>
(local version is 2.6)
hello: Successfully downloaded updated package hello-2.7.tar.gz and symlinked hello_2.7.orig.tar.gz to it

További információ: man `uscan` és a Debian Policy Manual `watch` file fejezete (4.11).

A `watch` fájl jelentése alapján az upstream-től eltérő csomagok listája: Ubuntu External Health Status.

A source/format fájl

Ez a fájl jelöli ki a forráscsomag formátumát. Ha ez a fájl nem létezik, a csomag forrásformátumának jelenlegi alapértelmezett értéke 1.0. Ajánlott azonban az újabb, 3.0-s forrásformátum használata. Ebben az esetben a fájl egyetlen sorban jelöli a kívánt formátumot:

- 3.0 (native): Debian native csomagok (nincs upstream verzió) vagy
- 3.0 (quilt): különálló upstream tarball-lal rendelkező csomagok.

Ha valamiért mégis a régi formátumot szeretnéd használni,

kérlek akkor is hozd létre ezt a fájlt, és írd bele az 1.0 jelölést, hogy egyértelmű legyen a forráscsomag verziója. Ezáltal később könnyebb lesz megszabadulni a jelenleg alapértelmezett 1.0 formátumtól.

A 3.0 formátumra való áttérés előnyeiről bővebben a <http://wiki.debian.org/Projects/DebianSource3.0> címen olvashatsz.

További részletek: man `dpkg-source` és a Debian New Maintainers' Guide 5.21 fejezetében (source/format).

További források

Az itt tárgyalt fájlokról a Debian Policy Manual linkeken kívül további részletes leírás található a Debian New Maintainers' Guide-ban. A 4. fejezet (Required files under the debian directory) a `control`, `changelog`, `copyright` és `rules` fájlokról szól. Az 5. fejezet (Other files under the debian directory) a további fájlok használatát tárgyalja.



Ötletek szoftverre, hardverre és telepítésre

Ubuntut 2006-ban kezdtem használni és teljesen 2008-ban váltottam át. 1998 óta a környezetvédelmi ágazatban dolgoztam és 2000-ben a Microsoft Access 97-et használva kezdtem foglalkozni az adatbázistervezéssel. Imádtam az Accesst és akkor ezt használtam arra, hogy az ügyfelek információit kezeljem a cég számára, ahol dolgoztam. Cégeket váltottam és az Access adatbázis továbbfejlődött a költségelőirányzatok, elemi dolgozóinformációk, számlák, projektek, levelezés (elektronikus és hagyományos) kezelésére, sőt volt egy modul fúrási naplók készítésére. Később, az otthonról végzett másodállásként más cégeknek árultam adatbázisokat.

A karrierem során többször gondoltam arra, hogy saját üzletet nyissak. A gondolatok a környezetvédelmi tanácsadás és az adatbázistervezés körül forogtak. Egész jó ötletnek tűnt, mivel néhány

adatbázis, amit 2002-ben otthon csináltam, még működik és jó sokat tanultam a környezetvédelmi előírásokról, mintavételről, eljárásokról és apróságokról. Nem beszélve az üzletvezetésről (sokszor kell kalapolni, amikor kisvállalkozásban vagy). Ebben a környezetben tanultam a szoftverengedélyezésről is.

Az MS Office-t használtuk jelentésírásra, táblázatkészítésre (táblázatkezelő), e-mailre, kiadványokhoz (brossúrák) és adatbáziskezelésre; az MS Visio-t CAD-igényeinkre; ARCView-t a földrajzi információs szoftverünkhöz (GIS); Surfer-t a kontúrvonalainkhoz (topográfiai körvonalak); Peachtree-t a könyvelésünkhöz; Adobe Acrobat-ot és persze Norton vírusirtót. A táblázat szerint, amely számítógéptelepítésre szolgált, a szoftverek kicsivel több, mint 3000\$-ba kerültek, a számítógépet nem számítva. Az ARCView súlyos költségnövelő és több, mint 2 GB RAM-ot, erős CPU-t, ajánlott GPU-t (legalább középszintűt) és nagy monitort igényel. Az éves szoftverfrissítés kb. 500\$-ba került. Majd elfelejtettem, a sarokban volt egy Windows 2000 szerver, amin a doku-

mentumaink voltak és a mentéseket végezte.

Egy kis cégnek rengeteg pénzt kell az üzletnyitásra költenie. Mondj, amit akarsz, de a kis cégek azok, amik az országot előreviszik. Olyan fontosak, hogy az USA kormányzata kijelölt egy ügynökséget a kisvállalkozásoknak, az USA Kisvállalkozási Igazgatást (U.S. Small Business Administration; <http://www.sba.gov>). Szerencsémre nem kellett saját üzletet nyitnom, de van néhány mellékállásom – így az ötlet még ott lóg az agyam hátsó részében.

Amióta Ubuntut használok, azt keresem, hogyan lehet ezt a "költségmentes" alternatívát arra használni, hogy segítsen a kis cégeknek. Ráadásul több felújított számítógépet adományoztam olyan gyerekeknek, akiknek nem volt, és egy templomnak is. Ubuntut telepítettem rájuk, mivel igény volt a böngészésre és irodai szoftverre - főleg oktatási céllal (zárófeladatok és iskolai jelentések készítése), és kevés pénz van erre. Ezek a számítógépek nem sokban

különböztek attól, amit egy kis cég használna. A fentiek figyelembe vételével elkezdtem kidolgozni egy hardver- és szoftverlistát, ami egy kis cégnek szükséges. Ez egy "útmutató", amely több részes lesz. Először a hardverről és az OS-ről, majd az irodai hatékonyságról és a speciális szoftverekről beszélek. A fiktív környezetvédelmi cég felállása a következő lesz:

- Öt dolgozó. Az egyikük főleg könyvelni fog; két szakember, akik többnyire terepmunkát végeznek és a berendezéseket kezelik, illetve egy gépet használnak a projektadatok bevitelére; és két "kolléga", akik terepmunkát, jelentésírást, projektirányítást, költségbecslést végeznek és ellátják a napi adminisztratív teendőket.
- Két asztali számítógép, két munkaállomás, két laptop
- Egy szerver
- Egy hálózati multifunkciós nyomtató és szkennер
- Irodai hatékonyságot növelő, könyvelő, CAD és GIS szoftver

A hardveres részhez egy kis cég úgy gondolná, hogy elektronikai

Hogyanok - Ubuntu otthoni iroda, kis cég és oktatás számára

kiskereskedőhöz vagy webáruházhoz fordul és megrendeli a kívánt számítógépeket. Nézd meg a minősített Ubuntu számítógépeket a <http://www.ubuntu.com/certification> címen. Az Ubuntu minősítés azt jelenti, hogy ezek a számítógépek készek az Ubuntu futtatására.

A legegyszerűbb, ha olyan gépet veszünk, amelyre az Ubuntu előtelepítették. A Dell, System76 és ZaReason Ubuntuval előtelepített számítógépeket kínál. Habár a Dell a legnagyobb a három közül, nem kínál szervereket. Ne légy örült, hogy sok RAM-ból és óriási merevlemezekből építész rendszereket. Elég lesz 2 GB RAM és 120 GB tárhely is. Üzleti környezetben nem a számítógépeken, hanem a szerveren tartjuk az adatokat.

Habár a konfigurációk időnként változnak, nézd meg ezeket a modelleket: **System 76**

system 76

(<http://www.system76.com>):

- Wildebeest – dedikált GPU-t kínál, kérj bele CD meghajtót [D]

- Lemur vagy Gazelle [L]
- Elan [S]

ZaReason (<http://zareason.com>):



- Limbo – kérj bele CD meghajtót és legalább kétmagos CPU-t [D]
- Hoverboard, Strata vagy Verix [L]
- ZU 4110 [S]

Emperor Linux

(<http://www.emperorlinux.com>):



- Az összes laptop

[D] = asztali számítógép;

[L] = laptop;

[S] = szerver

A Dellnek csak egy konfigurációja van, így nézd meg a lehetőségeket. A Dell szerverek SUSELinuxsal vagy RedHattal kompatibilis, így én nem tárgyalok tovább róluk. Egy gondolatot jegyezz meg, hogy amikor Ubuntuval előtelepítve veszel egy számítógépet, úgy tűnik, mintha többet fizetnél,

mint egy hasonlóan konfigurált Windowsos számítógépért. Miért? Csak az égiek tudják. Viszont a szoftver hozzáadása felborítja az előnyös egyensúlyt. Ha laptopokat fontolgatsz, gondold a szilárdtest-meghajtókra (SSD). A Piaci Jelentések szerint hajlamosabbak a meghibásodásra, mint az asztali gépek. Erre különböző okokat tudok: szűk helyek, amelyek nem szellőznek megfelelően, és a hordozásból és lejtésből eredő rázkódás és vibrálás. Az SSD-k drágábbá teszik a számítógépeket, de az adatok nagyobb biztonságban vannak.

A munkaállomásoknál ugyanazok a tényezők, mint fentebb - kiegészítve a dedikált GPU és esetleg a megnövelt RAM követelményével. Választhatsz játékos GPU-t vagy munkaállomáshoz való. Az Nvidia a munkaállomás-kártyáit Quadro vagy NVS (<http://www.nvidia.com/page/workstation.html>) néven árulja, az ATI pedig FirePro néven (<http://www.amd.com/us/products/workstation/Pages/workstation.aspx>). A munkaállomásba szánt GPU fő előnye, hogy néhány CAD és GIS eladó minősítésével bír. Én a Radeon 4670-et használom 1GB RAM-mal.

Amikor megveszed a szervereket, fontold meg a vásárlási támogatást. A támogatás szintjeit a következő honlapon tudod megnézni: <http://www.canonical.com/enterprise-services/ubuntu-advantage/server>. A szerver telepítése nehéz lehet és különbözik a gépek telepítésétől. Az Ubuntu szerver nem telepít GUI-t, minden terminálon működik. Ha nem vagy járatos a terminál használatában, ijesztő lehet. Gondold át, telepíthető GUI, de az a legjobb, ha lehetőségünk van fizetett támogatásra legalább az első évben, ha nem vagy teljesen jártas benne. Ezután a szerver tárolja az értékes adataidat. Megnézheted az FCM Perfect Server Útmutatót vagy az Ubuntu szerver telepítési útmutatóját a szervered telepítéséhez (<https://help.ubuntu.com/10.04/serverguide/C/index.html>)

A másik összeállítási lehetőség, hogy minden részt magad vásárolsz meg. Ha nagytételben vásárolsz, kedvezményt kaphatsz. Ellenőrizd az alkatrészeket, hogy biztosan együttműködjenek az Ubuntuval. Olcsó MSI alaplapokat használtam, amelyeket a CompUSA-tól vettem meg, és jól működtek. A Dell számítógépemnek Foxconn alaplapja van és a legtöbb

Hogyanok - Ubuntu otthoni iroda, kis cég és oktatás számára

Intel alaplap teljesen támogatott. Néhány alkatrésznek hosszabb a garanciája, ha külön veszed, de magadnak kell szervizelned a számítógépeket. A másik feladat, amit a listához kell adnod, az OS és a többi szoftver telepítése.

Amikor kiválasztod az OS-t, csábíthat, hogy a legfrissebb Ubuntu kiadást használd. Fontold meg alaposan. Az LTS kiadásoknak három éves támogatásuk van az asztali gépekre és ötéves a szerverekre. A hagyományos kiadásoknak csak tizenhét hónapos támogatásuk van. Az LTS kiadásokat minden két évben kiadják. Ez azt jelenti, hogy a frissítési stratégiád jól definiált. Tudod, hogy a Canonical-háttérű szoftverek frissítéseit megkapod er-

re az időtartamra. Utána a magad ura vagy. Egy jó stratégia: a 24. és 30. hónap között kezd el az LTS-re való migrálást. A támogató csapat segíthet ebben.

Az OS telepítésével együtt jár a kodektámogatás. Azt gondold, hogy csak engedélyezed a restricted-extras tároló csomagjait és készen vagy. Az USA-ban és a világon sok más országban illegális használni azokat a kodekeket licenc vásárlása nélkül.

Mivel üzletet vezetsz, nem engedheted meg magadnak, hogy engedetlen légy, mert ez sokba kerülhet. Csak olvasd el itt a cikket Ernie Ballról.

http://news.cnet.com/2008-1082_3-5065859.html. A legális lejátszási támogatás kell, ha a legtöbb tartalmat látni és hallani akarod a mai Weben. Szerencsénkre van egy spanyol cég, amely árul ilyen lincencelt kodekeket: a Fluendo (<http://www.fluendo.com>). A teljes kodekcsomag (<http://www.fluendo.com/shop/product/complete-set-of-playback-plugins/>) kb. 40\$-ba kerül. Nekem megvan és jól működik. Ezek a kodekek csak dekódolást engedélyeznek. Legálisan nem tudsz kódolni wma, wmv, mpa vagy mp3 fájlokat ezekkel a kodekekkel. Ugyanez vonatkozik a DVD lejátszásra. Ha ilyen lejátszást akarsz, megveheted a Fluendo DVD lejátszót vagy a Linuxos PowerDVD-t, amely az Ubuntu áruházban kapható. Amikor megvettem a Dell-t, a Linuxos CorelDVD volt telepítve. Mind a Corel, mind a PowerDVD használhatatlan a 10.04-ben, ezért megvettem a Fluendo DVD lejátszót. Ez jól működik. A Fluendonak van Moovida Pro programja, egy multimédiakezelő és nézegető, amely biztosítja a kodekeket, a DVD lejátszót, egy mp3 kódolót és egy kereskedelmi DVD mentőt (kereskedelmi DVD-ket isoképként tudsz a merevlemezre másolni). A hátránya, hogy egy ko-

deket sem tudsz használni a Moovida Pro-n kívül.

Miután az összes gépet és a szervert telepítetted, gondold át, hová akarod nyomtatni a dokumentumaidat. Mivel egyszemélyes üzletem van, a HP Photosmart Premiumot (c309) használok. Fényképnymtatás, szkennelés, duplex és fax azoknak, akik igénylik, ez egy jó gép. És a HP-nek több támogatása van Linuxra, mint más nyomtatógyártóknak. Ha HP nyomtató vételét tervezed, menj a HPLIP weboldalra (<http://hplipopensource.com>), hogy eldöntsd, milyen támogatást kap a nyomtatód. Egy kis cégnek több kell, mint amit ez a nyomtató nyújt. A HP olyan lézeres és tintasugaras multifunkciós gépeket nyújt, amelyek megfelelnek a költségve-



tésednek és az igényednek. Egy jó példa a HP Color Laserjet CM2320fxi, (<http://h10010.www1.hp.com/wwp/c/us/en/sm/WF06b/18972-18972-3328064-12004-3328083-3597338-3597361-3597470.html>).

Ez hálózati kapcsolatot, automatikus duplexet, szkennelést, elegendő RAM-ot és automatikus adagolót kínál. A HPLIP weboldal felsorolja a teljesen támogatott nyomtatókat, azaz ahol minden működik. A Xerox WorkCentre 6505/DN szintén ígéretes gépnek tűnik. (<http://www.office.xerox.com/multifunction-printer/color-multifunction/workcentre-6505/spec-enus.html>).

A specifikáció szerint működik Linuxszal és van RPM csomag a CUPS meghajtó telepítésére.

Most már csak rá kell kapcsolnod minden gépedet a hálózatra. Ehhez switchre (vagy routerre -- szerkesztő) lesz szükséged. Nyolc összekapcsolandó készülék van és az internetes modemed. Ha minden kapcsolat vezetékes, az kilenc portot jelent. A Netgear és Cisco 16 portos kapcsolót kínál a (<http://www.netgear.com/business/products/switches/smart-switches/GS716T.aspx>) és a ([\[co/web/solutions/small_business/products/routers_switches/200_series_switches/index.html\]\(http://www.cisco.com/co/web/solutions/small_business/products/routers_switches/200_series_switches/index.html\)\)](http://www.cisco.com/cis-</p></div><div data-bbox=)

címen. Ez nagyon elemi hálózatot engedélyez, mivel minden ehhez a kapcsolóhoz van kapcsolva. Statikus IP-címet kell beállítanod a nyomtatónak és a szervernek -- egyébként problémád lesz, ahányszor bekapcsolod a számítógépet. A biztonságosabb és komplikáltabb telepítéshez látogass meg egy helyi tanácsadót, a fórumokat, vagy a fizetett támogatást, amit a szerver vásárlásakor kértél.

Most már minden hardveredet összekapcsoltad. A következő kiadás a szoftverigényekről szóló beszélgetéssel kezdődik.



Jesse ipari mikrobiológus, környezetvédelmi területen dolgozik. Szereti a nyílt/szabad szoftvereket.

Below Zero

Nulla állásidő



A "Below Zero" egy Co-located szerver hosting specialista az Egyesült Királyságban.

Egyedülállóan, kizárólag rack-helyet és sávszélességet szolgáltatunk. Ez teszi a szolgáltatásunkat megbízhatóbbá, rugalmasabbá, összpontosítottabbá, és versenyképesebbé árúvá. Kizárólag a co-located szerverek és velük összekapcsolt rendszerek elhelyezésére koncentrálnak a Skóciai adatközpontokban.



A hálózati infrastruktúránk szívében a legkorszerűbb BGP4 routolás gondoskodik az optimális adattovábbításról, és automatikus "multihomed" áterhelésről a nevezetesebb szolgáltatóink között. Az ügyfeleink biztosak lehetnek benne, hogy csak a legjobb minőségű sávszélességet alkalmazzuk; irányelvünk: többet fizetni a legjobb szolgáltatóknak, és mivel nagy tételben vásárolunk, ez nem befolyásolja a rendkívül versenyképes árainkat.



Mi, a "Below Zero"-nál, segítünk, hogy elérd a "Nulla Állásidőt"

www.zerodowntime.co.uk

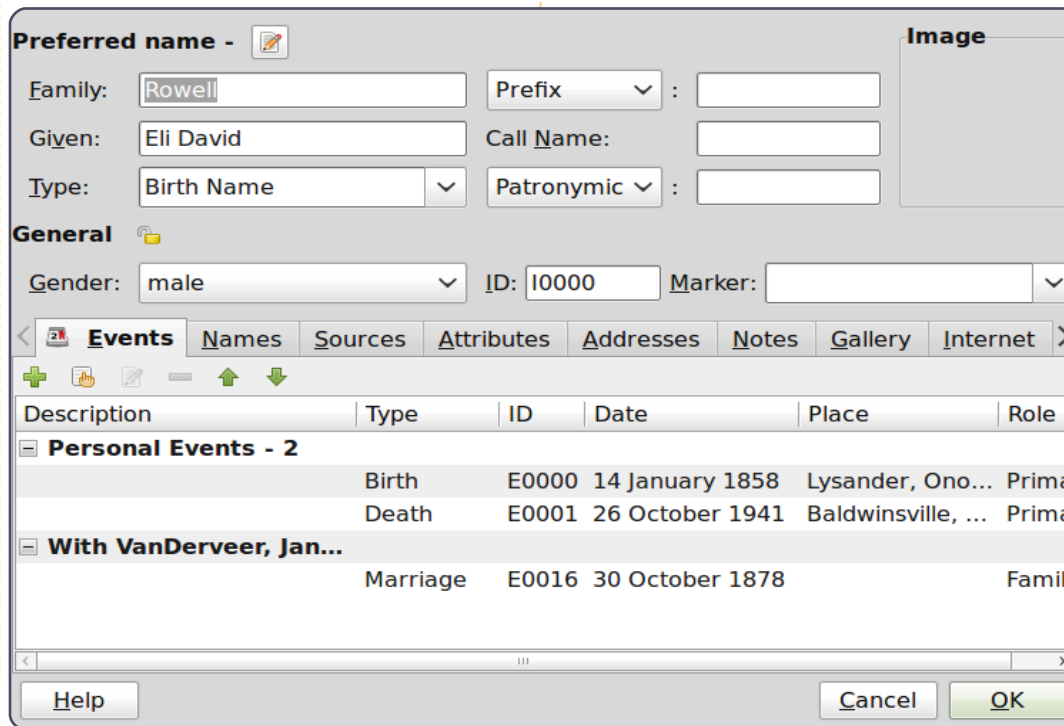
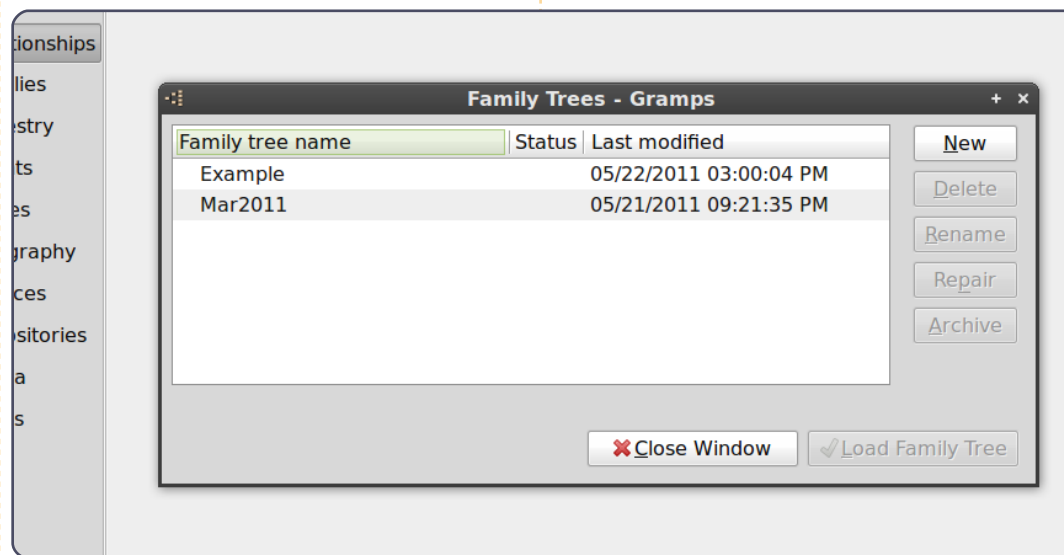


OK, érdekel a családfakutatás és telepítetted a Grampst. Akkor kezdjük használni. A Grampst a menü Iroda kategóriájában találsz – kattints rá az elindításhoz.

Dőlt betűkkel írtam néhány személyes megjegyzést és észrevételt a családfakutatásról – ez remélhetőleg hasznos lesz a kezdőknek.

Amikor először indítod el a Grampst, ezt az ablakot fogod látni, ha csak nincs már adatbázisod a listában. A program számos különálló adatbázist tud kezelni. Itt kérdezi meg, melyiket használsz. Az egyértelmű választás itt az [Új]. Adj értelmes nevet az új fájlodnak, amely tükrözi a tartalmát, majd üss [Entert]. Általában jó ötlet inkább egyetlen adatbázist létrehozni az egész család számára ahelyett, hogy külön adatbázisokra darabolnád.

Vannak erre más módok is, de kezd úgy, hogy a baloldali



'Ember' fülre, majd az eszköztáron lévő + jelre kattintasz. Megjelenik egy ehhez hasonló üres 'Új személy' képernyő.

Megj.: Az a bevált gyakorlat, hogy indulásképpen első személyként a saját pontos adataidat adod hozzá, időben mostantól visszafelé dolgozva – a szülőktől, nagyszülőktől... Nyilvánvaló biztonsági okokból megsértettem ezt a szabályt. A WASP-os háttérmen kívül nem vagyok túl jártas az elnevezési szokásokban – így, ha problémáid vannak, a Gramps fórumban résztvevő emberek örömmel segítenek neked.

- Írd be a neved és válaszd ki a nemed a listából – ne felejtse el itt beírni a nemed, ha a program nem jól találja ki. Játssz a különböző lenyíló listákkal, hogy lásd a választásaidat.

- Hogy beírd a születés eseményét, kattints az 'Események' fül alatti + jelre. A születésnél nyilvánvaló, hogy a személy 'Elsődleges' szerepben volt. A lenyíló listából válaszd a 'Születést'. Írd be a születési dátumot. Van rá esély, hogy tudod a születési dátumodat,

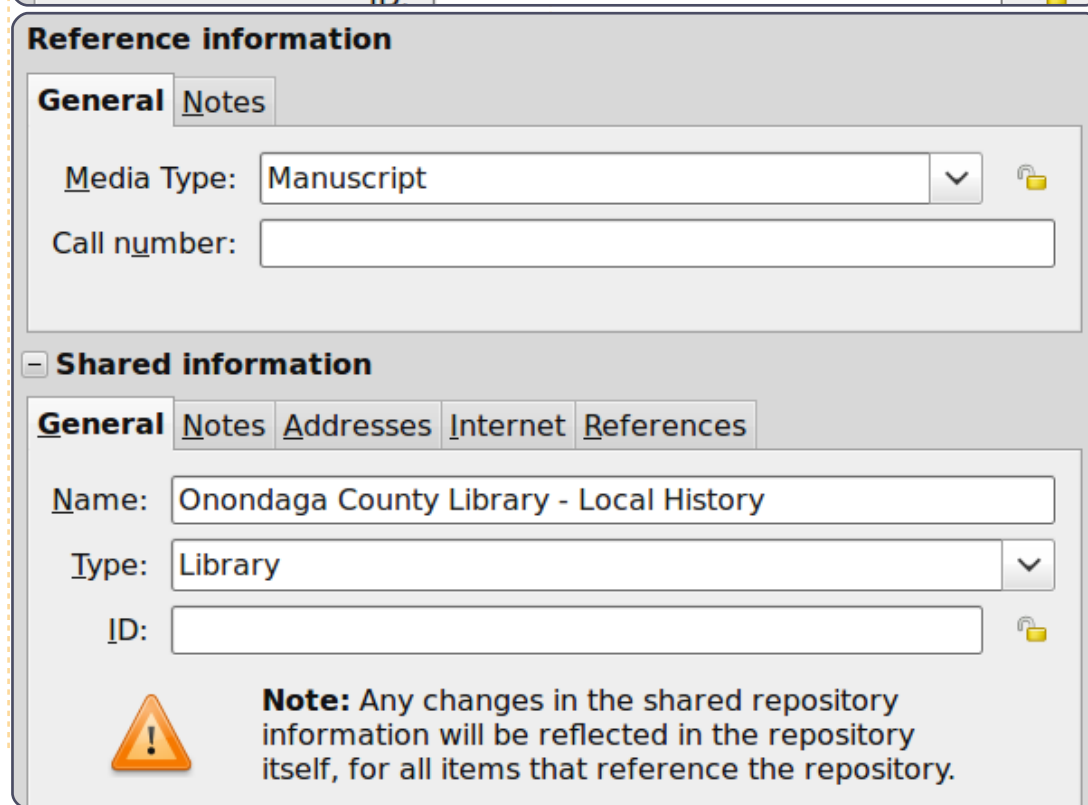
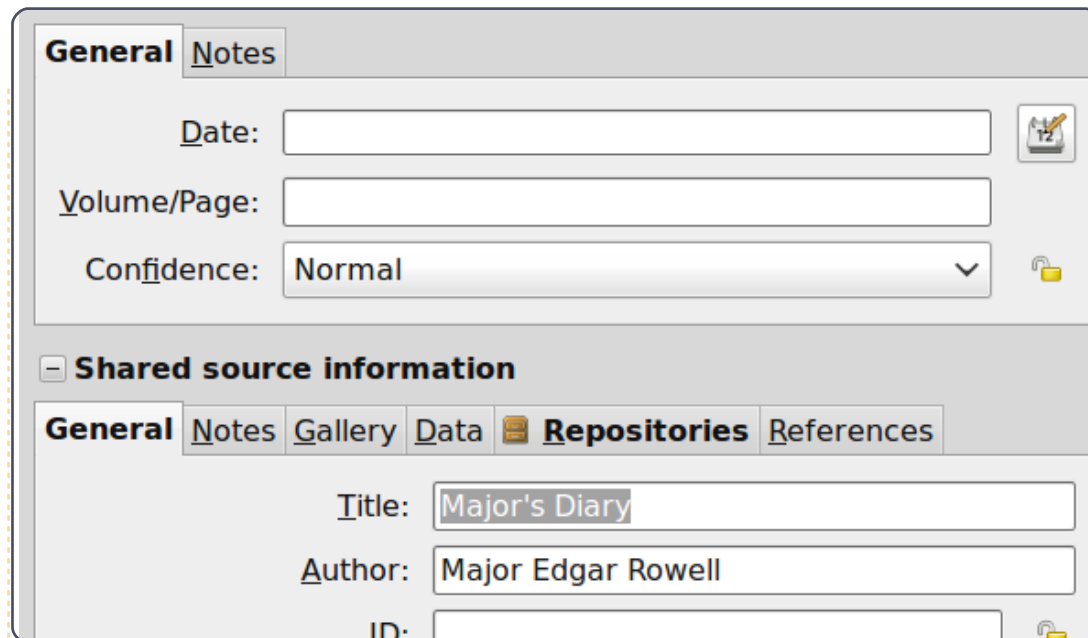
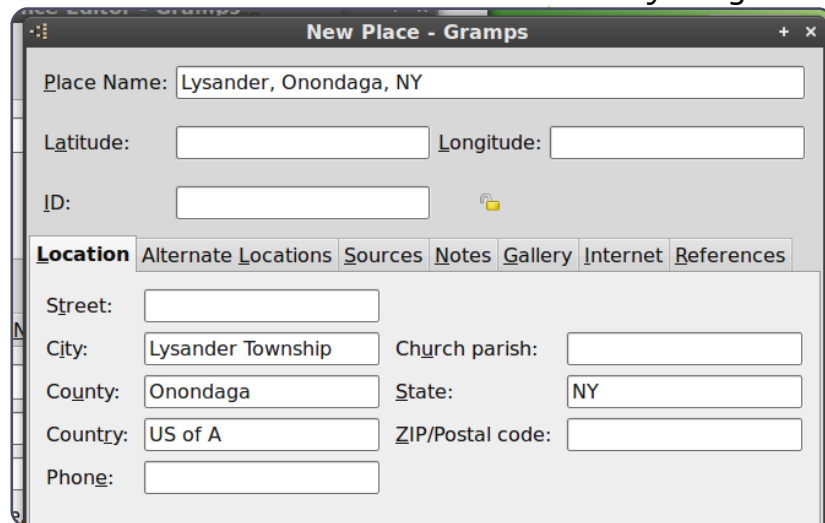
Hogyanok - Indulás a Grampssel 1. rész

de vannak olyan válaszok, amelyeket a jobbra lévő naptár ikonra kattintva is kiválaszthatsz. Egy napon majd mindet láthatod! A dátumokat "általában" nap-hónap-év formátumban írjuk be - de nem kötelező. Légy következetes. Kattints a 'Helytől' jobbra lévő + jelre, hogy új helységnevet írj be - soha többé nem kell újra beírni ezt a helyet. A példa alapján ötletet kaphatsz, hogy milyen adatot és hogyan írj be. OK, felülről: A Helyek hagyományosan a kicsitől a nagyig rendezve jelennek meg - Város, Település vagy Község, Megye, Állam, Ország - ahogy az esemény előfordulásakor léteztek. Ez fontos 'szabály' - ne fogadd el. Töltsd ki megfelelően a 'Hely' fölatti adatokat. A 'Forrásokat' kivéve nem találom hasznosnak a

többi fület. A 'Megjegyzések' alatt begépelte információ a személy képernyőjének baloldalán jelenik meg.

- És most az a rész amit többnyire mellőzni fogsz, majd később megbánod e tévedést - kattints a 'Források' fülre. Itt arról kell valamit írnod, hol találtad a beírt információt. Ha van születési, halálozási vagy más elsődleges információforrás, általában egyértelmű, milyen információkat kell megadni. A példában Eli azelőtt született, hogy Lysanderben bevezették a nyilvántartást, de az apja naplót vezetett, amelyet megőriztek. Vedd figyelembe a 'Megbízhatóság' nevű lenyíló listát - fontos, hogy vizsgáld meg a forrást és értékelj ki az érvényességét. Kattints a

'Tárolók' fülre és írd be pontosan, hol találtad az információt. Egész könyveket írtak a forráskutatásról; egy napon talán el akarsz olvasni egyet. Egy Google-



Hogyanok - Indulás a Grampssal 1. rész

keresés sokat fog segíteni elindulni a helyes úton. Az itt beírt információknak bárkit (akár téged is) el kell vezetnie az általad megvizsgált tényleges forráshoz és az információ kiértékeléséhez. Tudom, hogy unalmas és felemészti az értékes idődet, de FONTOS, hogy közben beírd a forrásinformációkat.

- A 'Halál' és 'Házasság kihirdetése' eseményeket ugyanúgy kezeli. Figyeld meg, hogy a várost, Baldwinsville elsőként sorolja fel a megjelent haláleseményen belül.
- Az 'OK' gomb bezárja a képernyőket – tárolja az információkat az adatbázisban – és visszavisz az előző képernyőre.

Most van egy alapszemélyed, akiről dolgozhatsz és van egy egész jó alapötleted arra, hogyan írd be az információkat. Kattints a baloldali 'Kapcsolatok' fülre, majd az eszköztáron lévő 'Új szülőpár hozzáadása' ikonra. Az 'Új család' képernyő megnyílik, hogy beírhasd az alapszemély szülőinformációit. Ha valamelyik szülő melletti + ikonra kattintunk, megnyílik az 'Új személy' képernyő – már tudod, hogyan kell kezelni. Írd be a szülők kapcsolattípusát, a dátumot és a helyinformációt, amíg ott vagy. Ugyanezen a képernyőn beírhatod

az alapszemély testvéreit is; a teljes családot egyetlen képernyőről. Ne feledkezz meg a forrásinformációkról.

Válassz ki egy személyt, majd kattints a 'Származás' fülre. Egy hagyományos családfa jelenik meg kék színű férfiakkal és rózsaszínű nőkkel. Mutass az egérrel bármely személyre és egy kisablak megnyílik, még több információval. Kattints rá egy személyre és elsődlegessé válik. A

The screenshot shows the Gramps genealogy software interface. On the left is a sidebar with a menu: Family Trees, Edit, View, Go, Bookmarks, Reports, Tools, Help. Below this is a list of categories: Gramplets, People, Relationships, Families, Ancestry (selected), Events, Places, Geography, Sources, Repositories, Media, Notes. The main area displays a family tree. A central box shows 'Rowell, William Henry' (* 10 January 1881 + 12 March 1965). To his right are two boxes: 'Rowell, Eli David' (* 14 January 1858 + 26 October 1941) and 'VanDerveer, Janette Adelia' (* 16 November 1856 + 6 December 1938). To the right of Eli David are two boxes: 'Rowell, Major Edgar' (* 11 December 1829 + 25 February 1909) and 'Tator, Betsy Ann' (* 30 July 1830 + 24 December 1895). To the right of Janette Adelia are two boxes: 'VanDerveer, Henry' (* 31 January 1825 + 16 June 1905) and 'Ward, Agnes Mary' (* 3 October 1831 + 13 May 1921). On the far right, there are empty boxes for additional information. At the top right, there is a 'Father' and 'Mother' section with fields for Name, Birth, and Death. Below this is a 'Relationship Information' section with fields for ID, Type (set to Unknown), and Marker. At the bottom, there is a table with columns: #, ID, Name, Gender, Paternal, Maternal, Birth Date.

#	ID	Name	Gender	Paternal	Maternal	Birth Date

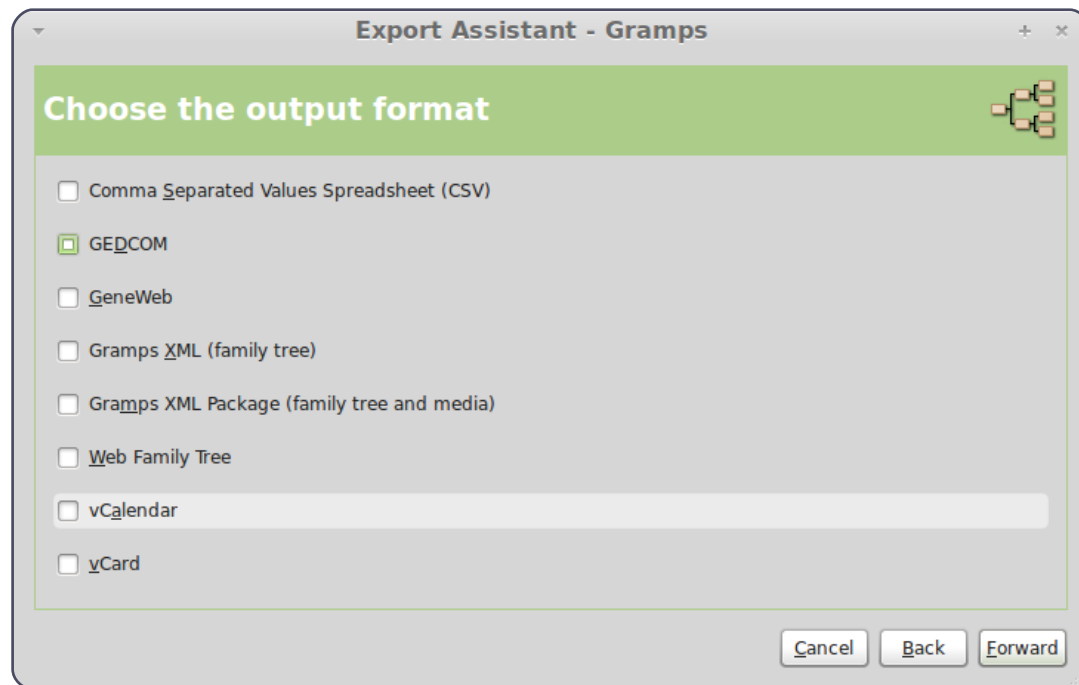
kis nyílak a képernyőt mozgatják előre és hátra az időben - generációról generációra.

Ezen a ponton már jól megértetted, hogyan működik a Gramps. Hadd mutassak be néhány más szolgáltatást: Itt van egy rövid bevezető az adatok importálásába és exportálásába – tapasztalataim szerint a Gramps elfogadhatóan együtt működik más programokkal:

- Az adatbázis-exportáláshoz kattints a 'Családfák' > 'Exportálásra'. A segéd megnyitja az exportálásról szóló súgó ablakot. Kattints a 'Tovább' gombra és az Exportálási Asz-szisztens ablaka megnyílik. <Export-Assistant.png> Itt több exportálási formátumból választhatsz. A példához az adatokat GEDCOM formátumban exportáljuk – a következő cikkemhez. Kattints a GEDCOM dobozra a kiválasztáshoz, majd a 'Tovább' gombra. Válaszd a 'Teljes adatbázist' mindkét lenyíló listadobozban törölve a többi, majd kattints a 'Tovább' gombra. Az exportálandó fájlra adj értelmes nevet és válassz könyvtárat, majd kattints a 'Tovább' gombra. Egy összegző ablakot kapsz a választott opciókkal. Ha jó, nyomd meg az

'Alkalmaz' gombot a fájlexportáláshoz. XML formátumot kell választanod, hogy teljes mentést készíts a munkádról.

- Egy GEDCOM fájl importálásához kattints a 'Családfák' > 'Családfák kezelése' > 'Új' menüre üres adatbázis készítéséhez. Fájl importálásához kattints a 'Családfákra', majd az 'Importálásra'. Válaszd ki a fájlt és kattints az 'Importálásra'. Szükség lehet az importált fájl "javítására".
- Szólnék pár szót a GEDCOM fájlformátumról. Az LDS fejlesztette ezt a fájlformátumot, hogy lehetővé tegye az adatátvitelt a genealógiai programok között. Ez most az 5.5-ös verziónál tart és bármelyik figyelemreméltó program támogatja. És amire számítani lehet: minden kereskedelmi program a Grampssal együtt engedi olyan adat bevitelét, ami nincs a GEDCOM fájldefinícióban. Az eredmény, hogy pár adat elvész vagy torzul az átvitel során. Általában egy fájlt jelenít meg a kivételekről vagy problémákról az importáló program – nézd át. Amíg nem vagy biztos abban, hogy a kezelt GEDCOM "tiszt", NE importáld létező adatbázisba. Importáld új fájlba és alaposan nézd meg a tartalmát, mielőtt az



aktív adatbázisodba importáld. Itt csalódtam a Grampsben. Exportáltam a mintaadatbázist, majd importáltam egy új fájlba - több duplázódás és kisebb hiba volt, amelyet javítani kellett. Mellesleg a GEDCOM egyszerű szövegfájl, amely a GEDITTEL szerkeszthető. Időnként a szövegszerkesztő a legegyszerűbb módja egy fájl "javításának".

- Sok képernyőn, amivel dolgoztál, van 'Galéria' fül. Innen média objektumokat adhatsz hozzá (nem kizárólag képeket) az emberekhez, eseményekhez, forrásokhoz... Hasznos lehet születési-, halotti- vagy házassági anyakönyvi kivonat

fotóját kapcsolni az eseményhez, de máskor egy megjegyzés jobb választás. Néhány forrás fényképét könnyű kapcsolni, és van is értelme - de egy részösszeírásról készült képnek? Javaslom, hogy komolyan gondold át a médiafájlok szervezését, mielőtt eltúlzod. Nem használok elsődlegesen a családtörténet médiával való megjelenítésére. A személyes tárolómat a fő Családfa könyvtár alatt szervezem. Sok családneves könyvtárat tartalmaz, a név elején Annentafel számmal (lásd a szöveges összegzéseket) úgy, hogy ezeket a könyvtárakat rendezetten a főkönyvtár elején tartsa. Minden

Hogyanok - Indulás a Grampssal 1. rész

médiát, amelyet meg akarok mutatni, külön könyvtárba teszek, főleg azért, hogy a Gramps könnyebben menteni tudja a teljes adatbázist. A külön könyvtár másik előnye, hogy a képeket levághatom és kicsinyíthetem anélkül, hogy érintené az eredetiket.

- A legtöbb képernyőn van 'Megjegyzések' fül. Javaslom, hogy aknázzuk ki minden előnyét úgy, hogy idetesszük a forrás átiratait, egy kis ezt-azt, hogy teljesebben leírjuk a személy életét. Mivel a forrásnak lehetnek megjegyzései, jó hely az értékelésed leírására.
- Talán észrevetted a 'Súgó' fület a program főmenüjében. A Súgót bármikor meghívhatod az [F1] billentyűvel is. Akárhogy éred el, az online Gramps Wiki Kézikönyv nyílik meg. A nagy tartalomjegyzék elvezet a szükséges információhoz.
- Ez mind szép és jó, de hogyan nyerünk információt a Grampsból? Kattints az 'Összesítő' fülre a menüben és az opciók tömege jelenik meg. Javaslom, hogy játssz velük, hogy kitaláld mit csinálnak és hogyan használhatók. Persze utána nézhetsz a 'Súgó' funkcióban is! Javaslom, hogy egy nyomtatott 'Családi csoportos összesítőt' (FGR) ments el referenciaként, mivel a teljes család adatait

egyetlen helyen tartalmazza. Egy PDF formátumú FGR kényelmes mód az információk másoknak való elküldésére.

- A Grampletek kis bővítmények, amik hasznosak lehetnek a munkádban. Kattints jobb gombbal az ablak hátterére, hogy lásd a listát. Javaslom, hogy használd a TODO Grampletet, hogy felsorold a szükséges feladatokat.

Szóval, hol találsz online fontos információkat a családi történeted kitöltéséhez?

- Ha viszonylag kezdő vagy a családfakutatásban, javaslom, látogasd meg a https://www.familysearch.org/learn/getting_started címet és nézd át a sok útmutatót. A Családkutatás oldalt az Utolsó Napok Szentjei, a Mormonok Jézus Krisztus Egyháza nyújtja. Értem, hogy a családtörténet nagyon fontos a vallásukban. Az LDS belekezdett néhány nagyon nagy projektbe, hogy digitalizálja az eredeti nyilvántartásokat – ebből a munkából sok minden ingyen elérhető a kutatásodhoz a Családkutatás honlapon. Van egy világméretű Családkutatói Központhálózatuk is. Ezekben a Központokban láthatod e nyilvántartások mikrofilmjeit és

néhány fizetős honlapot ingyen használhatsz a számítógépeiken. A Központban nem talált mikrofilm nagyon méltányos áron kölcsönözhető a Salt Lake City-i főkönyvtárukból. Nem, nem hirdetem az ígét - csak az LDS bőkezűen nyújtotta ezeket a szolgáltatásokat - ingyen és szó nélkül.

- Néha meg kell látogatnod a <http://www.rootsweb.ancestry.com/> címet, hogy segítséget kérj és regisztrálj néhány listájukra. Gazdag háttérinformációkat találsz a RootsWeben. A RootsWebet az Ancestry szolgáltatja, de ingyenes és a kereskedelmi befolyástól független maradt.
- Más erőforrások közé tartozik a www.worldgenweb.org honlap, amely a www.usgenweb.org, www.canadagenweb.org, és más nemzeti oldalakhoz kapcsolódik. Az itt talált információkat földrajzilag

szervezik és tartalmazhatnak számodra szükséges információkat.

- Ha ki tudod fizetni, az Ancestry.com - é a legteljesebb online digitális tartalom. Kereshetsz nevekre vagy helyekre, megtalálhatod és láthatod az eredeti és másodlagos forrásokat és részt vehetsz online képzésen. A rengeteg tartalmat tekintve az ár elfogadható.
- A Google a családfakutatásban is a barátod! Remélem, hogy ez segített abban, hogy elkezd kutatni a családtörténetedet és azt rögzíteni.





Írányvonalak

Az egyetlen szabály egy cikkel kapcsolatban, hogy **valamilyen módon kapcsolódjon az Ubuntuhoz vagy egy változatához** (Kubuntu, Xubuntu, Lubuntu, stb).

A cikket bármilyen szoftverrel elkészítheted. Én az OpenOffice-t javaslom, de kérlek, **A HELYES-ÍRÁSRA ÉS A NYELVHELYESSÉGRE FIGYELJ ODA!**

Írás

Jelezd a cikkben, hogy hová szeretnéd az egyes képeket elhelyeztetni. Az Open Office dokumentumba légy szíves ne illessz be képeket.

Képek

A képek JPG kiterjesztésűek és alacsony tömörítésűek legyenek.

A képek mérete: ha lehetséges, küldd el a teljes képernyőképet és mi majd kivágjuk a megfelelő részt.

Ha értékelést írsz, akkor kövesd az alábbi útmutatásokat.

A stíluszabályok és általános hibák részletesebb listájáért lásd az alábbi linket:

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine/Style> - röviden: amerikai helyesírás, semmi l33t nyelv vagy hangulatjel.

Amikor készen vagy küldd a levelet az alábbi címre: articles@fullcirclemagazine.org

Ha nem írsz cikkeket, de sokat lógsz az Ubuntu Forums oldalon, küldd el nekünk az érdekes témákat.

Nem angol írók

Ne aggódj, ha nem angol az anyanyelved. Írd meg a cikked és az egyik korrektorkunk majd elolvassa és javítja a nyelvtani és helyesírási hibákat. Így nemcsak te segíted a magazint és a közösséget, hanem mi is segítjük az angol nyelvtudásodat.

ÉRTÉKELÉSEK

Játékok/Alkalmazások

Kérlek az alábbi pontokat fejtsd ki részletesen játékok/alkalmazások értékelésekor:

- a játék címe
- ki készíti a játékot
- ingyenes vagy fizetős a játék?
- honnan szerezhető be (adj letöltési/honlap elérhetőséget)
- natívan fut Linuxon vagy Wine kell hozzá?
- értékelésed egy ötös skálán
- a pozitívumok és negatívumok összegzése

Hardver

Kérlek az alábbi pontokat fejtsd ki részletesen hardverek értékelésekor:

- a hardver gyártója és típusa
- milyen kategóriába sorolnád a hardvert?
- tapasztaltál valamilyen hibát a hardver használata során?
- könnyű használatba venni a hardvert Linux alatt?
- kellett a Windowsos meghajtóprogramot használnod?
- értékelésed egy ötös skálán
- a pozitívumok és negatívumok összegzése

Nem kell profinak lenned, hogy cikket írj, írv játékokról, alkalmazásokról, hardverekről amiket nap, mint nap használasz.



Hát nem mindannyiunk álma egy saját CCTV rendszer? Vigyázhatna a kocsinkra, a házunkra, de még a kisbabánkra is. Nos, ez most valóra válhat. A ZoneMinder programmal - és egy kamerával - megfigyelhetünk és felvehetünk, sőt mozgásérzékelhetünk is, és mindezt rögzíthetjük számítógépünkön. És ez még nem minden: képes email-ben pillanatfelvételt küldeni nekünk, amikor mozgást érzékel.

Jelen példánkban a Logitech C310 HD webkamerát használok. A legtöbb Ubuntu változat automatikusan felismeri, amit pl. a „Cheese” installálásával le is ellenőrizhetünk. Ha működik Cheese-zel, akkor jó eséllyel működik a ZoneMinderrel is.

Miután bedugtam a kamerát, és a Cheese felismerte, ideje telepíteni a ZoneMindert:

```
sudo apt-get install zone-
minder apache2 php5-mysql li-
bapache2-mod-php5
mysql-server ffmpeg
```

Bizonyára feltűnt, hogy az Apache-t és a MySQL-t is telepítettük. Az Apache-ot azért, mert a ZoneMindert interneten keresztül is vezérelhetjük. A ZoneMindert teljes egészében irányíthatjuk egy böngészőablakból. A MySQL-re pedig azért van szükségünk, mert a ZoneMinder minden aktíválását meg ilyesmit egy MySQL adatbázisba menti.

Most be kell mutatnunk egymásnak az Apache-ot és a ZoneMindert:

```
sudo ln -s
/etc/zm/apache.conf
/etc/apache2/conf.d/zone-
minder.conf
```

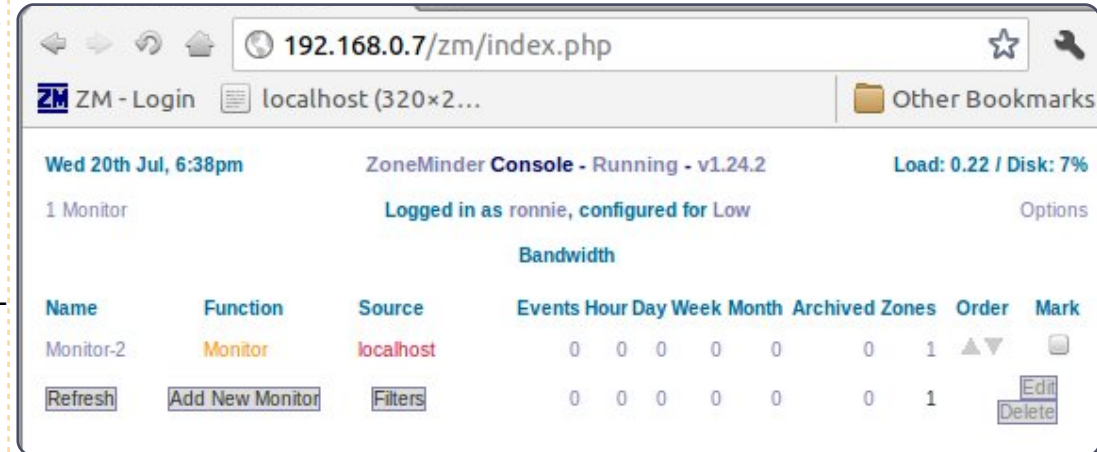
Ha ezzel végeztünk, indítsuk újra az Apache-ot:

```
sudo apache2ctl restart
```

Ezután a böngészőnkkel a

<http://localhost/zm/>

címen bejuthatunk a ZoneMinderbe.



Biztonsági okokból javaslok, hozz létre magadnak egy admin felhasználót az „Options” részben (a „User” lapon), és kapcsold be a „user authentication”-t (felhasználóazonosítást) a „System” lapon, hogy ne jusson mindenki admin joghoz a CCTV rendszeredben, aki elindítja a böngésződet, használja a könyvjelződet.

Itt érkeztem el az első nagy akadályhoz. Nekem helyi webkamerám van. Ilyenkor én, aki a ZoneMindert buherálok, ugyanabban a helyiségben vagyok, mint a kamera. A másik lehetőség a „távoli”, amikor két különböző helyen vagyunk. De bárhogy próbálkoztam, nem tudtam a kamerát a ZoneMind-

errel elérni. A ZoneMinder egyik legnagyobb hibája, hogy nem ismeri fel automatikusan a kamerát, mint a Cheese. A trükk a következő: a képet a kamerából a ZoneMinderbe az mjpg-stream segítségével kell átvinni. Így a ZoneMinder egy távoli kameraként kezeli a webkameránkat. Ezen a ponton akadtam meg másodszor. Az mjpeg-stream .deb csomagja már nem érvényes az Ubuntu/apt-get szemében, de sikerült találnom egy működő átalakított verziót. Tehát innen kell az MJPG-t letöltened:

<http://goo.gl/nFhNC>

Kattints duplán a letöltött fájlra, vagy nyitsd meg Gdebivel, és telepítsd. Az MJPG futtatásához

Linux labor ZoneMinder CCTV webkamera - 1. rész

nyiss egy terminált, és add ki a következő parancsot:

```
mjpg_streamer -i "input_uvc.so -r 320x240 -f 6" -o "output_http.so -p 8080" -b
```

A fenti parancs hatására a kameránk másodpercenként hat darab 320×240-es felbontású képkockát küld http-n a 8080-as portra. Most állítsuk be a ZoneMindert.

Kattintsunk az „Add new monitor” (Új monitor hozzáadása) gombra, majd a felugróablakban a „General” (Általános) fülre. A „Source type” (forrás típusa) mellett lévő legördülőmenüből választjuk ki a „Remote” (külső) elemet, és hagyjuk a „Function”-t (funkciót) a „Monitor”-on - itt igény szerint el is nevezheted a kamerát. A Monitor funkció azt jelenti, hogy nem rögzítjük a kamera képét, és nincs mozgásérzékelés sem, egyszerűen csak mozizunk. Kattintsunk a „Source” (Forrás) fülre, és írjuk be a kép méreteit: width (szélesség) 320, height (magasság) 240 és a kommunikációs portot: 8080. A „host name” localhost, a „Remote Host Path” (távoli hoszt elérési útja) (a kérdőjel az elején szükséges):

`?action=stream`

Végül kattints a „Save” gombra.

Monitor - Monitor-2 (2)				
General	Source	Timestamp	Buffers	Misc
Name	Monitor-2			
Source Type	Remote ▼			
Function	Monitor ▼			
Enabled	☒			
Linked Monitors				
Maximum FPS				
Alarm Maximum FPS				

Ahhoz, hogy a ZoneMinder főfelületén bármit is lássunk, át kell állítanunk az „image-to-browser” alapértelmezett értékét JPG-ről MPG-re. Ezt az Options > „Images” lapján tehetjük meg. Készen is vagyunk.

Ezután a monitorunkat (kameránkat) megtaláljuk a ZoneMinder főoldalán megjelenő listában. A „Name” (Név) fejléc alatt látható a kamera neve (ha elnevezted), ami-re rákattintva láthatjuk, mit közvetít a kamera.

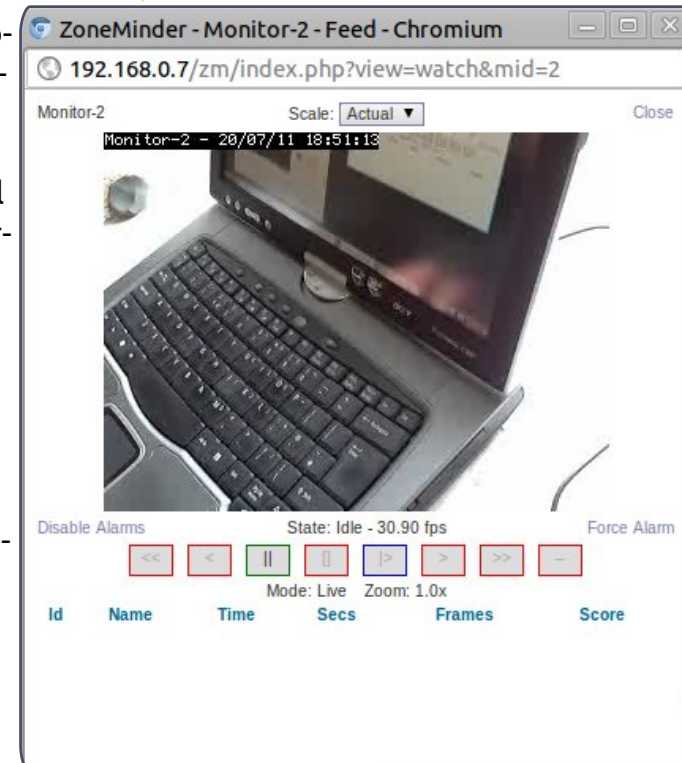
Itt a következő gond. A 320×240-es, 6 képkocka/másodperces beállítás aligha ideális, szebb

enne 640×480, 30 kép/mp-cel, de néhány disztró esetében a ZoneMinder rosszul kezeli a megosztott memóriát, amit ki kell javítani ahhoz, hogy felturbózhassuk a felbontást.

Az, hogy a probléma a ZoneMinderben van, egyszerűen igazolható. Nézzük meg a kamera kimenetét, amihez a böngészőnkbe írjuk a következő címet:

<http://localhost:8080/?action=stream>

Monitor - Monitor-2 (2)				
General	Source	Timestamp	Buffers	Misc
Remote Protocol	HTTP ▼			
Remote Method	Simple ▼			
Remote Host Name	localhost			
Remote Host Port	8080			
Remote Host Path	?action=stream			
Remote Image Colours	24 bit colour ▼			
Capture Width (pixels)	320			
Capture Height (pixels)	240			
Preserve Aspect Ratio	☐			



Itt látható a 320×240@6-os felbontás. Zárjuk be a böngészőt, és állítsuk le az MJPG-et egy terminálban:

```
killall mjpg_streamer
```

majd indítsuk el 640×480@30-as módban:

```
mjpg_streamer -i "input_uvc.so -r 640x480 -f 30" -o "output_http.so -p 8080" -b
```

Menjünk a böngészővel újra a következő címre:

<http://localhost:8080/?action=stream>

és láthatjuk, hogy a kamera valóban 640×480@30-as módban működik.

Most a ZoneMinderben állítsuk át a felbontást 640×480-ra, és mentjük el, majd nézzük meg, mit közvetít a kamera. Valószínűleg semmi sem lesz látható. Ha mégis látsz valamit, akkor valamit jobban csinálsz, mint én. Ha nem, olvasd tovább.

A javításhoz módosítanunk kell a sysctl.conf-ot:

```
sudo gedit /etc/sysctl.conf
```

A #kernel.printk sor alá írjuk a következőket:

```
kernel.shmall=268435456
kernel.shmmax=268435456
```

majd mentjük a fájlt. A szövegszerkesztőt is bezárhatjuk, a továbbiakban nem lesz rá szükségünk. Az új sysctl.conf használatához adjuk ki a következő parancsot:

```
sudo sysctl -p
```

ami az imént beírt változtatásokat fogja visszaigazolni. Minden rendben.

Ezután térjünk vissza a böngészővel a ZoneMinderbe, ahol láthatjuk, hogy a „localhost” forrás pirossal jelenik meg. Ha így van, kattintsunk rá, majd kattintsunk a „Save” gombra. Ezzel a hibát kiküszöböltük, és a felirat visszavált narancssárga színűre. Kattints a kamerára (a „Name” alatt), ami most már bizonyára működik!

Bemutatónk következő részében kipróbálunk pár egyszerűbb mozgásérzékelő funkciót, és visszajátszunk rögzített felvételeket.

KÉRÉS A PODCAST PARTYVAL KAPCSOLATBAN

Ahogy azt a podcast 15. epizódjában hallhatjátok 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 tudnák jelenni a műsorban és személyesen is el tudnák mondani a véleményüket.

Robin





Az én történetem

Írta Jim Connett

Anon-profit szervezetek egyik fő kihívása - legalábbis Amerikában - hogy az adományként kapott erőforrásokat a lehető legmegfelelőbb módon használja fel küldetése javára. A gazdasági helyzet egyre inkább próbára teszi azoknak a személyeknek a problémamegoldó-képességét, akik megpróbálják az egyre kevesebb adományból fenntartani ezeket a szolgáltatásokat. Bár a szervezetek megpróbálják a lehető legfejlettebb technológiákat használni, tisztában vannak vele, hogy adományozóik számára megfelelő szinten kell tartaniuk működésüket.

2003-ban a gyülekezetemben lévő emberek egy nagy pénzügyi döntés előtt álltak, ugyanis az egyik, 10 éve működő, Windows NT 3.51-et futtató szerver meghalt. A vezetőség tisztában volt egy új Windows Server operációs rendszer telepítésének és a produktivás fenntartásához szükséges kliens-hozzáférési licenceinek (CAL-ek) pénzügyi vonzataival.

Szerencsére lehetőségem nyílt arra, hogy alternatívaként javasol-

jam az Ubuntut. A szerver iránti igényeink eléggé egyszerűnek tűntek, és a pár éves ubuntu asztali gépes tapasztalataim alapján úgy gondoltam, hogy jó ideig ki tudná elégíteni igényeinket. Habár nyilvánvalóan nem volt tapasztalatunk linuxos kiszolgálók adminisztrálásában, volt egypár önkéntes, aki ismerte már az Ubuntut gyakorlatban, és emellett hajlandónak mutatkozott, hogy többet tanuljon róla (köztük voltam én is). Miután ismertettük a 20 CAL-nek és a Microsoft operációs rendszerének költségeit, majd felmagasztaltuk az Ubuntu képességeit nulla költség mellett, a vezetőség kétségeinek adott hangot, de végül beleegyzett.

Egy hónapon át azon ügyködtem, hogy az Ubuntu szerver működésbe tudjon lépni. A régi rendszer megosztásait újra felépítettem Samba alkalmazás alatt, és még bővíthető meghajtókat is létrehoztam, ahová a felhasználók elmenthetik személyes adataik biztonsági másolatát. Miután néhány, a Mac és PC-alapú kliensgépek integrálásával kapcsolatos akadályt legyűrtem, az Ubuntu végre élesben

működött! Azóta is fut.

A WebMin segítségével a szerver grafikus felületen keresztül tudjuk adminisztrálni: felhasználókat adunk hozzá, módosítjuk a csoport tagjait, hozzáadjuk és ellenőrizzük a hardvereket stb. A WebMinen még azt is beállítottuk, hogy jelezzen, ha már kevés a tárhely, és amikor egy bizonyos szolgáltatás leáll. Vírus még SOSEM terjedt a kliensgépekre a szerveren át. Bár vírusok előfordulnak a kliensgépeken (miért kell azokra az e-mailben küldött linkekre rákattintani?!), az Ubuntut soha nem fertőzték meg. 2010-ben volt egy áramkimaradás, ami tönkretette a számítógépes és hálózati rendszert (beleértve a szerverét is, amin a pénzügyi alkalmazás volt), de az áramszolgáltatás helyreállítását követően az Ubuntu hamar életre kelt. Ennek a szervernek a használatával nem kell attól félnünk, hogy bármilyen végfelhasználói licenclést megszegünk. Még nem is frissítettünk a legújabb LTS (hosszan támogatott) verzióra! Még mindig az Ubuntu Hardy Heron 8.04 fut! Tervezzük, hogy valamikor frissítünk, de nincs nagy

nyomás rajtunk, mert ez a verzió még kapja a hibajavításokat és frissítéseket, és hibátlanul fut. Hogy az Ubuntura való átállás kirobbanóan sikeres volt (és máig az), az nem kifejezés!

Remélem, hogy bárki, akinek szüksége van egy ellenőrizhető hálózatra - bármilyen méretű cégről legyen is szó - komolyan fontolóra veszi az Ubuntu kipróbálását. A rendszergazda tanulási görbéje kicsi, hiszen rengeteg alkalmazás (például a már emlegetett WebMin) és internetes fórum van, ahol könnyen megoldást lehet találni a problémákra. Meggyőződésem, hogy az Ubuntu már most több, mint hobbi operációs rendszer: az Ubuntu mára egy teljes értékű rendszerré vált, mely képes a szerverekkel szemben támasztott követelményeket kielégíteni - mindezt ingyen.



Jim Connett informatikus és örökös számítógéphobbista. BA-t szerzett angolból, BS-t számítógépes rendszerekből, MA-t információs rendszerekből. A Hillsboróban található (USA, Oregon) Integrated Device Technology alkalmazottja, ahol automatizálási alkalmazások fejlesztésével foglalkozik. Jim az alábbi címen érhető el: connett.jim@gmail.com



Különvélemény

írta Marcel Le Roux

Miert van az, hogy középiskoláink ragaszkodnak a legújabb, drága Microsoft Office szoftverekhez? Nemcsak az adófizetők pénzét pazarolják, hanem a diákokat is rákényszerítik (vagy legalábbis a szülőket), hogy ők is megvegyék a szoftver legutóbbi változatait, hogy otthon meg tudják csinálni a házi feladataikat. Szülőként az elmúlt három évben ez nyugtalanított és zavart.

„Miért nem használnak inkább LibreOffice-t?” - már szinte hallom is a kérdést az Olvasóktól.

Úgy tűnik, amennyire én szeretem a nyílt forráskódú alternatívákat, pont annyira akarja a Microsoft is minden erejével elérni, hogy az új formátumokat, mint a docx vagy a pptx, lehetetlen legyen anélkül LibreOffice-ba vagy OpenOffice-ba importálni, hogy súlyosan meg ne sérüljön az elrendezés, a szövegdozozás, a wordart, a betűtípusok, a szöveg formátuma és a képek körbefuttatása.

Azóta, hogy letöröltem a lá-

nyom Dell laptopjáról a lassú Vis-tát, és helyette telepítettem dual boot rendszerben a sokkal gyorsabb és megbízhatóbb Ubuntu 10.04 LTS-t és a Linux Mint 11-et, folyamatosan panaszkodik: rengeteg ideje megy el minden dokumentum és diavetítés átformázásával a LibreOffice és az iskolában használt MS Office 2007 közötti váltáskor. Mindent megpróbáltam, de nem tudtam megoldani ezt a bosszantó problémát. Minden szándékom ellenére már azt fontolgattam, hogy megveszem az új Windows 7-et, telepítem a gépére, hogy telepíthessem az Office 2007-et is, amikor észrevettem, hogy van egy lemezem 3 licensszel. Akkor döntöttem úgy, hogy rákereksek a neten, hogyan kell Wine - Windows Compatibility Layer - alatt telepíteni az Office 2007-et. Átküzdöttem magam néhány ellentmondásos íráson, próbálgatáson, míg végül sikerült működésre bírni. Na nem a legújabb Linux Mint 11 partíción, hanem az Ubuntu 10.04-en. A legnagyobb kihívás a telepítés aktiválása volt - valamiért nem engedte, hogy bármit is begépeljek a kulcsaktiváló dobozba.

Gyors ismertető

Így működik a dolog: először is győződjünk meg, hogy a Wine legújabb verziója van a gépünkön. Ehhez egy terminálba gépeljük be az alábbiakat:

```
sudo add-apt-repository  
ppa:ubuntu-wine/ppa
```

```
sudo apt-get update
```

```
sudo apt-get install wine1.3
```

Én először a Synaptic-ben kerestem rá a Wine-hoz tartozó csomagokra, és teljes eltávolításra jelöltem ki azokat. Megnyitottam a „home” mappámat is, és beállítottam, hogy mutassa a rejtett fájlokat. Ott kitöröltem a .Wine mappát. De akinek telepítve van bármi egyéb program Wine alá, annak az utóbbi

két lépést nem javaslom.

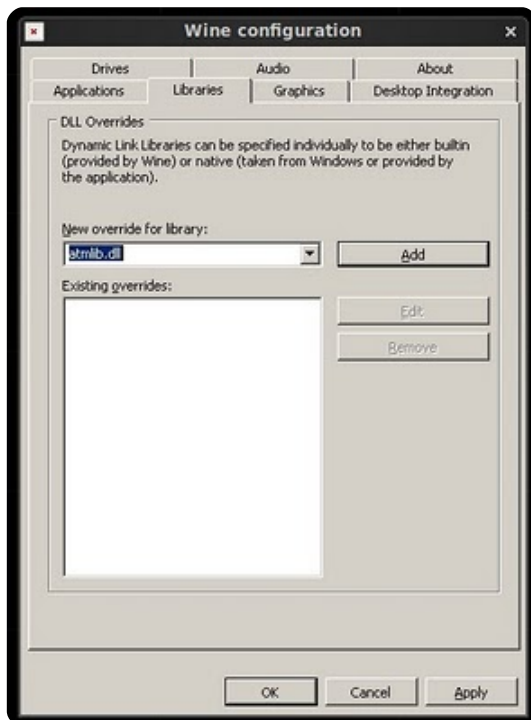
Ezután nézzük meg a Software Managerben, hogy telepítve van-e a „PlayOnLinux” és a „WineTricks”. Ha nincsenek, telepítsük őket. A Játékok alatt lesz a PlayOnLinux az Alkalmazások menüben. Indítsuk el a programot, és kattintsunk az „install” (telepítés) gombra. Várjunk, amíg frissíti a támogatott windowsos szoftvercsomagok listáját, majd kattintsunk a bal oldalon megjelenő listán az „Office”-ra. Itt választhatunk az Office verziói kö-



Microsoft®
Office

zül. Én a 2007-est választottam.

Ezután kéri, hogy helyezzük be a telepítőlemezt, és jelöljük ki a kívánt mappát - az én esetemben az Office12-t. Ezek után csak követnünk kell a képernyőn megjelenő utasításokat. Én a személyre szabott telepítést választottam - Wordre, Excelre, PowerPointra, Publisherre és a megosztott eszközökre volt szükségem. Kijelöltem őket (tudtam, hogy az MS Access nem fut Wine alatt). Mielőtt használnánk a PowerPointot, kattintsunk az Applications >> Wine >> Configure Wine-ra, és a „Libraries”



fülön, a „New override for library”-nál írjuk be: riched20, majd kattintsunk az „Add”-ra. Most kattintsunk az újonnan létrehozott „riched20” fájlra, majd az „Edit”-re, és válasszuk ki a „Native (Windows)”-t. Más bejegyzésekben javasolják az alábbiak hozzáadását a fentiekhez hasonlóan: „riched30”, „msxml3”, „msxml4”, „msxml6”, „corefonts”, „tahoma”, „vb6run”, „vcrun6” és „msi2”. A néhány ajánlott betűtípus-csomagon túl nem tudom pontosan, mire való a többi. Mindet beütöttem neki, sem a Wine-ban, sem az Office-ban nem rontott el semmit.

Ha minden jól ment, akkor a Wine Programs menüjében ott kell lennie az Office 2007 ikonjainak. Innen lehet linkeket küldeni az asztalra vagy az alkalmazásindító panelre.

Csalódottan tapasztaltam, hogy ugyanez Mint 11 alatt (ami az Ubuntu 11.04 Natty-n alapszik) nem működik. Mindenesetre Ubuntu 10.04 alatt az Office 2007 idáig tökéletesen működik. Annyi apróság van csak, hogy egyik Office-alkalmazásból sem tudok közvetlenül e-mailként küldeni dokumentumot. Egyszerű kerülő megoldásként lehet ilyenkor az Evolution vagy a

Thunderbird levelezőprogramban csatolni a dokumentumot e-mailhez.

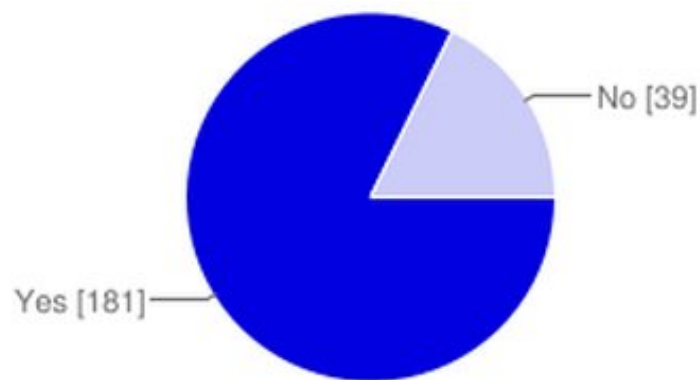
Ezek után már csak azt kívánom, hogy a kormány felkarolja a nyílt forráskódú programokat, nemcsak azért, mert ezzel pénzt spórolnak, hanem mert így az informatikánárok és a diákjaik is sokkal vállalkozóbb szelleműek lehetnének. Ki tudja, talán a csordaszellem terjesztése helyett ösztönözhetnék az új Linus Torvalds-ot, aki talán a Linuxnál is jobb dolgot találna ki az emberiség javára.



A podcast célja, hogy a lehető legjobban a Linux felhasználókat érdeklő témákat vegye célba. Olyan témákra koncentrálnunk, mint a szoftver szabadság, Linux fejlesztés, nyílt forráskódú szoftverek, Android és mobil eszközök, biztonsági problémák és különféle Linux kiadások. Külön figyelmet fordít a top tíz disztribúcióra: Ubuntu, Linux Mint, Fedora, Debian, openSUSE, Arch, PCLinuxOS, Puppy Linux, Sabayon, és CentOS.

linuxnewspodcast.com

Szerintem



Igen - 181 (82 %)
Nem - 39 (18 %)

- Ha leközlitek a sorozatot, írjatok az swb pluginokról!
- Zene és narrátori szöveg hozzáadása diavetítésekhez
- Szeretném tudni, hogyan lehet az Audacity-vel Unity-ellenes kommenteket felvenni...
- Kezdjük az alapokkal!
- Jó lenne látni, hogy mire is képes igazán az Audacity azokon a szerkesztési alapfunkciókon kívül, amiket én használok.

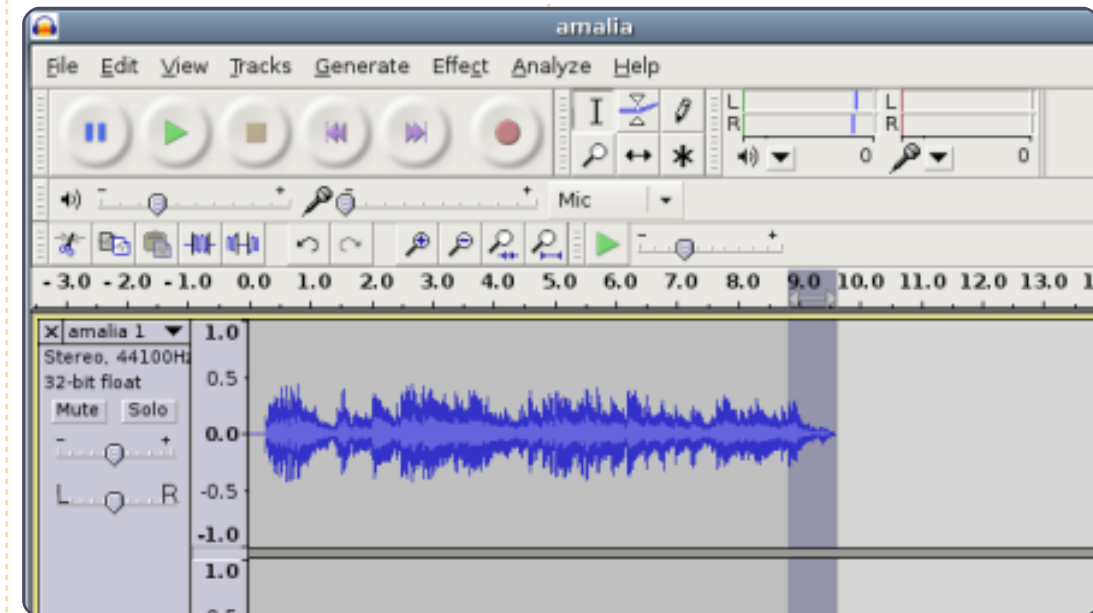
- Nem érdekel a hangfájlok szerkesztése.
- Igen. Zaj eltávolítása és hangerőfokozás vágás nélkül!
- Épp most próbáltam egy mixet csinálni (egyszerű fade-out, fade-in hatással), de nem sikerült. Nem tudtam „hozzaigazítani” a szám végéhez a következő elejét...
- Az Audacity egyszerű, és jól dokumentált.

A legutóbbi "Hónap kérdése":

Szívesen olvasnál cikksorozatot arról, hogyan lehet hangfájlokat szerkeszteni Audacityvel?

- Nagyon érdekelne, mert az Audacity-nek egy csomó olyan funkciója van, amit nem ismerek!
- A hangszerkesztés egy olyan témakör, amiről elég kevés szó

esik a magazinokban. Nagyszerű lenne, ha lenne egy sorozat az FCM-ben arról, hogyan lehet az Audacity-vel alkalmanként hangfájlokat szerkeszteni.



A kérdés amit az FCM 53. kiadására szeretnék feltenni:

A webes emailszolgáltatások elterjedésével, szükség van egyáltalán alapértelmezetten telepített kliensre?

A válaszadáshoz, menj a <http://goo.gl/IF4Kd> oldalra.

MORE UBUNTU!

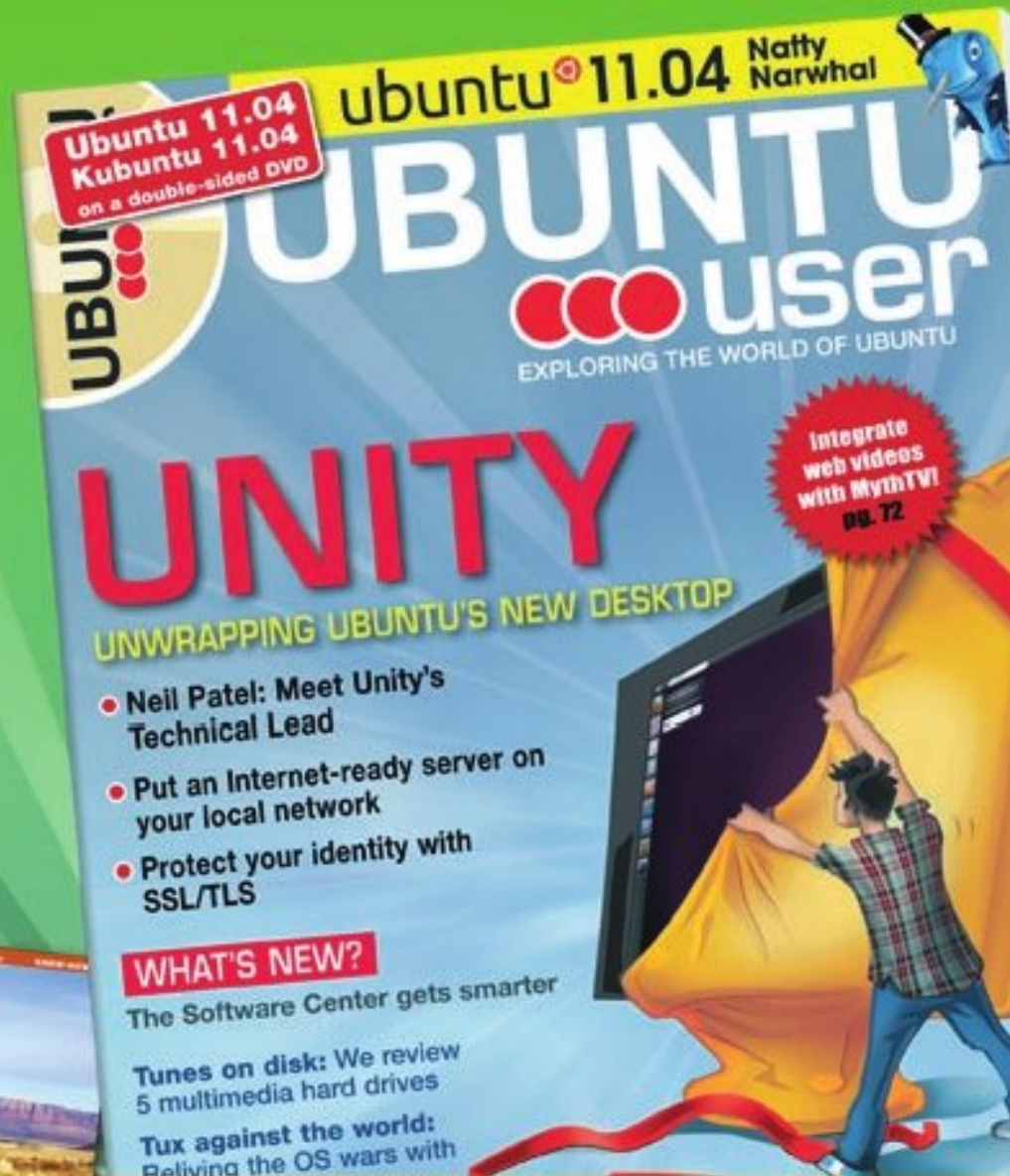
Can't get enough Ubuntu?
We've got a whole lot more!

Ubuntu User is your roadmap to the Ubuntu community. In the pages of **Ubuntu User**, you'll learn about the latest tools, best tricks, and newest developments in the Ubuntu story.

DON'T MISS ANOTHER ISSUE!



UBUNTU-USER.COM/SUBSCRIBE-NOW



FOLLOW US ON

TWITTER: UBUNTUSER

FACEBOOK: UBUNTUSERMAG



2008-ban a Google fel akarta gyorsítani a webet, ezért készített egy böngészőt, ami támogatja a mai webet és a naponta használt "webalkalmazásokat". A Chrome kiadásával a Google egy szuper gyors böngészőt csinált, ami támogatja a webes szabványokat. A Mozilla Firefox segítségével a webalkalmazások még használhatóbbak lettek, az Internet Explorer használatának hanyatlásával a Microsoft belátta, hogy a kornak megfelelőbb böngészőt kell készíteniük.

Most, 2011-ben, láthatjuk, ahogy a Google továbbviszi a Chrome termékvonalat és kiad egy operációs rendszert, ami a Chrome elvein és a böngészőjén alapul. A Google a Chrome OS-sel egy újratervezett operációs rendszert akar adni, ami gyors, nagyon biztonságos, könnyen használható és platformot biztosít a ma ismert webnek.

Ebben a cikkben áttekintem a Chrome OS öko-szféra minkét összetevőjét - az operációs rend-

szert és az ezzel hajtott laptopot is, amit Chromebookként ismernek.

Chromebook

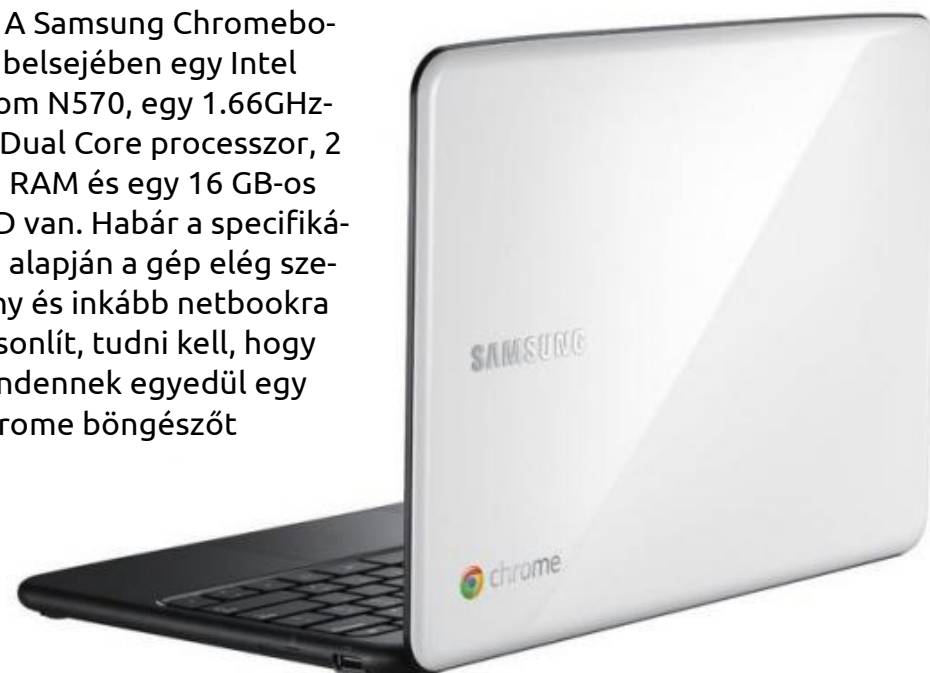
Mielőtt kivesézném a Chromebookot, azt hiszem legjobb, ha elmagyarázom, mi is ez valójában. Alapjaiban ez egy laptop/noteszgép, ami Chrome OS-t futtat. Néha netbooknak tartják, de a Chromebook nagyobb kijelzővel rendelkezik, mint a netbookok, teljesértékű billentyűzete van és a hardver is prémium kategóriás. Rendelkezik pár jellegzetes különbséggel és felszereltséggel. Nincsenek funkcióbillentyűk (F1, F2, stb), ezeket Chrome OS-specifikus billentyűkkel helyettesítik, úgymint "Frissítés", "Hátra és előre" és "Teljes képernyő". Nincs Caps Lock billentyű, helyére egy Keresés gomb került. A trackpad elég nagy, hogy támogassa a többérintős mozdulatokat. Minden Chromebook SSD-t igényel, hogy nagyon hosszú akkumulátor-élettartamot és gyors indulást érjenek el.

A Google IO-n még májusban a Chrome csapat végre bejelentette a Chrome OS, mint kereskedelmi termék június 15-i hivatalos kiadását. A Chrome OS kétféle Chromebookon érhető el, a Samsung Series 5 és az Acer AC700 gépeken. Mindkettő elérhető csak WiFi és WiFi + 3G változatban. Én a jóval drágább, prémium szintű, csak WiFi-s Samsung Chromebook mellett döntöttem.

A Samsung Chromebookok belsejében egy Intel Atom N570, egy 1.66GHz-es Dual Core processzor, 2 GB RAM és egy 16 GB-os SSD van. Habár a specifikáció alapján a gép elég szerény és inkább netbookra hasonlít, tudni kell, hogy mindennek egyedül egy Chrome böngészőt

Chromebook

kell hajtania, míg az akkumulátoridő elég magas marad. A Samsung híres a jó LCD kijelzőiről és a Chromebook esetében sem okoznak csalódást. Egy 12.1 hüvelykes szuper fényes LCD-t kapunk, 1280x800-as felbontással. Két USB port, fejhallgató kimenet, multimédiás kártya-bővítőhely, HD webkamera, Mini VGA csatlakozó és WiFi N kártya zárja a felszereltségi csomagot.



A hardver elég masszív és prémium érzést sugároz. A kijelző fantasztikus, a felbontás pedig a használhatóság és hordozhatóság tökéletes keveréke. A sziget stílusú billentyűzet szórakozás gépelni, minden leütés tökéletes. A nagy multi-touch trackpad további extra, alig várom, hogy lássam a Chrome OS alatt a többujjas mintákat.

Miután eltöltöttem némi időt a Samsung Series 5-tel, úgy gondolom, hogy nagyon hasonlít az Apple MacBook Airre. Hasonló a méretük és a súlyuk, de próbálnak pehelysúllyal ultrahordozhatóak lenni. Mindkettő SSD-t ad a teljesítmény és az akkumulátor-élettartam növeléséhez. Mindkettőnek hasonló méretű kijelzője van HD webkamerával csomagolva. Mindkettő sziget-stílusú billentyűzetet és nagy többérintős trackpadot nyújt. Az OS-t a hardverre optimalizálták és tervezték. Örültem magas árcímekjük van. Olyan támogatótáboruk van, akik nem törődnek az árral - azért tartják, hogy működjön az iPhone-jukkal/Nexus S-sel. Tudom, hogy bátor összehasonlítás, de ha láttad a Series 5-öt és az Airt, látni fogod a hasonlóságokat.

Még nem láttam az Acer Chromebookot, viszont abból, amit hallottam, hasonló a specifikációja, de a hardver nem olyan magas minőségű, mint a Series 5. Az akkumulátor élettartama csak hat órányi, a Samsung hihetetlen 11 órájához viszonyítva.

Chrome OS

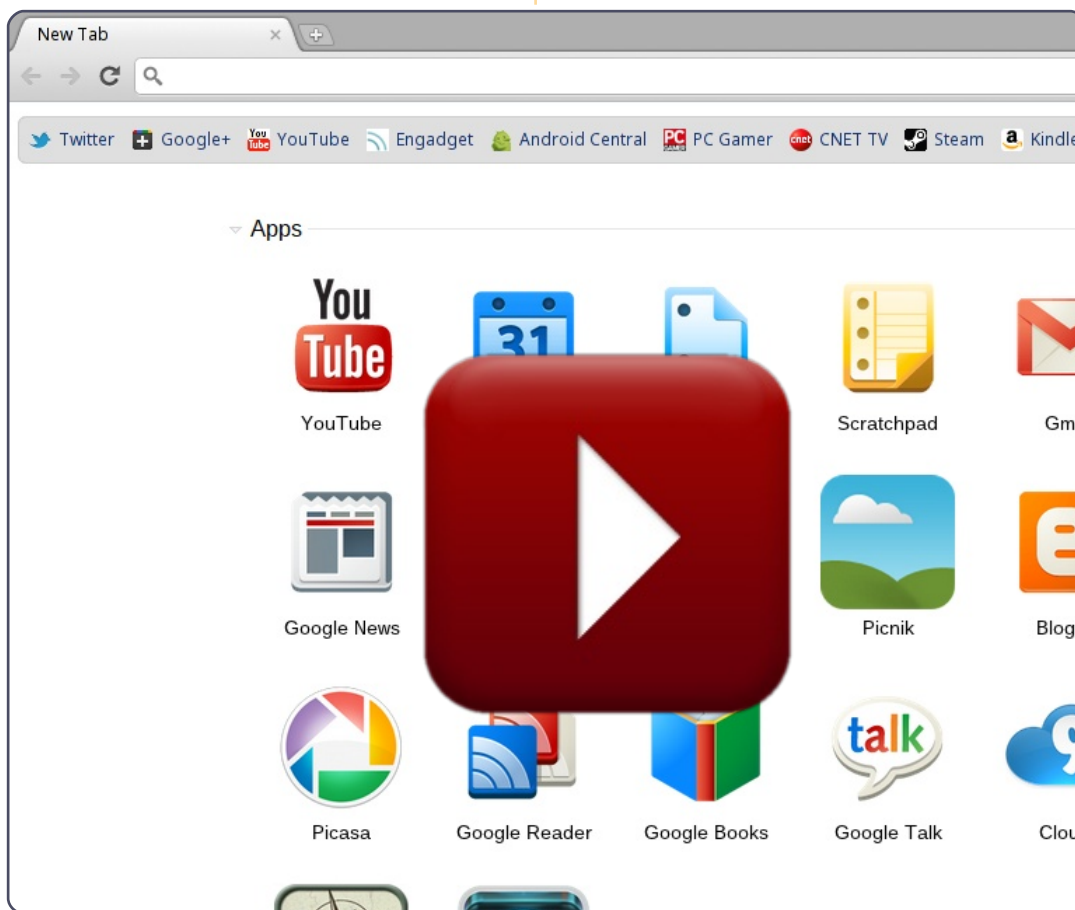
A Chrome OS egy csak böngészőt futtató Linuxos operációs rendszer. Ez közvetlenül azzal a Chrome böngészővel indul, amit szeretünk és ismerünk. Semmivel sem több és semmivel sem kevesebb, mint a Chrome és a Web.

A Chrome OS-t a Linux kernel hajtja, amelyet az Ubuntuból vesznek át és évente kétszer frissítik, az Ubuntu minden stabil kiadása után. A kernelt olyan hardverre optimalizálták, amelyről a Google tudja, hogy az OS fut rajta, hogy sok meghajtót és indítási ellenőrzést eltávolíthassanak az OS teljesítményének és indítási idejének növeléséhez. Hála a Google törekvéseinek, a Chrome OS 8 vagy kevesebb másodperc alatt indul, azonnal felébred alvó állapotból és pár másodperc alatt leáll. A hardve-

res partnerekkel szorosan együttműködve a Google képes volt a meghajtókat és a kernelt a teljesítményhez és az energiakezeléshez optimalizálni.

A biztonság a másik terület, amelyre a Google erősen fókuszált. Hiszik, hogy olyan biztonsági modellt készítettek, amelyet nagyon nehéz a hackereknek feltörni és a vírusoknak megtámadni. És ha

egy ilyen ritka támadás történik, a Chrome OS képes felismerni a fenyegetést és a rendszeréből eltávolítani. Ezt a nagyon hatásos biztonsági modellt ugyanazt a technológiát használva éri el, mint amit a Chrome böngészőben használ, többfolyamatú architektúrával. Minden Weboldal, bővítmény, kiegészítő és az OS a saját folyamatában fut és egy Sandbox védi a támadástól. A Google saját "Ellenőrzött indítás" folyamata minden



indítás alatt lefut, amely a rendszerben rosszindulatú programot keres és ha egy folyamat fertőzött, letölti a Chrome OS új verzióját az internetről.

A Chrome indítóképernyője után megjelenik a bejelentkezési képernyő, amely engedí a profilodba való belépést, amely a Google-fiókhoz kapcsolódik. A bejelentkezési ablakban azonnal beléphetsz a Chromebookodon lévő új fiókba is. Sőt "Vendég módban" is beléphetsz, amely rejtve enged be a Chrome-ba.

Ha már beléptél, megjelenik a Chrome böngésző. Pompás élmény, amikor először lépsz be a Chromebookodba és már engedélyezett a Chrome szinkronizálás. Minden alkalmazásod, könyvjelződ, beállításod és a bővítményeid azonnal megjelennek. Nekem ez volt a Chrome OS egyik fő előnye. Kapcsold be először az új Chromebookodat és a rendszered naprakész, minden beállításod és fájlod az első indítás során 1 percen belül csak rád vár.

A Chrome böngészőnek szép ezüst/szürke megjelenése van.

Nem beszélek magáról a böngészőről, mindent rögtön kipróbálhatsz a számítógépeden. Ugyanaz az élmény - bár van néhány kisebb különbség. A böngésző jobb felső

sarkában rendszerre jellemző

kijelzők vannak,

mint pl. az óra,

hálózat és az

akkumulátor. Az

értesítés és bizonyos

Web alkalmazások,

mint pl. a GTalk, külön

ablakban jelennek meg,

amelyek lebegnek a böngésző felett. Mindezen

ablakok mozgathatók és minimalizálhatók.

A Chrome OS ablakkezelése lehetetlen, sokkal jobb élmény, mint amit a Windows, OSX & Ubuntu

jelenleg nyújt. A Chrome OS támogatja a virtuális asztalokat; a Chrome

új ablakai különböző asztalokon jelennek meg és nagyon könnyű közöttük

váltogatni. Kezdetben azt gondoltam, hogy a virtuális asztalok a Chrome-ban értelmetlenek,

de érthetővé válnak, amikor vissza-

gondolsz, hogyan kezeled az asztalokat az Ubuntu-ban. Lehetnek füleid közösségi célokra, munkára, szórakozásra, stb.



A Chrome böngészőhöz képest a Chrome OS egyik

kisebb - adaléka -

egy - beépített -

fájlkezelő. Ezt arra -

használad, hogy kezeld

az SD - kártyádon és a

belső SSD-n - helyben tárolt

- fájlkat. Bármely, a

Chromebookodon lévő zenét, -

fotót és videót megnézhetsz a -

beépített Média-lejátszóval, de -

még biztosabb, hogy a - Chromebookot offline -

használhatod. Az offline - támogatás témáját illetően -

jelenleg csak kevés Web - alkalmazás működik offline, a -

HTML5 offline apit használva. Bár - a Gmail, a Google Naptár és a -

Google Dokumentumok idén - nyáron teljes olvasási/írási offline -

képességeket kapnak.

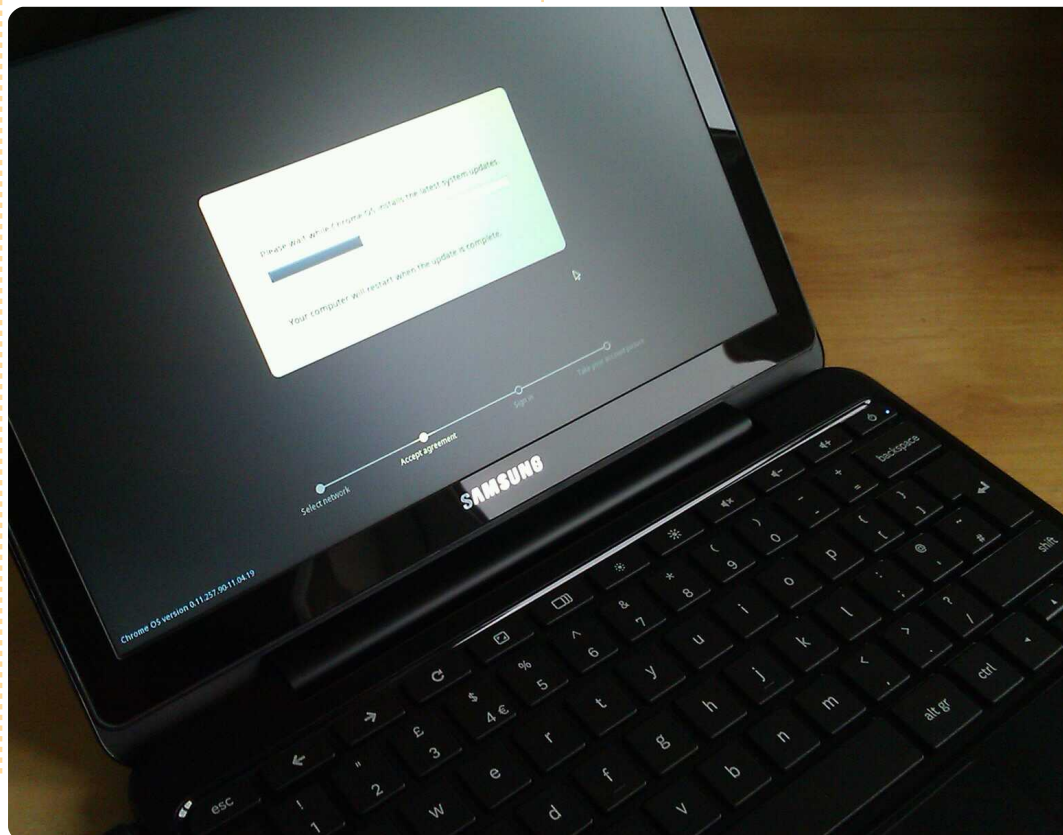
A Chrome OS beállításai nagyon minimálisak, és mind megtalálható a Chrome szabványos Beállítások fülén. Példa erre a trackpad-érzékenység, a hely/nyelv beállítása, a hálózati kapcsolatok kezelése, sőt a Keresés gomb CAPS-LOCK gombra cserélése.

Nektek, a világ haladó felhasználóinak a Google megengedte, hogy váltogassatok a 'Stabil', 'Béta' és 'Dev' frissítési csatornák között, hogy könnyen kipróbálhassátok a Chrome OS legfrissebb fejlesztéseit. A Google ugyanolyan szintű frissítést nyújt, mint a Chrome böngészőhöz, a Chrome OS ugyanabban a 6-hetes frissítési ciklusban lesz. Ezek a frissítések rendszeres hibajavítások, de energia/teljesítménybeli fejlesztések és persze új funkciók is lesznek. Amint azt a Google a Google IO-n mondta, a Chromebookod automatikusan fog frissülni és idővel jobb lesz. A Samsung Chromebookot a Google "Nexus" Chromebookjaként definiálom - egy fő okból: a fejlesztői mód kapcsoló miatt. A Google tett egy kapcsolót az eszközre, amely megengedi neked, hogy teljes hozzáférése legyen a kernel-

Fókuszban: Chromebook

hez ahhoz, hogy fejleszthesd az OS-t, és egy feloldott rendszerbetöltőt, hogy más OS-t is telepíthess a Chromebookodra.

Összefoglalásként azt hiszem, hogy a Google kiváló asztali operációs rendszert készített, amelyet a Webre tervezett. Másodperceken belül a Weben vagy a legjobb és leggyorsabb böngésző használatával. A Chrome OS nagyon minimális, így teljesen kihasználhatod a jelenleg használt Weboldalt vagy Webalkalmazást. A Chrome OS nagyon könnyen kezelhetővé teszi a Chromebookodat. Nem kell aggódnod a készülékbeállítás miatt, mivel minden beállítást és részletet a felhőbe ment. Nem kell aggódnod a vírusok vagy az OS-frissítés miatt. Csak amiatt aggódj, hogy hamar a Weben légy ilyennek kéne lennie minden számítógépnek. Ne aggódj a beállítás és az üzemeltetés miatt; aggódj amiatt, hogy végezz a munkával és csak élvezd a számítógéped használatát. Előre örülök, hogy a Chromebookom idővel jobb lesz, mivel látom a sorban érkező javításokat a Chrome böngésző és az alatta működő OS fejlesztéséhez.



Az Ubuntu Podcast lefedi a legfrissebb híreket és kiadásokat amik általában érdekelhetik az Ubuntu Linux felhasználókat és a szabad-szoftver rajongókat. Az műsor felkelti a legújabb felhasználók és a legöregebb fejlesztők érdeklődését is. A beszélgetésekben szó van az Ubuntu fejlesztéséről, de nem túlzottan technikai. Szerencsések vagyunk, hogy gyakran vannak vendégeink, így első kézből értesülünk a legújabb fejlesztésekről, ráadásul olyan módon ahogyan mindenki megérti! Beszélünk továbbá az Ubuntu közösségről is és a benne zajló dolgokról is.

A műsort a nagy-britanniai Ubuntu közösség tagjai szerkesztik. Mivel az Ubuntu viselkedési kódexnek megfelelően készítik, bárki meghallgathatja.

A műsor minden második hét keddjén előben hallgatható (brit idő szerint), másnap pedig letölthető.

podcast.ubuntu-uk.org



A helyzet a következő:

- Van egy asztali gépem, Linux Mint 11 fut rajta. Van egy eeePC 701-em, azon a Crunch Bag fut, egy Toshiba netbook-om, amin a Windows 7 Cripple van, van egy Kindle-em, egy iPod Touch-om, és végül a feleségemnek van egy nagy Toshiba notebook-ja, azon Windows 7 Home Premium fut. Időről időre még mindig a Win 7-et használom, ilyenkor a C:\ az első számú tárhelyem.

- Az asztali gép ethernetet használ és egy routeren keresztül csatlakozik a netre. A többi WiFi-n át kapja a netet. A router a kábelszolgáltatónkhoz van csatlakoztatva, az internethozzáférés egyik gép esetében sem probléma.

- Az asztali géphez egy HP Photosmart nyomtató/szkenner van csatlakoztatva, amit az eeePC-ről is, a netbook-ról is és a nagy notebook-ról is tudok használni (nyomtatásra legalábbis). Feltételezem, bárholnét tudnám használni. Na EZ nagy

kaland volt!

- Van egy pár külső merevlemez-meghajtóm is, amik Firewire-en keresztül csatlakoznak az asztali géphez. Az egyik fat 32-rendszerben lett formattálva, a másik NTFS-ben.

Szeretnék a gépeken különböző mappákat megosztani, a család többi tagjával vagy akár csak saját magammal. Szeretném az egyik külső merevlemez biztonsági mentésre használni. Fogalmam sincs, hogy tudnám ezt a látszólag egyszerű feladatot megoldani. Egyszerűen nem értem a hálózatok körül ezt a katyvaszt. A 90-es években sikerült pár ún. egyenrangú hálózatot kialakítanom a munkahelyemen, de abból mindig "Windows for Workgroups" lett. Értsék meg, már 74 éves vagyok és egyre kevesebb türelmem van ennyit vacakolni!

David Rowell

Ronnie válasza: *Valaki tudna írni egy "Hogyan"-t Davidnek a hálózatokhoz és a többi tartozékhoz?*

LTS

Thomas levelével kapcsolatban (FCM 51. szám): lehet, hogy Thomas még kezdő Ubuntu-felhasználó, ezért szeretném őt a helyes irányba terelni. Van egy verziója az Ubuntunak, amit kifejezetten nagy vállalatoknak és kormányhivataloknak találtak ki és pontosan azokat tartalmazza, amire ezeknek a cégeknek szüksége van. Úgy hívják, hogy LTS (Long Time Support, vagyis hosszú idejű támogatottság), és ezek az LTS-ek minden páros évben tavasszal jelennek meg. A legutóbbi a 10.04-es számú volt, a következő meg a 12.04-es lesz. Ahogy láthatod, két évente cserélődnek és öt éven át van hozzájuk támogatás. Mivel ilyen hosszú a támogatási idejük, a cégeknek és a kormányhivataloknak csak négy évente kell rendszercserét végrehajtaniuk.

Ha hacker vagy - és ezt most a szó valódi, pozitív értelmében mondom -, akkor pedig egy olyan valamihez jutsz hozzá, amivel fél éven át tudsz játszani. Ha üzleti célokra használnád az Ubuntut, vagy egyszerűen csak nem szereted a változások

Csatlakozz te is!



facebook.com/fullcirclemagazine



twitter.com/#!/fullcirclemag



linkedin.com/company/full-circle-magazine



[ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270](https://ubuntuforums.org/forum/display.php?f=270)

kat, akkor is három-öt évig tudod használni az operációs rendszeredet.

Én a munkámhoz a 10.04 LTS-t használom (egy helyi újságot jelentetek meg), de otthon rögtön kipróbálom az összes új megjelenés legelső béta verzióját! 72 évesen kell egy kis izgalom az életemben.

Andrew "Ampers" Taylor

GRAMPS



legutóbbi számban jelent GRAMPS családfa-kutató programról írott cikkhez szerettem volna

hozzászólni. Nagyon örültem, hogy volt egy leírás a programról és remélem, a jövőben is megjelennek még róla írások. Nekem ténylegesen ez az egyetlen járható útja a Linuxnak és ez volt az utolsó lépés ahhoz, hogy teljesen Ubuntu-felhasználó legyek. Már egy ideje tervezgettem ugyan, hogy váltok Linuxra, de mint régi amatőr geneológusnak, muszáj volt valamit kitalálnom a Family Tree Maker program helyett, amit már évek óta használtam. Mikor először hallottam a GRAMPS-ről, ez a problémám is megoldódott. Meg kellett ugyan tanulnom a kezelését és az adatok átvitele sem volt olyan zökkenőmentes, mint ahogy reméltem, de megérte.

Remélem, a későbbiekben is írnak erről a programról.

Steve Barcomb

Általában a legtöbb dologról a legegyszerűbben online lehet tájékozódni, viszont ha az ember mélyebben belemegy a családfakutatásba, akkor előbb-utóbb városházákra és templomokba fog vezetni az útja - attól függ, hol éltek az ősök. Az ezzel kapcsolatos adatok nagy része még nem került fel az internetre.

John Cardiff

Drót nélkül

Az EEE PC Sheashell 1015PEM gépemnél is ugyanez a probléma van a vezeték nélküli kapcsolatok stabilitásával (FCM 49. szám). Megoldást valahol az Ubuntu Forums-on javasoltak - minden egyes kernelfrissítésnél telepítsem újra a vezeték nélküli kapcsolat meghajtóját. Mivel a Broadcom STA vezeték nélküli meghajtó csomagjában benne van a forráskód, ezért az újratelepítésnél csak megszerkesztem a meghajtót az új kernelnek megfelelően. Nekem ez megoldotta a problémát a szétkapcsolódással. Ezt csináltam:

1. eltávolítottam a meghajtót a System > Administration > Additional Drivers-ben
2. újratelepítettem a meghajtó modulját. Nálam így nézett ki a parancs:

```
sudo apt-get --reinstall  
install bcmwl-kernel-source
```

3. újraindítottam a gépet
4. aktiváltam a meghajtót a System > Administration > Additional Drivers-ben

Artemy Vysotsky

Én és a KDE

Nekem nem volt bátorságom a Unity-hez az Ubuntu 11.04 megjelenésekor. Ehelyett Kubuntura váltottam. Több dolog miatt is örülök ennek, mert néhány nagyon jó KDE alkalmazást ismerhettem meg, velük együtt pedig új munkamódszereket. Pl. úgy csatlakozom a hálózati meghajtókhoz, hogy a LibreOffice meg tudja nyitni a fájlt. Több minden van, ami tetszik, és valószínűleg a jövőben is a Kubuntut fogom használni, mert nagyon könnyű megszokni.

A munkahelyemen kaptam egy új laptopot és gondoltam, hogy ezzel majd megnézem, mi is ez a nagy Unity-láz. Nagyon meglepődtem, mert ahogy túltettem magam pár akadályon, rájöttem, hogy a jó öreg Ubuntu azért csak ott van a motorháztető alatt. Egy kicsit a mélyére kel-

lett csak kotorni és a dolgok már működtek is. Igazság szerint kellemsen csalódtam az Ubuntu 11.04-ben - még az alkalmazásindítót is megkedveltem, annyira, hogy elhatároztam, emulálom a Kubuntuba. Amit viszont folyton eltévesztettem, az az, hogy a képernyő tetején lévő tálcáról nyílik le a menü. Egy ideig eltartott, mire ehhez hozzászoktam. Most két Ubuntu-variánst használok és mindkettőnek megvan a maga előnye. Remélem, hogy az emberekhez eljut majd az, amit a KDE-felhasználók már megtapasztalhattak. A KDE 4.X valóban kitűnő és biztos vagyok benne, hogy a Unity is fejlődni fog. Mindkét asztali környezet nagyon jó és nem kétséges, hogy idővel még jobbak lesznek. Hozzá kell tegyem, hogy a Windows-t még nem is említettem, noha rendszergazda vagyok egy Windows-os környezetben. Az Ubuntuval viszont sok mindet sokkal könnyebben tudok csinálni.

Iain Mckeand

kubuntu



Hölgyek és az Ubuntu

Írta Karen Rustad

Üdvözet! Ma az ingyenes és nyílt forrású szoftverek (FOSS) változatosságáról fogok írni. Ne, kérlek ne szaladj el! Amikor az emberek az FOSS közösségen belüli "arányok" javításáról beszélnek, a téma általában a társadalmi egyenlőség keretén belül merül fel. Úgy gondoljuk, hogy a FOSS-nek egyenlőségre kellene törekednie és elérhetővé kell tenni mindenki számára, mégis nyilvánvaló, hogy bizonyos típusú emberek sokkal inkább részt vesznek ebben, mint mások. Az Ubuntu Women, vagy például az Ada Initiative típusú csoportok az ilyen egyenlőtlenségek felismerése és kiigazítása céljából léteznek.

A FOSS-beli viták a változatosságról sokunknak nem más, mint sivár, lehangoló összevisszaság, amely megoldására nincs remény. Úgy tűnik, hogy napjainkban az összes jó FOSS konferenciának megvan a saját kötelező változatosságról szóló beszéde, ahol az előadó beszámol az ezzel kapcsolatos lehangoló FOSS statisztikákról és bemutat néhány példát az elmúlt években tanúsított rossz viselkedésről. Ezek után mindenki bűnösnek érzi magát és

kétségbe esik, de egy fejlesztőnek sincs rá energiája, hogy javítson a helyzeten.

A FOSS változatosabbá tétele viszont nem szükségszerűen egy unalmas, rémisztő, vagy éppen lehetetlen feladat! Nem, nem attól lesz érdekes, hogy az előadó pornóképet vetít ki vagy ostoba viccekkel áll elő az előadásán. Léteznek olyan FOSS projektek és felhasználói csoportok, ahol a nők aránya sokkal jobb, mint az átlag — 2009-ben például az SF Ruby meetup csoport 2%-ról 18%-ra tornázta fel a nők arányát egyetlen év alatt és ez az arányszám tovább nő. A FOSS diverzitás problémájának kulcsa, hogy ez nem (csak) az X csoportba tartozó emberek átcsábítását jelenti a saját csoportunkba. Az a lényeg, hogy a projektekhez ne csak egyszerűen lehetséges legyen a csatlakozás, hanem a kívülállók és az idegenek egyben lelkes, proaktív fogadtatásban részesüljenek.

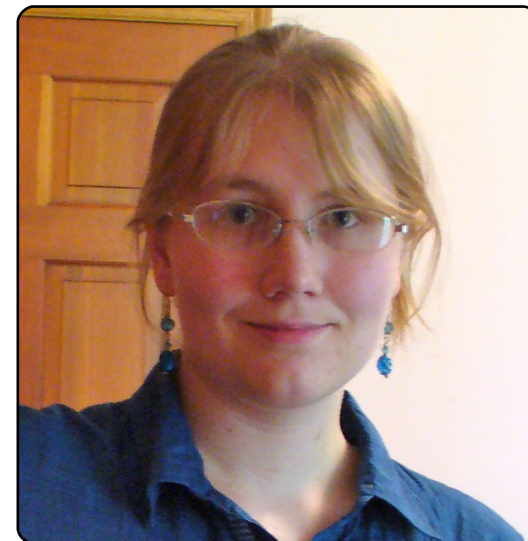
Hadd legyen világos: a szexista (rasszista és más módon elfogult) esetek -legyenek azok bármennyire súlyosak-, rosszak és rontják a FOSS hírnevét. Annak, hogy több nő ve-

Ölelnivalóbb, barátságosabb FOSS projektek

gyen részt a FOSS-ben sok olyan akadály van, ami meglehetősen kényes. Ezek az apró akadályok, előfeltételek és kellemetlenségek összegyűlve fejtik ki a hatásukat és a vakondtúrások egyből hegyeknek tűnnek. Újra és újra szűrjük a potenciális FOSS közreműködők halmazát úgy, hogy aki végül csatlakozni tud a közösséghez, a haranggörbe több dimenziójában is az extrém, ritka végteléből érkezik - nem csak a nem és az etnikum, de a személyiséget és a készségeket érintő kérdések tekintetében is. Ezek az akadályok külön-külön kicsik, mégis fontos lenne megoldást találni rájuk.

Először is jóval nagyobb eséllyel kapcsolódhatsz be egy FOSS-be, ha van olyan barátod, aki már tagja a csapatnak, különösen ha ő az elején még mentorál is téged. A legtöbb FOSS projekt az emberek baráti hálóján terjed el, a "toborzás" gyakorlatilag csak ezen a csatornán keresztül történik. A FOSS projekteknek így kialakul egy demográfiai profilja és mivel a barátaink általában hozzánk hasonlóak, ez a fajta toborzás nem kedvez a közreműködők változatosságának.

Másodszor, a legtöbb FOSS projekt a hiányos dokumentáció miatt



elég rossz hírnévnek "örvend". Nem csak a felhasználók, hanem sajnós a fejlesztők sincsenek megfelelően ellátva információval, erre ugyanis csak ritkán jut elég erőforrás. A kevésbé vagy rosszul dokumentált fejlesztésekkel csak olyan emberek tudnak foglalkozni, akik rengeteg szabadidővel rendelkeznek (az ilyen programok telepítése és működésre bírása jó dokumentáció hiányában nagyon időigényes folyamat!), elég magabiztosak és jó a problémamegoldó képességük (tekintet nélkül az aktuális tapasztalati és képzettségi szintükre) és akik részt vettek már korábban is FOSS projektben, ismerik a felhasznált eszközöket és a követendő szabályokat. A nőknek

általában kevesebb szabadidejük van mint a férfiaknak, kevésbé bíz-
nak a saját technikai képességeik-
ben, mint az azonosan képzett férfi
társaik és persze kisebb a valószínű-
sége, hogy korábban már részt vet-
tek FOSS fejlesztésben.

Végül egy átlagos FOSS projekt
elsősorban azoknak való, akiket kel-
lőképpen fűt a bizonyítási vágy, külö-
nösen kitartóak és vastag bőrrel
rendelkeznek. Aki egy új projekthez
csak azért küld be lelkesen egy javít-
ócsomagot, hogy lássa azt heteken
keresztül hánykolódni és könyörög-
ni azért, hogy egy zárkózt projekt
karbantartó végre nézze már át,
csak frusztráltságot hoz, ami a FOSS
közösségből barátságtalan hozzáál-
lást válthat ki az újonnan érkezővel
szemben. Megkezdődik a szájkarate,
a végtelenségig tartó viták az egyér-
telmű dolgokról és mindenféle más,
a FOSS-nál sajnos megszokott, nem
megfelelő viselkedésforma. Ez min-
den emberre rossz hatással van, fő-
leg ha az illető demográfiai vagy
más okokból egyébként is kívülálló-
nak érzi magát.

A tapasztalt közreműködők néha
látják a FOSS nehézségeit, bizonyta-
lanságát és ellenérzéseik vannak bizo-
nyos lehúzási rituálékkal szemben,
miszerint aki ér annyit, hogy a közös-

ségben maradjon, az mindennek elle-
nére katonáskodni fog mellettük.
Sokkal egyszerűbb ebben hinni, mint
megszabadulni a régóta fennálló
rossz viselkedési formáktól az adott
FOSS projektben. Az ilyen lépésekkel
mindenesetre sikerül elvenni a poten-
ciális új közreműködők kedvét a do-
logtól, különösen a nőket és más
FOSS kisebbségeket.

Minden nagyobb szabad szoftver
éltető erejét az új közreműködők ad-
ják. Ők azok, akik új látásmódot és
energiát hoznak, vállalják a hibák javít-
ását és az igények szerinti új funkci-
ók fejlesztését, amihez az eredeti
szerzőnek már nincs ereje/kedve, ez-
által biztosítva a projekt hosszú tá-
vú fennmaradását. A potenciális új
közreműködők - akik a te projekte-
det sokkal jobbá tehetnék, de valami-
ért mégsem teszik - általában nem
úgy néznek ki, mint ahogy te. Az
Ubuntu közreműködőinek csak az
5%-a nő, ha ez az arány hirtelen
10%-ra nőne - vagy mondjuk a tech
iparban a nők aránya 20%-ról 30%
körülire - ez az arányeltolódás több
száz, vagy akár több ezer új, rendsze-
res közreműködőt jelentene az
Ubuntunak.

Van értelme az FOSS-ben alulrep-
rezentált csoportokra való összpön-
tosításnak - nem csak az igazság és

egyenlőség nevében. Az alulrepre-
zentált csoportok lehetnek a te pro-
jektet legnagyobb utánpótlás- bázisai.
Az egészben pedig az a legjobb,
hogy ez a barátságos hozzáállás nem
csak több női (vagy bármilyen más
demográfiai csoportból származó)
közreműködőt vonz majd a projek-
ted köré, de az nekik köszönhetően
sokkal jobb megvilágításba kerül és
jobb esélyekkel toborozhatsz olyan
embereket, akik általában nem ille-
nek bele a FOSS közreműködők szte-
reotípiájába: nem-kódolók, GLBT
emberek, használhatósági guruk,
nem fehérek, elsődleges gondvise-
lők, fizikai munkások, nem angolul
beszélők, félénk emberek, művé-
szek, rokkant emberek, termékmene-
dzserek, nem nyugati országból
származó emberek és a felsorolást
még sokáig lehetne folytatni.

Gondolj csak bele: ha te felelnél
egy templom vasárnapi iskolájáért,
vagy egy egyetemi klubért, hogyan to-
boroznál és szerveznél be új önkéntes-
eket? Az emberek szeretik, ha szíve-
sen látják őket valahol és ha megmu-
tatják nekik, hogyan tehetik magukat
hasznossá. Nincs rá ok, hogy egy
FOSS projekt miért ne tehetné ugyan-
ezt.

Néhány javaslat, hogyan tehet-
néd a saját projektedet barátságosab-

bá: kiáltsd világgá, hogy új embe-
reket keresel. Biztosíts melléjük
mentort, erőforrásokat és különle-
ges újonc-központú eseményeket,
hogy megmutasd nekik, hogyan
mennek nálad a dolgok. Fogd vissza
a negativitást és ellenségeskedést a
projektet kommunikációs csatorná-
in.

Én az OpenHatch projekt közremű-
ködője vagyok. Ha arra lennél kíváncsi,
hogyan lehet keresztülvinni ezeket a
változtatásokat, a mi közösségünkhöz
bármikor fordulhatsz. A korábban em-
lítették alapján rengeteg új közremű-
ködőnek segítettünk bekapcsolódni
különböző FOSS projektekbe. Megta-
lálsz minket az #openhatch szobában
az irc.freenode.net-en. Használd a
<http://openhatch.org/>-en elérhető
web eszköze- inket, az általunk szerve-
zett eseményekről pedig bővebben a
<http://openhatch.org/wiki/Events> ol-
dalon.

Remélem megtalálod a módját
annak, hogy a te projekted is barát-
ságosabbá váljon az újonnan érke-
zőknek: a FOSS közösség növeke-
désének mértéke nagyban függ et-
től, mind abszolút értelemben,
mind pedig a változatosságra néz-
ve.



Hírek

A Beep megjelent Linuxra - A platformfüggetlen, kaland - rejtvény játékot kiadták Linuxra is. Jelenleg csak a Gameolith-tól rendelhető meg 10 dolláros áron illetve hamarosan bekerül az Ubuntu szoftverközpontba is.

2 008 és 2009-ben nagyon népszerűek voltak a zombi témájú játékok, nem csak a Valve Left 4 Dead-je de más fejlesztők is követték a divatot hasonló címekkel.

Manapság újra érdeklődés mutatkozik a Zombi téma iránt, a Dead Island közelgő megjelenésével. Az Indie fejlesztői a Blendo Games napjainkban adta ki a zombi RTS-ét Atom Zombie Smasher (AZS) néven.

Az AZS története egy bizonyos Neuvos Aires városban játszódik, amit megszálltak a zombik. A te feladatod, hogy a lehető legtöbb városlakót ments meg a Zombi apokalipszistól.

A játék fő része az egyszemélyes módban játszható küldetés, melyben egy térképen látod, hogy Neuvos Aires melyik részét fertőzték meg a zombik. Minden egyes küldetésben egy-egy területet támadsz meg. A terület elrendezése véletlenszerűen generált minden küldetésnél, tehát az újrajátszhatóság igen jó, mert nem tudsz kétszer játszani egy térképen. Amikor megtámadod a területet, egy részletes áttekintést kapsz a területről. A városlakókat sárga/arany színű pontok míg a zombikat rózsaszín/lila pontok szimbolizálják. Először, fel kell állítanod egy helikopter leszállóhelyet, ahol fel fogod venni a polgárokat. A védelmet is fel kell állítani, hogy segítsenek a landolási zónát biztonságban tartani és csökkenteni a zombi populációt. Ezen védelmek bombákból, mesterlövészekből, tűzérségből és egyebekből állnak, melyeket a küldetés során fejleszthetsz. A játék megnyeréséhez célokat kell elérni, úgy mint bizonyos mennyiségű városlakó megmentése, vagy megadott zombi megölése.

Atom Zombie Smasher

A küldetés nagyon élvezetes és könnyű elkezdni. Nagyon megnyugtató érzés az épületek és zombik robbantása, habár a küldetések gyorsan nehezednek és ismétlődhetnek 30 küldetés felett.

A küldetés a játék fő attrakciója, de van néhány extrája is. A Co-Op az egyik fő tulajdonsága a Blendo-nak de ez sajnos hiányzik a Linux-os verzióból. Meglepően támogatja a modok írását, amit a nagyobb nevek, az Indie játékokon

kívül, kihagytak. A modok értéke pillanatnyilag nagyon jó, segítségükkel még jobb az újrajátszhatósága az AZS-nek.

A Blendo Games nagyszerű munkát végzett az AZS kiadás utáni frissítéseivel. Sok frissítés javítja és kiigazítja a játékot, ideértve az új funkciókat és a balansz korrekciót.

A grafikáról és a hangról nem lehet semmi különlegeset mondani, de jó munkát végeztek az érdekes 2D térképpel és a zombi invázióval.



Játékok Ubuntu

A játék zenéje élvezhető és az 1950-es időket idézi.

Az Atom Zombie Smasher egy frissítő változás az Indie játékstílusban Linux-hoz. Egy nagyon élvezhető RTS, jó újrajátszhatósági értékkel. Negatívum, hogy nagyon gyorsan nehezedik ezért újra kell játszani és kiábrándító, hogy a Co-Op mód hiányzik a Linux-os verzióból. A jó grafika és játékmenet, a kiegészítők támogatása, és a frissítések a fejlesztőktől emelik ki ezt a nevet a Linux-os játékokból.

Kötelező vétel Linux-os játékosoknak, és jó látni ezt a hiánypótló RTS-t Linux platformon.

Megveheted az Atom Zombie Smasher-t a Blendo-tól: (<http://blendogames.com/atomzombie-smasher/>) és letöltetted a demo-t.

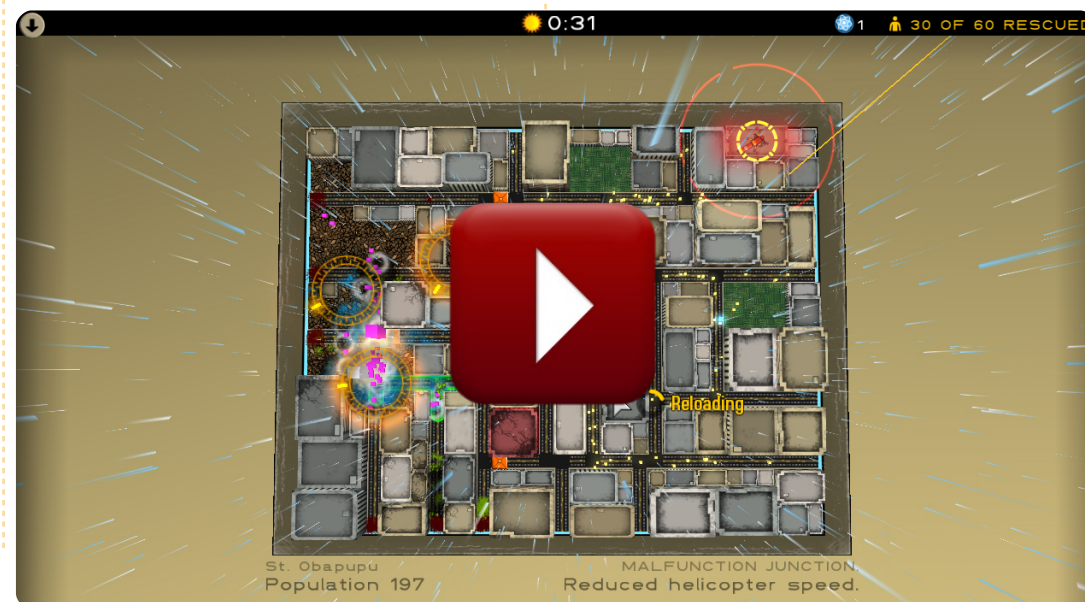
Pontszám: 8/10

Pozitív:

- Élvezetes játékmenet
- Egyedi grafika és hangok
- Kiegészítő támogatás
- Rengeteg frissítés

Negatív:

- Nagyon nehéz
- Sokszor kell újrajátszani
- Nincs Co-op



Ed Hewitt, vagyis *chewit* (mikor játszik), egy lekes PC és konzol játékos. A Full Circle Podcast társházigazdója!



K Úgy próbálok megoldani egy problémát, hogy a "bin" mappában módosítanék egy fájlt, de az "engedély megtagadva" hibaüzenetet kapom.

V Nyiss egy terminált és írd be az alábbi parancsot:

gksudo nautilus

Így már meg tudod változtatni az engedélyezést. De légy nagyon, nagyon óvatos, mert egyetlen rossz klikkelés tönkre tudja tenni a rendszeredet.

K Szeretném újrafelosztani a gombokat egy xbox-vezérlőn.

V Használd az xboxdrv-t. Itt találsz róla több infót:

<http://linux.softpedia.com/get/Utilities/xboxdrv-37436.shtml>

K Üzemen kívül helyeztem egy gépet, és közben kitöröltem rajta pár mappát, és az egész művelet közben csatlakoztam az Ubuntu One-hoz is. Amikor a további gépeimet akartam szinkronizálni, az említett mappák azokon sem voltak láthatóak.

V (köszönet a válaszáért *duanedesign*-nak az Ubuntu Forums-on): Az olyan programok, mint a DropBox és az Ubuntu One fájl-szinkronizáló szolgáltatások, nem biztonsági mentésre lettek kitalálva. A fájl-szinkronizálás mindkét irányba működik. Ha valami változtatást eszközölünk a gépünkön, az a felhőben is látható lesz és fordítva. Ha a felhőből eltávolítunk valamit, az a gépünkön sem lesz látható - nemcsak az egyik vagy a másik gépünkön, de egyetlen gépünkön sem.

Ha szeretnél egy kitörölt mappát visszaszerezni, írd az Ubuntu One Support-nak. Írd meg nekik a mappa nevét és megpróbáljuk neked helyreállítani.

(Gord megjegyzése: *Ha üzemen kívül helyezel egy gépet, először tedd offline üzemmódba és partícionáld újra a merevlemezét.*)

K Dell Mini 10V netbook-om van, 1.6 GHz-es duplamagos processzorral. De akárhányszor nézem a proci sebességét, mindig 800 MHz-en fut.

V (köszönet a válaszáért *3rdalbum*-nak az Ubuntu Forums-on): Az 1.6 GHz a processzorod maximális sebessége. Virtuális "üresjáratban" visszaesik mindkét mának a sebessége 800 MHz-re, energiatakarékossági okokból és, hogy ne forrósodjon fel a gép. Terhelés alatt mindkettő sebessége felugrik 1.6 GHz-re.

K Otthoni fájlserverhez szeretném feltelepíteni az Ubuntu Server 11.04-et, de vannak vele problémáim.

V Sokkal egyszerűbb az Ubuntu Desktop telepítése (a 10.04 LTS-t javaslom), majd a Nautilus fájlkezelő segítségével, a jobb egérgombos menüben csinálni és megosztani néhány mappát. A "szerver" ténylegesen "kijelző nélküli" számítógépet jelent (nincs se monitor, se billentyűzet), ami nagy weboldalakat, vagy olyan alkalmazásokat szolgál ki, ahol a teljesítmény nagyon sokat számít.

K Annyira tönkrement az Ubuntu, hogy bootolni sem hajlandó. RENGTEG fájlom van a merevlemezemen és nem veszíthetem el egyiket sem. Hogy tudnám úgy újratelepíteni az Ubuntu-t, hogy ne veszítsem el a fájlokat és ott tudjam folytatni, ahol abbahagytam?

V Ahogy mondani szokták, ezt megszívtad. Ha nem akarsz elveszíteni az állományaidat, akkor mindig csinálj biztonsági mentést. Menj el a kedvenc számítógépszaküzletedbe és vedd két külső me-

revlemezt, amiken elérnek a dolga-id. Bootolj LiveCD-ről, csatlakoztasd valamelyik külső merevlemezt és mentsd rá a dolgaidat. Vidd el ezt a merevlemezt valahová, ahol nem eshet semmi baja, akkor sem, ha az otthonod leégne. Csatlakoztasd a másik külső merevlemezt, oda is mentsd ki a dolgaidat, és ezt tedd valami biztonságos helyre a lakóhelyeden belül. Ha kész vagy, elkezdhetsz azon gondolkodni, hogyan telepítsd újra az Ubuntut.

K Nemrégiben telepítettem a K9Copy-t és vele együtt sok egyéb csomag is telepítődött. Most szeretném eltávolítani, de csak a K9Copy-t sikerül. Hogy tudnám a többi csomagot is törölni?

V (köszönet a válaszáért *Chiel92*-nek az Ubuntu Forums-on): Nyiss egy terminált és írd be ezt a parancsot:

```
sudo apt-get autoremove
```

K Nemrégiben lettem Ubuntu-felhasználó és úgy látom, nincs külön meghajtó a SiS M760G video adapteremhez.

V Ez egy egyszerű, olcsó videoadapter, ami az alapfunkciókat biztosítja. Sokat nem is várhatsz egy hatéves, kis teljesítményű laptoptól.

K Telepítettem az Ubuntu 11.04-et, de nem találok a meghajtókat a Broadcom BCM4306 802.11b/g vezeték nélküli LAN adapteremen.

V (köszönet a válaszáért *IWantFroyo*-nak az Ubuntu Forums-ról): Menj a Synaptic-ba és ott keress rá a "b43"-ra. Találsz három firmware csomagot, a leírásnál mindegyikben ott lesz egy lista, hogy milyen kártyákat támogatnak. A tiédnek is ott kell lennie valahol.

K Szeretnék több mp3-at összefűzni egy lejátszó fájlá.

V Nyisd meg a Synaptic-ot és keress rá az "mp3wrap"-ra. Telepítsd fel. Ez egy parancssorral működő program, ezért ha használod, mindig nyiss egy terminált is.

K Szeretnék megosztani egy külső USB meghajtót. NTFS-rendszerű, az Ubuntu-gépemről szeretném megosztani a Windows-os gépemre.

V (köszönet a válaszáért *Morbius1*-nek az Ubuntu Forums-ról): Adj egy "force user" sort az smb.conf-hoz a meghajtónál:

```
[HDMovies]
path = /media/HDMovies
comment = HD Movies 01
public = yes
only guest = yes
guest ok = yes
force user = jynks
```

Mentsd el, és indítsd újra a Sambát az alábbi terminálparanccsal:

```
sudo service smbd restart
```

K Mi a helyzet az új Nvidia Optimus laptopokkal, amikben "váltható grafika" található?

V <http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=1657660> és <https://github.com/MrMEEE/bumblebee#readme>

K Ha a Lenovo G475 notebook-omat úgy próbálom elindítani, hogy nincs csatlakoztatva az ADSL kábel, egyszerűen összeomlik.

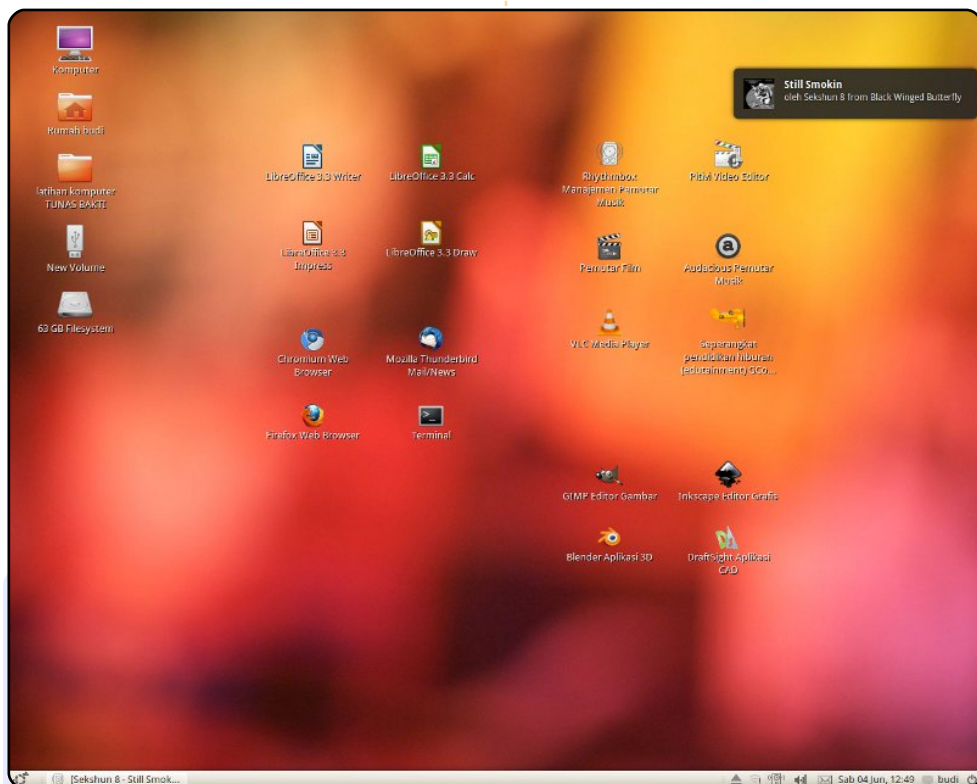
V (köszönet a válaszáért a drivard.com-nak): Kapcsold be a BIOS-ban a Network Boot-ot. (A BIOS-ba - valószínűleg - úgy jutsz el, hogy bekapcsolásnál lenyomva tartod az F2-t.) Ez néhány Acer notebook-nál is hasonlóképpen van.





Az én asztalom

Itt az alkalom, hogy megmutasd a világnak az asztalodat (desktop) 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 illetve a PC-d bármely egyéb érdekességeiről.



Ez a képernyőkép az én asztalomról készült, Ubuntu 10.04 alatt, alapértelmezett háttérképpel és témával. Ezt egy, a szülővárosomban található internet kávézó ihlette. Az alsó tálcá használatát és az ikonok ilyen elhelyezését részesítem előnyben. Részt vettem néhány kezdő tanfolyamon a szomszédokkal együtt, ezért úgy gondolom, hogy ezek a beállítások ismerősek és könnyen érthetőek lesznek.

A gépem specifikációja:

AMD Athlon 64 X2 3600 + Dual-Core processzor, 2 GB RAM, 80 GB-os HD Drive, Nvidia 7300 GT

Budi Mulyono



A Conky házilag készült és batmanforeveralternate betűkkel egészül ki. Az alsó dokk Cairo, túlnyomórészt "Fekete" ikonokkal - kivéve az indító ikont, amely egy testreszabott Awoken mappa ikon. A felső panel jobb oldalán van az AWN Awoken ikonokkal. Továbbá cardapio-t használok a menükhöz.

Mindez sok minden más mellett a Belinea o.book 1301-en fut. Amelyben Intel Centrino dual core processzor és 2 GB RAM van, amit egy 13" képernyő egészít ki, amely 1280x800 felbontással működik.

K1au5



Ez az én Natty-m asztala KDE-vel. A KWin képes mindarra, amit ismereteim szerint a Compiz tud, és az összeomlásokat is jobban kezeli. A Wubi telepítőt használok MS Vista alatt. Az asztalom kinézete a "Keresés és Indítás" kombinációjára alapul, amely remekül helyettesíti a Cairo Dock-ot.

Korábban GNOME-ot használtam 5 kiadáson keresztül, a KDE-t végülis ugyanolyan könnyű használni, mint a GNOME-ot, de nagyobb a stabilitása. Ennek ellenére meg kellett küzdenem érte, hogy a Flash rendben működjön a multimédiás tartalmak megjelenítésekor. A gépen a Unity és a KDE rendben megfér egymás mellett.

A gépem jellemzői:

Lenovo G530

Intel Dual Core 1,8 GHz

3GB RAM

256 MB Video RAM

Christo A Van Wyk



Íme, a jelenlegi asztali gépem

Jellemzők:

Ubuntu 11.04

Klasszikus asztal

2GB RAM

Intel Celeron 2GHz processzor

Laptop: Inspiron 1525

Semmi rendkívüli nincsen a gépem jellemzői között; ez az irodai gépem, ahol munkám nagy részét végzem. AWN-t (töröltem az összes GNOME panelt) és Conky-t használok. Az Alt+F2 igényemet kiváltottam a Synapse-el. Az ikonkészlet Awoken Dark, és amikor nem előadok vagy nem irodán kívüli munkám van, akkor átállok Buuf ikonokra.

Gerson Cordero



Közreműködnél?

Az olvasóközönségtől folyamatosan várjuk a magazinban megjelenítendő új cikkeket! További információkat a cikkek irányvonalairól, ötletekről és a kiadások fordításairól a <http://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine> wiki oldalunkon olvashatsz.

Cikkeidet az alábbi címre várjuk: articles@fullcirclemagazine.org

A **magyar fordítócsapat** wiki oldalát itt találod:

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

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

Ha **email**-t akarsz írni a magyar fordítócsapatnak, akkor erre a címre küldd:

fullcirclehu@gmail.com

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

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

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

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

Az én 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 velünk véleményeiteket, desktopjaitok kinézetét és történeteiteket. Szükségünk van a Fókuszban rovatához játékok, programok és hardverek áttekintő leírására, a Hogyanok rovatban szereplő cikkekre (K/X/Ubuntu témával); ezenkívül, ha bármilyen kérdés, javaslat merül fel bennetek, nyugodtan küldjétek a következő címre: articles@fullcirclemagazine.org

A Full Circle Csapata



Szerkesztő - Ronnie Tucker
ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmester - Rob Kerfia
admin@fullcirclemagazine.org

Kommunikációs felelős - Robert Clipsham
mrmonday@fullcirclemagazine.org

Podcast - Robert Catling
podcast@fullcirclemagazine.org



Full Circle Magazin
Magyar Fordítócsapat

Koordinátor:

Pércsy Kornél

Fordítók:

Dorozsmai Ágnes

Palotás Anna

Pércsy Kornélia

Somogyi András

Csikós Donát

Gusztin Rudolf

Hélei Zoltán

Kiss Gábor

Nyitrai István

Somlóai Richárd

Takács László

Tömösközi Máté Ferenc

Lektorok:

Balogh Péter

Skrabak Csaba

Korrektor:

Heim Tibor

Szerkesztő:

Mihály József Rafael

53. szám cikkeinek leadási határideje:
2011. szeptember 11, vasárnap

53. szám megjelenési ideje: 2011.
szeptember 30, péntek

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

