



Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

2012 április - 60. szám



ÚJ GRAFIKAI CIKKEK
TANULD MEG: GIMP ÉS INKSCAPE!



a full circle magazin független a Canonical Ltd-től



Hogyanok



Python – 32. rész

6



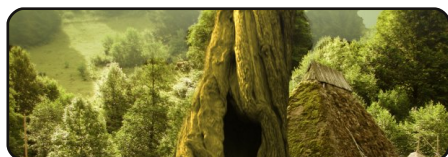
LibreOffice – 14. rész

8



A Prey

11



GIMP – A paszuly - 1. rész

14



Inkscape – Bevezető

18



Grafika



Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA



Linux hírek

04



Az én asztalom

54

Rovatok

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

Parancsolj és Uralkodj

5



Játékok Ubuntu

48



Linux labor

22



Kávé

44



Hölgyek és az Ubuntu

46



Közelebb a Windows-hoz

24

Vélemények



Az én történetem

28



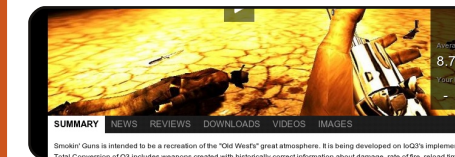
Különvélemény

34



Szerintem...

38



Fókuszban

40



Levelek

42



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 átdolgozható, másolható, terjeszthető és továbbadható a cikkeket a következő feltételekkel: jelezned kell eme szándékodat a szerzőnek (legalább egy név, e-mail cím vagy url eléréssel), valamint fel kell tüntetni a magazin nevét ('full circle magazin') és az url-t, ami a www.fullcirclemagazine.org (úgy terjeszd a cikkeket, hogy ne sugalmazzák azt, hogy te készítetted őket, vagy a te munkád van benne). Ha módosítasz, vagy valamit átdolgozol benne, akkor a munkád eredményét ugyanilyen, hasonló vagy ezzel kompatibilis licenz alatt leszel köteles terjeszteni.

A Full Circle magazin teljesen független a Canonicaltól, az Ubuntu projektek támogatójától. A magazinban megjelenő vélemények és állásfoglalások a Canonical jóváhagyása nélkül jelennek meg.



Köszöntünk a Full Circle Magazin legújabb kiadásában!

Eljött 2012 áprilisa, ez csak egyet jelenthet, hogy a Full Circle magazin öt éves. Repül az idő, kétségtelen, de ugyanúgy élvezek minden egyes számot, eszemben sincs abbahagyni. Emeljük poharunkat (vagy amit akartok) a Full Circle magazin egy újabb évére! Egészségünkre!

Lévén születésnap kiadás, hozzátettem pár újdonságot itt-ott. Indítok egy havi rendszerességű GIMP sorozatot, és összefogtunk Mark Crutch-csal, hogy hónapról hónapra megtanítsuk nektek az Inkscape használatát. Jönnek a szokásos cikkek, Python, LibreOffice, és hogy kikerekítsük a Hogyan szekciót, lesz egy cikk a Prey-ről, ami segít megtalálni az elveszett/ellopott notebookot. Remélem, soha nem kell használnotok. Nem elég, hogy itt a szokásos Ubuntu játék cikk, Dougn hozott néhány hírt is a témában, és remélhetőleg továbbra is fog, ha tud. Nehogy azt higgyétek, hogy ki vagytok hagyva, ahogy mindig mondom, bátorítalak titeket arra, hogy küldjete híreket, cikkeket.

Ha érdekel titeket, hogyan ölt formát hónapról hónapra a magazin, akkor el kell olvasnotok „Az én történetem” cikket, ami ezúttal valóban az én történetem. Megmutatom nektek, mit csinálunk hétről hétre.

Mint mindig, a Full Circle most sem csak én vagyok. Szeretnék egy óriási köszönetet mondani mindazoknak az embereknek, minden szám láthatatlan hőseinek, olvasószerkesztőknek, fordítóknak, és természetesen neked kedves olvasó.

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>



AUDIO MP3



AUDIO OGG

Torvaldsot jelölték a 2012-es Millenium Tech Díjra

A Finn Technológiai Akadémia Linus Torvaldsot jelölte a 2012-es Millenium Technology Díjra, melynek értéke több, mint 1 millió € (1,3 millió \$).

Van egy másik jelölt is az idei díjra, a japán Shinya Yamanaka össejt-kutató.

A díjat, amit kétfévente adnak át, korábban már mások is megkapták az informatika területén végzett hozzájárulásuk elismeréseként.

2004-ben Tim Berners-Lee nyerte az első Millennium Technology Díjat a világháló alapját képező technológia megalkotásáért.

Forrás: pcworld.com

A HP tanusítványt biztosít Ubuntu 12.04-re néhány Proliant szerverhez

A Linux szállító Canonical bejelentette, hogy a hamarosan érkező hosszú ideig támogatott Ubuntu 12.04 (LTS) Linux disztribúció tanusítvánnyal rendelkezik majd számos HP által gyártott Proliant szerverhez.

A HP Proliant szerverek jelentős piaci részesedést képviselnek, és habár több Linux szállító, mint a Red Hat és az Oracle már rendelkeznek tanusítvánnyal, a Canonicalnak az Ubuntu 12.04 LTS lesz az első Ubuntu verziója, ami a HP Proliant 8. generációs gépein ajánlott lesz. A HP tanusítvány részeként, az Ubuntu 12.04 LTS meghajtói és kezelőszoftverei a HP Proliant garancia részét képezik majd.

Forrás: theinquirer.net

Ubuntu Linux lesz az előtelepített rendszer két új laptopon is

Egy előtelepített Ubuntuval vásárolt számítógép több okból is jó: Nemcsak minden „azonnal működik”, de lete-szed a „voksodat” a Linux mellett hivatalosan, ezzel növelve az eladási statisztikákat, ami segít egy sokkal pontosabb képet festeni a szabad operációs rendszerek piaci helyzetéről.

Néhány héttel ezelőtt [...] egy új high-end Linux ZaReason laptop érhető el (jelent meg), ami számos Linux disztribúcióval előtelepítve választható, de az utóbbi két hétben a System76 további két, olcsóbb versenyzője is debütált. (A Lemur Ultra és a Pangolin Performance.)

Forrás: pcworld.com



EPUB

Végre vannak **Full Circle** mobil kiadásaink a letöltési oldalon. Jelenleg csak pár online szám van, de reméljük, hogy a maradék kiadások is hamarosan online elérhetőek lesznek. Ha bármilyen problémád van az epub fájlal/formátummal, Jens-nek dobhatsz emailt:

mobile@fullcirclemagazine.org

Nagy köszönet jár Jens-nek és a béta tesztelőknek, hogy ezt megvalósították.

Google

Aktualitások



A **Google Aktualitások** világszerte elérhetőek, így telepítsd az Androidot/Apple-t futtató készülékeidre, keress rá a „full circle”-re (az alkalmazásban) és add hozzá az 55-60. számokat az alkalmazáshoz. Vagy rákattinthatasz ezekért a számokért az FCM letöltési oldalán lévő linkekre is.



A múlt havi cikk folytatásaként bemutatok még néhány tippet és trükköt, amik jól passzolnak az előzőekhez. Röviden bemutatom, hogyan állítsuk be a Conky-t japán nyelvűre, láthatjuk egy olvasó megoldását a Tennivaló listára, és egy hasznos szkriptet a terminálunk színsémájának kijelzésére.

A Conky japán megjelenítése elég egyszerű, és a következő három lépésből áll:

- Írjuk felül az UTF-8-as locale-t a következő sorral:

„override_utf8_locale yes” (idézőjelek nélkül)

- Engedélyezzük az XFT (X FreeType) fontokat a „use_xft yes” beállítással (idézőjelek nélkül)

- Majd válasszunk egy fontot, ami támogatja a nyelvet, például: „xftfont VL Gothic:size=10” (idézőjelek nélkül).

Ez akkor hasznos, ha például japánul van a Tennivaló listád (és azt megjeleníti a Conky), ha bármelyik szkripted japán karaktereket ad vissza, vagy ha bármilyen más módon használsz japánt a Conkyban.

Egy olvasó, John nemrég bemutatta az ő Tennivaló lista beállítását (miközben javasolta a fenti tippeket egy cikkbe: íme, kész is), és szerintem ez egy nagyon sokoldalú megoldás. Mint már régebben írtam, a rendszerem egyszerűen egy python szkriptet és emlékeztető fájlokat, mappákat használ, amit bármikor tudok frissíteni egy szövegszerkesztővel. John szkriptje ellenben egy Android és iPhone app-ot is ajánl, amivel ez kicsit könnyebb és gyorsabb. A szkriptet amit használ „todo.txt”-nek hívják és Gina Trapani írta (a honlapja: <http://ginatrapani.org/>). A következő szkripttel együtt (amit az Ubuntu Fórumban talált – nem tudtam kinyomozni a pontos szálat, különben belinkeltem volna), szépen formázott Conky listád lesz. A szkript itt található: <http://pastebin.com/FnHGkcXw>. Ha hozzáadtál pár adatot a todo.txt fájlhoz, csak le kell tesztelned (és esetleg hozzáadni az elérési utat a todo.sh-hoz), majd hozzáadni a Conkyhoz, például így: `${execi 60 todo-list}` (ami 60 másodpercenként lefuttatja a szkriptet).

Az általam használt színes szkript az utolsó ezen az oldalon: <http://tldp.org/HOWTO/Bash-Prompt-HOWTO/x329.html>. Ez lényegében kiírja a színek kódokat a terminálablakba, az eredmény pedig egy színek táblázat, ami segít a Bash prompt testreszabásában, vagy bármi más szín keresésében. Én a szkript mappámba mentettem el ezt „colors” néven és definiáltam egy álnevet (alias-t) a .bashrc-mben az „sh \$EleresiUtcolors”-hoz (ide írd be a saját útvonaladat), hogy ne kelljen mindig újra begépelnem. Készíthetsz egy szimbolikus linket is az /usr/bin-be vagy hozzáadhatod a szkript mappádat a \$PATH-hoz, de mivel a színek csak a terminálodhoz fontosak, egyszerűbb egy álnevet használni. A szkript „eredménye” jobbra látható.

Ha valaki kíváncsi az általam használt színekre, itt találja őket: <https://github.com/lswest/dotfiles/blob/master/Xdefaults>

Remélem, hasznos volt a cikk, és mint mindig, bármilyen kérdést, megjegyzést, javaslatot várok az lswest34@gmail.com email címen. Ha írsz nekem, ne felejtse el a

tárgyhoz beírni: „C&C” vagy „FCM”. Ha érdekelne benneteket egy C&C cikk az általam használt konfigurációs fájlokról és a kedvenc programjaimról, küldjete emailt és írjátok meg.

	m	40m	41m	42m
	gYw	gYw	gYw	gYw
1m	gYw	gYw	gYw	gYw
30m	gYw	gYw	gYw	gYw
1;30m	gYw	gYw	gYw	gYw
31m	gYw	gYw	gYw	gYw
1;31m	gYw	gYw	gYw	gYw
32m	gYw	gYw	gYw	gYw
1;32m	gYw	gYw	gYw	gYw
33m	gYw	gYw	gYw	gYw
1;33m	gYw	gYw	gYw	gYw
34m	gYw	gYw	gYw	gYw
1;34m	gYw	gYw	gYw	gYw
35m	gYw	gYw	gYw	gYw
1;35m	gYw	gYw	gYw	gYw



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



Nagyon szeretem az Android tabletem. Nap mint nap használom ugyan, de az asztali számítógépet azért még mindig nem tudja teljes mértékben helyettesíteni. Egy tabletet általában én is csak arra használok, amire mindenki más: böngészésre, zenehallgatásra, videónézésre, játékokra stb. Az eszköz fontosságát igyekszem persze olyan alkalmazásokkal igazolni, amelyek a bevásárló- és tennivalólistákat kezelik, néha a tablet segítségével találom meg az olcsó benzinkutakat, vagy éppen vicces dolgokat az unokánknak, de azért mégis... Valójában ez csak egy játék számomra. Miért van szükség egy díszes érintőképernyős tabletre ahhoz, hogy bevásárlólistát készítsünk? Ismerjük be, azért használunk ilyen eszközöket, hogy lássuk az irigységet a többi vásárló arcán, miközben mi a listát görgetjük, és egy érintéssel kihúzzuk a már megvett tételeket bevásárlás közben. Geeknek lenni JÓ! Listakészítésre használhatnánk akár egy régi boríték hátlapját is, de az nem lenne elég menő, ugye?

A házas geek férfiak 99%-ának a felesége nem geek, és én is az ő táborukat erősítem. Elvettem egy

csodálatos, szerető nőt, akit viszont nem érdekelnek különösebben az újfajta kütyük. Így amikor én egy ilyen láttán elkezdem csorgatni a nyálam, ő csak sóhajt egyet, és azt mondja: „Jó, ha TÉNYLEG úgy gondolod, hogy szükségünk van rá...” Persze amikor a cipőboltban az 50. pár cipőjét nézi ki magának, akkor ő is ugyanezzel a csodálattal bámulja a kiválasztott terméket.

Az igazat megvallva nem volt nehéz beszereznem az első tabletünket. A feleségemnek vettem, miközben kemoterápiás kezelésekre járt. Egy ideig próbálkoztam egy lappal, de a súlya és a melegedés miatt a dolog nem igazán vált be. Laptopon nem akart e-bookokat olvasni, így ha olvasni akart, elkezdett zsonglörkösni egy könyvvel, egy lappal és egy mp3 lejátszóval. Mindeközben pedig mindenféle csövek álltak ki belőle,

amelyeken keresztül mindenféle vegyületek áramlottak belé. A tablet nagyon jó választás volt, hiszen ettől a pillanattól kezdve egy eszközön tudott e-bookokat olvasni, zenét hallgatni, filmet nézni, a webet böngészni, az emailjeit megnézni, frissíteni a rákról írt blogját, követni a barátai facebook-eseményeit és persze játszani. Ha

elfáradt, egyszerűen csak oldalra tette, sokkal egyszerűbb volt ez így, mintha egy méretes laptop, egy könyv, egy mp3-as lejátszó, egy távirányító és még ki tudja minek a társaságában kellett volna feküdnie.

Miközben az orvosok öntötték a szervezetébe a vegyszereket, én leültem a szoba sarkába egy konnektor közelében, és a hatéves laptopomon próbáltam dolgozni. A feladatok közötti időt Android programozással kapcsolatos keresésekkel

töltöttem ki. Megtudtam, hogy ez a legtöbb esetben Javában történik. Már majdnem rávettem magam, hogy újra megtanulok Javában programozni, amikor találtam néhány olyan eszközt, amelyeknek köszönhetően az Android operációs rendszer Pythonban is programozható. Az egyik ilyen eszköz az „SL4A” (Scripting Layer for Android), erről fogok írni a következő néhány számban. A mai alkalommal az SL4A Androidon történő beállításáról lesz szó.

Kérdezheted, hogy vajon miért akarok én Android programozásról írni egy olyan magazinban, ami a Linuxról szól. A legegyszerűbb válasz az, hogy az Android alapja is Linux. Minden, ami Android, gyakorlatilag Linuxra épül!

Sok weboldal ír arról, hogyan indítsuk el az SL4A-t egy asztali Android Emulatoron. Erről inkább majd máskor írnék, most magával az Android eszközzel foglalkozunk. Az SL4A telepítéséhez szükséges fájlok itt találhatóak:

<http://code.google.com/p/android-scripting/>. Ne jöjjünk zavarba, töltsük le a megfelelő APK csomagot.



Az alkalmazásbeállításoknál engedélyezzük az „Unknown Sources” lehetőséget. A letöltés gyorsan megy, ezután telepítsük, majd keressük meg az ikonját, és érintsük meg. Egy meglehetősen kiábrándító fekete képernyőt kapunk „Scripts... No matches found” felirattal. Ez rendben van. Nyomjuk meg a Menu gombot és válasszuk ki a View-t. Ezután válasszuk ki az Interpreterst, majd újra a Menut és az Add-et. A következő menüben válasszuk a Python 2.6.2-t. Az eszköz ezután rákérdez, hogy le akarjuk-e tölteni a Pythont Androidra. Ha ez megvan, válasszuk az Opent. Egy újabb menüt kapunk Install, Import Modules, Browse Modules és Uninstall Modules lehetőségekkel. Válasszuk az Installt. A Python ezután letölti és telepíti a további szükséges modulokat. Ráadásként néhány példaskriptet is kapunk. Végül érintsük meg a Back gombot, és az Interpreter képernyőn megjelenik a feltelepített Python 2.6.2. Érintsük meg újra a Back gombot, és láthatunk néhány példa Python-kódot is.

Ennyit mára. Egyelőre csak az étvágyat akartam meghozni mindenkinek. Fedezzétek fel a Python Androidos változatát! Hasznos lehet továbbá a <http://developer.android.com/sdk/index.html> link, innen az Android



Egy meglehetősen kiábrándító fekete képernyőt kapunk [...] Ez rendben van.

SDK (Software Development Kit) tölthető le az asztali számítógépünkre. Van benne egy Android Emulator, így egyből ki is lehet próbálni dolgokat. Az SDK beállítása Linux alatt tényleg nagyon egyszerű, így nem hiszem, hogy gond lesz vele.



Greg a RainyDay Solutions, LLC (Aurora, Colorado) tanácsadó cég tulajdonosa, 1972 óta programozik. Szeret főzni, túrázni, zenét hallgatni, és az idejét a családjával tölteni. Weboldala: www.thedesignatedgeek.net.

Hogyan írjunk ékezeteket a billentyűzetről

Írta: Barry Smith

Ha a Linux rendszered francia, német vagy spanyol nyelvű és emiatt ékezeteket igényel, vagy ha időnként olyan ékezeteket kell használnod, amelyek angol szavakban nem szerepelnek, sokan nem tudják, hogy van egy nagyon egyszerű mód a billentyűzeten való megoldásra. A következő csak az angol nyelvű billentyűzetre vonatkozik.

Éles ékezet

Üsd le az Alt Gr + ;-t (pontosvesszőt). Emeld fel a kezed, majd üsd le a kívánt é magánhangzót

Kúpos ékezet

Üsd le az Alt Gr + ' -t (idézőjelet). Emeld fel a kezed, majd üsd le a kívánt í magánhangzót.

Visszafelé dőlő ékezet

Üsd le az Alt Gr + #-t (kettőskeresztet). Emeld fel a kezed, majd üsd le a kívánt è magánhangzót.

Umlautos ékezet

Üsd le az Alt Gr + [-t. Emeld fel a kezed, majd üsd le az u magánhangzót: ü.

ñ – Üsd le az Alt Gr +]-t. Emeld fel a kezed, majd üsd le az n másalhangzót: ñ.

œ – Üsd le a Shift + Alt Gr-t. Emeld fel a kezed, majd üsd le az o-t, majd az e-t: œ. Az œ nem jelenik meg, amíg le nem ütjük az e-t is.

A ç és j (fordított felkiáltójel) előhívásához, amelyet spanyolul mindig a kérdések és felszólítások előtt használok, nyomd le az Alt Gr + Shiftet, tartsd le nyomva mindkét billentyűt, majd nyomd le a _ -t (aláhúzást) a ç-hez vagy a !-t (felkiáltójelet) a j-hez.

Ha ezeket nagybetűvel akarod látni, csak nyomd le a Shift-et a betű leütése előtt.



Bár az adatgyűjtés hasznos segítség az eredmények és célok teljesülésének meghatározásában, a grafikonok és diagramok azonban leegyszerűsítik az adatok feldolgozását és értelmezését. A diagramkészítés művészete ugyan túlmutat a cikkeken, de azt be fogom mutatni, hogyan lehet a Calc segítségével grafikonokat létrehozni, melyet aztán a Writerben és az Impressben is felhasználhatunk.

A grafikonhoz egy egyszerű csónakkölcsönző hat hónapos adatait fogjuk használni. Az oszlopdiagram segítségével fogjuk a különböző típusú csónakok kölcsönzéseit megjeleníteni az egyes hónapokhoz.

A diagramtündér

A diagramtündér segítségével gyorsan generálhatunk adatainkból egyszerű diagramokat. Sok esetben ez az eszköz mindenre elegendő, de minden esetben jó kiindulópont a diagramkészítésnél.

A tündér indítása előtt ki kell választanunk a megjelenítendő adatokat. Győződjünk meg róla, hogy csak

az adatok és azok címkéi legyenek kijelölve. Habár később is módosíthatjuk az adatsorokat, a pontos kijelölés segít a szoftvernek, hogy pontosan jelenítse meg az eredményeket.

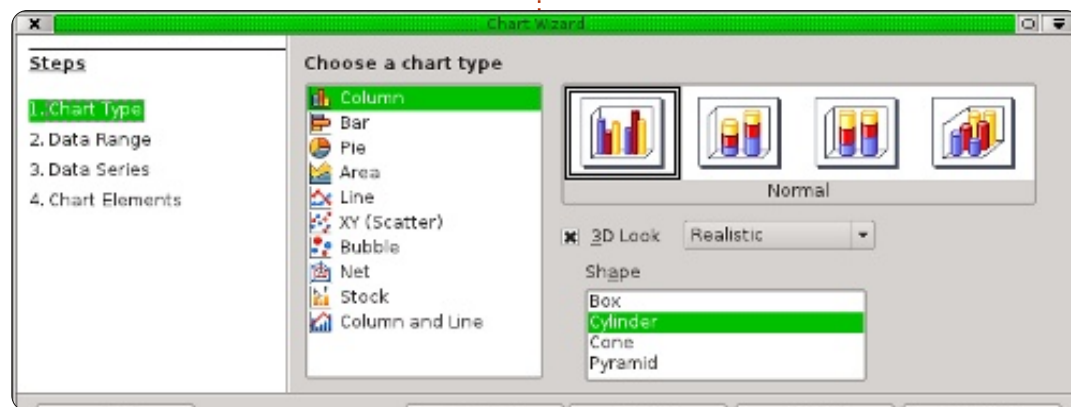
	A	B	C
1			
2			
3			Equipment Re
4		Boats	Canoes
5	Jan	12	
6	Feb	14	
7	Mar	13	
8	Apr	20	
9	May	18	
10	Jun	15	
11			



A diagramtündér két módon indítható el: az ikonjára kattintva (jobb oldalon látható) a fő eszköztárban, vagy a Menü belülről az Insert > Chart (Beszúrás > Diagram) alatt. A diagramtündér négy lépésből áll. Ezek mindegyikén végigfutunk majd, de a Finish gomb megnyomásával bármikor befejezhetjük a folyamatot.

1. Diagramtípus

Itt kell kiválasztani, milyen típusú diagramot szeretnénk létrehozni. Né-



hány típusnál van lehetőség térhatású (3D) effektusok használatára is. Mi most az egyik alap oszlopdiagramot fogjuk használni. Mivel itt használható térhatású effektus is, ezt választjuk is ki. A legördülő menüben megjelenik az „Egyszerű” és a „Realisztikus” lehetőség, ami a 3D effektusok árnyékolását határozza meg. Válasszuk a „Realisztikus”-at. Végül válasszuk ki az adatsor alakját, ami legyen „Henger”. A következő lépéshez kattintsunk a „Tovább” gombra.

2. Adattartomány

A második lépésben az adattartományokat, illetve azok felhasználását adhatjuk meg. Ha szeretnénk megváltoztatni a kiválasztott adatsort, akkor be is gépelhetjük az inter-

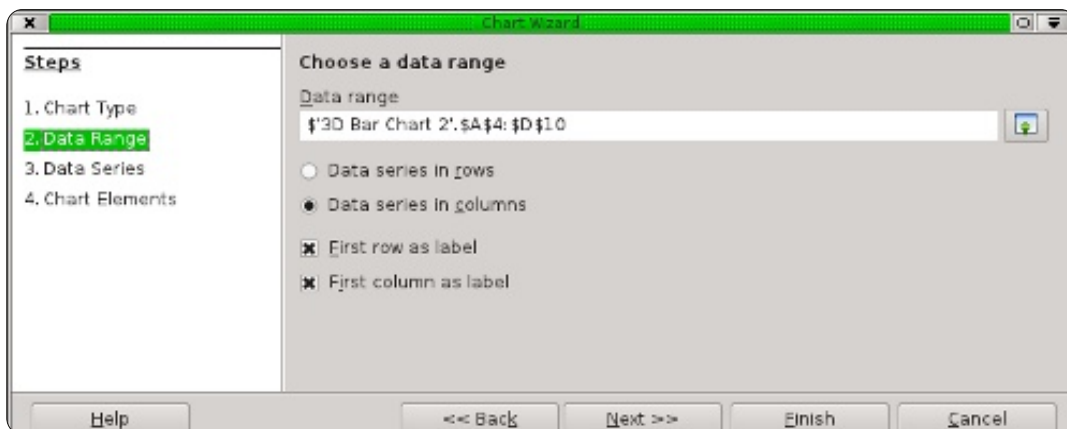
vallumot, vagy vizuálisan ki is választhatunk azt a munkafüzetből. Ez utóbbit az adattartomány mellett levő gombra kattintva tehetjük meg.

Meg kell adnunk azt is, hogy az adatsoraink sorokba vagy oszlopokba vannak szervezve. A példánkban oszlopok vannak. Emellett, mivel mi a szövegeket is kijelöltük, ki kell választanunk az „Első sor legyen címke” és az „Első oszlop legyen címke” opciót is.

A folytatáshoz kattintsunk a „Tovább” gombra.

3. Adatsorok

A harmadik lépésben lehetőségünk van az adatsorokat módosíta-



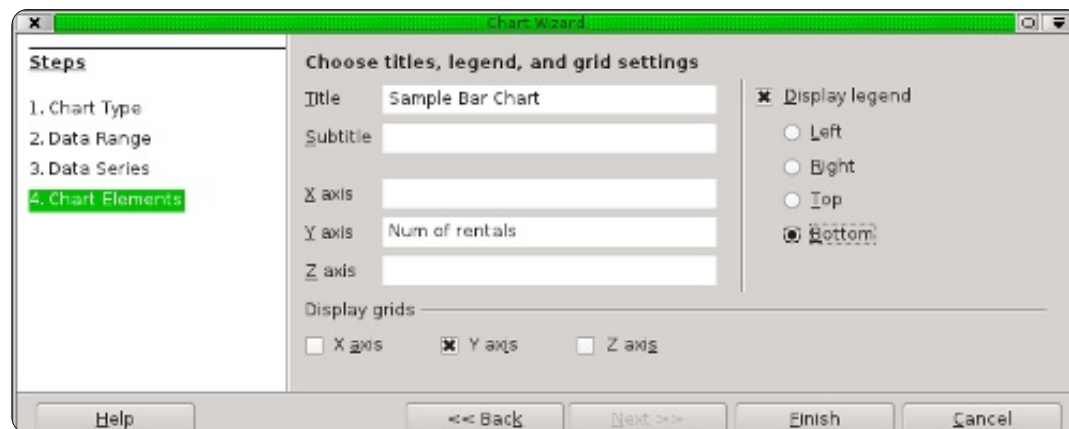
ni, törölni, hozzáadni és átrendezni. Az adatsorok a címkék szerint vannak felsorolva. Az intervallumot az előző lépéshez hasonlóan itt is megváltoztathatjuk, tartsuk szem előtt azonban, hogy itt ez csak egyetlen adatsorra vonatkozik, nem az egész diagramra. Új adatsor hozzáadásához kattintsunk a „Hozzáadás” gombra. Eltávolításhoz válasszunk ki egy adatsort és kattintsunk a „Törölés” gombra. Az adatsorok sorrendjének megváltoztatásához válasszunk ki egy

adatsort és mozgassuk azt a fel és le nyilakat ábrázoló gombokkal.

Itt nincs mit beállítanunk, a „Tovább” gombra kattintva lépünk tovább a tündér utolsó lépésére.

4. Diagramelemek

A negyedik lépésben nevet adhatunk a diagramunk olyan részeinek, mint a cím, az alcím, az X és az Y tengely. Emellett beállíthatjuk a jelma-



gyarázat helyét és a diagram melletti rácsozást is. Állítsuk be címné a „Példa oszlopdiagram”, az Y tengely névének pedig a „Bérlések száma” feliratot. Mivel az X tengelyen az év hónapjai vannak, ezért ehhez nem kell külön magyarázatot írni. Állítsuk be, hogy a jelmagyarázat a diagram alatt jelenjen meg, ezzel több teret adva az adatoknak.

Ezzel készen vagyunk a diagram-tündérrel. Ha valamelyik lépéshez szeretnénk visszatérni, a „Vissza” gombbal vagy a bal oldali listára való kattintással bármikor megtehetjük ezt. A „Befejezés” gombra kattintva a tündér bezáródik, a diagram pedig megjelenik a munkafüzetben.

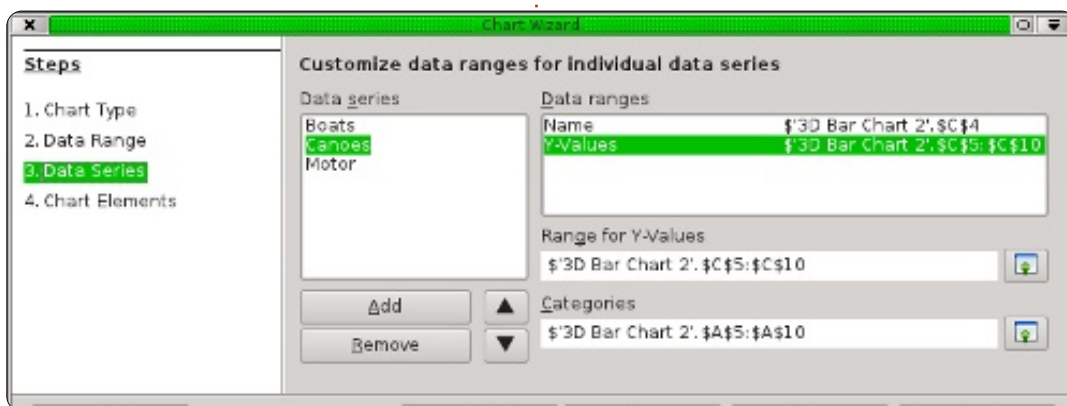
A diagram formázása

A diagram elkészítése után le-

hetőség van az abban található elemek megváltoztatására. Miután elkészítettük a diagramot, feltűnhet, hogy a kiválasztott diagramhoz az eszköztár is megváltozik. A szerkesztés eszköztár helyett a diagram formázásának eszközei jelennek meg.

Az eszköztáron található lenyíló menü segítségével a diagram egyes elemeit jelölhetjük ki. Kiválasztás után kattintsunk a „Kijelölés formázása” gombra, mely az elemhez tartozó dialógusablakot jeleníti meg.

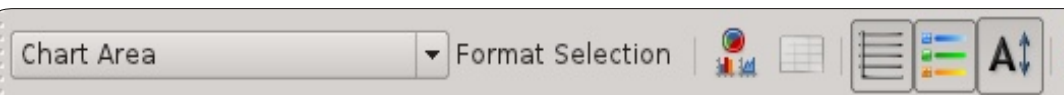
A többi gombbal megváltoztathatjuk a diagram típusát, a rácsozást és a jelmagyarázatot. A dupla nyilat és egy „A” betűt ábrázoló gombbal állíthatjuk be, hogy átméretezéskor megváltozzon a diagram betűmérete is. Ezt erősen ajánlom, mivel így minden arányos



marad. Az eszköztár mellett új elemek jelennek meg a „Beszúrás” és a „Formátum” menüben is. Itt adhatunk hozzá és formázhatjuk meg a diagramunk elemeit.

A diagram széleit megfogva mozgathatjuk azt arrébb, az átméretezéshez pedig a nyolc fogó egyikét kell megragadni. Ha a „Szöveg átméretezése” ki van jelölve, akkor a feliratok mérete is változik a diagrammal nagyságával.

Most változtassuk meg a diagramunkat. A legördülő menüből válasszuk ki a „Főcím”-et és kattintsunk a „Kijelölés formázása” gombra. A betűkészlet fölön legyen a betűtípus 18-as méretű és félkövér. Kattintsunk az „OK”-ra. Ezután jelöljük ki a „Diagramhátteret” és formázzuk azt is meg. Ez az egész diagram mögötti területet jelöli ki. A terület fölön legyen a háttérszín világosszürke. Vegyük észre, hogy ez a változtatás hatással volt az adatterületre is, de mi ezt a részt szeretnénk kiemelni. Válasszuk ki a „Diagramot” és kezdjük meg a formázást. A terület fölön a háttérszínnek válasszuk a fehér színt. Mivel 3D-s diagramot használtunk ezért változtassuk meg egy kicsé a perspektívát. A Formátum > Térbeli nézetben kapcsoljuk be a „Perspektívát”, a százalékot pedig adjuk meg 50%-nak. Ennek hatására

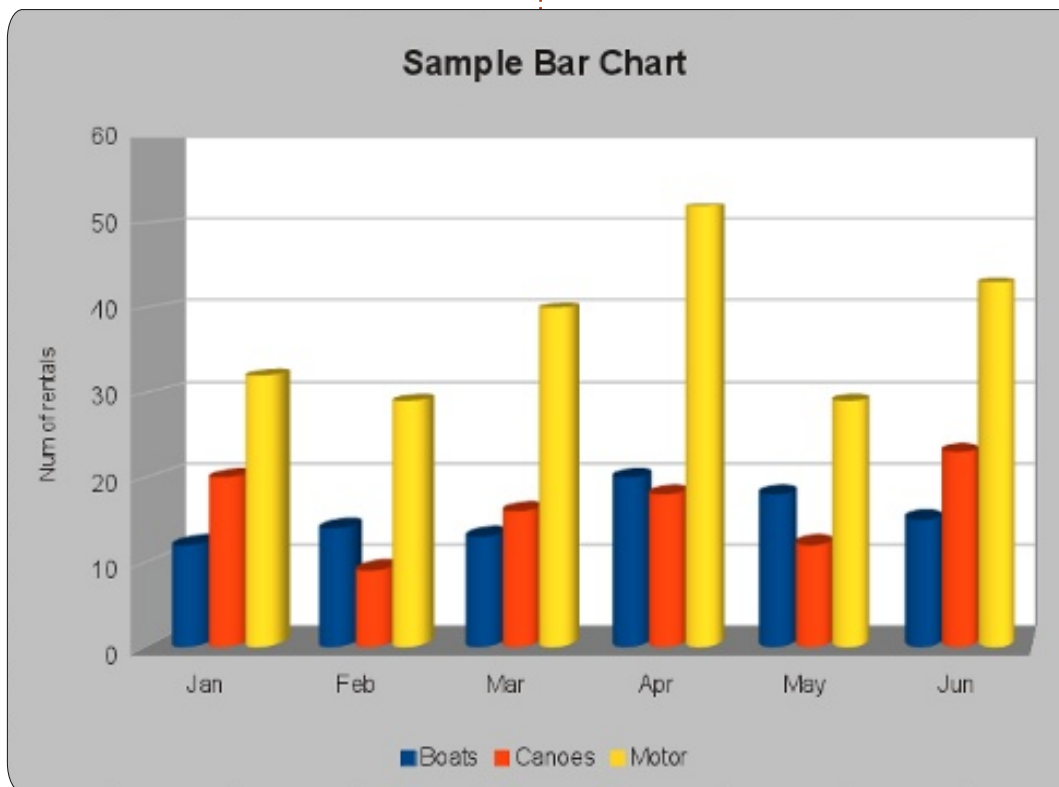


a diagram perspektívája megváltozik.

Ezek mellett számtalan más lehetőségünk is van. Próbáljuk meg beállítani az adatsorok színét vagy az elemek elhelyezkedését. Minden elvégezhető a legördülő menü, a Formátum és a Beillesztés menüpont segítségével. Ha a diagram nincs kijelölve, akkor visszkapjuk a normál eszköztárat és menüt. A diagram későbbi szerkesztéséhez kattintsunk rá duplán, amivel

visszkapjuk a speciális eszköztárat és menüpontokat.

Ezzel épp csak a felszínét érintettük a grafikonok szerkesztési lehetőségeinek, de mindenkit bátorítok arra, hogy próbálják ki az egyes elemeket. A diagram típusa független a megjelenített információtól.



Következő alkalommal az Impress programmal, a LibreOffice prezentációkészítő moduljával fogjuk folytatni.



Elmer Perry eddigi működése tartalmaz egy Apple IIE-t, hozzáadva egy kis Amigát, egy nagy adag DOS-t és Windowst, egy jóadag Unixot, mindezt jól összeturmixolva Linuxszal és Ubuntuval.



Maradj biztonságban! Ez a Prey projekt főcíme. Ha elvesztetted a laptopodat vagy a telefonodat, vagy ellopták őket, a Prey esélyt ad, hogy bárhol a világban megtaláld és visszkapd őket. Egyszerűen egy ellopott laptop zárolásának és az adathozzáférés tolvajtól való megtagadásának lehetősége miatt megéri, hogy megfontold. A Prey most Linux-, Mac- és Windows-alapú számítógépekre és Android-alapú telefonokra érhető el. Az iPhone és iPad Alkalmazások jelenleg az Apple vizsgálata alatt állnak.

Hogyan működik

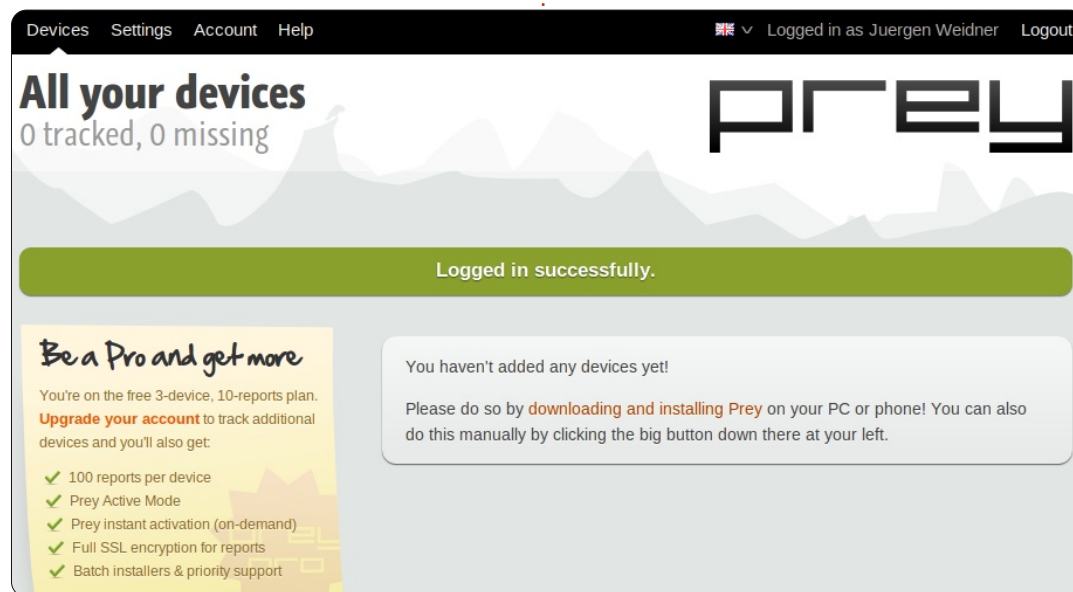
Az elvesztett vagy ellopott számítógép vagy telefon helyét követi nyomon Internet-elérés, a legköze-

lebbi Wifi hozzáférési pont vagy GPS segítségével. A Prey küld nekünk egy E-Mailt vagy SMS-t, és a következő opciókkal távolról elérhetjük a számítógépünket:

- készíts pillanatképet a jelenlegi felhasználóról, ha van beépített fényképezőgép.
- készíts pillanatképet arról, amit jelenleg csinál. Kis szerencsével megnézhetjük az E-Mailjét, közösségi hálózati fiókját vagy valami mást bizonyítékként.
- rejtsd el a személyes Thunderbird vagy Outlook adatokat és/vagy töröld a tárolt jelszavakat.
- zárold a számítógépet és tedd használhatatlanná.
- küldj hangfigyelmeztetést vagy üzenetet a képernyőre.

Érdekesen hangzik? Kezdjük el!

Először meg kell látogatnunk a Prey weboldalát a következő címen (<http://www.preyproject.com/>), hogy létrehozzunk egy fiókot. Miután a Login gombra kattintunk, a



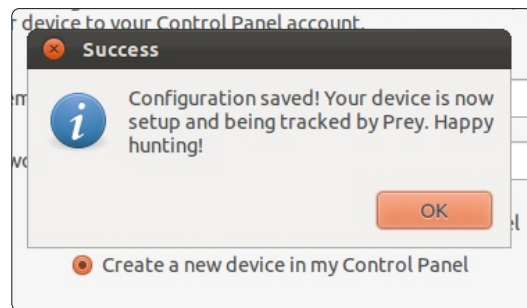
„Not registered? Sign up” opciót találjuk. Választhatunk az ingyenes és a fizetős fiók között. Ingyen három számítógépet vagy telefont regisztrálhatunk. Több eszökhöz vagy különleges szolgáltatáshoz (több jelentés, állandó nyomon követés, rövidebb jelentési időköz) a pro ajánlatok közül választhatunk.

Teszteléshez az ingyenes verzió éppen megfelel, nézzük, mit is kell tennünk vele. Miután begépeljük a nevünket, e-mail címünket, országunkat és jelszavunkat, kapunk egy e-mailt a Prey fiókunk aktiválásához.

Amikor ezzel készen vagyunk, itt az ideje, hogy telepítsük a kis Prey klienst minden gépre, amelyet meg akarunk védeni. Az Ubuntu 11.04 óta a Prey az Ubuntu szoftverközpontban találjuk meg. Telepítsük innen, vagy terminálból a következő paranccsal

```
sudo apt-get install prey
```

Régebbi Ubuntu verziókhoz válassz a letöltést a projektek weboldaláról és telepítsd a Gdebivel. A következő teendő a dash megnyitása. A Rendszer kategóriában találjuk a Prey Configuratort.



Miután megnyitottuk, végigfutunk a Main Settings fül beállításain.

Először a jelentések és műveletek gyakoriságáról döntünk. Eszerint beállítjuk azt az időbeli gyakoriságot, amikor a Prey feléled, miután előidéztek egy ellopott eszköz riasztását, és azt a percszámot, ami között az egyes jelentéseket megkapjuk, vagy azt a műveletet, amelyet végrehajtunk. Ha nem sietsz, a 20 perces alapérték éppen megfelelő. Ha szükséges, később a Vezérlőpulton módosíthatod.

Ezután meg kell fontolnunk, engedélyezzük-e a vendégfiókot. Ez kötelező a távoli eléréshez olyan számítógépeken, amelyeket jelszóval védenek.

A Wifi automatikus kapcsolódását engedélyezni kell, ez lehetővé teszi a számítógép megtalálását, ha az egy Wifi forrópont közelében

van, akár online van az új tulajdonosa, akár nincs.

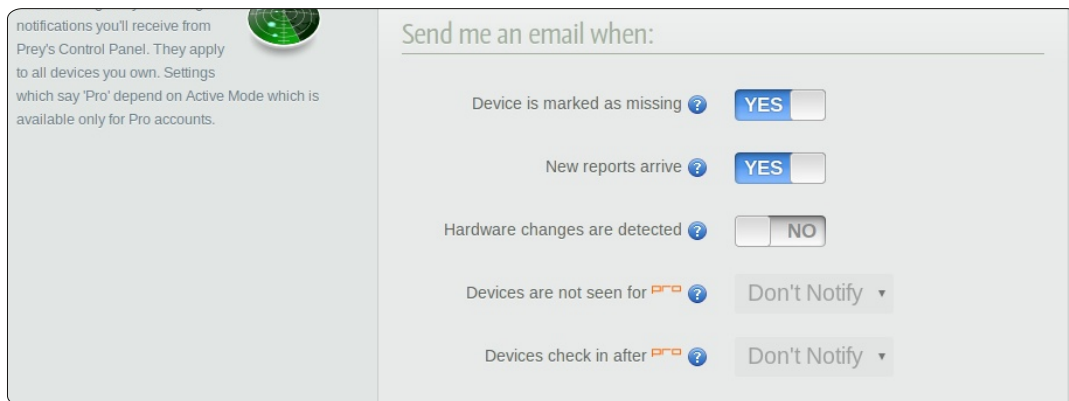
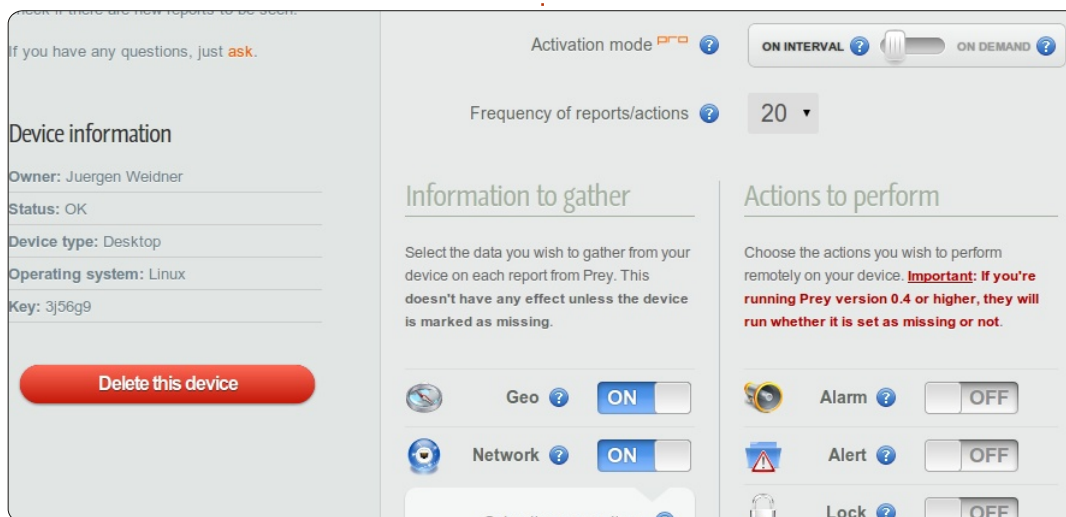
Elfogadjuk a Jelentés módját, ahogy javasolja.

Mivel a Prey fiókot már létrehoztuk, az utolsó lépés a belépési adataink (e-mail cím és jelszó) beépélése.

Kész! Az egységet regisztráltuk és nyomon követhető.

A Vezérlőpult

A működés ellenőrzéséhez és hogy lássuk, mely opciók aktiválódnak, ha az eszköz elvesz, szörföljünk ismét a preyproject.com honlapra. Miután belépünk, a regisztrált gépünket a vezérlőpulton az Eszközök kategóriában találjuk.



Mielőtt bármit módosítanánk, nézzük meg a pultot közelebbről. Ez egyértelműen három csoportra tagolódik. Minden kapcsoló funkciója megjelenik, ha az egeret a melléte lévő kérdőjelre mozgatjuk. A kis piros **pro** címkével ellátott funkciók csak a fizetős verzióban érhetők el.

Kezdjük az „Összegyűjthető információk” szakasz beállításával.

Persze a Geo és Hálózat kapcsolókat ON-ra kell állítani. A hálózati részletekhez hasznos, ha bekapcsoljuk a YES-t az aktív kapcsolatok összegyűjtéséhez. Ha a számítógépben van WLAN-modul, engedélyeznünk kell az eszköz közelében lévő Wifi forrópontok listáját. Ahhoz, hogy követni tudjuk az útvonalat, amelyet a jelenlegi felhasználó megtett a gépünkkel, telepítenünk kell a „traceroute” csomagot. Ezt az Ubuntu tárolókban találjuk, telepítsük a szokott módon és aktiváljuk ezt a funkciót.

Majd kiválaszthatjuk, hogy készítsen képernyőképet arról, mit csinál a felhasználó. Ha szerencsénk van, belépett valahová, ahol felismerjük a nevét vagy más bizonyítékot. Ha van beépített webkamera és felvételt akarunk készíteni a mi tulajdonunkat használó felhasználóról, kapcsoljuk a „Webcam”-gombot ON-ra.

A „Végrehajtható műveletek” szekcióban most nem módosítunk semmit, mert ezek a funkciók működnek, akár elveszettnek regisztráltuk a számítógépet, akár nem.

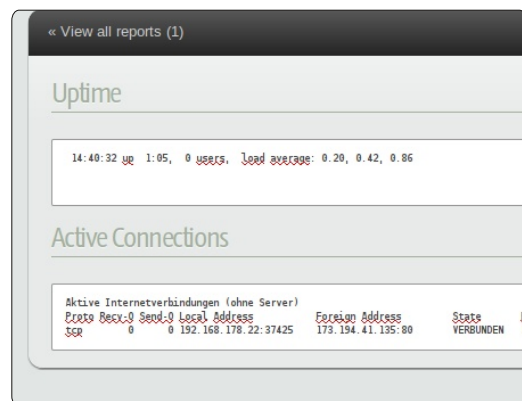
Különösen legyünk óvatosak a Biztonság gombbal!

Legalább az Elveszett-gombot aktiváljuk, mentsük a módosításokat és nézzük meg, mi történik.

Amikor ezt a tesztet végeztem a PC-mel, néhány perc múlva kaptam egy e-mailt, amely szerint az eszközt megtalálták. A vezérlőpulton megjelent az első jelentés. A jelenlegi IP, idő, OS és az aktív kapcsolatok megjelentek az Internet böngészőben. Eddig még mind helyes volt.

Érdemes tudni

Ha az eszközt bejelentjük elvesztként, a Prey 10 jelentést küld



nekünk. A tizenegyedik jelentés az elsőt írja felül és így tovább. Így mindig az utolsó 10 jelentést nézzük meg (a pro verzióban 100-ra nő a jelentések száma).

Hogy bebizonyítsuk, mi vagyunk a jogos tulajdonosok, fontos feljegyezni a számítógép vagy telefon soroza számait.

Hogy megakadályozzuk a tolvajt más operációs rendszer telepítésében, a BIOS-t jelszóval kell védnünk és le kell tiltanunk a CD-ről/DVD-ről vagy más hordozható eszköztől való indítást.

A HDD formázásához vagy a Prey-szoftver számítógépünkről való eltávolításához a tolvajnak ismernie kell a rendszergazdai jelszót.

Nem szükséges aggódni a Prey szoftver frissítései miatt. Automatikusan frissül, amikor szükséges.

A szoftver nyílt forrású és mindenki megnézheti.

A Prey fejlesztői azt mondják, hogy a biztonság az elsődleges prioritás, és hogy csak az engedélyünkkel gyűjtenek adatokat. De tudnunk kell, hogy hozzáférést nyújtunk nekik a számítógépeink-

hez és telefonjainkhoz. Még ha azt is ígérik, soha nem kémkednek és soha nem tesznek ártalmas dolgokat, azért ez még egy kis kockázatot jelent.

Ez a cikk csak röviden tudja lefedni a Prey leglényegesebb funkcióit. Sokkal több dolog van, amit tanulhatunk róla. További információért, különösen a Prey telefonodon való kezeléséről szólókért látogasd meg a honlapon található GYIK-et. Van egy fórum és egy IRC-csatorna felhasználókkal és a fejlesztőkkel való vita céljára.

Befejezés

Nincs garancia arra, hogy visszakapjuk a tulajdonunkat, de növelhetjük az esélyeinket. Úgy döntöttem, hogy ezt a kis útmutatót megtartom a számítógépeimen. Éppen az ellopott számítógép zárolására való lehetőség győz meg engem. Apropos, egy betörés esetén talán a PC elvezet engem a tolvajhoz és segít más lopott tulajdont visszaszerezni. Ki tudja?

Az érzékeny adatok tárolásához a Cryptkeeper (Ubuntu tárolók) vagy egy TrueCrypt tárolót használok – hogy sakkban tartsak bármely lehetséges kémeket.

Érdekes URL-ek:

A Prey-projekt weboldala

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

A Prey-forráskód kiszolgálója

<https://github.com/prey/prey-bash-client>

Prey fórum

<https://groups.google.com/forum/#!forum/prey-security>

Prey IRC-csatorna

<http://webchat.freenode.net/?channels=preyproject>

A szerkesztő megjegyzése: A

Prey-nek van Androidos verziója is (<https://play.google.com/store/search?q=pname:com.prey>), de a hozzászólásokat olvasva elég könnyen támadhatónak tűnik.





Először ebben az új GIMP sorozatban kipróbálok és bemutatok néhány közepesen nehéz technikát, amiről az emberek azt gondolják, hogy csak a Photoshopban letészes. Ha szeretnél többet olvasni a GIMP alapjairól, keresd vissza a magazin 12–19. kiadásait. Azokban a kiadásokban egy korábbi verziót használtam, az évek során a GIMP felülete egy kissé változott a régebbi verzióhoz képest.

Az ötlethez az interneten található szabadon felhasználható Photoshop oktatót vettem alapul, nem lemásolva a lépéseket, hanem a GIMP alapelvei szerint alkalmazva azokat.

A teljesség kedvéért hozzáfűzném, hogy a 2.6-os változatot használom. Mikor írom ezt a cikket, már megjelent a 2.7-es változat, de ez nem teljesen kompatibilis a *buntu családdal, és telepítés közben problémák adódhatnak.

Tehát itt van amit csinálni fogunk:

Forrás:

Ég -

http://www.2textured.com/index.php/Environment/Skies/skies_0347

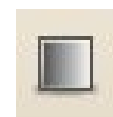
Youtube videó az első rész példájáról:

<http://www.youtube.com/watch?v=NYFTdbzjubg>

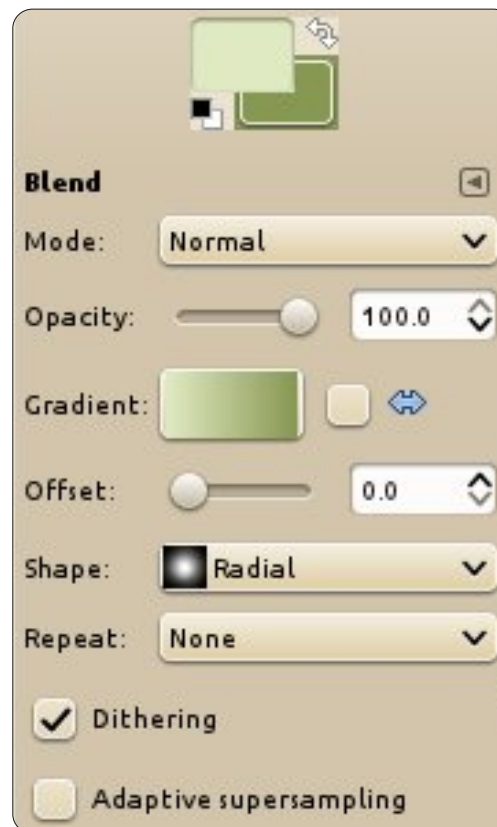
Az ég színátmenete

Először készítenünk kell egy új képet (Fájl > Új). Állítsuk be álló A/4 méretre, és az x és y felbontást 80-ra. Az alapértelmezett felbontás

300. Ez a profi nyomtatáshoz kell, és megköveteli a nagy felbontású forrásanyagot és eléggé lelassítja még a legerősebb gépeket is – szóval legyen 80-as felbontás, ami több mint megfelelő ehhez az oktatáshoz.



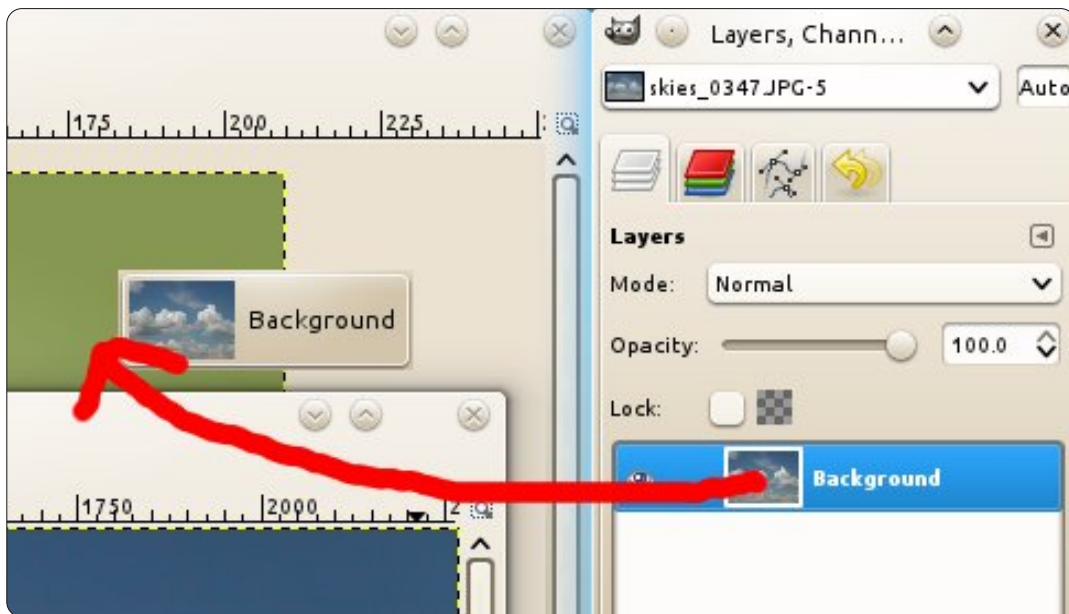
Válasszuk a „Színátmenet eszköz” ikont (balra), és ahol azt mondja „Forma:”, válasszuk a „Körkörös”-t a



legördülő menüből. Semmi más nem kell most változtatni. Az előtér-színhez válassz nagyon halvány zöldes-sárgát (RGB= 220, 229, 189). A háttér színének pedig kissé kifakult zöldes-sárgát (RGB= 133, 151, 81).

Következő lépés bal klikk (és nyomva tartás) az üres kép közepén és mozgasd fel az egeret a kép felső közepére. Engedd el az egér gombját és az egész képmező körkörösén kitöltődik.





Nem, ne a rétegeket!

Kattints a Fájl>Megnyitás menü-re és válaszd ki az ég képét. Ahhoz hogy gyorsan megkapd az eget a fő képbe, menj a „Rétegek” listájára és húzd át a fő képbe.

Az éggel a fő képben, mostmár bezárhatod a megnyitott ég képet.



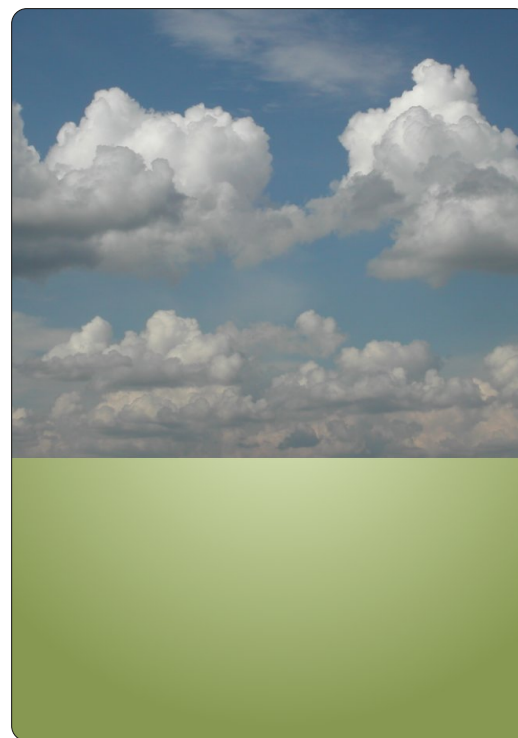
Az ég kép meglehetősen nagy felbontású, nagyobb mint amire szükség van, szóval át kell méretezni. Kattints az „Átméretezés” eszközre (balra), és utána az égre. Az átméretezés ablakban, ami előjön, meg kell bizonyosodni, hogy a kis lánc ikon össze van kötve. Ha az ikon úgy néz

ki, mint egy szakadt lánc, mikor átméretezed az ég nem arányosan változik és torzul. Állítsd be az ég szélességét kb. 300-ra és kattints az „Ok” gombra. Ezzel több helyünk lesz játszani.



Kattints a „Mozgatás” ikonra (balra). Most bal-kattintás az égre és húzd az eget arra a helyre, ahol szerinted a legjobban mutat.

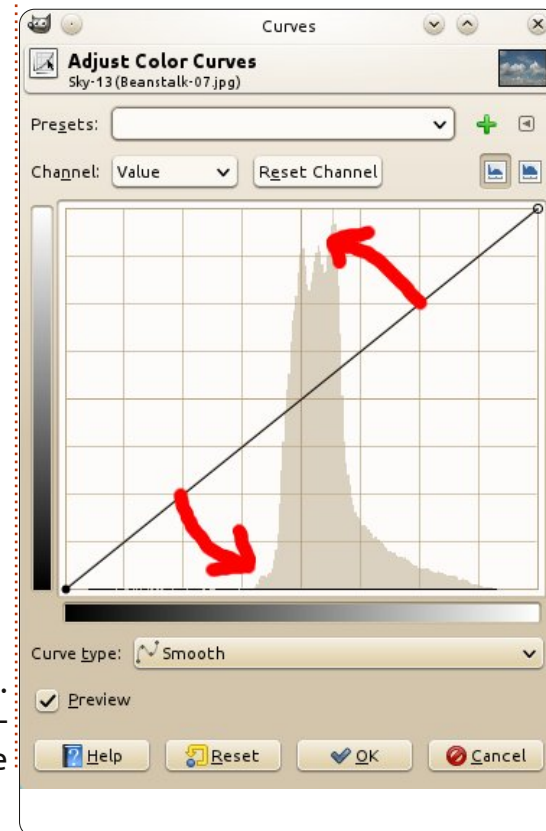
TIPP: A színátmenet egy rétegen van, az ég pedig egy másik rétegen. Elképzelheted, hogy ha még több réteget adunk a képhez, akkor eléggé zavaros lesz. Hogy megkönnyítsd a dolgot, kattints duplán a réteg nevére és nevezd át.

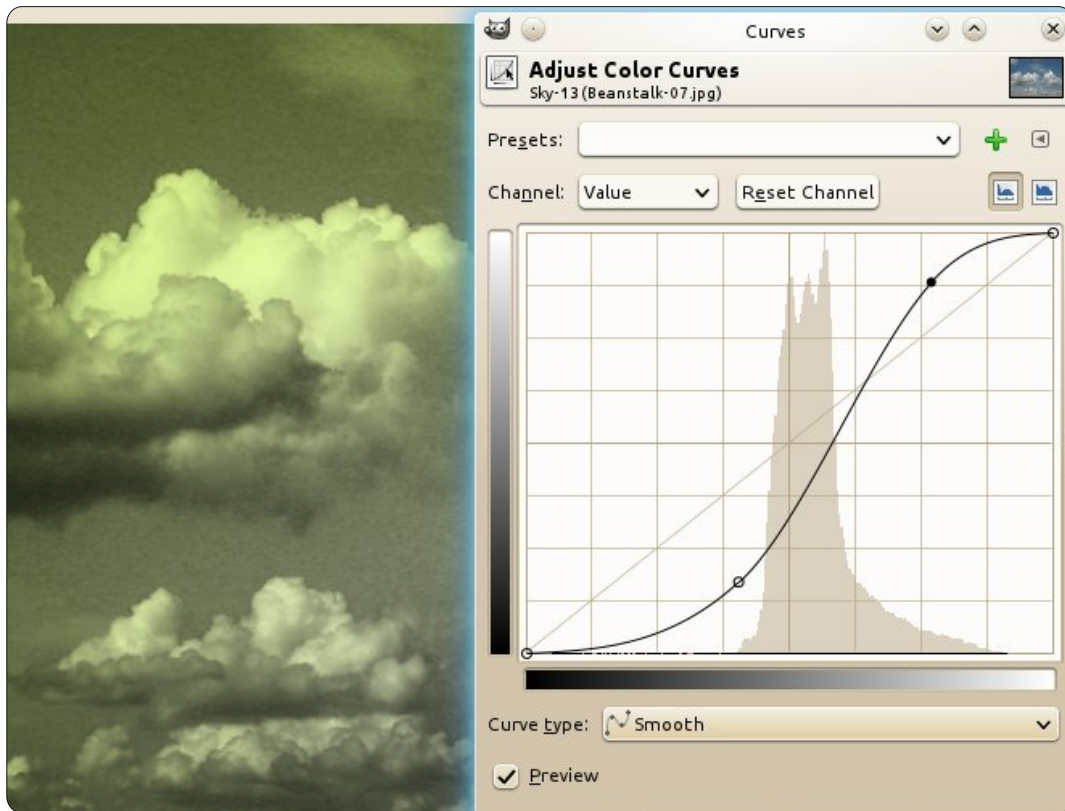


Most még egy kis réteg varázslat. Ha kiválasztottad az ég rétegét, kattints a lenyíló menüben az „Érték”-re a rétegek felett.

Szingörbe

Most van egy zöldes eged, de ez nem látszik túl drámainak, ugye? Ha az ég rétege van kiválasztva kattints a „Színek” menüben a „Görbék...”-re. Most hozzunk létre egy ún. „S-görbét”. Az S-görbe egy jó módszer a fotók színekorrakciójához is. Kattints két kockányira keresztbe és lefelé a rácson, és húzd az egérrel egy kissé felfelé és balra, majd kattints két kockányira befelé és felfelé a bal alsó saroktól és húzd lefelé és jobbra.



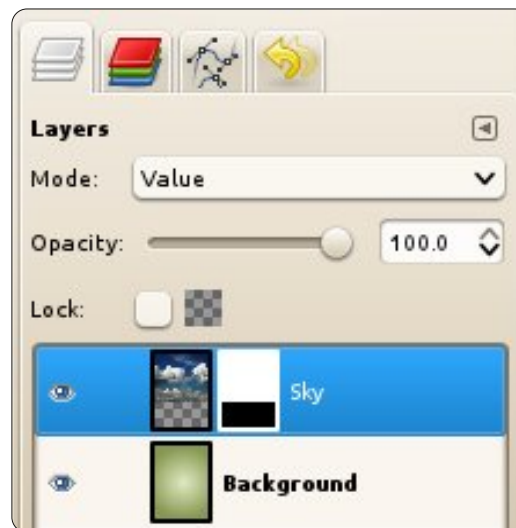
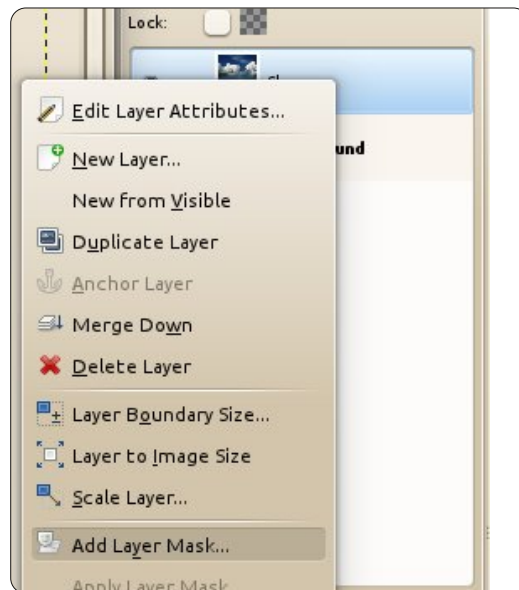


Így egy „S-görbét” kapunk. Érdekes eljátszogatni az S-görbe beállításaival, amíg kellően drámainak nem látod az eget, jó sötétnek, de nem túl fényesnek.

Nos, fejezzük be ezt az eget, ez volt az első része ennek az leírásnak.

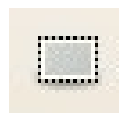
Réteg Maszk

Jobb kattintás az ég rétegén és a menüből válaszd a „Rétegmaszk hozzáadása”-t.

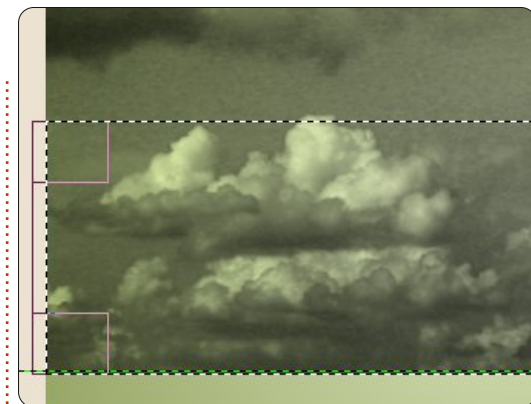


A felugró ablakból válaszd a „Fehér (teljesen átlátszatlan)”-t és kattints a „Hozzáadás”-ra. Láthatod hogy egy kocka jelenik meg az ég bélyegképe mellett a rétegek listájában.

Ez a kocka a bélyegképe a rétegmaszknak. Az ötlet az, hogy ha kiválasztod a réteg bélyegképét és feketét választasz, akkor törölni tudod az ég részeit. Rajzolj a törölt részekben fehérrel és az ég újra megjelenik ott. Ez azt jelenti, hogy el tudsz tüntetni és vissza tudsz hozni részeket az égből – maszk használatával – anélkül hogy tönkretennéd az eredeti ég képet. Arra fogjuk használni a maszkot, hogy az ég képét átúsztsassuk a háttérbe.

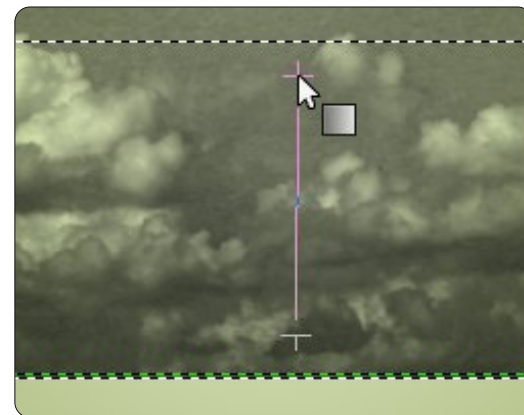


Győződj meg hogy a maszk bélyegképe van kiválasztva, fehér kerettel



kell rendelkeznie és kattints a „Téglalap kijelölés” ikonra (balra). Bal klikk és rajzolj egy dobozt az ég alsó harmada körül.

Most kattints a „Színátmenet eszköz” ikonra (már használtuk a leírás elején), de győződj meg róla, hogy a „Forma:” „Lineáris” most. Szükséged lesz előtérszínnek fekete-re és háttérszínnek fehérre. Ha mindkettőt beállítottad, kattints a kiválasztott terület alsó közepére és húzd felfelé kb. a terület felső közepéig.





Az ég most már csodálatosan beleolvad a háttérbe. A rétegmaszk használatával az eredeti ég érintetlen. Rákattinthatok jobb gombbal a rétegmaszkra és törölheted, ekkor az ég visszaáll eredeti állapotába.

Következő hónapban egy kis tájképet is teszünk a ég alá és talán – csak talán – elkezdjük növeszteni a paszulyt. Az órának vége!



Ronnie alapítója és szerkesztője a Full Circle Magazinnak, hivatalos Ubuntu Tag, rész munkaidős művész, akinek a művei megtekinthetők a: <http://ronnietucker.co.uk> honlapon



Az Ubuntu Podcast lefedi legfrissebb híreket és kiadásokat amik általában érdekelhetik az Ubuntu Linux felhasználókat és 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 kedden élőben hallgatható (brit idő szerint), másnap pedig letölthető.

podcast.ubuntu-uk.org

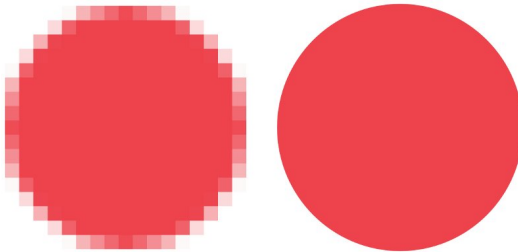


Képzeld el, hogy megmondod valakinek hogy rajzoljon egy képet egy házról. Valószínűleg leírod neki a geometriai körvonalakat és ezek relatív helyzetét. „Rajzolj egy nagy piros téglalapot körülbelül fél oldal szélességben, nagyjából középre és legyen a magasságánál egy kicsit szélesebb. Most rakj egy kicsit szélesebb, szürke háromszöget a tetejére hogy túllógjon az éleken...” Hasonló utasításokkal rajzoltathatsz a bélyeg méretű vászontól a hirdető tábla méretűig bármekkora.

Épp az előbb képzelted bele magadat a vektoros grafikák világába.

Amikor fényképezel vagy képet csinálsz GIMP-ben, raszteres – néha bittérképesnek is hívják, de nem egyenlő a .bmp fájl formátummal habár ez egy példa rá – grafikával dolgozol. A raszteres grafika (vagy bittérképes) lényegében egy lista a pixelek színeiről, ami megmondja a számítógépnek hogy ide egy piros képpontot, aztán egy kéket, majd egy zöldet... és így tovább rajzoljon, pixelről-pixelre, sorról-sorra az utolsó pixelig.

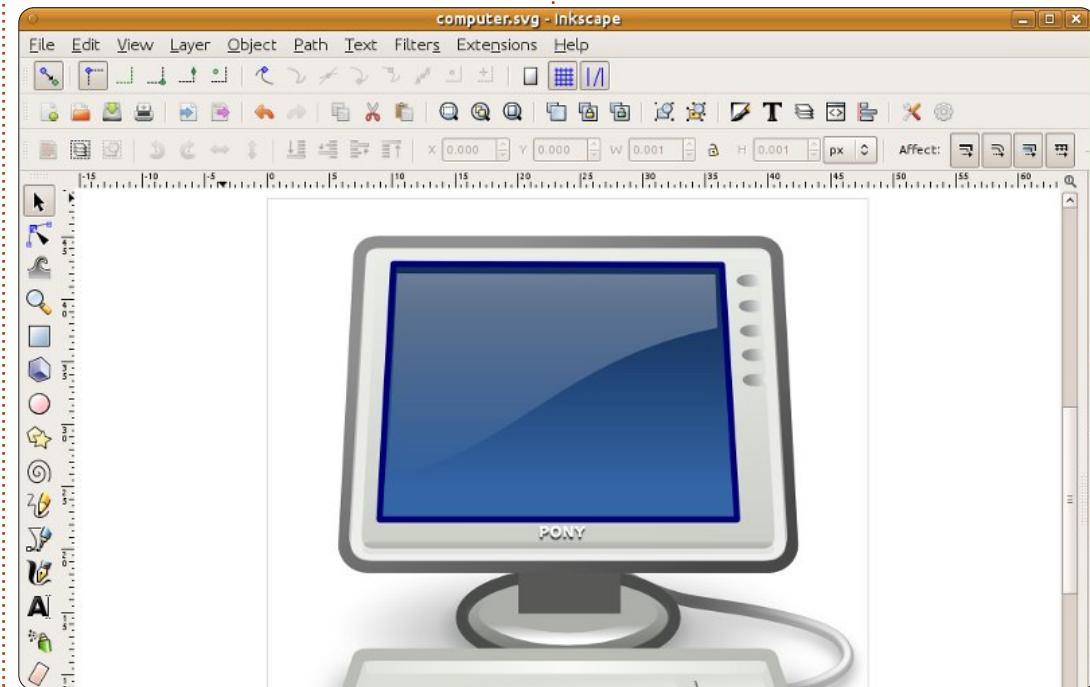
Ezzel szemben a vektorgrafika utasításokat tartalmaz. „Rajzolj egy piros, 10 egységnyi sugarú kört, aminek középponti koordinátái X,Y. Most rajzolj egy kék vonalat a bal felső sarokból a lap jobb sarkáig.” A piros kör sugara lehet 10 inch vagy akár 10 mérföld is. Ez azt jelenti, hogy a raszteres képekkel ellentétben a vektorgrafikus képet a minőség romlása nélkül lehet méretezni.



Egy kis kört felnagyítottunk bittérképként (balra) és vektoros képként.

A rengeteg raszteres formátum mellett – JPEG, GIF, PNG, BMP – hogy csak párat mondjak – sok vektoros is van. A legtöbbjük szabadalmaztatott alkalmazásokból nőtt ki, mint az AutoCAD féle DWG vagy az Adobe Illustrator AI-ja de egy közülük különleges szabad formátum, amit a W3C alkotott – ugyanez a

Inkscape – Az SVG fájl



csoport felelős a Webet alkotó HTML formátumért is. A vektor grafikák, természetükből adódóan nagyon egyszerűek és átméretezhetők – azonban nem álltak meg itt. Teljesen egyértelművé akarják tenni, hogy mit kezdhetsz a formátumukkal: „Méretezhető Vektor Grafikának (Scalable Vector Graphics)” vagy SVG-nek nevezték el.

Az SVG állomány egy egyszerű szöveges állomány ami hasonlóan a HTML-hez, egymásba ágyazott „tageket” tartalmaz. Ezek a

<circle> (kör), <line> (vonal) ... stb. tag-ek. Módosíthatod bármilyen szövegszerkesztővel, bár ahogy a kép egyre összetettebb lesz, általában egyszerűbb rajzó programmal szerkeszteni. Talán a legjobb ismert szoftver erre az Inkscape (www.inkscape.org) amit a legtöbb Linux disztribúció tárolóiban megtalálasz, az Ubuntu-ban is, továbbá elérhető Windows és MacOS alá is. Az Inkscape az SVG formátumot használja alapértelmezetten, ezért egy kiváló eszköz az SVG állományok készítésére és szerkesztésére,

de ez egyben limitációja is a program képességeinek. Komoly munka folyik az SVG formátum 2.0-s verzióján, amivel az Inkscape remélhetőleg az évek során egy kis teret nyer a kereskedelmi kihívók között.

Az SVG állományok HTML szerű felépítésük és a W3C gyökereik miatt lettek a webes világ hivatalos vektorgrafikus szabványai. Sok időbe tellett, de a legtöbb böngésző már natívan támogatja az SVG állományokat és lehetőséget nyújt a HTML állományokba való közvetlen beillesztésükre is – ideális soros grafikonokhoz vagy térképekhez. A tag-ek hierarchikus struktúráját is a HTML tartalommal megegyező módon lehet Javascripttel módosítani, így bárki, aki egy kicsit ért a webfejlesztéshez, az képes interaktív grafikát is csinálni. Ahogyan általában szokott lenni ugyebár, a böngészők eltérő módon támogatják az SVG formátum haladó funkcióit, így nem biztos hogy mindenhol ugyanúgy jelenik meg.

Tehát az SVG kitűnő diagrammokhoz, interaktív ábrákhoz illetve akár művészi munkákhoz is, de van még egy trükkje, ami jól mutatja a rugalmasságát és egyszerűségét a tiszta vektorgrafikának: támogatja a raszteres képeket is. A legegyszerűbb szinten lehetséges raszteres

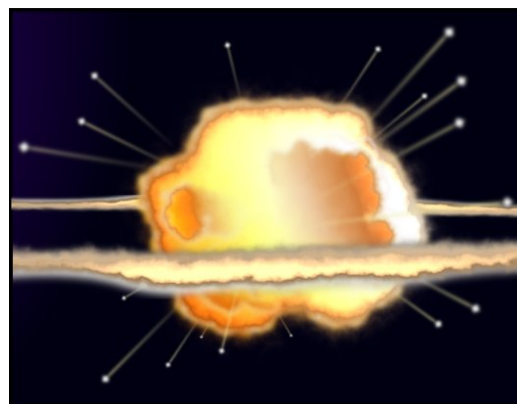
képek SVG-be foglalása, majd vonalak és körök rajzolása rá, vagy sarkok vágása. Ezek mellett a raszteres képek használhatóak kitöltő mintának is: az Inkscape néhány alapértelmezetten is szállít, én személy szerint a homok textúrát használtam (ami zajnak vagy hangyának néz ki a be nem állított TV-n), hogy követ, hamut, téglát vagy gabonaföldet utánozzak.

Tovább haladva, az SVG-nek tervei vannak szűrőkre – matematikai műveletekre amiket kombinálni és alkalmazni lehet majd a végső, raszterizált képre. A kép továbbra is vektorokból fog állni, de miután a vektorok meg lettek rajzolva, a szűrők mindenféle „mocskos” raszteres effekteket hozhatnak létre, amikhez általában a GIMP vagy a Photoshop kellene. Csak nézd meg, hogy egy kis szűrő hogy csinál egy kis véletlenszerű vektor pacából tűzcsóvát:

Egy kis vektor paca...



...életre lett keltve néhány SVG szűrővel.



Ha ikonokat akarsz rajzolni az alkalmazásodnak Inkscape-pel, grafikont a weboldaladra Javascripttel vagy absztrakt képet szövegszerkesztővel, az SVG egy hatékony és rugalmas formátum ami, ahogy az évek telnek, úgy tud egyre többet. Tehát töltsd le a csomagkezelőddel az Inkscape-t és irány rajzolni!

Hasznos linkek:

Inkscape: <http://www.inkscape.org>

Inkscape Felhasználói Fórum:

<http://www.inkscapeforum.com>

Tango SVG ikonok:

<http://tango.freedesktop.org/>

W3C SVG munkacsoport:

<http://www.w3.org/Graphics/SVG/>

A következő számban bele is nézünk az Inkscapebe. Ne menjetek sehová!



Mark 1994 óta használ Linuxot és két webes képregényét is Inkscape-pel rajzolja: „The Greys” és „Monsters, Inked”, amiket megtalálasz a <http://www.peppertop.com/> oldalon.



Írányelvek

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

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

Szerkesztés

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

Képek

A képeket alacsony tömörített-ségű JPG fájlokban várjuk.

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

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

A stílussal kapcsolatos szabályok és buktatók egy részletesebb listája a következő linken látható: <https://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine/Style> – röviden: amerikai helyesírás, mellőzd a l33t szöveget és a hangulatjeleket.

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

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

Nem angol anyanyelvű szerzők

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

FÓKUSZBAN

Játékok/Alkalmazások

Ha játékokról, alkalmazásokról írsz, szíveskedj érthetően leírni:

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

Hardver

Hardver esetén kérlek világosan írd le:

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

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



Online
BACKUP

Secure
SYNC

Easy
SHARING

Whether you need to access a document you have stored on a remote server, synchronize data between a Mac, Windows or Linux device, share important business documents with your clients, or just rest easy knowing all of your data is safely, securely, and automatically backed up - SpiderOak's free online backup, online sync and online sharing solution can handle all your needs!

SpiderOak offers a different approach to online backup by combining a suite of services into one consolidated tool - free online backup, synchronization, sharing, remote access, and storage. This difference is further measured in our zero-knowledge privacy policy - the first one ever employed in this setting. Our flexible design allows you to handle data from any operating system (Mac, Windows and Linux) or location (external drives, network volumes, USB keys, etc...) using just one centralized account.

- ➔ Access all your data in one de-duplicated location
- ➔ Configurable multi-platform synchronization
- ➔ Preserve all historical versions & deleted files
- ➔ Share folders instantly in web ShareRooms w / RSS
- ➔ Retrieve files from any internet-connected device
- ➔ Comprehensive 'zero-knowledge' data encryption
- ➔ 2 GBs Free / \$10 per 100 GBs / Unlimited devices

<https://spideroak.com>

Download mobile clients
for **iOS & Android**

JOIN SPIDEROAK NOW
Get 2 Free GBs



A régi noteszgépen, amit az apámtól kaptam, van egy RS-232 port. Most, hogy így technikailag volt egy kliensem, amivel tudtam tesztelni az RS-232 kapcsolatot, rendeltem egy null modem kábelt.

Az asztali számítógépemen nincs RS-232 kimenet, de van egy csatlakozó az alaplapon, ahová csatlakoztatható RS-232 kimenet. Majd a kimenet PCI slotot biztosít.

Néhány programot amelyekre alább hivatkozunk, az Ubuntu szoftverközpontból, a Synaptic-ból vagy az apt-get használatával telepítenünk kell.

Az RS-232 aktiválása

Ok, amikor minden kábel a helyére került, megpróbáltam mindkét RS-232 portot elérni úgy, hogy közvetlenül olvastam róluk. Ez általában a ttyS0 vagy ttyS1, attól függően, hogy melyik COM-Port.

A /proc/tty/driver/serial fájlból szerezhetsz információt a soros be-

állításról, vagy pedig megpróbálhatod begépelni:

```
setserial -q /dev/ttyS0
```

amely hasznos lehet. Általában az UART típusa 16550A egy szabványos PC-n. Bár az enyém nem működött. Legalábbis nem rögtön az indulástól, amikor ezzel a paranccsal próbáltam leolvasni az interfészt:

```
cat /dev/ttyS0
```

A következő hibát kaptam:

```
cat: /dev/ttyS0: Bemeneti/kimeneti hiba
```

Az illesztőprogram nyilvánvalóan nem tudta aktiválni a hardvert. Ennek oka az volt, hogy a BIOS-ban nem kapcsoltam be. Miután itt aktiváltam az RS-232-t, jól működött.

Utolsó műveletként hozzáadtam magam az uucp csoporthoz, így felhasználói jogosultságaim vannak a soros vonalakhoz. Ez nem szükséges a terminál beállításához, de jó ötlet lehet a leendő projektekhez.

Egy terminál beállítása

Ha a soros vonalat konfiguráltuk és megfelelően működik ideje lenne, hogy futtassuk a terminált arra a portra. Ez az, amit hozzáadtam a /etc/inittab fájlomhoz:

```
s0:2345:respawn:/sbin/agetty  
-L 38400 ttyS0
```

Ezt a fájl elejéhez adtam hozzá, közvetlenül az „si” utasítás alá, a minigetty nem használható soros kapcsolatokhoz, nem futtatható konzolon sem. Tesztelési célokra kipróbáltam, de a konzol – a bejelentkező programmal együtt – kilépett, amint a soros vonaladon keresztül lépsz be.

Az -L azt jelenti, hogy ez helyi vonal, szolgáltatói szignál nélkül. A



38400 a Linux konzol szabványos sebessége, mondtam, hogy ez kicsit magas lehet, de jól működik. Teszteltem valamivel magasabb értékekkel is (115200), és azzal is működött. Azt hiszem, olyan dolgoktól függ, mint például a kábelhosszúság, stb. Az utolsó paraméter a soros tty, amit figyelni kell. A terminál típusát meghatározhatod kiegészítő paraméterként a paraméterlista végén, mint például a vt102-t. Ez néha kötelező, a kliens-től függően.

Miután befejezted az /etc/inittab szerkesztését, a következő parancs begépelése:

```
init q
```

utasítja a rendszert az /etc/inittab újraolvasására és alkalmazza a módosításokat. Azagetty-nek most a ttyS0 terminálon kell figyelnie.

Egy kliens beállítása

Itt az ideje, hogy létrehozz egy kapcsolatot és teszteld a soros vonalat. Olyan noteszgépet használok, amelynek van RS-232 portja, így szükség van némi előzetes beállításra. Kezdetben a minicom-ot próbáltam ki terminálprogramként,

de kiderült, hogy nem a legjobb kliens. Megpróbálja elindítani a modemet – ez elég sokáig tart és nem közvetíti az ANSI színeket. Így a legjobb választás a cu, az UUCP-Csomag része.

Ó, és persze a számítógép soros portjának is elérhetőnek kell lennie.

Amikor mindent beállítottam, létrehoztam a kapcsolatot:

```
cu -l ttyS0 -38400 --nosp
```

Eléggé magától értetődő, úgy gondolom. A --nosp opció letiltja az XON/XOFF kezelést.

Root hozzáférés ttyS0-án keresztül

Ahhoz, hogy root legyek a soros terminálon keresztül, a tty-t hozzá kell adni az /etc/securetty fájlhoz. Hozzáfüztem a ttyS0-át a fájl végéhez. Most már lehetséges root hozzáférést szerezni a soros terminálon keresztül. Azagetty folyamatot újra kell indítani a módosítások végrehajtásához.

A GRUB elérése ttyS0-án keresztül

Ahhoz, hogy elérhetővé tegyem a rendszerbetöltőt a ttyS0-án keresztül, pár módosítást kell véghezvinni a /boot/grub/menu.lst fájlban. (A GRUB betöltőt használom, gondolom, a LILO-nak is hasonló képességei vannak) Ez az a két sor, amiket hozzáadtam a menu.lst elejéhez:

```
serial --unit=0 --speed=38400  
--word=8 --parity=no --stop=1
```

```
terminal --timeout=3 serial  
console
```

A serial parancs kezdeményezi a soros terminál lehetőséget, a --unit=0 az első soros csatlakozónkat definiálja, az esetemben ez az egyetlen, ami a gépem van. A szabványos Linux-konzolos sebességet, valamint a „8N1” csatlakozási stratégiát használtam.

A terminal definiálja a terminálok prioritásait, az első terminál (serial) a szabványos, az utolsó a másodlagos terminál (console).

A --timeout=3 késleltetést engedélyez mindkét konzolon és kér egy billentyűleütést. Attól függő-

en, hogy melyik terminálon nyomták meg a billentyűt, ezt a terminált használja. Ha a késleltetés után nem ütnek le billentyűt, a szabványos konzolt (esetemben a sorost) fogja használni.

A kernelkimenet továbbítása indításkor

A Kernel elfogadja a több konzol lehetőségét, amelyek közül az utolsó a szabványos konzol és az egyetlen, amelyet Egyfelhasználós módban használni fog. Ezek az én Kernel opcióim:

```
title Fedora Core (2.6.20-  
1.2316.fc5)
```

```
root (hd0,0)
```

```
kernel /vmlinuz-2.6.20-  
1.2316.fc5 ro root=/dev/Vol-  
Group00/LogVol100 rhgb quiet  
vga=795 console=tty0 conso-  
le=ttyS0,38400
```

```
initrd /initrd-2.6.20-  
1.2316.fc5.img
```

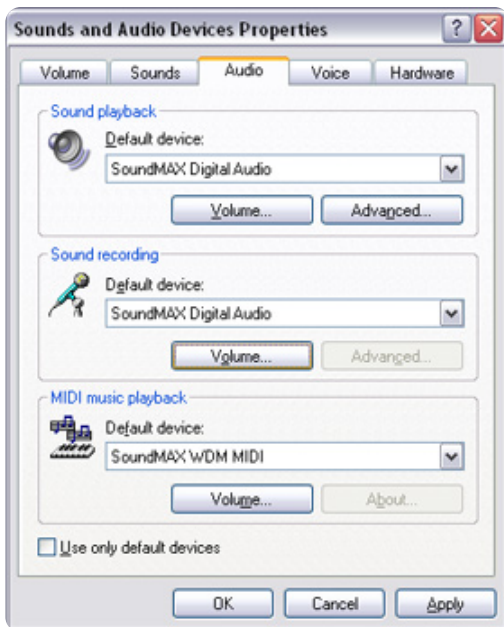
A console=ttyS0 a számítógépen található szabványos konzol, mint pl. a monitor és a billentyűzet.



Közelebb a Windows-hoz

Írta:

Ronnie Tucker (KDE)
Jan Mussche (Gnome)
Elizabeth Krumbach (XFCE)
Mark Boyajian (LXDE)
David Tigre (Unity)



A Windows XP-ben számos módon állíthatjuk be a hangerőt. A legegyszerűbb és leggyorsabb módszer az, hogy a tálcán lévő kis hangszóróikonra bal gombbal kattintunk. Ezzel hozzáférünk a hang-

vezérléshez és egy kattintásra elné-míthatjuk a hangerőt. Némítani lehet a hangerő csúszkájának lehúzásával is. A komolyabb beállítások a Start > Vezérlőpult > Hangok és Hangeszközök alól érhető el.

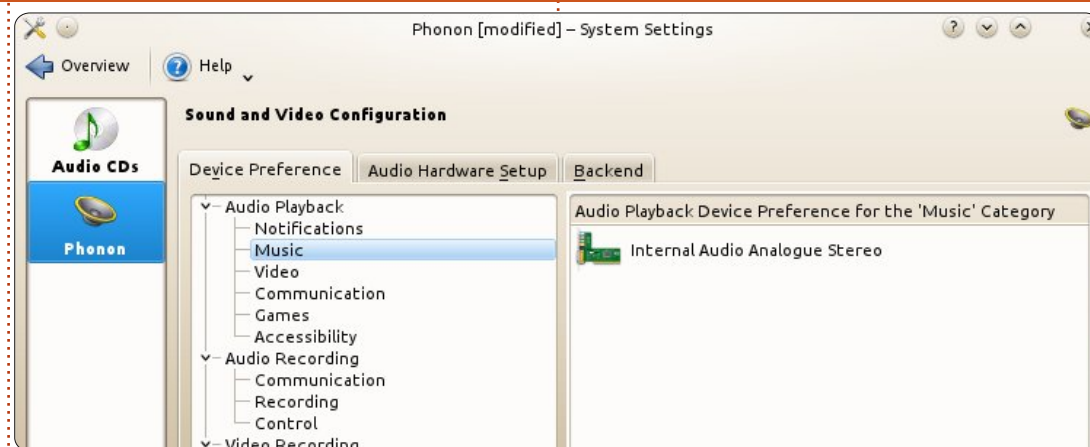
Ebben az ablakban beállítható a hangerő, a lejátszáshoz/felvételhez használni kívánt eszköz és egyéb hardverparaméter.

Kubuntu

A Windows XP-hez hasonlóan, itt is a tálcán lévő hangszóróikonra kell kattintani a hangerő módosításához. A felugró ablakban a hangszóróikonra történő kattintással a hangerő elnémítható, és aztán visszavehető. Az eszközbeállítások a K > Alkalmazások > Beállítások > Rendszerbeállítások alól módosítható, az ebben az ablakban lévő Multimédia ikonra történő dupla kattintással.

A Hang-CD-böngésző fül segítségével beállítható a hang-cd-k kódolása (MP3, OGG stb.) a Phonon fülben pedig a hangeszközök. Az ablak tetején lévő Eszközbeállítás fül alatt kiválaszt-

Hangbeállítások

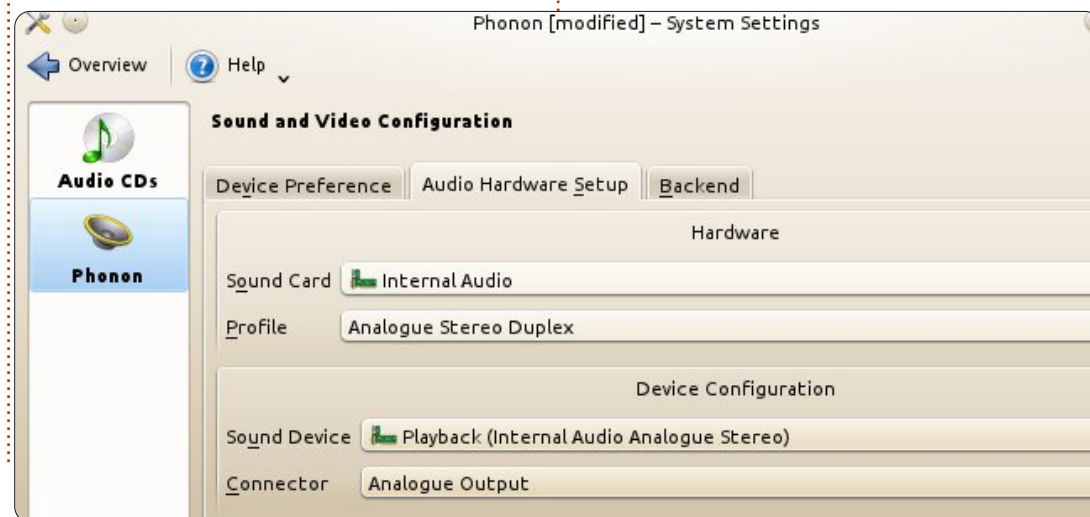


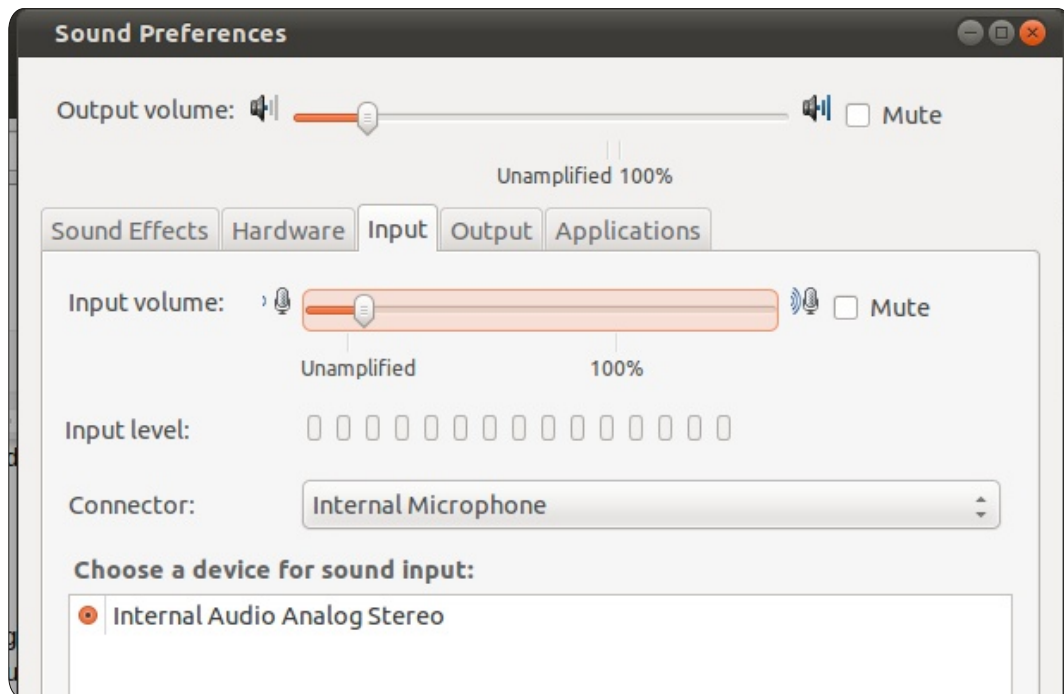
ható a lejátszáshoz, a hang- és videófelvételhez használni kívánt eszköz (az utóbbinál ez főleg webkamera).

A Hangeszköz-beállítás fülön kiválaszthatjuk a hangprofilt, beállíthatunk eszközöket, és tesztelhetjük

is a hangszórókat, hogy aztán a megfelelő helyre kerüljenek.

Az Alkalmazás gombra történő kattintással elfogadjuk az aktuális beállításokat, és az „Áttekintésre” kattintva visszakerülünk a Rendszerbeállítások fő ablakába.





Gnome-Shell

A Gnome-Shell is rendelkezik ilyen programmal, bár ez nem annyira sokrétű, mint a KDE-s. Elérhető a Rendszerezszközők > Beállítások > Hang alól, vagy a felső panelen lévő hangszóróra kattintva majd a Hang-beállításokat kiválasztva.

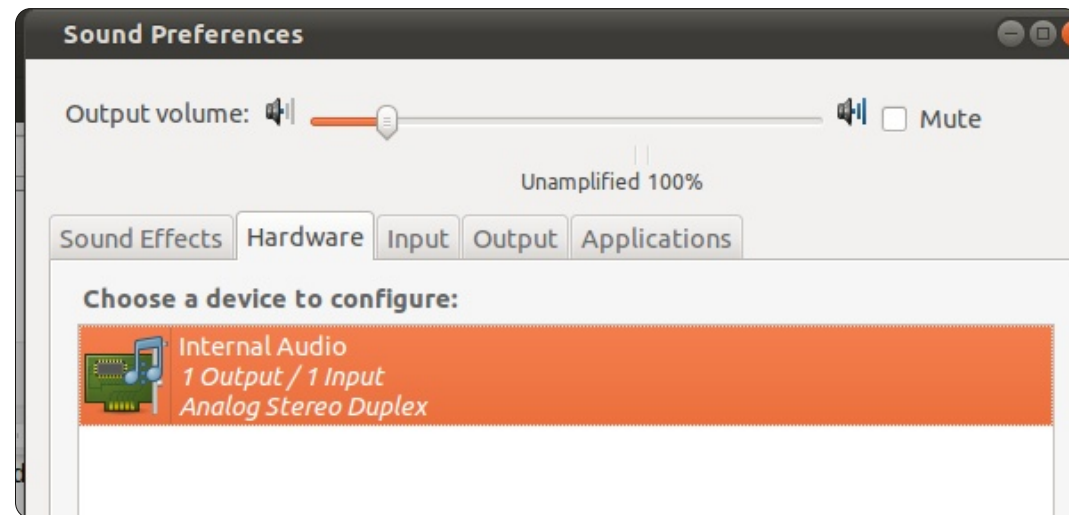
A Hang ablaknak öt füle van: Kimenet, Bemenet, Hardver, Hangeffektusok és Alkalmazások.

Bármelyik fülön is vagyunk, az ablak tetején mindig a fő kimeneti hangerő szintjét állíthatjuk be, illetve a némítást. A fő kimeneti

hangerőt nemcsak itt, hanem a felső panelen lévő hangszóró ikonra kattintva is be lehet állítani, vagy csak kattintsunk a hangszóró ikonra, és használjuk az egér görgjét.

A Hangeffektusoknál kiválaszthatjuk a „Nincs hang” vagy az „Ubuntu”-t mint hangetémát. A riasztáshangokat külön lehet kiválasztani – amitől a hangtéma „Egyéni” lesz. A riasztások hangerejét külön lehet beállítani.

A hardver fülön kiválasztható a használni kívánt hardver, majd az ahhoz kapcsolt hangszóró típusa.



A Bemenet fülön ki lehet választani a mikrofont – ha több is van. A bemeneti hangerőt is itt lehet beállítani.

A Kimenet fül hasonló az előzőhöz azzal a különbséggel, hogy itt a kimeneti eszközt lehet kiválasztani és a bal és jobb kimenet egyensúlyát kiválasztani.

Az Alkalmazások fül az aktuálisan használt programokról szolgáltat információkat. Itt minden egyes alkalmazás hangerejét be lehet állítani.

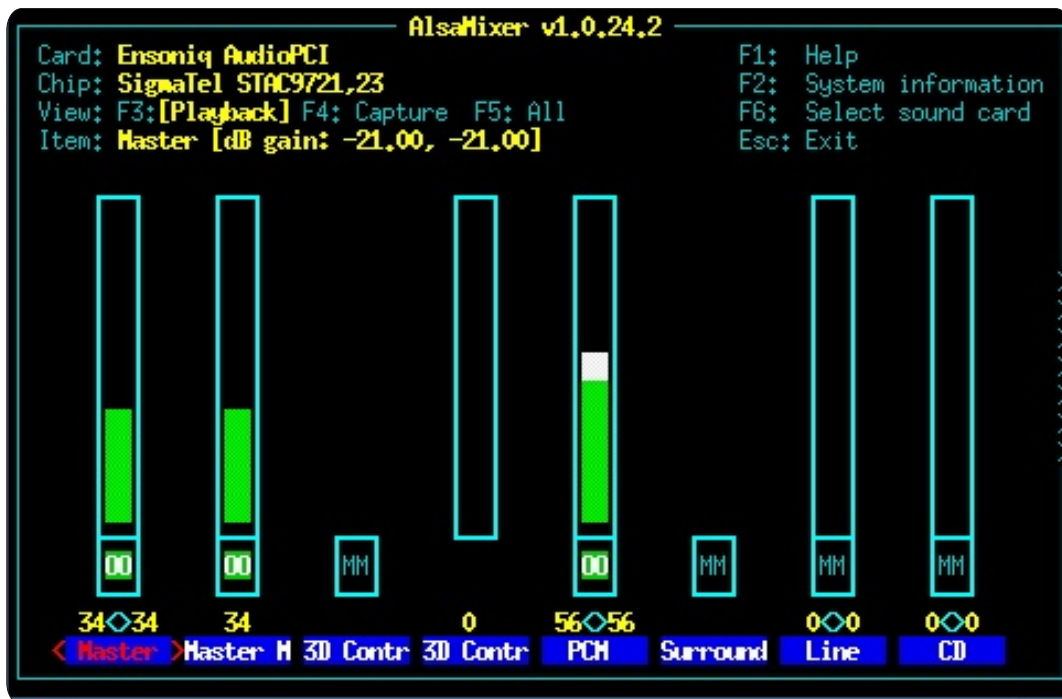
LXDE

A hang az LXDE-ben legkönnyebben a panel jobb oldalán (alapértelmezett hely) található hangszóróikonra történő kattintással állítható. Ha er-

re az ikonra kattintunk, megjelenik egy csúszka, amit le-fel húzogatva a kívánt hangerőt beállíthatjuk. Van egy „Elnémítás” jelölőnégyzet is: ha ezt kipipáljuk, a hangerő elnémul a csúszka állásától függetlenül. Alapértelmezés szerint ez a négyzet nincs kipipálva.

A hangbeállítások finomításához használjuk az Alsamixert (az alapértelmezett alkalmazást). Az Alsamixer indítása a Ubuntu Vezérlőközpontból történik (elérhető a Főmenüben a Rendszerezszközők > Ubuntu Vezérlőközpont alól) a hangikonra történő kattintással.

Az Alsamixer eléggé elmaradottnak tűnik más grafikus hangvezérlő-alkalmazásokhoz képest, de ez az alapértelmezett, mert kevés erőforrás-igényű, és ez az LXDE

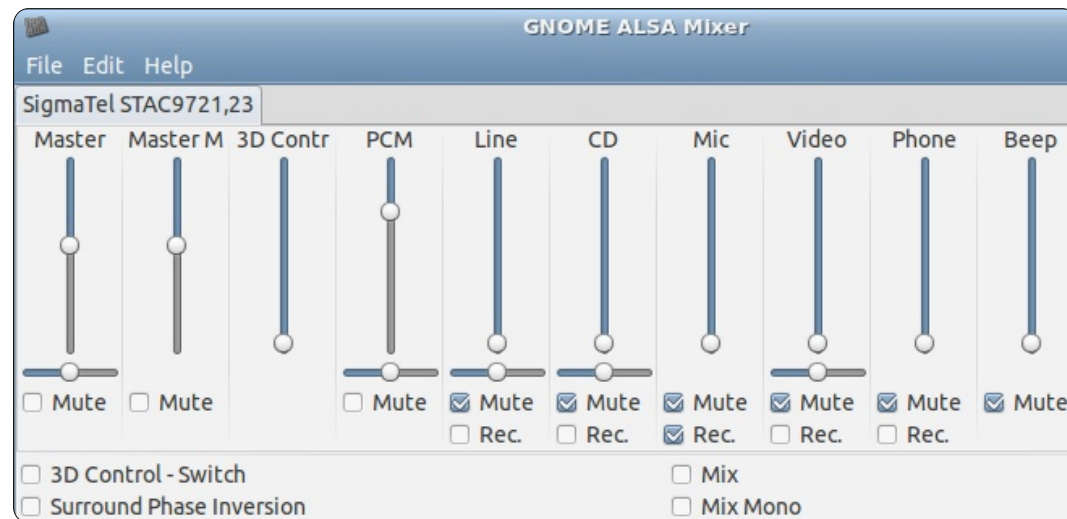


alapelve. Vannak más alkalmazások is: ezek a programok, amelyek letölthetők az LXDE-tárhelyekről, sokkal „kifinomultabbnak” hatnak (mint például a lenti ábrán mutatott gnome-alsamixer), de több erőforrást használnak.

Mint ahogy látható, a Gnome AlsaMixer ugyanazt tudja, mint az Alsamixer, csak „szebben” néz ki, de az utóbbi ugyanezt kevesebb erőforrás igénybevételével teszi, és ez – különösen a régi gépeken – igenis számít.

Mivel az Alsamixer az alapértelmezett LXDE-s főhangerő-szabályzó, ezért itt ezt írjuk le bővebben. Vala-

mint azért fejtjük ki, mert más „grafikus” alkalmazásoktól (pl. Gnome Alsa Mixer) nagyon eltér, ugyanis érdekes módon egérrel nem használható, csak billentyűzettel. Ez egy meglepően egyszerű, de hatékony alkalmazás. Az ablak tetején található az éppen kiválasztott hangkártya, a használt hangkártya-lapkakészlet, az épp kiválasztott nézet (ami alapértelmezés szerint a lejátszás), és információ az épp kiválasztott elemről (hangerő, eszköz vagy hangerősítő-vezérlés). Van egy olyan „billentyű”, amely számos más funkcióbillentyű viselkedését adja meg, és az Esc billentyű. Ezeknek a billentyűknek a segítségével érhetjük el a Súgót, a



rendszeradatokat, a hangkártyaválasztó ablakot és ezekkel léphetünk ki is a programból.

Alapértelmezés szerint a lejátszás hangerői jelennek meg. A hangerősítést az F4 billentyű leütésével érjük el. Az összes beállítási lehetőség megtekintéséhez az F5-öt kell leütni. Minden vezérlőnek van egy neve (ami az ablak alján látható), és a név felett van egy szám-pár (ezek a bal és a jobb csatorna hangerőszázalékai) és egy függőleges oszlop, ami olyan mértékben van „kitöltve”, ami megfelel a hangerő-beállítás százalékának.

Egy vezérlő kiválasztásához, nyomjuk meg a jobb vagy a bal nyíl-billentyűt. A kiválasztott vezérlő hangerejének növeléséhez a felfele mutató nyílbillentyűt nyomjuk meg

vagy annak csökkentéséhez a lefele mutatót. Ha a kiválasztott vezérlő több elérhető eszközt is kezel (pl. mikrofonokat), akkor a fel/le nyílbillentyűk leütésével a kiválasztott eszközt módosítjuk (a hangerő változtatása helyett, ami egy másik vezérlő feladata). A beállítások végzetével nyomjuk meg az Esc billentyűt a program bezárásához.

Xfce

Alapértelmezés szerint a Xubuntu-ban a legegyszerűbb hangerő-szabályzót a panel jobb oldalán lévő hangszóróikonra kattintva érhetjük el.

A menüben legelőször az „Elnémítás” olvasható: ezzel elnémíthatjuk hangot. Ha ez megtörtént, egy

kis piros „x” jelenik meg a panelen lévő hangszóróikonon. Ennek megszüntetéséhez nyissuk meg újból a menüt: az Elnémítás helyett a „Visszahangosítás” olvasható most, és ezt kell kiválasztani. A fő hangerő közvetlen módosításához az ebben a menüben lévő hangerőcsúszkát használhatjuk.

További beállításokhoz, válasszuk a Hangbeállítások... pontot a menüben: ekkor elindul az xfce4-mixer.

Ha automatikusan semmilyen beállítási lehetőség nem látható, akkor a Vezérlő kiválasztása... alatt kiválaszthatjuk, miket szeretnénk beállítani a hangkártyán. Ebben a menüben a hangerőszinteket vál-



toztathatjuk: ehhez kattintsunk a hangszóróikonra a szintek alatt azok elnémításához, és kattintsunk a láncszemikonra a szintek alatt a bal és a jobb hangszóró egymástól független beállításához. Rákattintunk a fent lévő Hangkártya: legördülő menüre is, ahol más hangkártyát és a mikrofonokat is be lehet állítani (ha van).



Unity

A Unity fő hangerejének növeléséhez vagy csökkentéséhez húzzuk az egeret a jobb felső sarokba a hangszóróikonra és forgassuk az egér görgőjét, vagy kattintsunk az ikonra a hangerő-szabályzó megjelenítéséhez és állítsuk be itt. A hangszóróikonra történő kattintáskor megjelenik az „Elnémítás” gomb, a fő hangerő-szabályzó, a zenelejátszó-alkalmazások gombjai (a 12.04-ben alapértelmezés szerint ez a Rhythmbox) és a Hangbeállítások menüpont. Ha rákattintunk a Hangbeállítások... sorra, a felugró ablakban komolyabb hangbeállításokat végezhetünk. Alapból a Hangeffektusok oldal látható, ahol beállítható az alapértelmezett hangeffektus-téma és a Riasztás hangereje. Az ablak tetején látható még egy Kimeneti hangerő felirat egy csúszkával: ez ugyanaz mint a fő hangerő. Ha itt változtatjuk meg a hangerőt, nagyon vi-

gyázzunk, mert itt 100% fölé is mehetünk, és ha túl magasra állítjuk be a hangot, tönkremehetnek a hangszórók. A Hangeffektusok fülön kívül még négy másik található az ablakban. A Hardver oldalon beállítható, mely hangkártyát szeretnénk használni (ha a gépen több is van), és annak paraméterei is. Látható egy Hang tesztelése gomb is. Nem nehéz kitalálni, hogy az mire jó... A következő fül a Bemenet, és itt beállítható a bemeneti hangerő, és a használni kívánt hangbemeneti eszköz. A legtöbb-ször a mikrofonok hangerejét változtatjuk itt meg. A Kimenet fülön választható ki az az eszköz, amelyen keresztül a hangot hallgatjuk: ez legtöbbször fülhallgató vagy hangszóró. Beállítható a két hangcsatorna egyensúlya, és hogy hova van bedugva. Legvégül, de nem utolsósorban, ott van az Alkalmazások fül. Itt egy üres ablak jelenik meg, ha épp nem fut olyan alkalmazás, amely használná a hangkártyát. Ha épp fut ilyen, mondjuk a VLC, akkor látható egy csúszka az alkalmazás neve mellett: itt az alkalmazás hangerejét módosíthatjuk.

A következő hónapban az alkalmazások telepítéséről/törléséről lesz szó, valamint a PPA-król és a .deb fájlokról.



Két laptopot használok napi rendszerességgel, az egyik céges és Windows XP fut rajta. Üzleti ügyeimet ezen intézem, ami általában szoftverfejlesztést és a munkámmal kapcsolatos emailjeim olvasását takarja. A személyes fájljaimat és alkalmazásaimat sokáig ugyan ezen a laptopon tároltam, de mióta az operációs rendszer hibája miatt a cég kénytelen volt újrategyíteni a rendszert, a munkámat és a személyes dolgaimat inkább két különböző gépen őrzöm.

A saját, személyes laptopom egy alsó kategóriás Toshiba (Satellite A205-85843) 2GB memóriával, amit néhány évvel ezelőtt kevesebb, mint \$400-ért vásároltam. Jelenleg Ubuntu 11.10 fut rajta és azt leszámítva, hogy a Skype-ban nem jelenik meg az USB-n keresztül csatlakoztatott külső kamera videóképe, elég jól működik.

Sok különböző szoftvercsomagot telepítettem erre a laptopra, de napi rendszerességgel csak keveset használok közülük. Szeretném ezeket ebben a cikkben bemutatni, megírni, hogy mire jók,

valamint hogy hogyan és miért használok őket.

Password Gorilla

Jelszavaink védelme fáradtságos feladat. Köztudott, hogy ugyanazt a jelszót több weboldalon is használni veszélyes. Amennyiben a jelszavunk kitudódik, egy hacker egyszerre több weblapon is hozzáférhet a felhasználói fiókunkhoz. Sok jelszó megjegyzése viszont határozottan nem könnyű feladat, főleg ha jó jelszavakat szeretnénk használni. Sok olyan jelszókezelő alkalmazás létezik, amely megjegyzi a felhasználónevet, a jelszót és a bejelentkezéshez szükséges URL címet.

Windows alatt mindig is a Password Safe alkalmazás híve voltam, amit eredetileg egy titkosítási szakértő, Bruce Schneier (<http://www.schneier.com>) készített. A program jelenleg nyílt forráskódú. Talán léteznek jobb, felhasználóbarátabb alkalmazások is, de a Password Safe-nél biztonságosabb megoldás biztosan nem létezik. Ubuntura is valami hasonlót kerestem és ekkor futottam

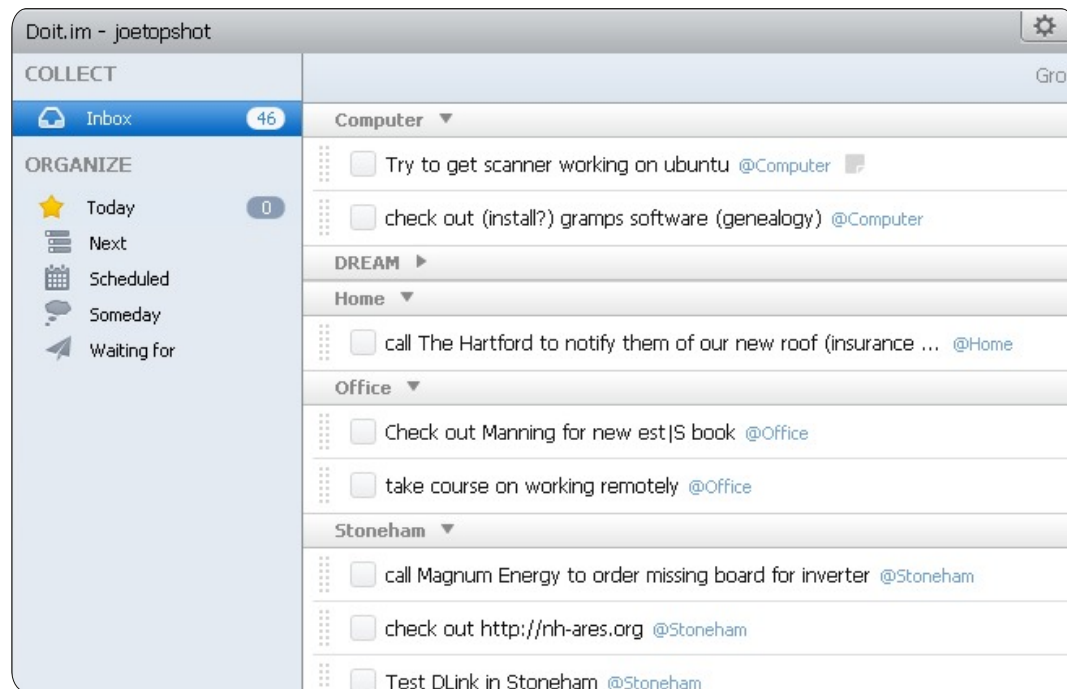
bele a Pythonban írt Password Gorilla-ba, amelynek adatbázisa kompatibilis a Password Safe-fel. A Password Safe által létrehozott jelszó adatbázis megnyitható és módosítható Password Gorilla-val és fordítva. Ennek előnyeiről még lesz szó (Dropbox címszó alatt).

Az alkalmazás első indításánál a program létrehoz egy adatbázist. Az ehhez való hozzáférés természetesen jelszóval védett. Érdemes egy erős jelszót választani erre a célra: én egy idegen nyelvű, rövid mondat angol betűs átíratát használok. Jelszavaimat külön mappákban tárolom: bankszámlák, hitelkártyák, szórakozás (úgy, mint YouTube, Pandora), vásárlás (Amazon, Ebay), hírek (Washington Post, Wall Street Journal) és természetesen számítógépekkel kapcsolatos adatok (FullCircle Magazin, SourceForge, VMware). Ha feltörhetetlen jelszót szeretnél használni, a Password Gorilla véletlenül generált jelszavakat is felajánl, amelyeket különböző oldalakon használhatunk. A Password Safe egyébként Androidos okostelefonokra is elérhető.

Dolt

A Dolt alkalmazás a GTD filozófia megvalósítása. A GTD rövidítés feloldása a Getting Things Done („A dolgok elvégzése”) és egyben egy utalás David Allen azonos című könyvére. Egyszerűen szólva a Dolt az elvégzendő feladatok listáját tartja karban. A feladatokat szervezhetjük akár kontextusok és projektek alapján, vagy ha szeretnénk hozzárendelhetünk időbeosztást is. A rendszer rendkívül rugalmas és intuitív, könnyen használható a kézikönyv elolvasása nélkül is (ugyanakkor a könyv hasznos segítséget nyújt az életünk irányításához és szervezéséhez).

A rossz hír az, hogy a Dolt-nak nincs natív Linux változata. Jó hír azonban, hogy a program működik Wine alatt, nincs szükség külön beállításokra és sebességbeli problémákat sem tapasztaltam a saját laptopomon. Az alkalmazásnak van egy web alapú (elérhető a <http://doit.im> címen) és egy Android változata is, ezek egymással is remekül tudnak szinkronizálni. A Dolt általában az első program,



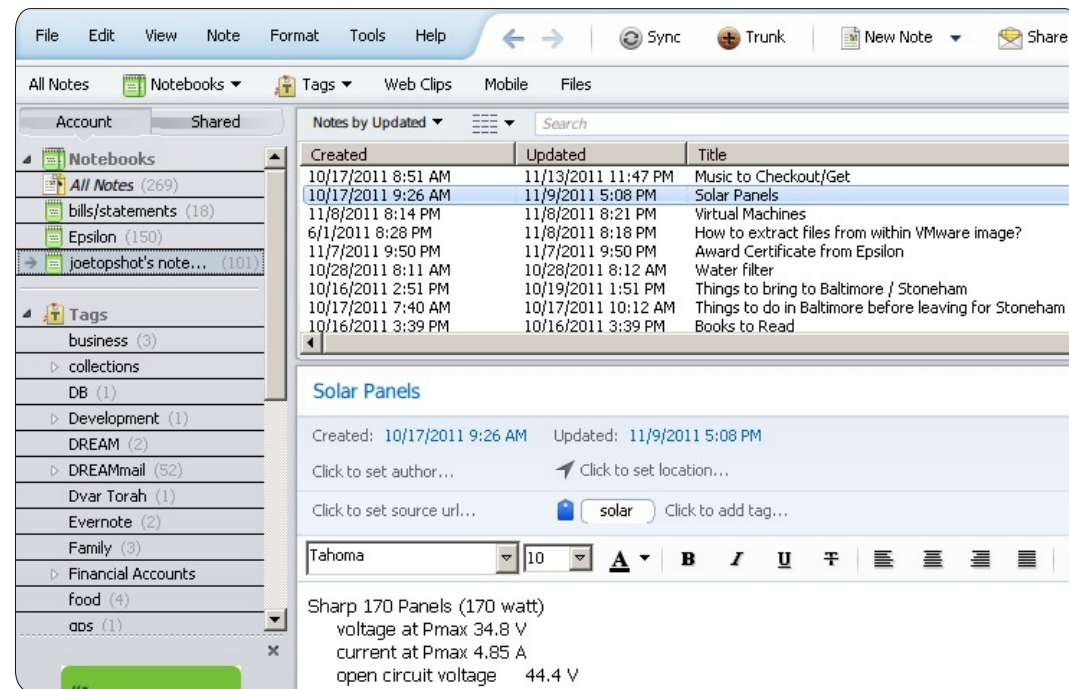
amit reggel elindítok, ez az ami felkészít engem az adott napra kitűzött feladatok elvégzésére.

Evernote

Az Evernote az egyik legnépszerűbb program. A saját weboldaluk szerint: „Az Evernote megkönnyíti, hogy emlékezzen élete kis és nagy dolgaira, a számítógépe, telefonja vagy a web segítségével.” Én jegyzetek készítésére használom, gyakorlatilag mindenről. Van egy mappám a munkával kapcsolatos jegyzeteknek és egy a személyes dolgaimnak. Egy harmadik mappá-

ban a banki ügyeimmel kapcsolatos pdf fájlokat tartom. A legjobb az egészben, hogy a jegyzetek között keresni is tudok, még a pdf fájlokban is.

Az Evernote browser extension segítségével teljes weboldalak is elmenthetők: szöveg, linkek és képek egyaránt. Ha MS Outlook felhasználó vagy (igen, ez egy Windows termék), akkor az Evernote Outlook kiterjesztésével automatikusan elmenthetjük az emailek egy részét vagy teljes egészét. A Dolt-hoz hasonlóan sajnos az Evernote-nak sincs natív Linux változata, de a Wine használatával



könnyen és gyorsan feltelepíthető. Web és Android változata a programnak szintén elérhető.

Moneydance

Régen valamikor még a Quicken nevű Windows-os szoftver felhasználója voltam, amely egy nagyon népszerű személyes pénzügyi alkalmazás volt. Évekig használtam, aztán egyszer csak jött egy értesítés, hogy töltsen le (és vegyem meg) a szoftver új változatát és frissítsek, mert a jelenleg használt változat túl régi. Mivel ekkor már részben átálltam az Ubuntu Linuxra, úgy

döntöttem keresek inkább egy jó, ingyenes pénzügyi csomagot, ami Windows és Linux alatt is fut. Sok különböző csomagot kipróbáltam, de egyik sem fogott meg igazán, így végül feláldoztam rá némi pénzt és vettem egy kereskedelmi terméket. Nem emlékszem már, hogy pontosan mennyibe került a Moneydance, de ma ez \$49.99-be kerül (Euróban és Fontban is lehet fizetni). A termék működik Linux, MacOS és Windows alatt is (Java-ban íródott). A Moneydance-t eredetileg Windowson használtam, de az átállás Linuxra rendkívül egyszerű volt: csak fel kellett telepítenem a programot Ubuntura (a platform

váltás nem került pénzbe) és átmásolnom az adatfájljaimat. A Moneydance-t mostanában a bankszámláim és befektetéseim kezelésére használom. Meglehetősen elégedett vagyok vele, a programot rendszeresen frissítik.

Manilla

A Manilla sajnos csak az USA-ban élő felhasználók számára elérhető (vagy azoknak, akik az USA-n kívüli pénzügyi számlával rendelkeznek). Ez egy web alapú termék, így teljesen platformfüggetlen. A weboldaluk nagyszerűen megfogalmazza, hogy a termék mire való: „A Manilla összegyűjti az összes ahhoz szükséges információt, hogy a számláidat és egyéb fontos pénzügyi dolgodat könnyen és áttekinthetően használhasd heti hét napon, napi 24 órában. A Manilla használatával elég egyetlen jelszó ahhoz, hogy minden esemény előtt automatikus értesítést kapj. Elfelejtethjük a nehézségeket és a késedelmi költségeket!”.

A Manilla előtt a bankkártyáimat és számláimat az alábbi módon kezeltem. Érkezett egy számla postán (vagy emailben), az összeg és a befizetési határidő alapján pedig saját jegyzetet készítettem ró-

la. Ez tartalmazta a számlaszámot, az összeget és egy dátumot, ami a befizetési határidő előtt kb. hét nappal volt. A DoIt segítségével (lásd a cikk korábbi részében) időben emlékeztettem rá magam, hogy bizony fizetni kell. Kicsit ügyetlen megoldás volt, de működött. A feleségemmel aztán építettünk egy második otthont magunknak Maine hegyei között (amikor csak lehet, igyekszem a munkámat innen végezni). Ez azt eredményezte, hogy kénytelen voltam rendszeresen továbbküldeni a saját leveleimet. Jól jegyezd meg: az „oxymoron” szó legjobb definíciója az amerikai postaszolgálat. Túl gyakran fordult volna elő, hogy a befizetések mellett késedelmi díjakat is kellett volna fizetnem. A levelek nem érkeztek volna meg időben, vagy csak elfelejtettem volna felírni egy-két fontos adatot. A Manillának köszönhetően az élet sokkal egyszerűbb lett.

A Manillával kapcsolatban az az ijesztő, hogy meg kell bíznod bennük, hiszen a felhasználóneved és a jelszavad is meg kell adnod – valamint választ az összes számlához tartozó összes kérdésre. Nem adtam meg minden számlámat, hármat továbbra is manuálisan kezelek. A Manilla mindenesetre

nyomonköveti a jelzalog törlesztésemet, az összes bankkártyámat, gáz, telefon és villanyszámláimat (mindkét otthonom esetében), valamint a folyószámlámat és a megtakarításaimat.

A jó az egészben, hogy a honlapjukon az összes tranzakciót időkorlátozás nélkül tárolhatom, nincs szükség papírmásolatokra. Ennek ellenére mégsem élek ezzel a lehetőséggel. Az összes tranzakcióról készített bejegyzést inkább pdf fájlként töltöm le és az Evernote-ban tárolom. Egyedi címkéket használva egy-egy számla összes tranzakciójának előhívása egy kattintással megoldható.

Thunderbird

Az emailek kezelésére szerintem ez a legjobb alkalmazás Ubuntun. Nem szeretnék itt róla túl sokat beszélni. Amikor elkezdtem Ubuntut használni, a Thunderbird volt az első email kliensem. Sok cikk szól az Evolution csodálatos funkcióiról, így hát adtam neki egy esélyt és kipróbáltam. Hat hónapig szenvedtem vele, aztán elegendő lett belőle és visszálltam a jól bevált Thunderbird-re. Nem tökéletes ugyan, de sok időt töltök el vele naponta az emailjeim és az RSS/ATOM feedek olvasgatására.

Dropbox

Ez egy nagyszerű alkalmazás! Működik Linuxon, Windowson, Mac-en és okostelefonokon is. Egy speciális „dropbox” mappát hoz létre, ahová bármit betehetünk, amit csak szeretnénk: képeket, dokumentumokat, zenét, stb. A Dropbox inentől kezdve automatikusan szinkronizálja a különböző számítógépeken lévő mappákat. Ha például veszek egy ebook-ot, egyszerűen csak beteszem egy „books” névre hallgató dropbox almappába és azt a továbbiakban bármelyik számítógépről elértem, beleértve a Droid-X okostelefonomat is. Ezzel a módszerrel a könyvtáram mindig velem lehet.

Egy másik mappában a Password Safe / Password Gorilla adatbázisomat tárolom. Ha a személyi számítógépemről egy új bejegyzéssel bővítem az adatbázist, az automatikusan megjelenik az összes többi általam használt gépen is. Arra azért érdemes figyelni, hogy a Dropbox nem teljesen biztonságos, nem feltétlenül rejti el a dolgokat a kíváncsi szemek elől. Személyes információkat sosem tárolnék kódolatlanul a Dropbox mappában. A Moneydance adatbázisomat például biztosan nem bízom a Dropbox-ra. Az ingyenes változatban van egy

tárhely limit is, ha jól emlékszem ez alaptól 2 GB. Ez a korlát azonban kitölthető, például ha valaki rád hivatkozva regisztrál, a limit megnő. Évi \$99-ért egyébként 50GB-ot tárolhatunk a Dropbox mappánkban.

Zotero

A Zotero-t is évek óta használom. Ez egy olyan plugin, ami Firefox, Chrome és Safari alá is kompatibilis és weboldalakról gyűjt össze mindenféle információt. Az alkalmazás új változata különálló programként is működik minden platformon, beleértve a Linuxot is. A honlapjuk szerint „A Zotero összegyűjti az összes keresésedet egyetlen, kereshető interfész segítségével. PDF fájlok, képek, hang és videó fájlok, weboldalak pillanatképei és tulajdonképpen minden más hozzáadható. A Zotero automatikusan indexeli a könyvtárad teljes szöveges tartalmát, így néhány billentyű lenyomásával pontosan azt találod majd meg, amit keresel.” Én gyakran használom a Zotero-t pillanatképek készítésére hírekről. Tudva hogy ezek a bejegyzések idővel el fognak tűnni a híroldalról, ez az egyetlen módja annak, hogy másolatot készítsék a cikkekről.

Hat hónapja fedeztem fel az Evernote-ot. Őszintén szólva egy

kicsit elbizonytalanodtam, nem tudom van-e értelme Zotero-t és Evernote-ot egyszerre használni a folytatásban. Mind a kettő kiváló alkalmazás, ezért nem szeretnék állást foglalni ez ügyben, inkább az olvasóra bízom a döntést.

Összefoglalva, ezek a programok (kiegészítve a Firefox-szal) lényegében lefedik az általam Ubuntu alatt végzett tevékenységek 90 %-át. Bízom benne, hogy legalább egy alkalmazás a Te érdeklődésedet is felkeltette és egy kicsit megkönnyíti majd a hétköznapijaidat is.

16x16 SUDOKU

A 16x16-os hálót töltsd ki 0 és 9 közötti számokkal és A és F közötti betűkkel úgy, hogy minden sor, oszlop, valamint 4x4-es mezőben csak egyszer szerepeljenek a számok 0 és 9, valamint a betűk A és F között.

		F	6	E			C				7	2		3	
	C			F	D		B		6	3	1				9
3	B	4	1	6	2				E					7	
			0	7				F	B		8	E	6		C
						D	0	9				8	F	2	7
2		A					5		0	8	D				
1			D		F		2	3		B					
	7	E			1	6				A			D	9	3
5	E	1			A				9	6			C	F	
					6		1	7		4		5			0
				2	4	9		8					1		E
6	D	9	8				7	C	1						
F		0	3	D		A	E				6	C			
	9					3				7	F	0	8	E	A
E				0	8	4		A		D	3			6	
	6		A	1				E			C	D	3		

A megoldás a 47. oldalon van

A rejtvényt a **The Puzzle Club** - www.thepuzzleclub.com - bocsátotta rendelkezésünkre.



Az én történetem

Írta: Ronnie Tucker



Mivel sem tortát sem ingyen ajándékot nem tudok osztani, gondoltam, megtöltök egy (vagy három) oldalt a magazin elkészítésének bemutatásával.

1. hét – A határidő

Rendszerint a hónap első (vagy a második) vasárnapja az állandó cikkírók határideje. De nagyjából két héttel a határidő előtt küldöm az első emlékeztető (zaklató) e-mailt az íróknak a közelgő határidőről. Biztos vagyok benne, hogy úgysem veszik figyelembe, de azért elküldöm.

Egy héttel a határidő előtt küldök még egy emlékeztető e-mailt az íróknak, hogy az idő lejárában van. Biztos vagyok benne, hogy ezt is figyelmen kívül hagyják, bár bizonyítani nem tudom. Ahogy telik az idő, kezdenek megjelenni a cikkek. Nem áradnak, csak úgy csordogálnak.

Össze kell állítanom a Szerintem, Levelek, Előszó, Az én asztalom, Közelebb a Windowshoz (csak a Windows és a KDE részeket) cikkeket és most a GIMP oktató cikket.

Azután, két nappal a határidő előtt küldöm az utolsó emlékeztető e-mailt. Erre az időre az írók

elkezdenek pánikba esni és küldik a jobbnál-jobb kifogásokat e-mailben, hogy a kutya megette a laptopjukat, vagy valami hasonló.

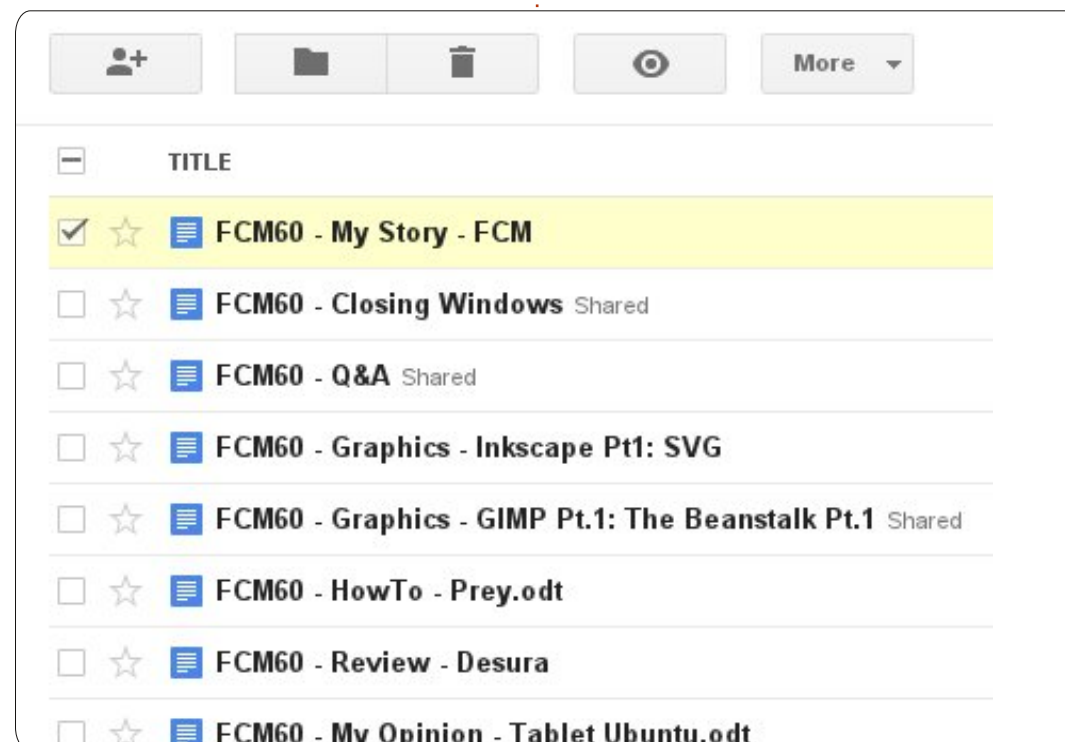
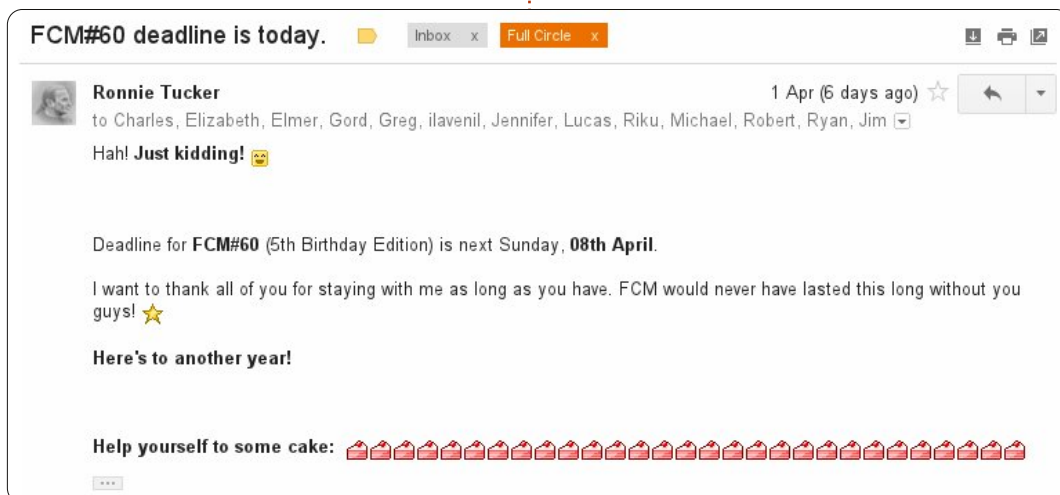
2. hét – A lektorálás

Amikor megvan az összes cikk, feltöltöm a GoogleDocs-ba, és átadom a lektoroknak. Ez egy piszkos munka, és itt kapják el azokat, akik a brit helyesírás helyett az amerika-

it használják (mint én), és akik még mindig nem értik hogyan kell helyesen használni a vesszőt (megint én).

Egy hét után a lektorok végeznek a cikkek átbogarászásával, kijavítanak minden helyesírási hibát és nyelvtani bakit, és renbe raknak minden olyan mondatot, ami tisztázásra szorul.

Ezen a ponton hívom meg Jens-t és a fordító csapatokat a Google Dokumentumok mappájába ahol



Jens elkezdte az epub változat készítését, a fordító csapatok pedig elkezdik a szövegek fordítását amíg én készítem a PDF-et. Ha már itt tartunk...

3. hét – A Scribus

Itt lép a játékba a Scribus és én elvesztem a teljes hétvégemet. Rendszerint lemásolom az előző hónap Scribus könyvtárát, átnevezem és sablonként használom az új kiadáshoz.

Mindig a kiadás számával, hónappal és évével kezdem a szerkesztést, aztán a Parancsolj és Uralkodj cikkel és ez így megy végig, kitörölöm a régi szöveget, hozzáadom az új szöveget, a képeket, megformázom őket és eközben általában arra tö-

rekszem, hogy jól nézzen ki.

Egy kis pihenő a Scribusban, amíg a Google Aktualitások Szerkesztő oldalán a cikkeket a Google Dokumentumokból átveszem a Google Aktualitások kiadásba.

Ez nem túl sok idő (legfeljebb pár óra) és amint elkészül, egy adott időpontban fel tudom tenni kiadásra.

Amikor körülbelül 90-95%-ban kész a PDF, akkor feltöltöm a Crocodoc-ra, és meghívom a lektorokat hogy játszanak egy kicsit vele, észrevegyék az eddig elkerült feltűnő hibákat.

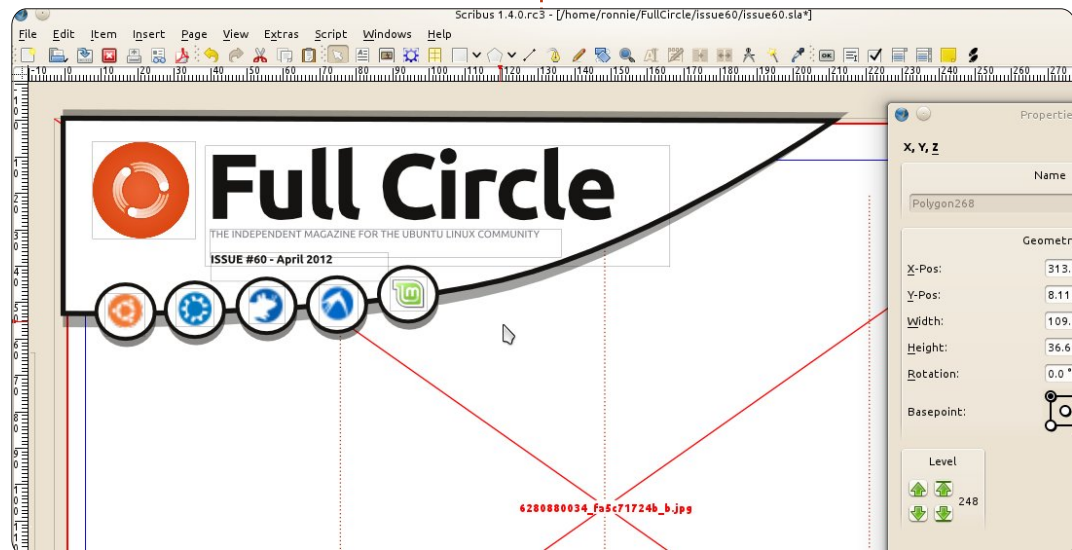
Ők megjelölik a szöveget/területeket amiket javításra szorulónak látnak és én kijavítom mielőtt a PDF kiadásra kerülne.

4. hét – A kiadás

Mikor a PDF 100%-ban kész és (remélem) hibáktól mentes, feltöltöm a FCM oldalára és bejelentem a világnak. Először a levelező listán, amire remélem regisztráltak. Azután tájékoztatom az Ubuntu News levelező listát az új kiadás érkezéséről, aki közzéteszi az Ubuntu Weekly News-ban. Utána bejelentem a Facebookon, Google+on, Twitteren, és a mi Ubuntu Fórumunkon.

Amikor ez kész, még sok tennivaló van. Összecsomagolom a Scribus fájlokat és küldöm szeretett fordítóinknak, hogy vigyék.

Eddigre ők már a legtöbb szöveget lefordították és megkezdték az munkájukat, Jens még el van foglalva az epub kiadással, én meg megyek a Google Dokumentumokhoz, készítek egy új könyvtárat, és az egész munka kezdődik újra...



Full Circle Magazine - 30 Mar 2012 - Public

ahem! :)

issue 59 « Full Circle Magazine



Full Circle is a free, independent, monthly magazine dedicated to the Ubuntu family of Linux operating systems. Each month, it contains helpful how-to articles and reader submitted stories.

+1 - Comment - Hang out - Share



Full Circle Magazine shared a link.

30 March

She's OUT!



issue 59 « Full Circle Magazine shares

Full Circle is a free, independent, monthly magazine dedicated to the Ubuntu family of Linux operating systems. Each month, it contains helpful how-to articles and reader





A Canonical közölte a terveit, miszerint a 14.x verziójú Ubuntut 2014-re elkészítik táblagépekre és okostelefonokra is, de nem lehet, hogy túl későn? A táblagépek vajon ugyanolyan divatcikkek, mint a PDA-k és hasonló minikütyük a közelmúltból?

Először hadd definiáljam a táblagépet a vita céljainak megfelelően. Kihagyom az iPad-et, mivel az az Apple iOS-t használja az Android helyett. Azokat a táblagépeket is mellőzöm, amelyek a Windows 7-en alapulnak, mivel ez teljes OS, nem pedig egy másik egyszerűsített verziója (plusz csak egyetlen olyan táblagépről tudok, amelyen tényleg ez fut, ez pedig az Acer Iconia W500, amely levehető billentyűzettel érkezik és így képernyőpántok nélküli netbookká teszi azt).

Ez sokkal inkább az Android-alapú eszközöket hagyja meg, melyek többsége 1:1 arányban netbook-os specifikációkkal rendelkezik (1GHz-es processzor 1GB RAM-mal párosítva).

A táblagépek vajon számomra is olyanok, mint egy hóbort?

Először ellentmondással szembeülsz, azaz:

- Szeretnél találgatni, mi egy adott táblagép verziója? Nem számít az ár vagy a méret, sőt nagyon valószínű, hogy az eladó személy vagy bolt sem vezet nyomra. Találhatsz drága táblagépet 2.3-as Gingerbread verzióval, míg az olcsó 4.0-ás Ice Cream Sandwich-et kínál. Az én kedvencem? A helyi üzlet által értékesített Sylvania táblagép, amely eredetileg 2.x verzióval érkezett, de valahol útközben elhelyeztek egy címkét a doboz egyik oldalán és csak „Androidként” sorolták fel az OS-t (viszont a címkén keresztül még láthatjuk a 2.x bejegyzést).

- Perifériák elfogadása. Néhányan USB-s kapcsolatokkal és kártyaolvasókkal érkeznek, néhányan nem.. Jobb megnézni, mielőtt megveszed és ne feltételezd, hogy az USB-t használhatod a táblagépéhez fájl-átvitelre. Néhányan képesek rá, néhányan nem.

- Honnan vagy, alkalmazásbolt? A

választott táblagép a Google Android alkalmazásboltból érkezik, vagy egy Mongólia külső részéből származóval? Jó kérdés, és ez olyasmi, amit nem tudsz meg, míg ki nem nyitod a dobozt. Vegyél Nook Tablet vagy Kindle Fire táblagépet és hamar felfedezheted, hogy mindkettő saját boltot használ, amelyek többet kérnek ugyanazért az alkalmazásért, mint az Androidé (és mindkettő megpróbál mindent megtenni azért, hogy távol tartsa a felhasználókat az Android verziótól).

- A boltok témájában legjobb, ha most kijelentjük, hogy az alkalmazások nem programok, hanem csak olyasmik. Egy alkalmazás, amely Word dokumentumokat tud megnyitni és módosításokat végrehajtani, nem tekinthető teljes értékű szövegszerkesztőnek. Azok az irodai programok, amiket láttam és az egyes boltokban kipróbáltam, a LibreOffice-hoz képest is halvány másolatok (mely reméli, hogy még idén lesz táblagépes verziója).

- Árképzés. Van egy, a korábban említett specifikációkkal rendelkező netbookom – bár ennek 250 GB-

os merevlemeze van. Elküldöm 500 \$-ért, ha érdekel. Túl drága? Akkor miért tartanál jó üzletnek ugyanennyiért egy táblagépet, ugyanezekkel az alapspecifikációkkal és egy apró (általában 10 GB-os vagy kisebb) flash meghajtóval? Gondold át. Még a 200-250 \$-os Fire és Nook Tablet is a netbookos ártartományban mozog, apró flash meghajtókkal érkezik (és a Nook 1 GB-osra csökkenti a változatát a Nook alkalmazások és könyvek számára lefoglalt másik 8 GB-tal együtt).

- Egy salakblokk téglá összes konfigurációs lehetőségét kínálja. Fontold meg, a téglát legalább le tudom festeni, de egy táblagéppel tilos bármit is tenni. Több RAM-ot szeretnél? Vásárolj számítógépet. Gyenge az akkumulátor? Kevesen engedik, hogy a felhasználó változtasson ezen. Ubuntura akarod cserélni az OS-t? Nézz körül és rájössz, hogy a többségük zártabb, mint a Fort Knox erőd. Megjegyzésként, a táblagépek következetesek ilyen téren. Hoppá, rossz kategória.

- És mi van a képernyő felbontással és a hasonló szempontokkal? Lát-

tam kis 7 hüvelyknyi átmérőjű verziókat ragyogó képernyővel és nagy videólejátszó képességgel, míg néhány 10 hüvelykes gép a Windows 95-ös korszakhoz hasonló, elavult felbontással rendelkezik és akkor sem tudott Youtube-videót lejátszani, ha az életük múltott rajta.

- Aztán ott vannak a fogas kérdések, mint a Nook Tablet és a Kindle Fire. Ezek táblagépek, vagy sem? Sokkal kevésbé azok, mint bármilyen más, ezek alapvetően böngészővel és egyébként korlátozott funkcióval felruházott e-olvasók. Nem hiszel nekem? Vegyél egyet és meglátod, mennyi rugalmasságot kapsz.

És ezek a problémák csak a jéghegy csúcsát képezik. Mint bármely új szoftverrel vagy technológiával, ezzel kapcsolatban is vannak kezdeti fogas kérdések, de az Android megmutatta a kellemetlen oldalát, főleg azért, mert a Google mindenkinek kiadta a forráskódot – útmutató nélkül.

Ó, és azt említettem, hogy az Android valójában soha nem jutott túl azon a tényen, hogy okostelefon OS-eként indult? A legtöbb alkalmazást, amit látsz, okostelefonon való időtöltésre tervezték, míg egy repü-

lőre vagy buszra várakozol.

Azt gondolod, hogy túl kritikus vagyok? Mivel nyugdíjas vagyok, rengeteg szabadidőm van és rutinosan látogatom a helyi üzleteket. Megismertem a különböző elektronikai részlegekben dolgozó eladókat mint olyanokat és enyhén szólva sokkolt annak felfedezése, hogy a Fekete Pénteken eladott Androidos táblagépek ünnepek utáni visszaviteli aránya majdnem 50%. Így igaz, az eladott táblagépek majdnem felét nagy többséggel azért viszik vissza, mert nem teljesítik az ügyfél elvárásait.

Eközben fokozódik a vita arról, hogy vajon a táblagépek elég messzire jutnak-e a fejlődési láncban a túléléshez, vagy pedig a korábbi, de most kudarcra ítélt technológia útjára lépnek?

Talán a válasz hamarabb érkezik, mint sejtjük. A Microsoft 2012 utolsó negyedében készül el a Windows 8 kiadásával és elég nyilvánvaló, hogy a táblagépek tömegére tervezték.

Azoknak, akik nem tesztelték az ingyenes előzeteseket, ez valójában a 7 Metro felületű okostelefon OS a 7 Home Premiummal párosítva. A Microsoft büszkén hirdeti, milyen gyorsan indul a 8, 15

másodpercen belül pedig feláll és fut, de ez ködösítés. Míg a 8 készen áll a rock and rollra, a 7 még mindig percekig dolgozik a háttérben (és mindez a 2.2GHz-es duplamagos processzoromon, 8GB RAM-mal – képzelj el ezt egy 1:1-es táblagépen).

De a 8-asnak is megvannak a maga problémái:

- Telepítés után a merevlemez tárhelyéből kb. 12 GB-ot emészt fel. Tekintettel arra, hogy az általam értékelt átlagos táblagépek kb. 10 GB-os a tárhelye, láthatod a tárhely-problémát. Az a probléma, hogy a flash meghajtó tárhelyének növelése is komoly dollárösszegű kiadást jelent, mivel az SSD árai még mindig nem mentek GB-onként 1 \$ alá.

- A hatékonyság még mindig probléma. A 8-as a 7-esre ragasztott álca, az erőforrások használata még magas. A 8 GB RAM-mal futó 2.2 GHz-es noteszgépemen szokás szerint 20 %-ot fogyaszt üresjáraton. A csak 1 GB RAM-mal csomagolt táblagépekkel te is láthatod a lomha teljesítményre utaló helyzetet. (Ez az, amiért sok noteszgép a 7 Starter rendszerrel érkezik, mivel ez nélkülözi azt a túlterhelést, amely eszi a RAM-ot).

- A szoftverkompatibilitás kérdéses. Jelenleg a 8 alkalmazásokat, míg a 7 programokat futtat. Eredményképpen OS skizofréniát kapsz, ahol a képernyőterületek oda-vissza pattannak attól függően, éppen mit nyitottál meg (alkalmazást vagy programot).

Mindezek azt sugallják nekem, hogy nem fogsz 8-ast találni az olcsóbb táblagépeken. A jelenlegi Windows 7-es Acer Iconia 550 \$ körül alakul és csak 2 GB RAM-ja van, 1 GHz-es duplamagos AMD C-50 processzorral és 32 GB-os SSD-vel párosítva. Miközben az ugyanilyen specifikációkkal, plusz 250 GB-os HDD-vel és billentyűzettel bíró Compaq CQ-57 laptop csak 250 \$-ba kerül. Nemcsak ez, de a Compaq merevlemeze, RAM-ja és akkumulátora is jobb feltételekkel cserélhető (apropó, mindkettő kapható a walmart.com címen).

Persze ez egy fontot nyom, vagy többet, mint az Acer táblagép, de megkapom a 300 \$-os extraterhet plusz az adót is a pénztárcámba.

Most visszatérünk a Canonical-hoz és ahhoz a döntésükhöz, hogy az Ubuntut korlátozott rugalmasságú táblagépes OS-sé tegyék. Ez vajon bölcs döntés lesz?

Őszintén szólva az Ubuntu másodlagos OS a legtöbb felhasználó számára, akik hirtelen rájöttek, hogy az eredeti OS-sel bevásároltak. Mások, hozzám hasonlóan abba a kisebbségbe tartoznak, akik az Ubuntu-t fő OS-ként használják (és még új PC-n is mellőzik a Windows-t). Egyébként az Ubuntu-tól nem esett hanyatt a mainstream-et használó számítógépes közönség. Emlékszel a Dell bukására, amikor az Ubuntu-t kínálták elsődleges OS-ként a Windows helyett? Abszolút senkit nem ismerek, aki egyet is vett volna ezekből, de olyat sem láttam, amelyet viszonteladóként adtak volna el.

De a Canonical döntése, hogy táblagépre megy, az ügyfelek kevésbé kedvező fogadtatásával találkozott, ahogy a legutóbbi Distrowatch értékelések tanúsítják, amely jelzi, hogy szép különbséggel veszítette el az Ubuntu az első helyet a Linux Mint-tel szemben.

Miért? Az Ubuntu a Unity-t egyetlen és kizárólagos asztali lehetőségként kínálja, bár a felhasználóknak van lehetőségük másik hozzáadására, mint például Xfce, Gnome, Cinnamon, Enlightenment, stb. – szemben a Windowsszal vagy az Androiddal.

A Unity nagyszerű olyan táblagépekre, amelyeken korlátozottak a programopciók, de komoly hibái vannak, ha sok programot futtató gépeken használjuk. Mikor a Unity-t teszteltem – a több, mint 1000 programos openArtist csomaggal – enyhén meglepődtem, mert az Alkalmazások terület kínálódott, míg megpróbálta az összes programhoz tartozó ikont és fejléceket betölteni. És ez egy teljes számítógépen történt, nem valami táblagépen.

Eközben aki eddig hűséges volt, átáll egy másik csapathoz.

Elnézést a szójátékért, de ilyen sok vizályt nem láttam, mióta a Windows kiadta a Vistát.

Aztán problémád támad a Canonical közösségi politikájával, amely nem kínál zárt kodekeket és meghajtókat, míg úgy tűnik, mások nem törődnek ezzel. Ez érthető lenne, ha nem történné meg, amikor Ubuntuval megpróbálsz videókat vagy zenéket lejátszani, hogy azonnal agresszíven felkínálja letöltésre, amivel lejátszhatók.

Időközben a Linux Mint (és a többiek) már egyenesen a kezdetől fogva tartalmazzák a meghajtókat és kodekeket.

De a Canonical teljes gőzzel tart a táblagépes aréna felé, sőt most mutatott be egy okostelefonos alkalmazást, amely képes Ubuntu-t futtatni, bár ez csökkentett verzió, amelynek egy dokkolóra csatlakoztatott monitoron kell futnia (legyünk realisták – az Androidos okostelefonos képernyőkön aligha fog Ubuntu magában futni).

A Distrowatch számok csak fakulnak tovább.

Ezt korábban akkor láttam, amikor a fejlesztők nem olvasták el az ügyfelek utasításait. Emlékszel még a Lindows/Linspire/Freespire kudarcra, amikor néhány csoport azt gondolta, hogy az ügyfelek egy olyan OS mellé állnak, amely korlátozott lehetőségeket és egy CNR (Kattints és Futtasd) nevű szoftverletöltő rendszert nyújtott – amelyet inkább hívhattunk volna Vágj meg és Futtasd néven, mivel a legtöbb tétel túlárzott és elavult volt? Ne aggódj, néhányan emlékeznek és az a legjobb, ha kidobod a Corel WordPerfect OS-sel (amely ingyenes volt, de csak akkor, ha megvetted a mellékelt DVD-t tartalmazó 40 \$-os könyvet), vagy a hírhedt K-Mart és Walmart gépekkel együtt, amelyen szörnyű internetes szolgáltatások futottak elavult specifikációkkal.

A Canonical jóvoltából viszont ez másodlagos probléma, amelyről talán sokan nem tudnak. Az Ubuntu hihetetlenül népszerű az európai országokban, ahol az okostelefonok nagy árkülönbséggel túlszárnyalják a gépeladást, ami főleg a magas áfának (általános fogyasztási adó) köszönhető, amely 20%-ot ad az új technológia árához (míg az USA-beli általános kereskedelmi adó 10% körüli, és Kalifornia emeli a százalékot). Ezeknek a felhasználóknak király a táblagép, mivel az alacsony ára kevesebb adót jelent.

Ezen a ponton a Canonical döntésén múlik, hogy okosan válassza meg az utat, és ezt most még nem látom. A Gnome és a KDE feladása a Unity-ért azt bizonyítja, hogy ez nem bölcs döntés és talán itt az ideje annak, hogy megfontolják a visszatérést a többfogásos vacsoramenü tálalásához. Hacsak a táblagépek nem fejlődnek gyorsan, attól tartok, a közeli jövőben vége lehet ennek a technológiának.



Ha Google-val rákeresünk a Gnome asztali környezet legújabb verziójára, egyből rátalálunk a Gnome honlapjára, Wikipédia-oldalára, Gnome-képernyőképekre, stb. De ha a mondhatni obligát találatok alá gördítünk, nem lehet nem észrevenni a Gnome 3-mal szembeni súlyos ellenérzéseket. Ha ellátogatunk bármely Linuxos blogra, fórumra vagy báhová, ahol véleményeket publikálnak, rengeteg Linux-felhasználóval fogunk találkozni, akik ki nem állhatják a Gnome 3-at. Szerintük használhatatlan és vissza akarják kapni a Gnome 2.x-et. Fenygetőznek, hogy Xfce-re váltanak. Azt hiszem, a legpozitívabb megnyilvánulás, amit az új Gnome-felületről olvastam, az alábbi volt: „legalább kezelhetőbb, mint a Unity”. Valahányszor elolvasok egy blogbejegyzést arról, hogy mennyivel jobb volt a Gnome 2 a Gnome 3-nál, kijelentkezem, és visszajelentkezem Gnome Classic környezettel. Ki tudja, lehet, hogy a többieknek az interneten igazuk van, én meg elfelejtettem, milyen jó is volt a Gnome 2. Lehet, hogy tényleg eredményesebb lennék egy kipróbált és bejáratott asztali környezettel.

A régi módszer

Itt vagyok ismét 2010-ben. Mindenekelőtt meg kell nyitnom a cikket, amit épp írok. Felviszem az egeret a Places (Helyek) menüpontra, legördítek, amíg meg nem látom a Dokumentumok mappát. Kétszer rákattintok a Cikkek mappára, újból kétszer az a_case_for_gnome_3.odt-re.

Na most, szeretném megerősíteni, hogy a Gnome 3 2011-ben jelent meg. Tudjátok, az emlékezetem kisé véges. Úgyhogy az egérről az érintőtáblára viszem a kezem, felmegyek az Alkalmazások menüpontra, legördítek az Internetig és rámegyek a Chromiumra. Újra a billentyűzeten vagyok, beírom, hogy wikipedia.org. Ismét érintőtábla, rákattintok a dokumentumra, megnyitom, ismét billentyűzet...

Egy pillanat. Eszembe jutott, hogy e-mailt is várok. Vissza az érintőtáblára, Alkalmazások > Internet > Thunderbird. Hmm. Larry még mindig nem írt. Küldök neki egy emlékeztetőt. Vissza a billentyűzetre. Amikor végzek vele, elkezdek dolgozni a cikken. Vissza az érintőtáblára, aztán megint a billentyűzetre.

Kíváncsi vagyok, Larry online van-e, hogy chateljünk. Érintőtábla. Oké, online van. Megint billentyűzet. Larry szeretné, ha e-mailben át küldeném neki az „X dokumentumot”. Gyerünk, újra érintőtábla.

Az új módszer

Mostanra már eléggé az idegeimre megy a számítógémem és mindig vagyok az érintőtábla és a billentyűzet közötti felesleges ide-oda kapkodással. Úgyhogy visszatérek a Gnome Shell-be és beírom ezt:

```
Super > a case for... > Enter.  
Super > larry > Enter.  
Super > thu... > Enter.
```

Ami Gnome 2.x alatt egy csomó energiámba került, azt Gnome 3 alatt egy pár billentyű lenyomásával elértem. Az, hogy Larry e-mailje és a cikkem között ide-oda váltottam, a billentyűzet és az érintőtábla között is ide-oda kellett volna ugrálnom. Gnome 3 alatt egyszer nem kellett felemelnem a kezem a billentyűzetről. Mintha szteroiddal pumpálták volna fel a gyorsbillentyűket. Akár el is felejtethetem, hogy

meg van-e nyitva a levelezőm, vagy sem. Ha nincs, csak elkezdem bepötyögni, hogy „Thunderbird” és megnyílik. Ha már nyitva van, akkor is csak elkezdem begépelni, hogy „Thunderbird”.

Azt hiszem, értitek, mire akarok kilyukadni. Aki szereti a billentyűzetet (és szerintem szeretitek, különben nem lennétek Linux-felhasználók), annak tetszeni fog a Gnome 3. Ha egyszerre több alkalmazást akartok futtatni és gyorsan, könnyedén ide-oda váltani köztük, akkor a Gnome 3-at nektek találták ki.

Nem vagytok benne biztosak, hogy kellően értetek a billentyűzethez? Próbáljátok ki. Ha egy alkalmazásban használjátok valamelyik menüpontot, felírájátok magatoknak, hogy milyen gyorsbillentyű-parancsok vannak hozzá? Ha keresőmotorban az automatikus javaslatok között válogattok, egyből a Tab billentyűt kezditek nyomkodni? Ha igen, akkor van is egy olyan sejtésem, hogy nektek tetszeni fog a Gnome 3. Próbáljátok ki, az ujjaikat pedig hagyjátok a billentyűzeten, ott a helyük. Nem véletlenül hívják „alapsor”-nak.



Szerintem...



Az Ubuntu 12.04 április 26-án jelenik meg. Frissítesz?

Talán	40	9%
Igen	329	75%
Nem	71	16%

Ha nem, miért nem?

Inkább újratelepítem a gépet. Sokkal gyorsabb és tisztább, mintha egy hároméves rendszer már meglévő alapjaira építkeznék.

- Várok egy kicsit, amíg lecseng a nagy felhajtás.
- A nyomtató és a wifi nem biztos, hogy működne.
- Nem vagyok biztos abban, hogy a PAE kernelt fel tudom telepíteni az Intel Single-Core Centrino laptopomra.
- A Unity miatt már nem foglalkozom az Ubuntuval. Most épp Mint 10-em van, de próbáltam már a Mint 12-t Cinnamon-nal. És várom a Mint 13-at.

Az előző hónap kérdése:

Az Ubuntu 12.04 április 26-án jelenik meg. Frissítesz?

- Még mindig nem tudom, mit gondoljak a Unity-ről és már elegendő van abból, hogy minden egyes frissítésnél újratelepítsem a meghajtókat.
- A Fedora vagy a Linux Mint sokkal jobbnak tűnik.
- Általában várok pár hónapot, mielőtt frissítenék.
- A 10.04-es rendszerem megfelelően stabil, kösz.
- A Gnome3 és a Unity nem működnek a dupla monitoromon.
- Nagyon nem tetszenek a Gnome3 „lehetőségei”. Ez nagy lépés volt – visszafelé.
- Nem tetszik az, amerre az Ubuntu halad. Disztrót váltottam.
- Nem vagyok biztos benne, hogy a régi gépem bírná az új rendszert.

E havi kérdésünk Jennifertől (Ubuntu Games):

Mostanában nagyon elterjedtek a Kickstarter játékok. Támogattad már a fejlesztést, vagy inkább vársz még egy kicsit?

A szavazatokat az alábbi linken adhatjátok le: <http://goo.gl/RPoJu>

Határidő: **2012. május 13. vasárnap**

MORE UBUNTU!

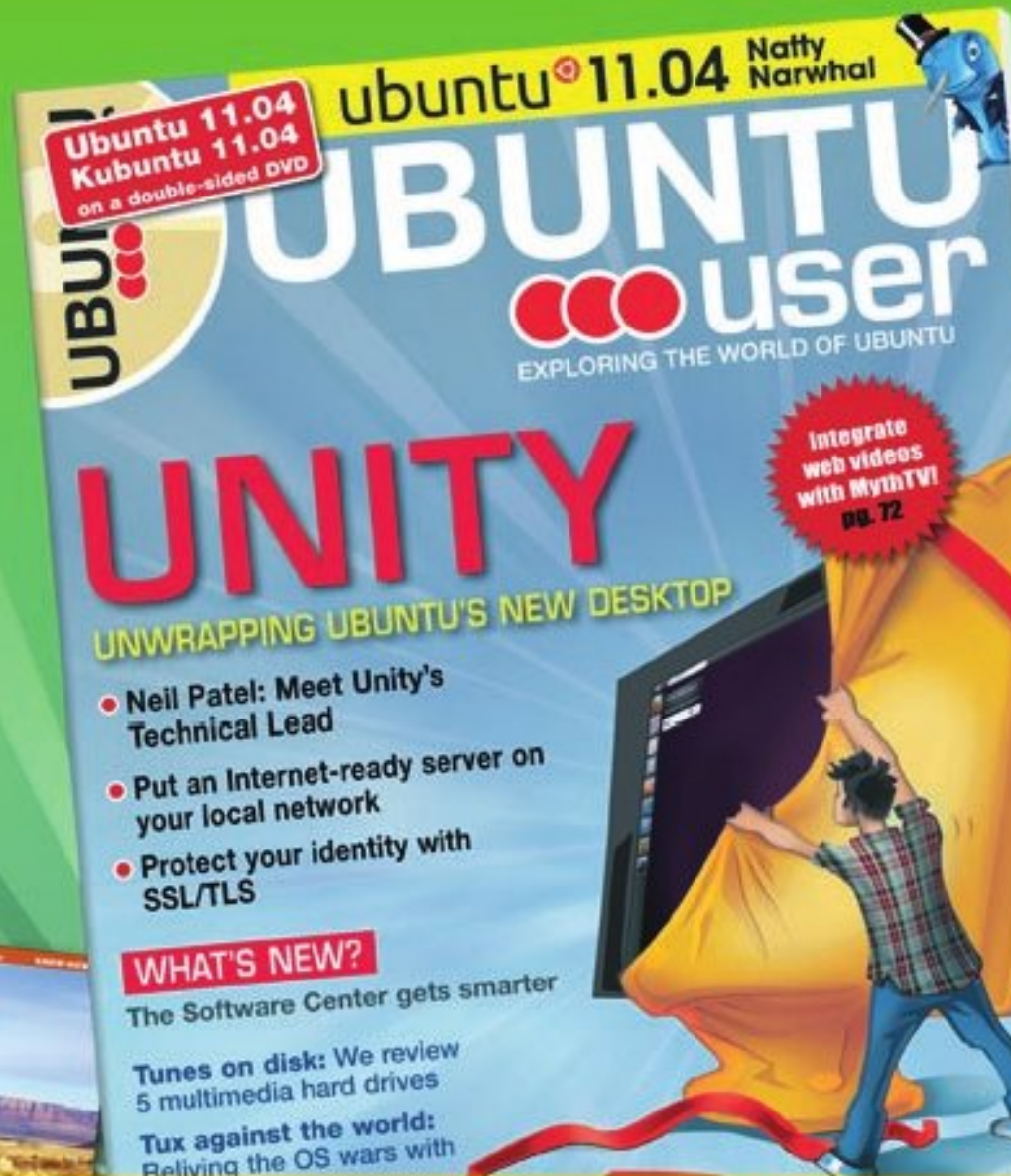
Can't get enough Ubuntu?
We've got a whole lot more!

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



Az Ubuntu, jobban mondva a GNU/Linux kitűnő választás gyakorlatilag majd' minden munka számára, ami számítógépet igényel (sokkal jobb, mint a Windows vagy a MacOS), a játék viszont egy olyan platform, ahol komoly hiányosságok vannak, amennyiben modern oprendszer élményt szeretnénk.

Fejlődés azonban szerencsére tapasztalható, és több játékfejlesztő (főleg az Indie játékok fejlesztői) felismerte a Linuxos piacot. Többször bebizonyosodott az is, hogy hajlandók vagyunk fizetni is, pl. a Humble Bundle megjelenéseknél: ott a Linuxos átlagfelhasználók fizetik mindig a legtöbbet. Ma a Desurát nézzük meg.

Mi is az a Desura?

„A Desura egy közösség által fenntartott digitális terjesztőszolgáltat játékosok számára. Egy helyen teszi hozzáférhetővé és megvásárolhatóvá a játékosok számára a legjobb játékokat, mod-okat és letölthető tartalmakat.” Ez áll a

<http://www.desura.com/about> oldalon. Hogyan tud hát az Ubuntu (és leágazásai)-felhasználó szert tenni a

Desurára? Egyszerűen kattintsunk a <http://www.desura.com/install> linkre, ott pedig az „Install Desura for Linux”-ra. Egy archívumfájl fog letölteni (desura-i686.tar.gz), az én eszemben legalábbis így történt.

Csomagoljuk ki, olvassuk el a README fájlt, itt olvashatjuk a telepítéssel és egyéb dolgokkal kapcsos

latos információkat. Ha telepítettük a Desura játékklienst, futtassuk. Ekkor be kell jelentkezünk. Ha már van Desura felhasználói fiókunk, jelentkezünk be azzal, ha nincs, regisztrálunk – egyszerű a folyamat. Jelentkezünk be és már telepíthetjük is a játékokat, ingyeneseket is és a fizetőseket is. Találkozhatunk né

hány régi ismerőssel, úgy mint a „Neverball”-lal, a „Warsow”-val, a „Xonotic”-kal (ami a Nexuiz egy leágazása), az „Alien Arena”-val és más egyebekkel. Legelsőre a legmagasabbra értékelt, fizetős játékokat találjuk meg, többek között ilyeneket, mint a „Braid”, a „World of Goo”, a „Crayon Physics Deluxe”, a



„VVVVVV” (a könnyedség kedvéért: 6 db V betű egymás után), a „Trine”, a „Frozen Synapse” és még sok más. Én három játékot telepítettem a Desuráról: „M.A.R.S. – A Ridiculous Shooter”, „Vertigo” és „Smokin’ Guns” (mindegyik ingyenes). Nekem személy szerint a „Smokin’ Guns” tetszett a legjobban, nagyon jól visszahozza a régi Vadnyugat hangulatát. Grafikai szempontból nyilván nem nyújt olyan élményt, mint a

legmodernebb lövöldözős játékok, de a grafikai hiányosságokat kitűnően ellensúlyozza a játék tiszta öröme. Kétféle módon játszható: egy-, ill. többrésztvevős módban.

A többrésztvevős üzemmód fizetős. Bármelyik szerverre csatlakozhatunk és máris részt vehetünk a játékban. A kedvenc játékfajtám a „Deathmatch”, a „Teamplay” és a „Bank Robbery”. A játék futtatható

magáról a kliensről vagy a telepítési mappából – helyben van telepítve mind a kettő. A Desurában továbbá a közösség is nagy hangsúlyt kap: lehet másokkal együtt játszani, barátkozni, csapatokat szervezni és a többiek recenzióit olvasni. Végül van a Development részleg, ahol a fejlesztők megjelentethetik a játékaikat, bétateszteket végeznek, ill. minden egyéb fejlesztői tevékenységet folytatnak.

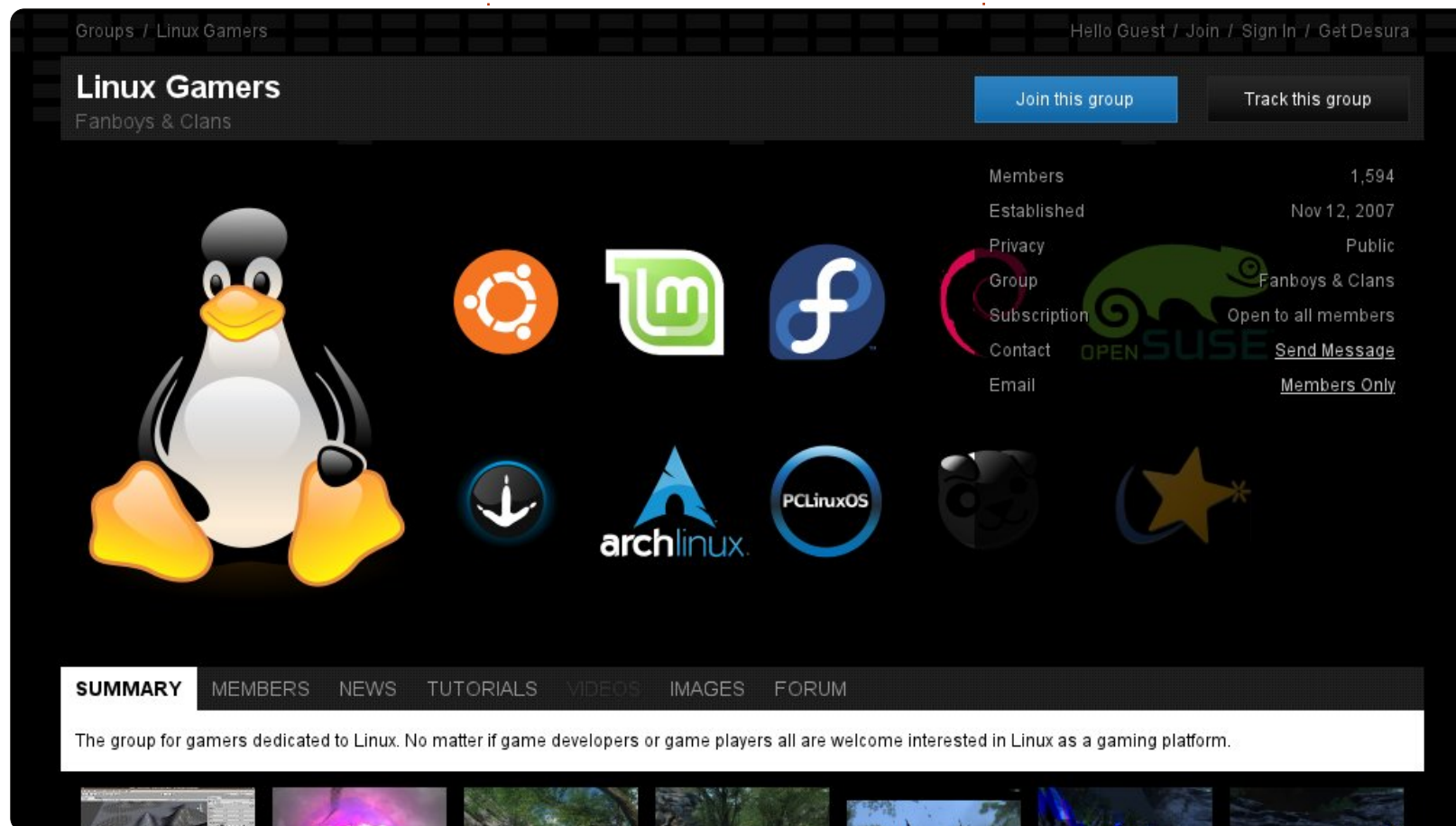
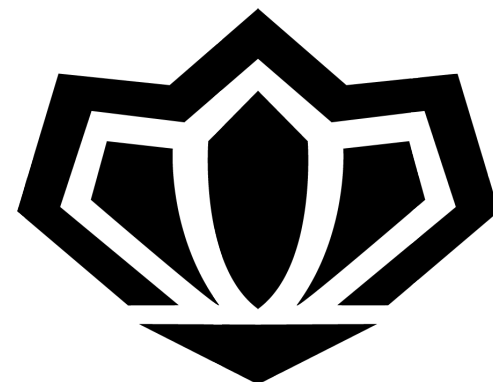
Próbáljátok ki, telepítsétek és szórakozzatok jól. Ha éppenséggel a „Smokin’ Guns”-szal játszatok és egy „MKN” dinamitot hajít felétek, az jó eséllyel én leszek.

Pozitívum

- Nagyon nagy lépés afelé, hogy a Linuxot megszerettség a játékosokkal.
- Könnyen lehet telepíteni.
- Közösségi médium.
- Nagyon jól illeszkedik az Ubuntu asztali környezetbe.

Negatívum

- Sokkal kevesebb Linux-kompatibilis játék található, mint Windows-kompatibilis.





Ubuntu terjesztő

Az elmúlt évben Ubuntu-t használtam. Semmi rosszat nem mondhatok róla. Emellett megpróbálom mindenkit rávenni a használatára. A kollégáim tudják, hogy imádom számítógépekkel babrálni, így gyakran megkeresnek a kérdéseikkel. Pl. hogyan tudom a gépem sebességét megnövelni, tudok-e jó antivírust, miért történik ez vagy az. A válaszom mindig ugyanaz: használj Ubuntu-t. (Vagy valami ehhez hasonló.) Odáig is elmentem, hogy eladtam a „márkás” médialejátszómat és vettem egy olyat, ami Linux-kompatibilis. Soha nem térek vissza a „sötét oldalra”, mindig megpróbálom megoldást találni a gépem bajaira... Ubuntuval.

Matt

Hibernálás

Egészen idáig Ubuntu-rajongó voltam. Nem, ez nem egy újabb Unity-kritika, bár nem vagyok oda érte. Ami engem fel tud bosszantani, az a hibernálás. Az utóbbi néhány megjelenés egysze-

rűen egy rakás hulladék! Akárhányszor lecsukom a gép fedelét, soha nem tudom helyreállítani. Minden egyes alkalommal le kellett kapcsolnom ahhoz, hogy újra használni tudjam.

Majd openSuse Linux 12.1-re váltottam és SEMMI problémám nincs vele. Nagyobb technikai felkészültséget igényel és a parancssor is más, de mint disztró, megbízható. Szívesebben maradtam volna az Ubuntu-nál.

Vajon másnak is voltak hasonló problémáik?

Matt Whittaker

Gord: próbáltad valahogy kiküszöbölni a dolgot? Kezdetnek pl. megmondhatod a laptopod márkáját és típusát. A helyedben rágugliznék, hogy „laptop-modell felfüggesztés megoldása” (A fedél lecsukása a felfüggesztést jelenti, nem a hibernációt.)

Bosszankodó

Szeretném megosztani veletek a Linuxszal kapcsolatos általános problémáimat.

Több, mint 5 éve használom Linuxot és szívesen megosztom másokkal a tudásomat a különböző fórumokon. Ez viszont egyre nehezebb. A közösség az energiája nagy részét új felhasználói felület fejlesztésébe fekteti és folyamatosan vitatkozunk velük. Ugyanakkor nekünk olyan témákkal kapcsolatban lenne szükségünk segítségre, mint pl. videotámogatás MSN és Yahoo alá, vagy támogatás iPod-hoz.

Manapság már szinte mindenkinek iPod-ja van, de a Linux mintha nem akarna erről tudomást venni.

Nagyon szeretem a Linuxot, de a támogatottság hiánya előbb-utóbb vissza fog ütni.

Rob

Gord: <http://ubuntu-install.blogspot.ca/2011/04/connect-ipad-and-ipod-with-ubuntu.html>

MS Exchange

Olvastam a cikket az e-mail használatáról MS Exchange-gel. A munkahelyemen használjuk az

Csatlakozz:



goo.gl/FRTMI



facebook.com/fullcirclemagazine



twitter.com/#!/fullcirclemag



linkedin.com/company/full-circle-magazine



ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270

Exchange-et felhőszolgáltatásban (office365). A meglévő bővítmények nem kompatibilisek ezzel a verzióval.

Hosszas keresgélés után megtaláltam a DavMail-t. (Webhely: <http://sourceforge.net/projects/davmail/>)

A DavMail egy POP/IMAP/SMTP/Caldav/Carddav/LDAP átváltó. Bármilyen levelezőklens használható vele (Exchange használatakor), még online levelező is – az Outlook Web Access-en keresztül – bármilyen platformon. Teszteltük MacOSX-en, Linuxon és Windows-on is.

Én most DavMail-t használok és szinte nincs is vele panaszom. Nem is értem, hogyhogy nem olvastam erről korábban.

Martin Stolk

Több E17-et

Art Schreckengost egy szép összefoglalót írt a Bodhi Linux-ról, de kihagyott egy fontos dolgot. Azt írta, ő csak egy disztrót ismer, ami még E17-et használ. Nos, van még egy, ez pedig (szerintem) a legszebb disztró, a MacPup 528. A MacPup is E17-et futtat és a LuPu-n alapszik (Lucid Puppy, ami pedig az Ubuntu Lucid Lynx-re épül).

Kipróbáltam a Bodhi-t és egyet kell értenem abban, hogy időbe telik, mire megtanulja az ember a keze-

lését. Emiatt valóban lefokozhatják a Bodhi-t. A MacPup 528-nál viszont nem szükséges ennyi idő ahhoz, hogy az ember megszokja. Remélem, Art ki fogja próbálni ezt is.

Szívesen megírom a fejlesztők elérhetőségét, amennyiben ők is egyet-értenek ezzel. Írtam már néhány cikket online magazinokba, és szívesen vennék bármilyen visszajelzést ezekről.

Gerald L. „Moss” Bliss

Ronnie: ha valaki szeretné a levél írójával felvenni a kapcsolatot, az írjon nekem én pedig továbbítom a szerzőhöz az üzeneteket.

Directory Opus

Az 59. szám „Levelek” rovatában van egy írás a Directory Opus-ról, ahol a szerző hasonló fájlke-

zelőt szeretne Linux alá. Szerintem a Ranger megfelelő lenne: <http://ranger.nongnu.org/>.

Ludo Beckers

Hasonlóság

A Canpolbabies háromszínű, kormánykerék formájú rágókája pont úgy néz ki, mint egy Babybuntu-logo!

(Már ha egyáltalán létezik ilyen...) Ha már úgys van olyan, hogy „Ubuntu – emberiség másokkal szemben”, miért ne lehetne egy olyan, hogy „Ubuntu – együttműködés a tejfogakkal”.

Evgeny Kozlov.

```
hut@debatom:~/ranger/human_readable.diff
bin      doc          6   ranger/ext/human_readable.py | 36 ++++++
code     ranger        17   1 files changed, 19 insertions(+), 17 deleti
crypt    test         39
dl        CHANGELOG    595 B diff --git a/ranger/ext/human_readable.py b/r
foo       COPYING     34.32 K index beeaf6d..d482ba7 100644
gnu       HACKING      2.60 K --- a/ranger/ext/human_readable.py
hut       human_read  1.54 K +++ b/ranger/ext/human_readable.py
img       info         1.26 K @@ -13,24 +13,26 @@
ranger   INSTALL      1.36 K # You should have received a copy of the GNU
uni       loc.rb       313 B # along with this program. If not, see <htt
wine      loc.sh       64 B
```





Kávé

Összeállította: Gord Campbell

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

K Hozzáférhető a klasszikus Gnome asztali felület Ubuntu 12.04 alatt?

V Persze. Telepítsd a gnome-panel-t, jelentkezz ki, kattints a fogaskerékre az üdvözlőképernyőn és válaszd ki a GNOME Classic-ot. Valószínűleg a CCSM-et (CompizConfig Settings Manager-t) is telepítened kell hozzá.

K A laptopomon Intel és Nvidia video adapterek vannak. Annyit tudok, hogy valami Bumblebee nevű dologgal megnövelhetem az akkumulátor élettartamát úgy, hogy ezzel a progival ki-kapcsolom az Nvidia adaptert. Hogy lehet ezt Ubuntu 12.04 alatt telepíteni?

V (köszönet a válaszáért **rodpott**-nak az Ubuntu Forums-ról): Nyiss egy terminált és írd be ezt a parancssort:

```
sudo apt-add-repository
ppa:bumblebee/stable

sudo apt-get update
```

```
sudo apt-get install
bumblebee bumblebee-nvidia

sudo usermod -a -G bumblebee
FELHASZNÁLÓNÉV
```

(Az a név, amivel bejelentkezel.) A telepítés megerősítéséhez ezt futtasd:

```
optirun glxspheres
```

Ha valamelyik programhoz az Nvidia adaptert akarsz használni, akkor a program neve elé gépeld be azt, hogy „optirun”. (Pl.: optirun vlc, ha a VLC médialejátszóhoz akarsz használni.)

K Milyen eszközökkel tudnám a hálózatomon belül a kliensgépeket monitorozni?

V Próbáld az **ntop**-ot.

K A Nautilus a jpeg-állományaimat üres, fekete kockáknak jeleníti meg ahelyett, hogy a képek előnézetét mutatná.

V A Nautiluson belül menj rá a Szerkesztésre, azon belül a Preferenciákra. Kattints az Előnézet fülre és változtasd meg a „Fájlok, amelyek kisebbek, mint...” értékét.

K Új GeForce 520GT videokártyám van. A meghajtót sikerült telepíteni hozzá, de a második monitort nem érzékeli.

V Futtasd az NVIDIA X Server Settings-t, azon belül pedig menj be az X Server Display Configuration-be.

K Xubuntu 11.10-em van Conky-val. Egy újraindításnál az eddig jobb oldalon lévő Conky a bal oldalra került.

V (köszönet a válaszáért **wojox**-nak az Ubuntu Forums-ról): Változtasd meg benne az „own_window no”-t „own_window yes”-re.

K Ubuntu 11.10-em van, asztali gépen fut, szervertként. Szeretném kijelző nélkül használni, tehát képernyő, billentyűzet és egér nélkül. Amikor VNC-vel próbálom iránítani, túl alacsony lesz a felbontás.

V (köszönet a válaszáért **Cancelor**-nak az Ubuntu Forums-ról): A megoldást itt találod: <http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=1929145>

K Hogy lehetnék naprakész az Ubuntuval kapcsolatban?

V Iratkozz fel az Ubuntu Weekly Newsletter-re: <https://lists.ubuntu.com/mailman/listinfo/ubuntu-news>

K Hogy tudnék alkalmazáson belül közvetlenül hálózati meghajtóra menteni?

V Mindenekelőtt győződj meg arról, hogy a fájlkezelő megjeleníti a rejtett állományokat is. A Home mappában gördíts le a .gvfs-ig és kattints rá jobb egérgombbal. Válaszd ki a „Make Link”-et. A link nem lesz rejtett. Ragadd meg és húzd az asztalodra.

Ha a hálózati meghajtó csatlakozva van, az alkalmazás mentés-párbeszédablakában navigálj a Desktop-ra és ott válaszd ki a „Link to .gvfs”-t. Meg fog jelenni a hálózati meghajtó, inentől kezdve bármit menthetsz a hálózati meghajtóba. Ezt ráadásul csak egyszer kell megcsinálnod, többet nem.

K Új számítógépet akarok összeállítani, de a merevlemezeket szeretném megtartani a mostani gépből. Ilyenkor újra kell telepíteni az Ubuntut?

V (köszönet a válaszáért **QIII**-nek az Ubuntu Forums-ról): Mielőtt még ki kapcsolnád a gépet, távolíts el minden harmadik féltől származó meghajtót. Csinálj mindenről biztonsági mentést. Valamiért állandóan előjön ez a mítosz, hogy „úgyse lesz semmi baj”. Nálam

legtöbbször működik, de volt már olyan, hogy csúnyán melléfogtam.

K Csináltam egy házimozi-számítógépet (Home Theatre PC, HTPC), 1.6 GHz-es, kétmagos Intel Atom 330 processzorral és NVIDIA ION grafikus processzorral. Azt hittem, hogy ez a gép gond nélkül lejátssza a 1080p-s videókat, de már 720p-nél lagol, és normál xvid esetén is szaggat.

V (köszönet a válaszáért **Michael37**-nek az Ubuntu Forums-ról): Próbáld ki az xbmc-t. Nekem Acer Aspire Revo 3600 van (kétmagos Atom 330 és Nvidia Ion). Nekem simán lejátssza az 1080p-t is. V190 meghajtót és VDPAU gyorsítót használok. http://wiki.xbmc.org/index.php?title=Installing_XBMC_for_Linux

Két tipp és technika

Nappal és éjszaka

Épp azt fontolgatom, melyik Linux-verziót (vagy épp -disztribúciót) használjam tavasztól. A saját paramétereim még engem is megdöbbentenek. Íme az egyik talán legfurcsább.



Ubuntu 10.10 alatt használtam egy f.lux nevű alkalmazást, és nagyon szerettem. Igazából semmi különös: alkonyattájt csökkenti a monitor fényét és átmelegíti, hajnalban pedig erősíti a monitor fényeit, egyúttal lehűti. Nem nagy szám, de így sokkal szívesebben használtam a gépet.

Nyilván az „alkonyat” és „hajnal” pontos ismeretéhez nem árt tudni a tartózkodási helyemet. Hálisitennek a Google Maps segítségével ez is sikerült.

A Simplified megosztása

Általában egy-egy új verziót vagy disztribúciót legkésőbb egy hónap belül kipróbálok. Az egyik, amit mindig megcsinálok, az az, hogy megosztok egy mappát és ezt megpróbálom különböző számítógépekről elérni. Eddig mindig működött, nem is igazán értem, hogy másoknak ez miért annyira problematikus.

Ha olyan disztribúciót használok, aminek Nautilus a fájlkezelője, akkor csinálok egy „Shared” nevű mappát. A Nautilusban jobb egérgombbal rákattintok és kiválasztom a „sharing options”-t. Rákattintok a „share this folder”-re, majd az „Allow others to create and delete files in this folder”-re, végül a „Guest ac-

cess”-re. Utána a „Create Share”-re, és már kész is vagyok.

Disztribúciótól függően ilyenkor még telepítem a Sambát, majd újraindítom a gépet.

Amikor más gépekről próbálok hozzáférni a megosztott mappához, elindítom a fájlkezelőt. Kiválasztom a „Browse Network”-öt, kétszer rákattintok a számítógép nevére, majd a megosztott mappára. Itt már tudok bele fájlkat másolni. Működik. Ennyi.

Kubuntunál, Dolphin fájlkezelő alatt ugyanígy csinálok mindent, egy-két apróság csak az eltérés.

A feleségem kínai, ezért neki szüksége van a QQ videokonferencia-programra, ami csak Windows alatt tud futni. Amikor csatlakozom a Windows 7 Ultimate számítógépéhez, be kell írnom egy Windows-os felhasználónevet és jelszót. Ezzel sincs soha probléma.

Az elmúlt 3 évben soha nem kellett konfigurációs fájlba piszkálnom. Soha nem használtam terminált fájlmegosztáshoz. Nálam mindig minden működik. Ha nektek más a tapasztalatotok, és esetleg tudjátok is, hogy miért, írjátok meg nekünk.



A Hölgyek és az Ubuntu projekt 2011 szeptemberben Karriernapokat indított, hogy segítsen a közösségünkhöz tartozó nőknek abban, hogy a Szabad/Nyílt forrású szoftverekkel kapcsolatos technikai karrierlehetőségekről többet tudjanak.

A Karriernapok mögött álló ötletet a különböző technikai állásokról szóló mindennapi valódi információk hiánya adta. A technikai (vagy technikával kapcsolatos) állásokban dolgozó nőktől akartam személyes történeteket hallani, hogy megragadjam azt a hangulatot, ami ezekkel a munkákkal jár.

A következő sorok kivonatok és részletek a közösségünkhöz tartozó nők által tartott első három előadásról, akik azért léptek fel, hogy megosszák a karrierjükről szóló részleteket:

Elizabeth Krumbach, Linux rendszeradminisztrátor



„Egy rendszergazda elég sokat tanul mindig, a technológiák gyorsan változnak, az elérhető nyílt

forrású eszközök örökké bővülnek, és az ügyfelek igényei is időnként változnak.”

- Mit csinál egy rendszergazda? Egy rendszergazdát azért hívatnak, hogy segítsen kiválasztani és fenntartani a hardvert, egyenrangú hálózatokkal dolgozzon és kezelje a számítási problémákhoz és a vállalaton belül változó elvárásokhoz elérhető mérnöki megoldásokat.

- Milyen képzésre van szüksége egy rendszergazdának? Néhányan iskolába járnak, mások magukat képezik saját szervereiken ott-hon, saját helyi szervezeteiknél vagy projektjeik számára való futtatásával. Ubuntu képzési lehetőségek is vannak, amelyről itt találhatsz bővebb információkat: <http://www.ubuntu.com/support/training>

- Napi szinten azon kapja magát, hogy a következőkkel dolgozik: tűzfalak, levelezőszerverek, web-szerverek, ellenőrző rendszerek, tartalomszűrő rendszerek és magas rendelkezésre állású (HA) virtuális klaszterek beállítása.

Ezen a címen több információt találsz: <http://wiki.ubuntu-women.org/CareerDays/LinuxSystemAdministrator>

Jane Silber, fejlesztőből lett ügyvezető igazgató



„Szoftverfejlesztőként csatlakoztam, előléptettek csapatvezetővé, végül a vállalat alelnöke lettem.”

- A számítástechnika iránti érdeklődése a középiskolában kezdődött, a matematikára/számítástechnikára specializálódott és elvégzése után belépett egy kezdő szoftverfejlesztő vállalkozásba.

- Évek múltán Japánban, Washington DC-ben, Londonban és több más helyen betöltött állásokkal építette fel fejlesztőkarrierjét, mielőtt menedzser, végül ügyvezető igazgató lett.

- Sok ember karrierjében van fordulóponthoz vezető „fejlesztő munka” – olyan állás, amely valóban túlmutat azon, amit addig csinált. Ha ő tanácsot adna, az lenne, hogy légy nyitott, keress olyan fejlesztő szerepeket, amiket csinálni akarsz

és ne felejtsd el, hogy nem kell mindent megtenned, amit korábban.

Több információ: <http://wiki.ubuntu-women.org/CareerDays/ProgrammerToCEO>

Amber Graner, közösségvezető



„Én mindig csak mosolygok és emlékeztetem őket, hogy csak mert nem írok kódot, nem jelenti azt, hogy nem vagyok technikai dolgozó. Azt sem jelenti, hogy nem vagyok képes megérteni vagy megtanulni a FOSS mögötti elveket és folyamatokat, és azt sem, hogy nem tudnék benne részt venni és különbséget tenni.”

- Ő tesztelte az összes legfrisebb automatizálási folyamatokat, amelyeket a hírügynökségek számára fejlesztettek ('89-'93 között). Nem csak ebben működött közre, segített tesztelni a J-Stars rendszert is, mivel ez váltotta fel a régebbi SLAR technológiát az első Öbölháborúban. (Megjegyzés: az első öbölháborúban alacsonyán végzett támadó küldetésekben al-

kalmazott technológia (J-STARS/SLAR) tesztelésében tett erőfeszítéseikért Bronz csillaggal tüntették ki). Ez történt a hadseregben is, ahol először bemutatták neki a Unixot, majd a Linuxot a slackware használatával – néhány tesztelésen keresztül, amellyel a 82. Légi Hadosztály kísérletezett.

- A Hölgyek és az Ubuntu projekt tagja és több Drupalról szóló könyv szerzője, Emma Jane Hogbin egyszer azt mondta neki: „*Ne gondold, hogy mindenkinek, aki belép egy nyílt forrású projektbe, fejlesztővé kell válnia. Használd a tudásodat, tanul meg azokat, amiket akarsz, és csak légy önmagad.*” KITŰNŐ tanács.

- Ne hagyd figyelmen kívül a tapasztalataidat – függetlenül attól, hogy fizetési csekket kaptál érte vagy önként tetted. A munka az munka, függetlenül attól, hogy tudsz-e pénzt a bankba tenni az elévült munkáért.

Itt találhatsz több információt: <http://wiki.ubuntu-women.org/CareerDays/CommunityManager>

Az ámulatba ejtő előadóinkat arra is megkértük, hogy utána válasszjanak a szakterületükkel kap-

csolatos kérdésekre, így feltétlenül töltsd ki a kérdőívet és tegyél fel bármilyen felmerülő kérdést!

Ha érdekel a részvétel, kérlek nézd meg a Hölgyek és az Ubuntu Karrier napok wikioldalt. <http://wiki.ubuntu-women.org/CareerDays> vagy írd meg emailt a következő címre: Cheri Francis cheri703@ubuntu.com.

Bár különösen inspirálja a résztvevőket és az előadókat, hogy nők legyenek, ezek az ülések az egész közösség számára nyitottak és nem kell nőnek lenned ahhoz, hogy meghallgasd őket, vagy előadást tarts.

16X16 SUDOKU

D	8	F	6	E	9	0	C	4	A	5	7	2	B	3	1
7	C	2	E	F	D	8	B	0	6	3	1	4	A	5	9
3	B	4	1	6	2	5	A	D	E	C	9	F	0	7	8
9	A	5	0	7	3	1	4	F	B	2	8	E	6	D	C
B	3	6	5	A	E	D	0	9	C	1	4	8	F	2	7
2	F	A	9	3	B	7	5	6	0	8	D	1	E	C	4
1	4	8	D	9	F	C	2	3	7	B	E	A	5	0	6
0	7	E	C	4	1	6	8	5	F	A	2	B	D	9	3
5	E	1	4	8	A	B	3	2	9	6	0	7	C	F	D
A	2	3	F	C	6	E	1	7	D	4	B	5	9	8	0
C	0	B	7	2	4	9	D	8	3	F	5	6	1	A	E
6	D	9	8	5	0	F	7	C	1	E	A	3	2	4	B
F	5	0	3	D	7	A	E	B	8	9	6	C	4	1	2
4	9	D	2	B	C	3	6	1	5	7	F	0	8	E	A
E	1	C	B	0	8	4	F	A	2	D	3	9	7	6	5
8	6	7	A	1	5	2	9	E	4	0	C	D	3	B	F

MEGFEJTÉS



Nem tudom feltűnt-e, de látszólag csak úgy özönlenek a Linuxos játékbejelentések április eleje óta. Először is, három (vagyis kettő biztosan és egy talán) olyan játék érkezik, amit a Kickstarter közösség által finanszírozott szolgáltatás adományoz, ami a Novacutot is segítette. Itt van Tim Schaffers point-and-click kalandjátéka a „Double Fine Adventure” (a név nem biztos) <http://kck.st/A9k3jH>. Ez kiadásra kerül a legtöbb OS-re: Mac, Linux, Windows és Android, valamint azt hiszem iOS is – köszönjük, hogy 3 millió \$ gyűlt össze a Kickstarteren.

A következő játék Brian Fargo (az Interplay alapítója) RPG-je, a Wasteland 2 <http://kck.st/yDcMry>. 2.1 millió \$ gyűlt eddig össze és egy hét még hátravan. Elérhető lesz Mac, Linux és Windows rendszereken.

Végül, itt van a Shadowrun PC játék, amit egyszerűen „Shadowrun Returns” névvel illették és Jordan Wiseman készített (a Battletech, Crimson Skies és stb alkotója) <http://kck.st/HqUIMj>. Eredetileg ez is rendelkezett volna Mac, Linux és

Windows támogatással, és annak ellenére, hogy a Kickstarter célt elérték, sőt túlszárnyalták, induláskor csak Mac és Windows verziók lesznek. Azt mondták „talán” lesz Linux verzió is kiadás után, de ez a játékfejlesztőknél azt jelenti soha, például ott vannak a Bastion és a Magicka játékaik, amik DRM mentesek és „talán” lesz Linux portjuk. Egyelőre egyik sem bukkant fel. Legalább a Trine mögötti csapat beváltotta ígéreteit és elkészítették a DRM-mentes Linuxra szánt változatot (habár a Trine 2 linuxos változatra még várunk).

Van egy rajongó által készített Wing Commander utód is, amit az EA hivatalosan támogat, aminek Mac, Linux (ígérek szerint hamarosan elkészül) és Windows verziói vannak. A neve „The Darkest Dawn” <http://www.wcsaga.com/download/files/releases.html>. Az egyetlen probléma, hogy az EA bármikor megteheti azt egy támogatott projekttel, hogy egyik pillanatról a másikra lelővi a támogatást. Volt egy King’s Quest rajongói projekt, ami hasonló sorsra jutott. Az EA beleegyezett a támogatásba, majd napokkal a kiadás előtt egyszerűen kihátráltak a megegyezésből. Re-

mélem, hogy a közfelháborodás és a rossz reklám miatt végül megfontolják magukat.

Majdnem megfeledkeztem a közelgő Age of Decadence RPG-ről, amit az Iron Tower Studio készít: <http://www.irontowerstudio.com/> és már előrendelhető! Mac, Linux és Windows verziókat jelentettek be. Már van játszható beta, ennek linuxos verziójában nem vagyok biztos.

Vannak még egyéb közösség által finanszírozott Kickstarter játékok, ahol a fejlesztők ígérnek a Mac és Linux portokat. Tény, hogy a Do-

uble Fine több, mint érdekes, már több millióval rendelkeznek, talán kezdenek is vele valamit. Az igazság, hogy nem sokat tudok a srácokról, talán azért mert ezt a műfajt annyira nem követem. Azért van még pár FPS és RTS játék ami szintén támogatókra vár.





Folytassuk a bsnes felfedezését, ami egy tökéletes-ségre törekvő emulátor, ami a snes játékok élvezete közben elevenedik meg. A Full Circle előző számában beszéltünk a telepítésről, rom tisztításról, alapbeállításokról és az első benyomásról. Ajánlom figyelmébe mindenkinek elolvasását, mielőtt ebbe a cikkbe belekezdene. Ezúttal a különböző bsnes profilokkal és a beállítófájlok kézi szerkesztésével fogunk foglalkozni, ami precíz beállításokat tesz lehetővé. A Chrono Trigger lesz a példajáték. Hivatkozni fogok a bsnes kézikönyvére, amit itt olvashattok:

<http://www.byuu.org/bsnes/user-guide/>.

Nem működik a BSNES egy frissítés után?

Ha az 59-es szám alapján telepítetted (.deb fájlból) a bsnes-t, akkor feltűnhetett, hogy a 0.87-es frissítés után a bsnes nem indul. Ennek oka nagyjából ismeretlen a cikk írásának időpontjában. Ellenben van egy egyszerű megoldás: telepítsük újra a 0.84-es verziót és maradjunk is annál. Remélhetőleg

ez az idegesítő hiba a Precise 12.04-ben már orvoslásra kerül.

Profilok

A bsnes három működési módot (profil) kínál: pontosság, kompatibilitás és teljesítmény. A pontosság a viszonylag új, nagyteljesítményű gépeknek lehet érdekes és a bsnes honlapja szerint, „közel fele olyan gyors, mint a kompatibilitás profil”. Ez viszont a valóságban kevésbé érezhető és nehéz megmondani melyik profil, melyik – hacsak nem vizsgáljuk meg tüzetesebben a dolgot. Alapértelmezetten a bsnes kompatibilitás módban fut. A pontosság és a teljesítmény módok a /usr/games alatt található bsnes-accuracy vagy bsnes-performance futtatásával indíthatók.

Én a kompatibilitás mód használat mellett döntöttem, mivel a E6750-es processzor, a 4GB ram és a 8800 GTS videokártya nem elegendő a pontosság mód futtatásához. Szóval, minden az alábbiakban bemutatott részlet csak a kompatibilitási mód alatt lett tesztelve.

Beállítófájlok

A bsnes útmutatója valószínűleg a legtöbb felhasználónak elegendő. Azonban a beállítófájlok kézi szerkesztésével sokkal pontosabb beállításokat végezhetünk, amiket a ~/.config/bsnes alatt találunk. A fájlok testreszabása után a beállítások átmenthetők egy másik gépre, mivel ezek a beállítások hordozhatók. Ha ugyanabba a mappába tesszük ezeket ahol a futtatható fájlok vannak (ez a /usr/games Ubuntu 11.10 32-bit alatt), a bsnes

automatikusan ezeket használja majd.

Én a VIM (<http://vim.org>) alkalmazást használom, amit ajánlok minden tapasztalt felhasználónak. A VIM használatáról indult egy sorozat az 54. számtól kezdve ami véleményem szerint rendkívül átfogó. Ellenben, ha nem akarsz heteket tölteni a VIM megismerésével, megteszi bármely más szövegszerkesztő is (pl: gedit).

- A geometria fájl, geometry.cfg, az ablak pozíciójának beállítására



használható (lásd a lenti képet). Ha problémáid vannak az ablak megjelenésével, töröld ezt a fájlt és futtasd újra a bsnest.

- A beviteli beállítások az input.cfg fájlban vannak. A fájl végén van a gyorsbillentyűk listája, amivel az állapotmentést, teljesképernyős módra váltást, „resetelést”, egyéb dolgok gyorsbillentyűit szabhatjuk testre. Sajnos (legálábbis egyelőre) nincs gyorsbillentyű a kazetta betöltésre. Talán a közeli jövőben...

- A bsnes a rom fájlok útvonalát az paths.cfg fájlból olvassa, ami teljesen testreszabható az egyes típusokhoz (pl külön útvonala lehet a snes és nes romoknak).

- A settings.cfg ugyanazokat a beállításokat tartalmazza amik a grafikus felületen is beállíthatók, meg néhány extrát. Például videó shader addható meg a jobb képminőségért az alábbi módon:

```
Video::Shader =
"/home/%USERNAME%/.config/bsnes/
shader/HQ2x.OpenGL.shader"
```

```
MainWindow = "+50,+73,1277,855"
FileBrowser = "+0,+0,640,400"
SlotLoader = "+128,+128,500,125"
DipSwitches = "+128,+128,400,280"
SettingsWindow = "+0,+0,640,360"
CheatDatabase = "+128,+128,640,400"
CheatEditor = "+0,+0,600,360"
StateManager = "+0,+0,600,360"
```

```
"geometry.cfg" [dos] 8L, 267C
```



Ez a felületen a Settings -> Video Shader -> HQ2x módon érhető el.

Megjegyzés: ne szerkesszük a beállítófájlokat a bsnes futása közben. Ez furcsa működéshez és a mentetlen adatok elvesztéséhez vezethet.

kompatibilitás és teljesítmény módokban is, ezért nincs szükség a snes játékok megfelelő futtatásához a legerősebb gépre.

Végső következtetések a bsnesről

Mivel a program még mindig erőteljes fejlesztés alatt áll, ezért kicsit elhamarkodott a „végső” ki-fejezés. Mindent egybevetve, a bsnes jól teszi a dolgát. Az élmény olyannyira hasonlít az eredeti snes élményhez, ahogyan azt a legtöbb emulátor képtelen visszaadni. Az egyetlen sarkalatos pont a rendkívül magas erőforrásigény. Minden-képp egy fejlett gépre van szükség a pontosság mód és a hangok meg-felelő működéséhez. Szerencsére, az emuláció minősége nagyon jó a



Riku Järvinen (rierjarv) Finnországból - tanulmányokat folytat a számítógéptudományok területén, aki szívesen mélyed el a Linux és a Nyílt forráskódú játékok világában.



Nagy bizonyossággal kijelenthető, hogy a legtöbb játékos játszott a Frozenbyte fantasy játékaival, a Trine és Trine 2-vel Xbox Live, PC és Mac platformokon. Mostantól azonban, a nyílt forráskódú játékosok is élvezhetik ezt a fizikaalapú platform játékot. A Frozenbyte kiadta a Trine 2 linuxos változatát április elején, amiben az online co-op is benne van. A legutóbbi verzió után kíváncsi lettem, hogyan látja a Frozenbyte csapata a portolást. Jukka Kokkonen (Vezető Linux fejlesztő) és Mikael Haveri (PR) voltak olyan kedvesek és válaszoltak az FCM közössége által feltejt kérdésekre.

Mennyire eltérő tudást követel meg az amikor Linuxon és nem más platformokon dolgozol? Jukka Kokkonen, Vezető Linux fejlesztő (JK)

Valójában nincs annyi különbség a Linxon történő munkában a többi platform tükrében, mint azt gondolnánk. De természetesen más-szintű gondolkodást igényel, mivel nem egy tipikus játékplatform, és mint ilyen, másféle problémákkal



találkoztunk a fejlesztés során. Annak ellenére, hogy a fejlesztői gépek beüzemelése nem okozott gondot, nagyon sok véletlenszerű esettel találkoztunk, amikor a játék egyszerűen nem akart működni néhány játékosnak, ezért a Linux verzió több támogatást igényelt. Ellenben reménytelen, hogy a Linux közösség elég ügyes ahhoz, hogy néhány ilyen hibára megtalálja a megoldást, így azért némi egyensúly áll be a hibák számát tekintve.

Nagyon nagy reményeket fűztünk az „out-of-the-box” élmény minél több felhasználóhoz történő eljuttatásához, de talán ezzel kapcsolatban egy kicsit szkeptikusak vagyunk. Az én személyes tapasztalatom, hogy a Linux egy kicsit még mindig csináld-magad beállítottságú, bár már sokkal kevésbé, mint 10 éve.

Egy jó példa az ilyen előre nem látott problémákra, amikor a Linux munkagépem hálózati- és lemezteljesítménye véletlenszerűen teljesen lecsökkent. A kernel logok segítettek némiképp, de sosem derült ki a pontos probléma, hogy ez Linux vagy hardveres probléma. Némi keresgélés után találtam egy kernelbe ágyazható megoldást, de sajnos ez egyedi kernel fordítását igényelte. Most, bár előzőleg már kipróbáltam a megoldást, mégis kissé lustának érzem magam, s úgy döntöttem, hogy sokkal egyszerűbb újraindítani a gépet amikor a gép fagyást produkál. Ez is azt mutatja, hogy még manapság is bele lehet futni nemvárt linuxos hibákba, de a megoldás gyakran megtalálható, mivel már valaki szintén tapasztalt hasonló hibát és valószínűleg a megoldás is készen van.

Mikor és hogyan döntöttétek el, hogy a linuxos verziót is elkészítitek? Mikael Haveri, PR (MH)

Összeálltunk a Humble Bundle srácokkal a legelső csoportspecifikus csomagra, amit nagyon nagy érdeklődés fogadott. Ez szintén megerősítette a Linux közösségbe vetett hitünket, és ráébresztett arra, hogy van egy komoly piac, ami kiszolgálásra szorul. Mivel a csomaghoz szükség volt a Linux verzióra is, ezért elsődleges prioritást kapott ennek elkészítése. Biztos vagyok benne, hogy minden jövőbeli kiadásunkat hamar követni fogják a linuxos verziók is.

Milyen volt a játék portolásának folyamata? (JK)

Egyrésztől nagyon egyszerű volt. Másrésztől néha nagy meglepetések értek, például mikor hiányzott a Linuxból a hangvezérlő middleware. A tény, hogy a gcc eszköztár segítségével a fordításra kész kódunkkal tudtunk dolgozni, sok minden egyszerűbb volt. Szóval fordítással nem voltak alapvetően problémáink. Mivel a Mac OS X port révén már elkészültek az SDL és

OpenGL átírások, a Linux implementáció elkészítése sem volt probléma. Például az OpenGL renderelő Linux portja egy vagy két napon belül teljesen elkészült, aminek az alapja a Mac OpenGL renderelője volt. Természetesen előjöttek apróbb, előre nem látható hibák, amiket mindenképp meg kellett oldani, szóval kicsit több időt vett igénybe néhány napnál, míg kiadása készek lettünk volna.

Ért titeket más meglepetés is, míg ezen a porton dolgoztatok? (JK)

Nem voltak komoly meglepetések azt hiszem. Egy kicsit meglepett, hogy mennyire egyszerűen ment néhány dolog portolása (például az OpenGL renderer vagy a kód egyes részei), mivel ezeket egyszerűen átkonvertáltuk a Mac portból. Ismét kiemelném, hogy voltak olyan események amik a másik irányba mozdították el a mérleg nyelvét (a hangvezérlő middleware hiánya). Viszont, ha olyan dolgokat, mint az OpenGL renderer, újból meg kellett volna írni, akkor az összkép sokkal rosszabb lenne.

És ott voltak még persze azok a véletlenszerű hibák, amiket a különféle Linux disztribúciók eltérései okoztak: különböző függvénytárak-



kal, ablakkezelőkkel, stb. Ezek viszont nem igazán értek minket meglepetésként. Talán nem láttuk előre, hogy milyen apró hibákra számíthatunk, de tudtuk, hogy lesznek ilyenek. Mindenesetre az elsődleges visszajelzésekből látszik, hogy vannak még apróbb hibák, ezek főleg az egyes ablakkezelők eltéréseiből adódnak, szerencsére nagyobb hibák azonban nincsenek. Eddig nem volt semmi olyan amit ne tudtunk volna megoldani, vagy ne talál-

tunk volna egy kerülőutat azoknak a Linux felhasználóknak köszönhetően akik már sikeresen megoldották valahogyan a hibát.

Milyen személyes véleményed volt a Linuxról a Trine 2 portolása előtt? (JK)

Személyes élményem a Linux-szal a Trine 2 port előtt csak annyi, hogy van egy Linux kiszolgálóm otthon, de elsődleges gépnek nem

használok. Illetve néhány éven keresztül webportálok fejlesztésével foglalkoztam és ott alapvetően Linuxon fejlesztettünk. Csináltam pár apróbb ingyenes játékot, amiknek egy részét portoltam is Linux-ra, de ez már több, mint 10 éve volt. A Linux port elkészítésén fáradó programozók nagyobb részének azt hiszem legalább az egyetemről van valamilyen Linux vagy egyéb Unix rendszerrel kapcsolatos tapasztalata.

Tervezitek, hogy a jövőben Linuxra is megjelennek a játékaik? (JK + MH)

Technikai szempontból én semmilyen akadályát nem látom. Mivel a grafikai motor portolása már készen van Linuxra, és mivel a következő játékokhoz is ezt a motort tervezzük használni, így a portolási munka nagyobb része már most készen van. (Szóval azt hiszem már csak gazdasági kérdések vannak a platform körül.)

Nagyszerű szórakozás Linux portot készíteni, annak fényében, hogy a mögötte álló közösség mennyire proaktív, ezáltal a törekvéseink még egyszerűbbek és szórakoztatóbbak. Viszont gazdasági szempontból minden azon múlik, hogy mennyi Linuxos másolat fogy és mennyire nő a piac. Eddig minden nagyon biztató, azt még nem látni, hogy ez a növekedés meddig folytatódhat.

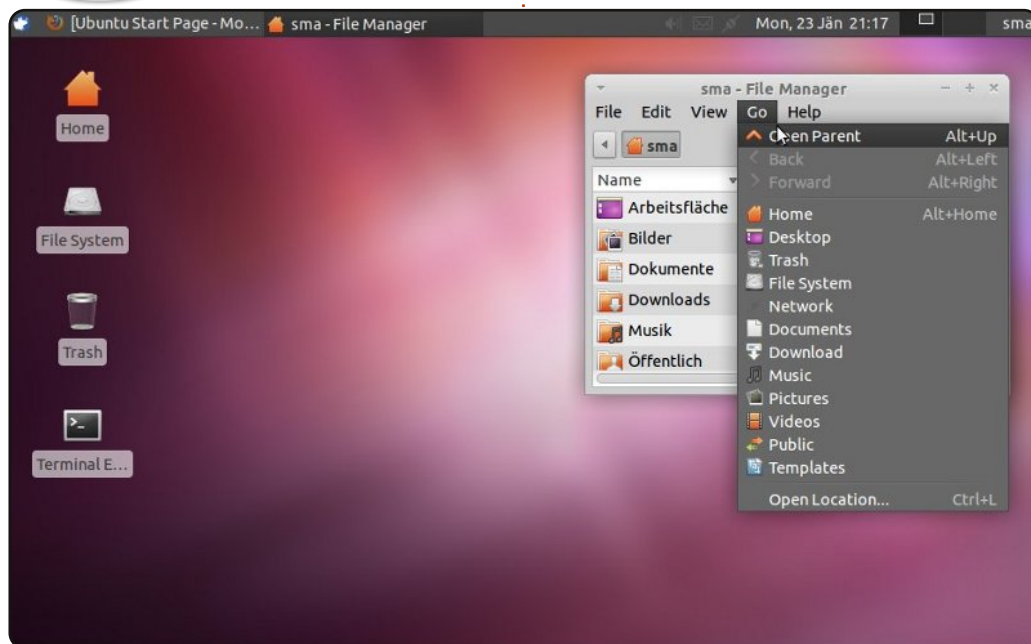
A Trine 2 Linuxos verziója megvásárolható a <http://www.trine2.com> oldalon. A sima kiadás, ami tartalmazza a Steam kulcsot, már 14.99 \$ áron megvehető. További 10 \$-ért megvehető a gyűjtői verzió, ami-ben olyan apró finomságok vannak, mint a digitális művész-könyv és az eredeti zenék. Hatalmas köszönet illeti Jukat és Mi-kaelt, hogy szakítottak ránk időt!





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.



Azok a felhasználók, akik meg akarják őrizni az Ubuntu kinézetét GNOME 2.x-el, azoknak készítettem ezt a képernyőképet. Ubuntu az Oneiricből való eredeti háttérképpel (a fájl warty-final-ubuntu.png; amely az Ubuntu Live CD /usr/share/backgrounds könyvtárában van vagy letölthető a <http://media.cdn.ubuntu-de.org/wiki/attachments/22/39/1110goneiric.jpg> címről.

A betűtípus az Ubuntu alapértelmezett betűje, 11 pontos méretben (Beállítások>Megjelenés>Betűtípus).

A cím betűtípusa az Ubuntu betűje (félkövér), 11 pontos méretben (Beállítások>Ablakkezelő>Stílus).

Az ikonok témája a Humanity (Beállítások>Megjelenés>Ikonok)

Martin



Ubuntu 11.10-et használok egy HP Mini 110 Netbook-on. A Gnome kinézetét személyre szabtam, az FCM 56. számában megjelent „Hogyan...?” alapján.

Végül jó döntésnek bizonyult az Ubuntu „CLASSIC” kinézet. A végeredmény egyszerű és csodás. A háttérkép, az Oneiric egyik alapértelmezetten elérhető háttérképe. Eltávolítottam az extra paneleket és most úgy néz ki mint a Windows. Minden barátom azt gondolja, hogy valamilyen témát használok a Windows rendszeren. :)

Murali Krishna



Az asztali gépemen Ubuntu 10.04 fut, Ambience témával, screentelkekkel, rendszerfigyelővel és a felső panelen szenzor alkalmazással. A gépemet többnyire böngészésre használom.

Ubuntut használok a Hoary megjelenése óta, a gép duál indítású Windows XP-vel – hogy az analóg TV kártyám képe jobb legyen.

Jellemzők:

AMD Barton 2500+

1.5 GB RAM

120 GB HDD

19" CRT képernyő 1280x1024 felbontással

gorski



A diplomámhoz szükség volt a „Bevezetés a Linuxba” tantárgy felvételére, így lehetőségem nyílt kipróbálni az Ubuntut. Miután megtanultam a Linux parancssort és megismerkedtem egy, a Windowstól eltérő operációs rendszerrel, beleszerettem az Ubuntuba. Jelenleg Ubuntut használok, mint elsődleges operációs rendszer és alkalmanként a virtuális gépen Windowst használlok.

Disztribúció: Sn0wl1nux/Ubuntu 11.04 natty

Asztali környezet: GNOME 2.32.1

Platform: i686

CPU: AMD Turion II Dual-Core Mobile M520

RAM: 4 GB

David Darr



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 Linuxos **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

Csikós Donát

Hélei Zoltán

Kiss Gábor

Nagy Ágoston

Nyitrai István

Pércsy Kornél

Somogyi András

Szabó Péter

Takács László

Lektorok:

Balogh Péter

Szerkesztő:

Lelovics Zoltán

Pércsy Kornélia

Korrektor:

Heim Tibor

61. szám cikkeinek leadási határideje:
2012. május 6-a, vasárnap

61. szám megjelenési határideje:
2012. május 25-e, péntek



Köszönet a Canonical-nek és a fordítócsapatoknak világszerte, továbbá **Thors-ten Wilms**-nek a jelenlegi Full Circle logóért.

