



Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

2012. július - 63. szám



WEBFEJLESZTÉS
LAMP ÉS
WEBFEJLESZTÉS



Fénykép: Sue (Flickr.com)

CSÖKKENTSD A *BUNTU INDULÁSI IDEJÉT EZZEL A MÉLYREHATÓ CIKKEL. GRAFIKONOKKAL!

A Full Circle Magazin nem azonosítható a Canonical Ltd.-vel.

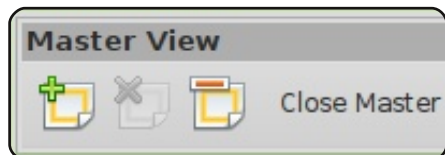


Hogyanok



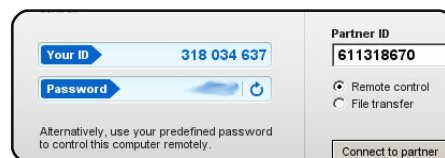
Python – 35. rész

7



LibreOffice – 16. rész

11



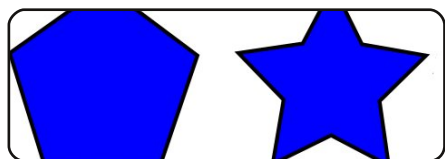
Amatőr Csillagászat – 2. rész

14



GIMP – Retró fotó

17



Inkscape – 3. rész

19



Grafika



Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

Rovatok

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

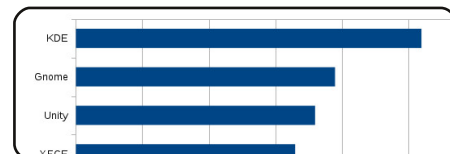
Parancsolj és Uralkodj

5



Kérdezd az új fiút!

26



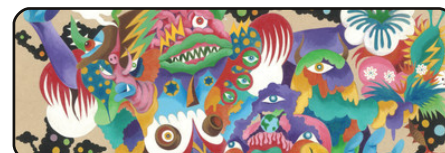
Linux Labor

29



Hölgyek és az Ubuntu

52



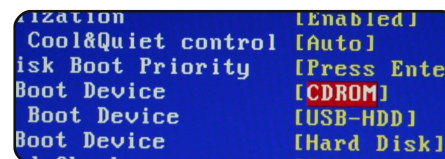
Audio Flux

51



Játékok Ubuntu

53



Kávé

48



Közelebb a Windowshoz

36

Vélemények



Az én történetem

39



Az én véleményem

41



Fókuszban

44



Levelek

46



Webszerkesztés – 1. rész

22



Webszerkesztés



Minden szöveg- és képanyag, amelyet a magazin tartalmaz, a Creative Commons Nevezd meg! - Így add tovább! 3.0 Unported Licenc alatt kerül kiadásra. Ez annyit jelent, hogy átdolgozhatod, másolhatod, terjesztheted és továbbadhatod a cikkeket a következő feltételekkel: jelezned kell eme szándékodat a szerzőnek (legalább egy név, e-mail cím vagy url eléréssel), valamint fel kell tüntetni a magazin nevét ('full circle magazin') és az url-t, ami a www.fullcirclemagazine.org (úgy terjeszd a cikkeket, hogy ne sugalmazzák azt, hogy te készítetted őket, vagy a te munkád van benne). Ha módosítasz, vagy valamit átdolgozol benne, akkor a munkád eredményét ugyanilyen, hasonló vagy ezzel kompatibilis licenz alatt leszel köteles terjeszteni.

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



Köszöntünk a Full Circle Magazin újabb kiadásában!

A Full Circle egyre növekszik, és ez a hónap sem kivételes. Mostantól Copil az újfíúnálunk, aki fogadja az Ubuntu témájú kérdéseiteket, és magyarázza el a dolgokat úgy, hogy az egy kezdő felhasználónak is tökéletes legyen. Úgyhogy ha egyszerű kérdésed van, kérdezd az Újfíút! A bonyolultabb, technikai jellegű kérdésekkel inkább keresd Gordot (Q&A). Még egy új dolog a Web Dev. Ebben a sorozatban Michael Yonungblood azt magyarázza el, hogyan állítsuk be a webfejlesztő-környezetünket, kezdve a LAMP telepítésének első állomásával.

Egyébiránt, a szokásos gyanúsítottak is mind jelen vannak: Python, LibreOffice, GIMP, Inkscape, és az Amatőr Csillagászat sorozatom befejező része. Elmagyarázom, hogyan kell távoli asztalként elérni a távcsövet, bár a módszer felhasználható mindenhol, ahol távoli asztal elérésére van szükség. Úgyhogy érdemes elolvasni.

A Full Circle Podcast sikeresen újraéledt, és már itt is van az első epizód az új csapattal. Egy kicsit hosszabb, mint a szokásos, de néhány résznél egy dízelmozdony hangja adja a légkört. Letölthető MP3-ban, OGG-ban az FCM oldaláról, vagy kattints a letöltés gombra az oldal jobb oldalán, hogy az FCM oldalára ugorj.

Csak eméltetendőül, a Full Circle letölthető PDF-ben és EPUB-ban az FCM oldaláról, vagy PDF-ként az Ubuntu Szoftverközpontból, vagy ha úton vagy, olvashatod a „Google Aktualitások”-ban is. Az adott szám letöltési oldalán találsz a linket hozzá.

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 (rendszerellen) rövid podcast, ami mellékága a fő podcastnek. Leginakább általános technikai és nem-Ubuntu cuccokkal foglalkozik, melyek nem illenek a fő podcastbe.

Műsorvezetők:

- Les Pounder
- Tony Hughes
- Jon Chamberlain
- Oliver Clark



<http://fullcirclemagazine.org>



AUDIO MP3



AUDIO OGG

Download

Linux Mint 13 KDE verzió



E kiadás kiemelt eleme a legújabb KDE 4.8 környezet, amely a következő fejlesztéseket nyújtja:

- Kwin optimalizálások
- Az energiakezelés újratervezése és a Tevékenységekkel való integrálása
- Az első QtQuick-alapú Plasma widgetek bekerültek a Plasma környezet alaptelepítőjébe, amelyeket több is követ a következő kiadásokban
- Új megjelenítő motor a Dolphin-ban
- Új Kate szolgáltatások és fejlesztések
- Működésbeli és vizuális fejlesztések a Gwenview-ban

A KDE 4.8 verzióban lévő új szolgáltatások teljes útmutatójáért látogasd meg a honlapot <http://www.kde.org/announcements/4.8>.

Forrás: linuxmint.com

Linux Központ a Higgsbozon felfedezéshez

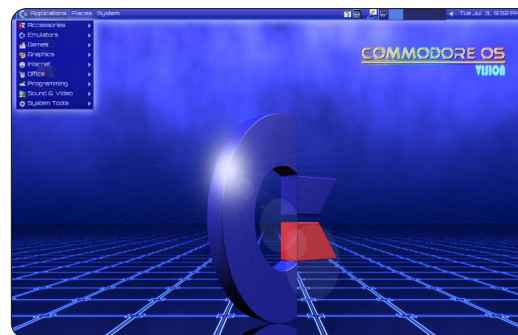
Egy meg nem nevezett, de úgy tűnik, jól informált bennfentes azt vitatta, hogy a Linux használata a [CERN] projekthez, több volt, mint elfogadott egyezmény.

„Nem látok itt semmilyen CERN-nel kapcsolatos dolgot, így meg szeretném említeni, hogy a Linuxnak (főleg a Scientific Linuxnak és az Ubuntu-nak) milyen életbevágó szerepe volt a bozon felfedezésében a CERN-nél,” mondta a forrás a Reddit-en, támogató kommenteket kiváltva a többi, témába bevont embertől.

„Minden nap használjuk az elemzéseinkben, a nyílt szoftverek hosztjaival együtt, mint pl. a ROOT, és főszerepet játszik a számítógépes hálózatunk fenntartásában (a gridben, stb), amelyet a számításainkban végzett intenzív munkára használunk,” folytatta a forrás.

Forrás: itworldcanada.com

A Commodore OS a Linux Mint-ot használja



A Commodore USA, aki már elindított egy retro stílusú Commodore 64 Extreme kiadást, amelyet korszerűsítettek és most egy Intel Quad Core i7 Processzor működte-ti, új operációs rendszert fejleszt, amely az eredeti megjelenését fogja emulálni.

Az új Commodore OS 1.0 Beta 9 legújabb verziója most elérhető letöltésre és a Linux Mint-on alapul, és képes olyan alkalmazások futtatására, amelyeket Mint-ra, Ubuntu-ra, vagy más népszerű Linux kiadásokra terveztek.

Forrás: geeky-gadgets.com

EPUB



Végre vannak **Full Circle** mobil kiadásaink a letöltési oldalon. Jelenleg csak pár online szám van, de reméljük, hogy a régebbi 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.



Az elmúlt két hónapban csoportmunkában vettem részt az egyetemen. Először egyszerűen szerveznünk kellett egy öt fős csoportot (akik közül végül csak három ember végzett munkát). Ezt egész könnyen kezeltük egy megosztott Dropbox mappával, és (a csoportos bejegyzésekhez) egy Google Doc fájlal (megosztva a „a link birtokában bárki szerkesztheti” beállítással). Viszont ahogy a projekt haladt előre, először egyetlen, majd öt másik csoporttal kellett együtt dolgoznunk. Ez azt jelenti, hogy a projekt végén 30 különböző embert próbáltunk meg kezelni (akik értettek az operációs rendszerekhez és különböző fokú technikai képzettségekkel rendelkeztek). Általában bármilyen csoportmunkához, ahol több ember szerkesztheti ugyanazt a fájlt (ennek a valószínűsége nő, amint több ember lép be a projektbe), a Git-et kellene használnod. Ez viszont gyorsan bonyolulttá válhat, és bizonyos szintű technikai képzettséget igényel, hogy elkerüld a tárhely-tulajdonos szükségtelen beavatkozását. Azt gondoltam, hogy az ehavi cikkhez kitérnék néhány ötletre, mint olyanra, amelyet a csoportok között

ti adatkezeléshez kaptam. A cikk végén néhány hasznos tippet is átfutok, amire a japán tanulás/gyakorlás közben bukkantam.

A „felhő”

Ez bármit tartalmazhat, mint pl a Dropbox, az Ubuntu One, a Google Drive, stb. Ez messze a legkönnyebb módszer, és tapasztalataim szerint elbűvölően működik 2-10 fős csoportoknál. Ha túllépted ezt a felső korlátot, vagy mindenkinek lehetővé kell tenned a megosztott fájlok elérését, már nem életképes lehetőség. Ennek oka egyszerű – arra tervezték, hogy felhasználóbarát legyen, és lemond néhány haladóbb kezelési szolgáltatásról (robusztus verziókezelés, egyesítési opciók, nyilvános hozzáférés visszaolvasztási képességekkel, stb).

Bárkinek, aki a biztonság miatt aggodódik, lehetősége van Truecrypt tároló létrehozására és annak felhőben tárolására (legalábbis a Dropboxban, még nem teszteltem ezt másokkal). A tárolóhoz járó jelszó többi csapattagnak való átadását személyesen vagy telefonon kellene végezni a maximális biztonság érdekében.

Változáskezelés

Ez messze a legsokoldalúbb rendszer, amit arra használok, hogy naprakész legyek. Használhatsz olyat, mint a Github a tárolód létrehozására és kezelésére, és nyilvánosan elérhető forkolásra (másolatkészítésre) más azon dolgozó emberek számára. Ha elvégezték a változtatásokat, visszaegyesíti azokat az „upstream”-be, miután a tároló tulajdonosának végig kell mennie a megerősítéseken/egyesítéseken és elfogadni azokat a végleges verzióban. Minden egyes egyesítést elment egy verzióba, lehetővé téve számodra, hogy könnyen visszatérj egy régebbi módosításhoz, ha szükséges. Ezt nagy sikerrel használtam tavaly, amikor LaTeX-alapú szkriptet írtam egy egyetemi matematikai feladathoz, amellyet az osztályban bárki módosíthatott vagy belejavíthatott a fájlokba. A szemeszter végére gyakran tökéletesebb volt, mint magáé a professzoré.

A biztonság miatt ezt az egyik „legjobb” opciók közé sorolnám, egyszerűen azért, mert bármilyen módosítást jóvá kell hagynia egy

felelősnek. Arra is lehetőség van, hogy létrehozzunk egy szerveret egy személyi hálózaton az svn-nel vagy gittel való használatához, a teljesen saját megoldások érdekében.

Egy fájlön végzett csoportmunka

Ezzel egy fájlön végzett együttműködésre célok, amelyet több embernek egyszerre, valós időben kell (vagy egyszerűen fog) szerkeszteni. Ehhez nem találtam semmit, ami olyan egyszerűen tenné, mint a Google Dokumentumok. Ha viszont valaki a Google ellen van ilyen dolgokban és hozzáférése van a szerverhez, megvalósíthatja az Apache Wave-et vagy a Walkaroundot, amely a Google Wave-en alapul. Hasonlóan valós idejű együttműködési lehetőséget nyújtanak, bár a dokumentumformátumok korlátozottabb tartományában.

A biztonság átlagos a Dropboxon, véleményem szerint. Ez főleg akkor igaz, ha minden közreműködőtől megkívanod, hogy fiókja legyen, ellentétben a fent említett „a link birtokában bárki szerkesztheti” lehetőséggel.

Ha bárki olyan programot vagy rendszert használt, amelyről úgy gondolja, hogy említésre méltó, kérem tudassa velem emailben (a cím alább található), és biztos, hogy megemlítem a következő cikkem elején. Kérem, említsd meg a költséget, elérhetőséget, stb.

Nyelvtanuló programok

Bárkinek, akinek Androidos telefonja/táblagépe van, nagyon ajánlom a Human Japanese-t, amely a japán egyik legjobban magyarázott bemutatója, amit valaha olvastam. Ez viszont nem a Kanji-t használja, ehelyett a Hiragana-/Katakana-ra támaszkodik. Ennek az az előnye, hogy gyorsabban fel tudod építeni a szókincset (mivel nem kell megkülönböztetned vagy megtanulnod a Kanji-t), és az is, hogy ha egyszerű szóbeli kommunikációs szintre törekszel, nem tanulsz felesleges dolgokat. A turistáknak is nagyszerű tippeket nyújt, amikor Japánba látogatnak. Az írás idejében 6,99€-ért elérhető a Google Play Áruházban. Azt is érdemes megemlíteni, hogy ugyanennek az alkalmazásnak a Mac OS X verziója is elérhető az Alkalmazásboltban bárkinek, akinek Mac-je van. Az iOS Alkalmazásbolt is kínálja a Human Japanese-t, bár 7,99€-ért.

Bármilyen tanulókértás program rendkívül hasznos a szókincs megjegyzéséhez. Nem tudok különleges programokat megnevezni, mivel mostanában nem használtam ilyet. A Trivialibre is javasolt opció erre (A Parancsolj és uralkodj sorozatban mutattuk be, az 58. FCM számban).

Könyvként a Marc Bernabe-féle Mangaland 1 & 2-ben (és a megfelelő munkafüzetekben) olvastam és használtam a japánt. A könyveket jól megírták, és az ábrák segítenek kiemelni minden fejezet fő pontjait. Az ábrák abban is segítenek, hogy képes légy kézzel írt (vagy legalábbis a mangában használt írásstílusú) japánt elolvasni, amely hasznos lehet a jövőben. A munkafüzetek is segítenek a szókincset és a nyelvtant a fejedbe vésni. A könyvekben használt történetek is jól megtanulhatók és jól megírtak azoknak, akiket érdekel az ilyen dolog.

Ha annyi japánt hallgatsz, amennyi csak lehetséges, ez segít fejleszteni a saját kiejtésedet. Ez lehet akár zene, akár hangoskönyvek, vagy TV-showk. Ha a televízió/mozivel mellett döntesz, határozottan javaslom, hogy nézd feliratokkal, mivel így elkezdheted összekapcsolni a jelentést a mondatokhoz.

Érdekesnek talált japán könyvek (manga, Shogi könyvek, novellák, stb.) keresése is segíthet fejleszteni, ha el tudsz olvasni alapmondatokot. Ha a könyv valóban érdekel téged, segít kiegyensúlyozni a farsztó szótárhasználattal való olvasást. A szótárakhoz nagyon ajánlom az elektronikus verziókat is (a gwa-ei-t például). Amiért ez egyszerű – vonás-alapú bevitt/keresést nyújt, ami azt jelenti, hogy nem kell felismerned a Kanji-t, sőt olvasni sem, ha beállítod a vonások sorrendjét. A papírszótárak hajlamosak ezt a két dolgot megkövetelni.

Végül, de nem utolsó sorban, függetlenül attól, hogy milyen nyelvet tanulsz, elfecsérelt erőfeszítés, ha nem használod! Ennek lezárásához bemutatok neked a Lang-8-at: <http://lang-8.com/>. Ez egy olyan weboldal, ahol minden egyes felhasználó kap egy újságot, amelybe bejegyzéseket írhatnak, mindkét nyelven, a tanult nyelven és az anyanyelvükön. Majd az újságot más felhasználók kijavítják. Az írást mondatonként javítják, és a javító személy megjegyzéseket fűzhet hozzá. Ez azt jelenti, hogy megkapod egy anyanyelven beszélő véleményét arról, hogyan beszél az ő nyelvén a legtermészetesebben. Ez egy csodálatos lehetőség bárkinek, akinek nincsenek olyan

barátai, akik beszélnek a tanult nyelvet, nem akarják a barátait állandó kérdésekkel zavarni, vagy akinek nincs lehetősége eljutni abba az országba és „a mélyvízbe ug-rani”, mintha lenne.

Mint mindig, remélem, hogy ezt a cikket segítőkésznek találtad. Rá-jöttem, hogy a két cikkben lefedett téma egyáltalán nincs kapcsolatban egymással. Ez viszont azt jelenti, hogy itt mindenki számára lennie kell valaminek. Ha kérdésed, megjegyzésed vagy javaslatod van, szabadon írhatok nekem emailt a lswest34@gmail.com címre. Ha emailt küldesz nekem, kérlek tedd az FCM-et vagy a C&C-t a tárgysorba, hogy biztos legyen, nem síklok át felette.



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



Ez alkalommal teszünk egy rövid kitérőt az Android programozásból és egy GUI programozásra alkalmas új keretrendszert fedezünk fel: a **Kivy**-t. A csomagot a <http://kivy.org> oldalról tölthetjük le. Arról, hogy Ubuntu alatt hogyan kell feltelepíteni a Kivy-t találunk egy leírást az alábbi címen:

<http://kivy.org/docs/installation/installation-ubuntu.html>.

A Kivy egy nyílt forráskódú könyvtár, amely a multi-touch kijelzők használatát segíti elő. Ha ez még önmagában nem elég jó, a program egyébként platformfüggetlen, azaz működik Linux, Windows, Mac OSX, IOS és (tádám) Android rendszeren is. Így már talán érthető, hogy miért erről szól ez a cikk. Jegyezzük hát meg, gyakorlatilag bármilyen kódot írunk Kivy-ben, az működni fog az összes, előbb felsorolt platformon is a kódok módosítása nélkül.

Mielőtt még túl messzire menénk, hadd mondjak előbb néhány dolgot. A Kivy RENDKÍVÜL erőteljes. A Kivy új eszközöket ad a GUI programozás segítéséhez. Mind-

azonáltal a Kivy-t elég nehéz kezelni. A lehetőségeink néhány előre megadott widget (elem) használatára korlátozódnak. A Kivy-nek ráadásul nincs GUI tervezője, így jól el kell terveznünk a dolgokat, mielőtt bármi bonyolultba kezdenénk. Nem szabad elfelejteni, hogy a Kivy folyamatos fejlesztés alatt áll, bizonyos dolgok gyorsan megváltozhatnak. A teszt kódjaim eddig problémamentesen futottak az új Kivy változatokon is, de nincs arra garancia, hogy ez mindig így lesz.

Ahelyett, hogy rögtön belecsapnánk a lecsóba és megírnánk a kódukunkat, most inkább bepillantunk

néhány Kivy példakódba, a saját kód írását a következő hónapban kezdjük.

Miután kicsomagoljuk a Kivy-t a saját mappájába, használjuk a terminált és lépünk be ebbe a mappába. Nálam ez a /home/greg/Kivy-1.3.0. Most váltsunk az examples mappára és ezen belül a widgets-re. Nézzük az accordion_1.py példát.

A kód nagyon egyszerű, de készít nekünk egy csinos kis widgetet (lásd alul).

Az első három sor import utasítás. Minden olyan widgetet, amit

használni szeretnénk importálnunk kell, valamint szükség van az App-ra is a kivy.app-ból.

A következő nyolc sor a fő alkalmazás osztály. Előbb definiáljuk az osztályt, majd egy build nevű rutint készítünk. A Kivy programokban szinte minden esetben szükség van egy build rutinra. Ezután egy root objektumot hozunk létre az Accordion widget-ből, majd öt Accordionitem-et és beállítjuk ezek címét. A folytatásban hozzáadunk tíz címkét „Very big content” szöveggel, majd az egyes címkéket hozzáadjuk a root widgethez (ez az Accordion) és végül visszatérünk a root objek-

```
from kivy.uix.accordion import Accordion, AccordionItem
from kivy.uix.label import Label
from kivy.app import App

class AccordionApp(App):
    def build(self):
        root = Accordion()
        for x in xrange(5):
            item = AccordionItem(title='Title %d' % x)
            item.add_widget(Label(text='Very big content\n' * 10))
            root.add_widget(item)
        return root

if __name__ == '__main__':
    AccordionApp().run()
```

tummal. Ez tulajdonképpen megjeleníti a root objektumot a Kivy által létrehozott ablakban. A végén van még egy „if __name__” utasítás, az alkalmazás ezután indul el.

Lépünk tovább és indítsuk el, nézzük meg mi történik.

Rövid időn belül megjelenik egy ablak, benne öt függőleges sávval. A megnyitáshoz kattintsunk a sávra, a tíz címke meg fog jelenni. Természetesen minden sávban ugyanaz a szöveg szerepel, de ezen már bizonyára könnyen képes lennénk változtatni.

Az Accordion widget nagyon sok mindenre használható, az első dolog ami nekem az eszembe szokott jutni egy konfigurációs képernyő készítése... minden sáv egy külön konfigurációs gyűjtőnek tekinthető.

Most a textalign.py példát tekintjük át. Nem olyan „menő”, mint az előző, de ez a példa remekül szemléltet olyan dolgokat, amire később még szükség lesz.

Mielőtt belenéznénk a kódba, futtassuk le a programot.

Az ablak tetején egy címkét kell látnunk, kilenc darab felirattal ellát-

tott piros dobozt 3x3-as rácsban és az ablak alján négy gombot. Ezeket megnyomva (megérintve) a piros dobozokban lévő szöveg elrendezése megváltozik. Ez a példa két dolog miatt érdekes: egyrészt bemutatja a fontos widgetek kezelését, másrészt pedig azok elrendezésének megváltoztatását.

Jöjjön most a kód. Részekre bontva fogjuk átnézni, kezdjük az import-tal...

Alatta valami egyedi következik. Egy olyan osztályt hozunk létre, amelyben nincs egy sor programkód sem. Erre kicsit később még visszatérünk.

```
class BoundedLabel(Label):
```

```
    pass
```

Most egy „Selector” névre hallgató osztályt hozunk létre.

```
class Selector(FloatLayout):
```

```
    app = ObjectProperty(None)
```

```
class TextAlignApp(App):
```

```
    def select(self, case):
```

```
        grid = GridLayout(rows=3, cols=3, spacing=10, size_hint=(None, None),
                           pos_hint={'center_x': .5, 'center_y': .5})
```

```
from kivy.app import App
from kivy.uix.label import Label
from kivy.uix.gridlayout import GridLayout
from kivy.uix.floatlayout import FloatLayout
from kivy.properties import ObjectProperty
```

Majd pedig az Application osztályt.

Létrehozunk a select rutint. Készítünk egy GridLayout widgetet (amit gridnek nevezünk), ez három sorból és három oszlopból áll. Ez a rács tartalmazza majd a kilenc piros dobozt.

```
for valign in ('bottom',
               'middle', 'top'):
```

```
    for halign in ('left',
                  'center', 'right'):
```

Két ciklusunk van, egy külső és egy belső.

```
label = BoundedLabel(text='V:
%s\nH: %s' % (valign, halign),
size_hint=(None, None),
halign=halign, valign=valign)
```

A fenti kódban a BoundedLabel widget egy példányát hozzuk létre minden egyes piros doboz esetén. Mondhatnánk, hogy „Várjunk csak, itt nincs is BoundedLabel widget! Egyszerűen csak egy értékadás történik a kódban.” Igen is, meg nem is. Egy widgetet is példányosítottunk mellette, de erről később még lesz szó.

Az alábbi kódrészben a select rutinban beállított „case” változó értékét vizsgáljuk meg.

Most pedig eltávolítjuk a rácsot, hogy egy tiszta képernyőt kapjunk.

```
if self.grid:
```

```
    self.root.remove_widget(self.grid)
```

Hogyanok – Programozzunk Pythonban - 35. rész

A kötés (bind) módja állítja be a méretet és a rács hozzáadódik a gyökér objektumhoz.

```
grid.bind(minimum_size=grid.setter('size'))
```

```
self.grid = grid
```

```
self.root.add_widget(grid)
```

Emlékezzünk, az előző példánál azt mondtam, hogy szinte mindig egy build rutint kell használnunk. Nézzünk erre egy példát. A root objektumot egy FloatLayout widget-tel hozzuk létre. Ezután a Selector osztály meghívásával egy Selector objektumot készítünk, majd ezt hozzáadjuk a root objektumhoz és inicializáljuk a kijelzőt a self.select(0) meghívásával.

Az alkalmazás így végül már futtatható.

```
TextAlignApp().run()
```

Még mielőtt tovább lépnénk, tisztázzunk egy-két dolgot. Ha beellenézel a .py fájl tartalmazó mappába, találsz ott egy textalign.kv-t is. Ez egy speciális fájl amelyet a Kivy arra használ, hogy a saját widget-eidet és szabályaidat létrehozod. Amikor a Kivy alkalmazásod elindul, ugyanebben a mappában

keresni fogja a .kv segítő fájlt. Ha megtalálja, egyből be is tölti azt. Nézzük most a .kv fájlban lévő kódot.

Az első sor azt mondja meg, hogy melyik a legrégebbi Kivy verzió, amire szükségünk van az alkalmazás futtatásához.

```
#:kivy 1.0
```

Ezután a BoundedLabel widgetet hozzuk létre. Az alkalmazás összes piros doboza egy BoundedLabel.

A Color a doboz háttérszínét állítja be pirosra (rgb: 1,0,0). A Rectangle widget egy téglalapot hoz létre. Az aktuális alkalmazás kódjában a BoundLabel widget meghívásával a címkét mint szülő adjuk át. A címke mérete és pozíciója (itt a .kv fájlban) tetszőlegesen beállítható.

Létrehozzuk a Selector widgetet. Ez az ablak alján megjelenő négy gombot, valamint a tetején található címkét tartalmazza.

Vegyük észre, hogy az ablak tetején címként működő címke pozíciója (pos_hint) „top”, magassága 50 pixel a betűmérete pedig 16-os. Minden gomb szövege középre van igazítva. Az on_release egy kötés-

```
if case == 0:
    label.text_size = (None, None)
elif case == 1:
    label.text_size = (label.width, None)
elif case == 2:
    label.text_size = (None, label.height)
else:
    label.text_size = label.size
    grid.add_widget(label)
```

```
def build(self):
    self.root = FloatLayout()
    self.selector = Selector(app=self)
    self.root.add_widget(self.selector)
    self.grid = None
    self.select(0)
    return self.root
```

```
<BoundedLabel>:
    canvas.before:
        Color:
            rgb: 1, 0, 0
    Rectangle:
        pos: self.pos
        size: self.size
```

szerű utasítás, így ha a gombot elengedjük, (ebben az esetben) meghívódik a root.app.select függvény a „case” értékkel.

Remélem, hogy most már látható az egésznek az értelme: a Kivinek bizony van ereje.

Beszélgünk most két másik widgetről, amelyek már feltűntek a kódban, de eddig elegánsan átugrottam őket: ez a GridLayout és a

FloatLayout.

A GridLayout egy szülő widget, amely sor és oszlop leírásokat alkalmaz a widgetek cellákban történő elhelyezésére. A mi esetünkben egy 3x3-as rács áll a rendelkezésünkre (olyan, mint a Tic-Tac-Toe játékban).



Ha egy widgetet a GridLayout-ba szeretnénk helyezni, az add_widget eljárást alkalmazhatjuk. Itt van egy probléma: csak hozzáadási sorrendben lehet elhelyezni az elemeket a rácsban. Ráadásul az elemeket balról jobbra, fentről lefelé sorrendben rakhatjuk csak le. Nem hozhatunk létre üres cellát. Csalni persze azért lehet. Rád hagyom, hogy kitaláld ennek módját.

A FloatLayout elem egyszerűen csak egy olyan szülőnek tűnik, ami más gyermek elemeket tartalmaz.

Lassan a végére érek. Ez alkalommal tulajdonképpen csak az érdeklődéseket szerettem volna felkelteni a Kivy iránt, remélem sikerült. A következő néhány cikkben részletesebben áttekintjük a Kivy által nyújtott lehetőségeket, szó lesz például APK készítéséről is, amellyel alkalmazásunkat kiadhatjuk Androidra.

Addig is nyugodtan nézelődjétek a Kivy példakódok között, de ajánlom a Kivy dokumentációját is: <http://kivy.org/docs/>.



```
<Selector>:
    Label:
        pos_hint: {'top': 1}
        size_hint_y: None
        height: 50
        font_size: 16
        text: 'Demonstration of text valign and halign'
    BoxLayout:
        size_hint_y: None
        height: 50
        ToggleButton:
            halign: 'center'
            group: 'case'
            text: 'label.text_size =\n(None, None)'
            on_release: root.app.select(0)
            state: 'down'
        ToggleButton:
            halign: 'center'
            group: 'case'
            text: 'label.text_size =\n(label.width, None)'
            on_release: root.app.select(1)
        ToggleButton:
            halign: 'center'
            group: 'case'
            text: 'label.text_size =\n(None, label.height)'
            on_release: root.app.select(2)
        ToggleButton:
            halign: 'center'
            group: 'case'
            text: 'label.text_size =\n(label.width, label.height)'
            on_release: root.app.select(3)
```



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.

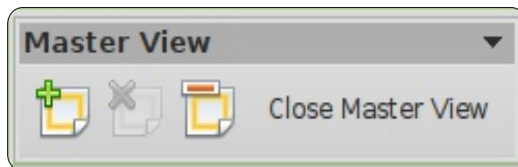


Egy jó prezentáció egy tetszetős és jól átgondolt diatervvel kezdődik. Emellett fontos szempont, hogy a diák fő összetartó ereje a köztük jelen lévő konzisztencia. Ehhez a LibreOffice-ban létrehozhatunk egy mintaoldalt, mely egy alapstílust ad a bemutatónknak. A mintaoldal egy keretet ad a bemutatónak, mely összeköti a benne található elemeket. Ezt nagyrészt stílusok használatával éri el, ahol a mintaoldal a fő stílus. A mintaoldal nagyjából a Writer oldalstílusának felel meg.

Mintaoldal szerkesztése

A szerkesztéshez át kell váltanunk mintanézetre, amit a Nézet > Minta > Diasablon menüpontban érhetünk el. Ugyanide jutunk, ha a Feladatok panel Mintaoldalak pontjában a mintán jobb gombot nyomva a „Minta szerkesztése” pontot választjuk.

A mintanézetben megjelenik egy új eszköztár, melyben mintaspecifikus lehetőségeket érhetünk el. Az „Új minta” gombbal új minta-

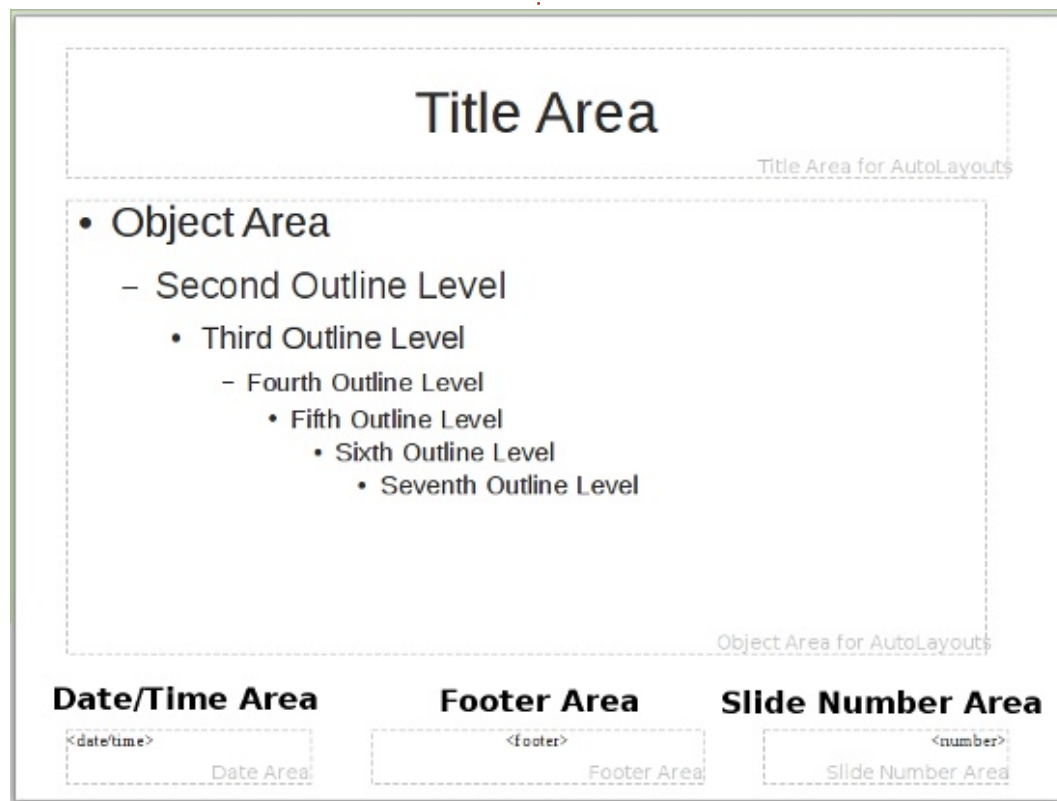


oldalt hozhatunk létre. A „Minta törlése” segítségével törölhetjük az aktuálisan kiválasztott mintaoldalt. Ha csak egy mintaoldal létezik, akkor a törlés nem engedélyezett, mivel legalább egy mintára mindenképpen szükség van. A „Minta



átnevezése” az aktuális mintát átnevezi. A „Mintanézet bezárása” visszavisz a szerkesztés módba.

Alapból az alábbi öt definiált szerkeszthető terület található a mintaoldalon:



Cím – Ide kerül a dia címe, mely annak témáját rögzíti.

Szöveg mező – Ide kerül a dia tartalma, akár szöveg, kép, grafikon vagy táblázat. Később látni fogjuk, hogy a dia tartalma nincs korlátozva erre a szövegmezőre. Ugyan hozzáadhatunk elemet a mezőn kívülre is, de a konzisztencia megőrzéséhez általában érdemes azokat belül tartani.

Dátum, élőláb és oldalszám – Alapból ezek a mezők nem jelennek meg a diákon. Ezt a Nézet > Élőfej és élőláb pontban állíthatjuk át.

A mintaoldal módosítása

A mintaoldalunkat az alapstílus módosításával fogjuk kezdeni. Először is változtassuk meg a hátteret. Formátum > Oldal. A „Háttér” fülön a legördülő menüben válasszuk a „Színátmenet”-et, a megjelenő listában pedig a sugárirányú piros-sárga átmenetet. Az „OK”-ra kattintva egy

világos, napos háttérrel folytathatjuk a munkát.

Megjegyzés: a cikkben használt ikonok a következő címen érhetőek el: <http://eeperry.co.cc/resources/modules.png>.

Következőnek egy képet fogunk hozzáadni a mintaoldalunkhoz, amit minden dián szeretnénk megjeleníteni. Készítettem egy szalagot, mely tartalmazza az LibreOffice alkalmazásának ikonjait. Ezt szeretnénk beilleszteni a szövegmező alá. Beszúrás > Kép > Fájlból. Válasszuk ki a képet és kattintsunk a „Megnyitás”-ra és vigyük a képet a kívánt helyre. Igazítsuk a képet középre. Kattintsunk jobb gombbal a képre, majd válasszuk az Igazítás > Középre pontot. Ha azt akarjuk, hogy min-

den más objektum a beillesztett kép előtt jelenjen meg, akkor ugyanebből a menüből válasszuk az Elrendezés > Hátraküldés pontot.

Helyezzük el az oldalszámot a cím alatt. Az ablak alján válasszuk ki a rajz eszköztárról a „Vonal” eszközt és rajzoljunk egy vonalat a cím alá. A vonal stílusát az eszköztáron meg tudjuk változtatni. Állítsuk át a stílust, a vastagságot, a színt és a vonal végein található nyilak stílusát.

Utoljára állítsuk be a dátumot, az élőlábat és az oldalszámot. Ezen objektumok méretét és pozícióját csak a mintanézetben adhatjuk meg, tartalmukat azonban bármikor módosíthatjuk. Nézet > Élőfej és élőláb. Mind a három elemhez található egy jelölőnégyzet a „Dia” fülön.

A dátum és idő elemhez választ-hatunk állandó vagy változó értéket. Az állandót akkor használhatjuk, mi-kor megvan a bemutató időpontja, vagy csak egy eltérő dátumot sze-retnénk megjeleníteni. Írjuk be a dá-tum értékét a szövegdobozba a változó kiválasztása mellett. Amit ide beírunk, az fog megjelenni a di-án a dátum helyén. Ha többször, vagy ismeretlen időpontban tartjuk meg a bemutatókat akkor érdemes változó dátumot megadni. A változó az aktuális dátumot fogja megjelení-teni. Ebben az esetben a legördülő menüből választhatjuk ki a dátum formátumát, és a nyelvet is vált-oztathatjuk.

Az élőlábhöz gépeljük be a kívánt szöveget a szövegdobozba. Amit be-gépelünk, az fog megjelenni a láb-lécben.

Az oldalszámon nincs sok magya-rázni való: vagy megjelenítjük vagy nem. Ha igen, a sorszám a beállított helyen fog megjelenni.

Megjegyzés: A dátum lábléc és sorszám helyek az első dián, azaz a borítón nem jelennek meg.

Kattintsunk az „Alkalmazás az összesre” gombra, hogy a beállítá-sok minden dián (kivéve az első) megjelenjenek. Ha az „Alkalmazás”-

ra kattintunk, akkor csak az aktuális dián módosítunk.

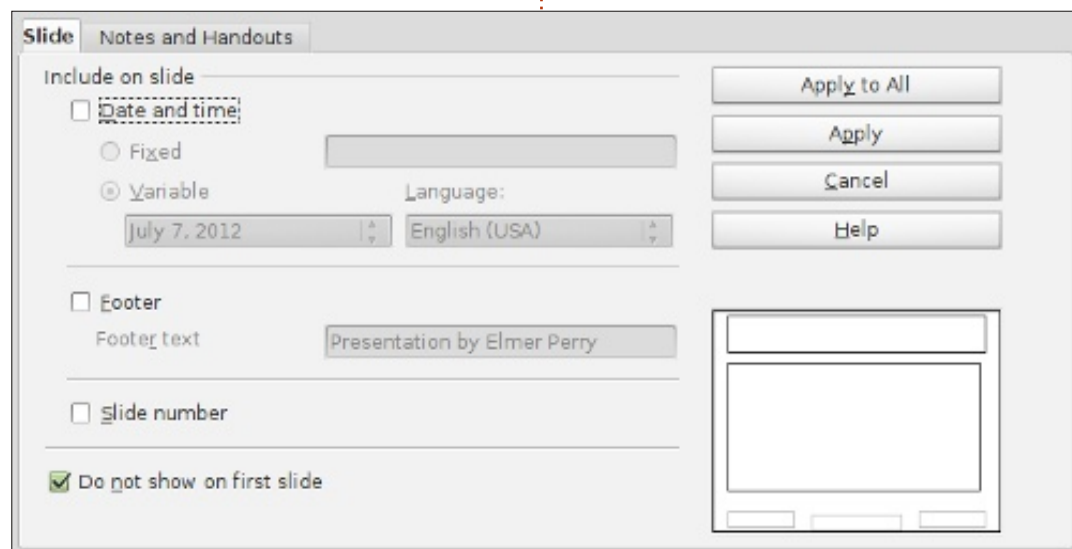
Impress stílusok

Csakúgy, mint a Writerben és a Calcban, az egységes kinézethez itt is használhatunk stílusokat, mely egyébként is sok időt tud spórolni. Az Impress kissé eltérő stílusokat de-finiál. Két különböző csoport van, a „Képstílusok” és a „Bemutatóstílu-sok”.

A bemutatóstílusokat úgy lehet elképzelni, mintha azok a mintaol-dalakhoz lennének rendelve. Lehet stílusa a háttereknek, a háttérob-jektumoknak, a vázlat szövegének, a megjegyzéseknek, a címeknek és az alcímeknek. A stílusokat ugyan bármikor módosíthatjuk, de újakat nem hozhatunk létre.

A képstílusok objektumokhoz és szövegekhez tartozik, nem kapcsolódik a mintaoldalakhoz. Ezeket is bármikor lehet módosítani, ezen fe-lül pedig hozhatunk újakat is létre.

A stílusok a „Stílusok és formá-zás” dialógusban szerkeszthetőek, melyet a „Vonal és kitöltés” eszköz-tárról, az F11 gombot megnyomva, vagy a Formátum > Stílusok és for-mázás pontra kattintva érhetünk el.



Módosítsunk néhány stílust, hogy lássuk, hogyan is működik. Először váltsunk mitanézetre: Nézet > Minta > Diasablon és nyissuk meg a „Stílusok és formázás” dialógust. Jobb klikk a címre és válasszuk a „Módosítás” pontot. A „Betűkészlet” fülön egy megfelelő betűtípust. Opcionálisan választhatunk félkövér betűket is. Menjünk a „Terület” fülre a kitöltést pedig állítsuk be a lista első színátmenetes pontjára (feketéből fehér). Az „Átlátszóság” fülön kapcsoljunk „Átlátszóság” módba és adjunk meg 50%-os értéket. Kat-

tintsunk az „OK”-ra melynek hatására a cím megváltozik a háttére pedig félig átlátszó színátmenet lesz.

Most válasszuk ki a „Vázlat 1”-et a „Stílusok és formázás” dialógusban. Kattintsunk jobb gombbal és válasszuk a formázást. Változtassuk meg a betűtípust és kattintsunk az „OK”-ra. Váltsunk mitanézetre, ahol láthatjuk, hogy az összes vázlatpont stílusa megváltozott. Ennek oka, hogy minden egyes szint az előzőhöz van kapcsolva. A kapcsolatot nem tudjuk megváltoztatni, de

minden szintet lehet módosítani. Ez a tulajdonság igen hasznos tud lenni, különösen mikor a betűtípusokat szeretnénk egységesíteni.

Ebben a leírásban megtanultunk sablonokat létrehozni és módosítani az Impress-ben. A sablon a kulcs ahhoz, hogy bemutatót konzisztensen tartsuk. Emellett átnéztük a diastílusokat és hogy hogyan lehet velük a diasor stílusát beállítani. Bátorítok mindenkit, hogy próbálják ki a diaminták és a stílusok beállításait. A stílusokhoz 14 fül tartozik, rugalmassá téve azokat. Segítségükkel professzionális és szemet gyönyörködtető bemutató hozható létre.

Következő alkalommal az egyedi diákkal való munkával folytatjuk.



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



A csillagászat egy rideg hobbi lehet. Két kabátban és kesztyűben ülsz kint a mezőn vagy a kertben, miközben próbálsz csillagtérképet olvasni és próbálsz megvédeni a távcsövedet, nehogy elfújja a szél. Ha barkácsoló típus vagy, építhetsz magadnak egy kis csillagvizsgálót elhúzzható tetővel és meleg szobával.

Vagy ha lányos fiú vagy mint én, akkor hagyd kint a távcsövet a hidegben és nézz dolgokat a kellemes otthonodból.

Webkamera

Az első dolog, amire szükséged van, egy webkamera. Ez lesz a szemed, ezért biztonságosan kell rögzítened a távcsövedhez vagy az okulárhoz. Néhányan inkább eltávolítják az okulárt és a helyére bebeszik a webkamerát. Néhányan (mint én) a webkamerát az okulárhoz rögzítik, hogy közelebbi képet kapjanak. A webkamera rögzítése az okulárhoz teljesen egyéni. Vannak akik speciális csatlakozót vesznek. Vannak akik (pl. én) kartonból

készítenek valamit és ragasztószalagot használnak (ne használj extra erős ragasztószalagot, mert az tönkre teheti a távcsövedet). Bármit is teszel, a webkamerának stabilnak kell lennie – különösen ha asztrofotózásra akarsz használni. A webkamerának nem kell nagynak, vagy HD minőségűnek lenni.

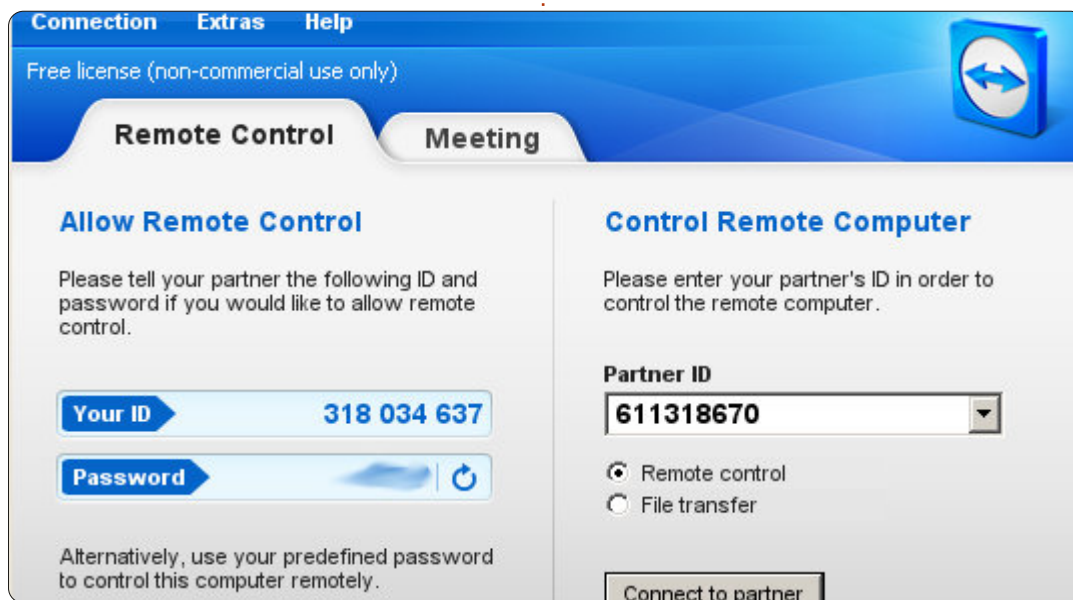
Hálózat

Én a régi laptopomat használok, mint külső agyat. Az asztali PC-mhez vezeték nélküli hálózaton van csatlakoztatva. Használhatsz vezetékes hálózatot is. Mindkét esetben, a laptopod legyen csatlakoztatva az internetre valahogy. A kapcsolat, amit itt csinálunk hasznos lesz ahhoz is, hogy az esetleges kint készített fotókat és videókat vezeték nélkül letölthessük.

Kint a hidegben

Szóval, van egy webkamera a távcsöveden. A webkamera programja mutatja hogy mit lát a kamera, de még mindig kint vagy a hidegben. Mi legyen most?

Amatőr csillagászat - 2. rész



Távoli asztalkezelés

Először is nézz be a <http://www.teamviewer.com> oldalra és töltsd le a TeamViewer programot (ami ingyenesen használható magáncélra). A TeamViewer programot telepítened kell mindkét gépre – laptop és a PC – és szerverként (adó) és vevőként is szolgál. Szóval egyértelmű, hogy a TeamViewer oldalra regelni fogsz.

Utána töltsd be a laptopra és az asztali gépre a TeamViewert. Először menj az Extrák > Opciók menühöz és állíts be jelszót mindegyik géphez. Mikor először töltöd be a

TeamViewert, látni fogsz egy egyedi azonosítót és jelszót, ami minden egyes betöltéskor megváltozik.

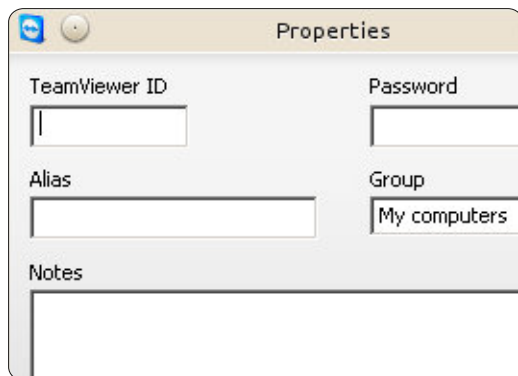
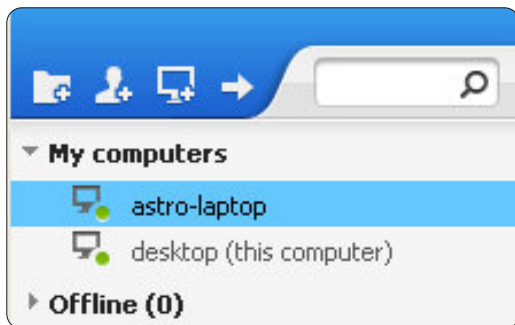
Tipp: Próbáld meg hozzáadni a TeamViewert az induláskor betöltendő programok listájához. Ha a TeamViewer nincs betöltve, nem tudsz csatlakozni a géphez és lehet hogy újraindítási parancsot kell küldeni a gépnek amire bejelentkeztél.

Nem túl hasznos dolog, ha az asztali gépednél vagy, nem látod a laptop azonosítóját, hogy beléphess vele. De a segítség a kezeden van! Regiszt-



ráld a gépeidet a TeamViewerrel. Kattints a „Computer & Contacts” gombra a TeamViewer jobb felső részén, és létni fogsz egy felugró ablakot.

Ebben az ablakban először nincs semmi, de ezt nemsokára megoldjuk. Kattints jobbról a második ikonra, ami úgy néz ki mint egy mo-



nitor egy + jellel a sarkában. Ezzel tudsz regisztrálni egy vagy több számítógépet a TeamViewerrel, hogy a belépéshez ne kelljen megjegyezned az URL/IP címetek.

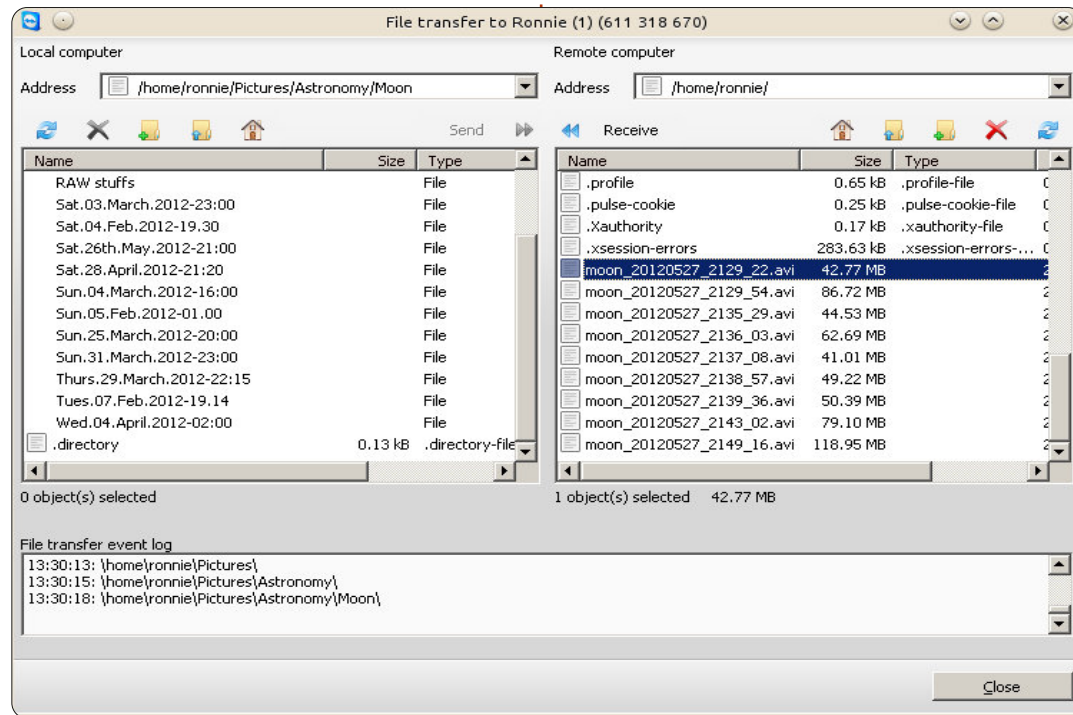
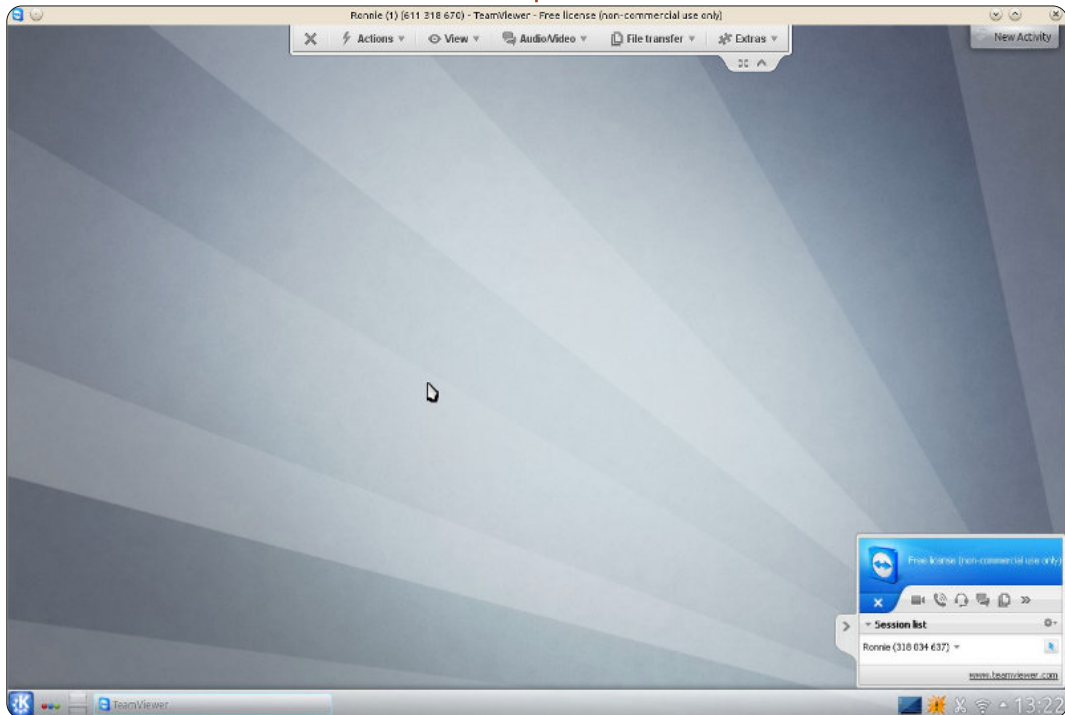
Szóval a laptop és az asztali gép regisztrálva van a TeamViewer-

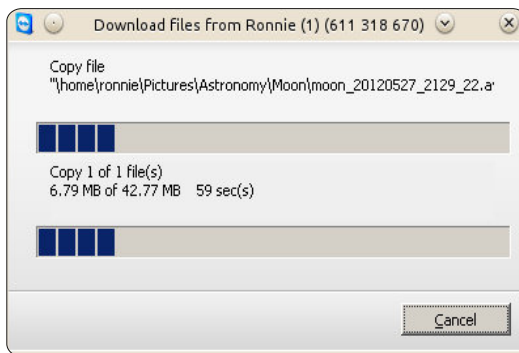
rel, akármikor belépsz, megmutatja ezeket a felugró ablakban. Egyszerűen csak kattints duplán az egyik bejegyzésre és kapcsolódni fogsz ahhoz a géphez.

Most már kellemesen vezérelhetem a laptopomat az asztali gépemről. Úgy tudom vezérelni mintha előtte ülnék. Beállításokat csinálhatok, indíthatok/leállíthatok programokat, bármit. Kattints az asztal bal közepén fent lévő „X”-re ha meg akarod szakítani a kapcsolatot. Jegyezd meg (a laptop asztala fölött látható ebben a menüben) itt található a „File Transfer” gomb. Ez, ahogy gondolod, engedélyezi fájlok átvitelét a két gép között.

Ez a lehetőség megment attól hogy képeket/videókat USB-re kelljen másolnod. Az ablak hasonlít egy FTP programra ahol fájlokat kijelölve kattintással mozgathatod őket. Szóval, ahogy a képen látszik, már kijelöltünk egy videót, kattints a kék balra néző nyílra (Receive) hogy átmásold a fájlt az asztali gépre.

Ha a webkamera programja fut megnézheted a kamera képét, persze ha a vezérlése be van töltve és távolról vezérled a kamerát. Ha a laptopon van webkamera iráyítsd a felszerelés felé és láthatod a képernyőn.

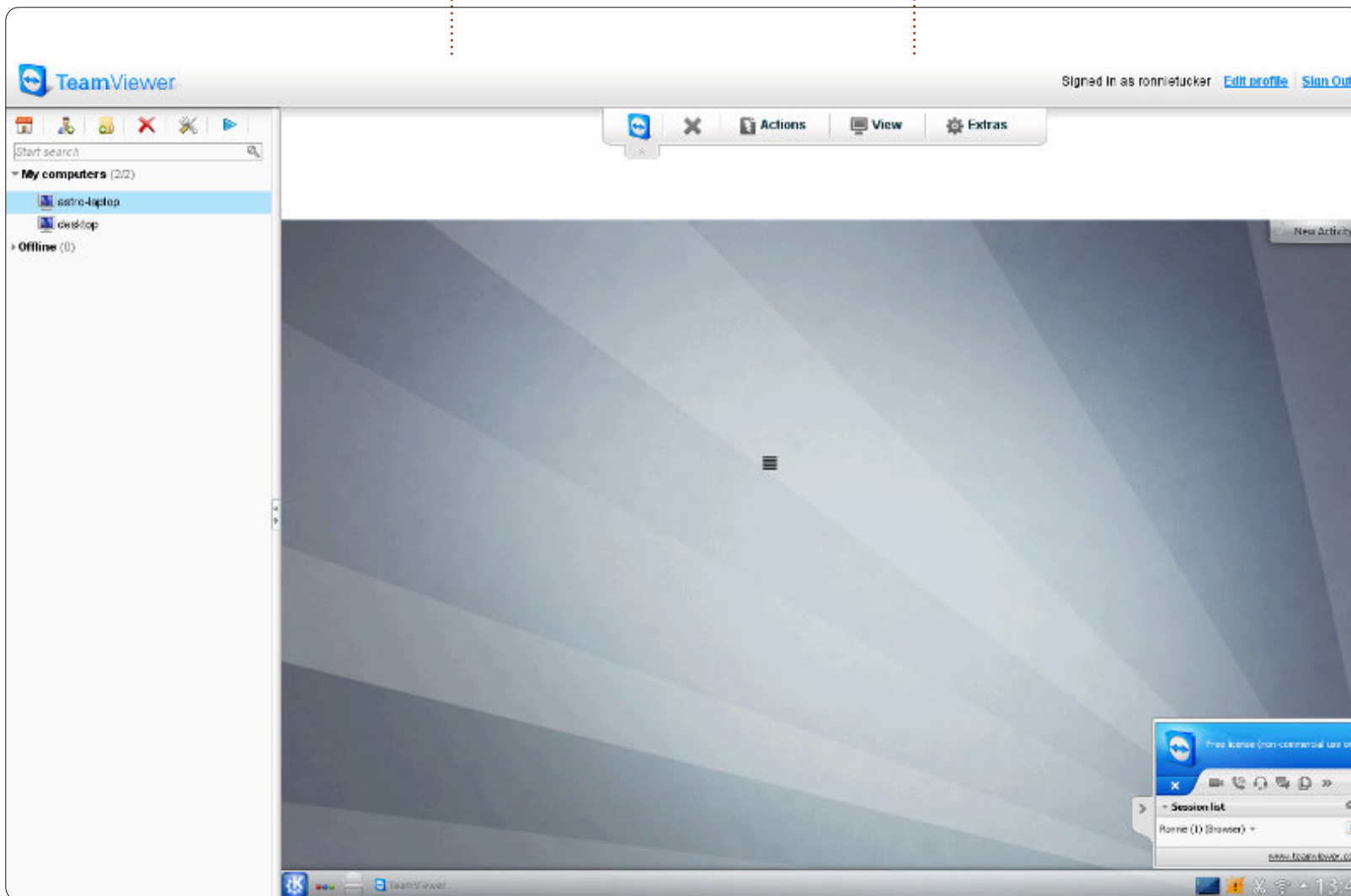




Tipp: ha elmész a laptoptól, asztali gépedtől, és munkába mész, akár-melyik gépedről be tudsz lépni a TeamVieweren keresztül (a laptop belépést fentebb mutattuk).

Úgy tűnhet hogy értelmetlen a webkamerát az égen hosszú ideig ugyanarra a területre irányítani, de

ez jól jön az asztrofotózásban, hogy több percen (vagy órán) keresztül készíts videót és közben szemmel tartsd a kamerát/felszerelést hogy ne mozduljon el, vagy megállítani, elindítani a felvételt – a felvételt, amit átküldhetsz egy képfeldolgozó programnak, amit említettem a múlt hónapban.



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



Hogyanok

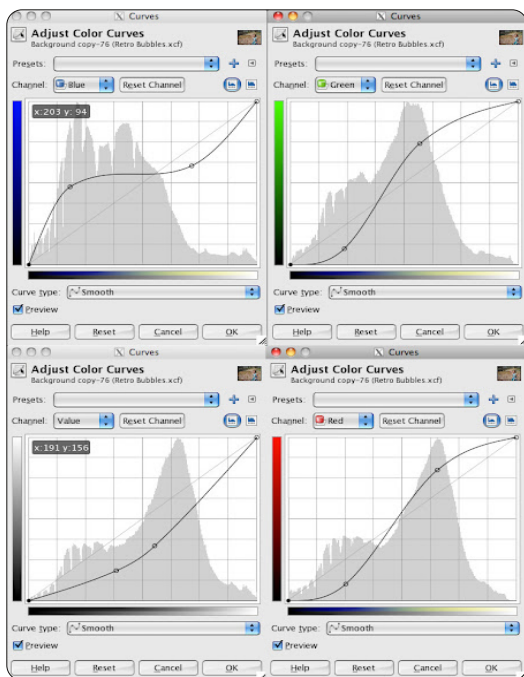
írta: Thomas Standiford

Ebben a GIMP-hogyanban néhány görbe igazítást csinálunk, hogy ennek a fotónak retró stílusú kinézetet adjunk.

Kezdjük a jobb fenti képpel, és eredményül az alatta levőt kapjuk.

Szerezzünk retró színeket

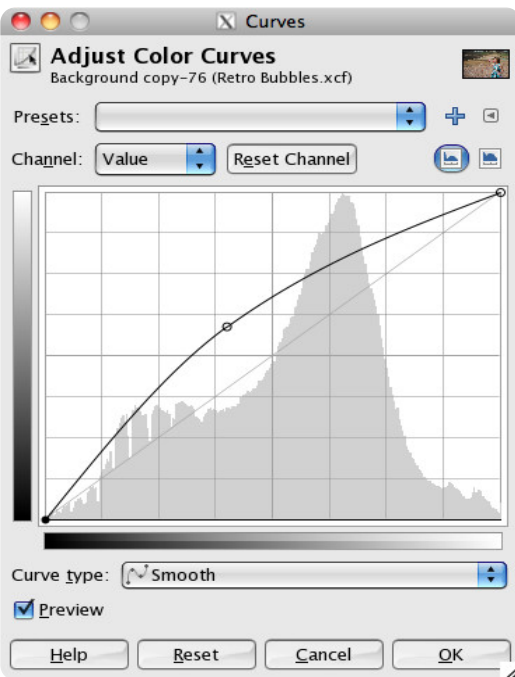
A legtöbb hatás ezen a fotón egyszerűen a csatornák görbéinek igazításával érhető el (a vörös, zöld, kék és az alfa csatorna) mint például:



Megjegyzés: hogy melyik csatornát igazítsd, válaszd ki a csatornát a legördülő menüben. Oda-vissza váltogathatsz a csatornák között. Az összes görbe változtatást érvényesítheted egyetlen paranccsal, nem kell sorozatosan elfogadtatni.

A görbék igazítása után a fotó egészen jól néz ki, de még szükség van egy kis tónus és kontraszt állításra.

A következő görbeigazítás valami ilyesmi:



Retró fénykép a GIMP-ben



Nem rossz, csak azok a buborékok ne tűnnének el.



A buborékok kiemelése

A buborékok eltűnni látszanak a fotón. Lány ecset és kiválasztás kombinációjával egy kicsit kiemeljük őket.

Készítsünk egy új réteget, nevezzük „buborékok”-nak.

Most válasszuk ki a buborékokat. Az útvonal eszközzel rajzoljuk körbe a buborékokat a külső szélüknél.

Ha az összes buborék körvonala elkészült jobb klikk az útvonalon az útvonal menüben (megtalálod ugyanabban az ablakban, amiben a rétegek vannak), és kattints a „kiválasztás az útvonal alapján”-ra.

Állítsd az előteret „lime zöld”-re és a háttérre „meleg rózsaszín”-re.

Egy meglehetősen nagy és puha ecsettel óvatosan ferd néhány helyen rózsaszín és zöld színűre a buborékokat, valahogy így:



Most, hogy a buborékok megfelelő területeit beszíneztük, változtassunk néhány rétegstílust és igazítsunk az átlátszóságon, hogy a buborékok valósan tűnjenek.

Állítsuk a rétegmódot „Átfedés”-re. Duplikáljuk meg a réteget. Adjunk az új rétegnek nevet: „világos-buborék”.

Állítsuk ennek a rétegnek a módját „Hozzáadás”-ra.

Állítsd a két buborék réteg átlátszóságát olyanra, amilyen már neked is tetszik. Az én beállításaim 23 és 40, illetve így néznek ki, mint ahogy jobbra fent látható.

Mostmár a buborékok jobban látszanak, dramatizáljuk még egy kicsit a fotót.



Utolsó simítások

Készíts egy új réteget, nevezd el „dramatizál”-nak, állítsd a réteg módot „Átfedés”-re, és töltsd ki a réteget feketével.

Adj rétegmaszkot ehhez a ré-

teghez.

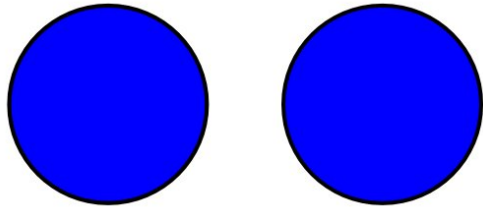
Használd az „Elmosás” eszközt, állítsd be a színátmenet módját sugarasra, és a színátmenetet feketéből fehérbe. Készíts egy átmenetet a fotó közepétől a széléig. Igazítsd az átlátszóságot addig, amíg jónak nem látod. Itt van, amit végül akartam.

A következő hónapban elkezdünk egy sorozatot a videószerkesztésről Kdenlive használatával.

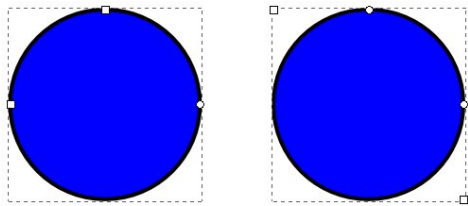




Van egy rejtvényem a számodra: Ez mikor kör és mikor nem? Pontosabban, a kettő közül melyik kör és melyik nem?



Talán ugyanolyannak tűnnek, de ez csak a látszat. Ha duplán kattintasz bármelyikre hogy lásd beállításait, felismered a különbséget.



A bal oldali kör igazi kör, ami úgy készült hogy ellipszis rajzolása közben lenyomtam a CTRL gombot. A másik egy négyszög, ami szintén a CTRL gomb lenyomásával, de téglalap rajzolásával készült, aminek a sarkait a kis kerek fogantyúval simítottam.

Inkscape-ben általában elég nyilvánvaló, hogy milyen típusú objektummal dolgozol, de a rajzok bonyolultabbá válnak ahogy egyre több és több eszközt használsz, így könnyű elveszteni a fonalat. Néhány funkció csak bizonyos objektum típusokkal működik, ami nagyon hasznos, így elég csúsz egy pillantás a kiválasztott elemre és az Inkscape elárulja az adatait és még sok mást is. Az állapotsoron olvashatóak a „körök” lényeges információi, ha rákattintasz a kijelölő eszközzel.

Ellipse in layer **Layer 1**.

Rectangle in layer **Layer 1**.

Ezekkel az információkkal már teljesen nyilvánvaló, hogy a két kör különböző. De, ahogy a szöveg is írja, a kép egy kicsit szerkesztve lett: „Ellipszis itt: 1. réteg. A méretezési és elforgatási mód közötti váltáshoz kattintson a kijelölésre.” Az állapotsor megmondja, hogy a kiválasztott objektumod váltani fog elforgatási és méretezési mód között.

Valójában az előző két cikkben részletesen tárgyalt témát jóval hatékonyabban írja le az Inkscape állapotsora. Az ellipszis eszközt választva, leírja: „Ellipszis létrehozása húzással. Ellipszisé vagy -cíkk létrehozása: vezérlőelemekkel. Kijelölés: kattintással.” A vezérlőelemek az Inkscape terminológiában a négyzet és a kör vezérlőit jelentik. Ugyanez a sor a négyzet eszköznél azt javasolja hogy „Sarkok lekerekítése és átméretezése vezérlőelemekkel.”

Ha az egeret a vezérlők fölé húzod, akkor is értékes információt ír az állapotsor, esetünkben nagyon hasznos amikor a körre viszed az ellipszisben: „...ív az ellipszisen belül való húzás.” Szóval, ha eddig meglepett az Inkscape látszólag véletlenszerű változtatása a szögek és szeletek között, akkor ezek után már nem is tűnik olyan véletlenszerűnek. Tartsd a mutatót az ellipszis határain belül ha szöveget akarsz csinálni vagy kívül ha cikket, de ezt bármikor válthatod az eszköztár gombjaival, ha

már elegend van a rossz típusú objektumokból.

Amennyire ezek a tippek hasznosak voltak, annyira érdemes közelebbről megismerkedned az állapotsor többi képességével, ha több időt akarsz az Inkscape-el tölteni. A jobb felső sarokban kitöltés és körvonal kapcsoló, amiket az első részben bemutattunk. Elméletben rákattintasz és megváltoztatod a színüket, de rájöttem hogy ez egy pontatlan és ügyetlen megközelítés. Következő hónapban közelebbről is megnézzük a kitöltés és körvonal dialógust, ami sokkal jobb megoldás olyan színek készítésére, ami nincs benne a színekészletedben.

A körvonal vastagság beállítása szinte használhatatlan, hiszen kattintgatni kell a változtatáshoz. Ennél sokkal gyorsabb megoldás a jobb klikkes menüből megtenni ezt.

A következő doboz, a rejtélyes „O:” címkével jelölve, itt beállíthatod



az átlátszóságát a kiválasztott objektumoknak. Ez egy százalékos érték, tehát a 100 jelöli a normálisan látszó, a 0 pedig a teljesen átlátszó objektumokat. Az Inkscape-pel több módon lehet átlátszóvá tenni az objektumaidat, de ez komoly probléma lehet az új felhasználóknak. Közvetlenül, a dobozba írva változtathatod az értéket, vagy a fel-le nyílra kattintással az oldalán, vagy a jobb klikkes helyi menüt használva öt lépésből, egy nagyon barátságtalan menürendszerrel használva. Általában, kiindulási pontként a helyi menüt használom és ha semmi más, de ez biztosan visszaállítja a 100%-os láthatóságot, amikor épp egy átlátszó objektum elvesztésének veszélye fenyeget.

A szem és a lakat ikonok, illetve az ezeket követő felugró menü mind a rétegekkel kapcsolatosak. A következő cikkben fogok a rétegekről beszélni, de három dolgot mindenképp érdemes tudni:

- Ha GIMP-ből vagy bármely más grafikus programból ismerősek a rétegek, akkor tudd, hogy az Inkscape-ben ugyanúgy működnek.

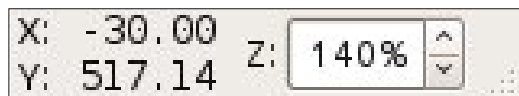
- A szem gombra való kattintás egy másik módja az objektumok képernyőről való eltüntetésének – ebben az esetben azt a réteget tünteted el, amire rajzolsz. Ebben

az esetben csukott szem ikonra változik, ha újra kattintasz, akkor újra látható lesz.

- Ha a lakat jel zárt állapotban van, a réteg zárva van és nem tudsz rá rajzolni. Ha újra rákattintasz, a zárolás feloldódik.

Az állapotsor jobb oldalán két részt látsz, amik az egér X és Y koordinátáit mutatják a rajztábla bal alsó sarkához képest. Ezt a két információs értéket csak az egér mozgatásával módosíthatod. Légy figyelmes, ugyanis az Inkscape bal alsó sarka mint kiindulási pont különbözik az SVG specifikációban írt jobb felső saroktól. Ez a különbség az emberek többségét nem érinti de lényeges ha programozóként közvetlenül az SVG állományt szerkeszted, így ezek az értékek szinte teljesen használhatatlanok lesznek.

A legutolsó, Inkscape specifikus doboz az állapotsoron a nagyítás do-



boz, ami a jelenlegi nagyítási szintet mutatja és tetszőleges értéket írhatsz bele, vagy a fel-le gombokra kattintva változtathatod az értéket esetleg a helyi menüből kiválaszthatsz egy szabvány nagyítást is. Sok nagyító eszköz van, ideértve a CTRL

és görgő párost és a +/- gombokat is, amit már elmagyaráztam, illetve itt ez a doboz is. Végül érdekes lehet átméretezni az ablakot.

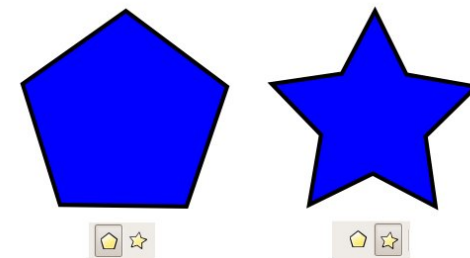
Végül, hadd fejezzük be a hónapot a rajz arzenálad újabb eszközének a bemutatásával: A Csillagok és Sokszögek eszköz. Van ikonja az eszköztáron, de bekapcsolható a csillag gombbal is (könnyű megjegyezni, hiszen úgy néz ki mint egy csillag) vagy SHIFT-F9-el is. Az alak rajzolása a vászonra vagy egy konvex sokszöget, vagy egy konkáv, csillagszerű sokszöget rajzol. A két mód között az eszköztár első két gombjával válthatsz.

Attól függően, hogy melyik módbot használtad, látsz egy vagy két kicsi, gyémánt alakú vezérlőt. Ezekkel változtathatod a méretét, forgathatod és – konkáv poligonoknál – az átlók arányát is változtathatod. Többféle módosító gombbal, ahogy mozgatod őket, úgy tudod a többi más paramétert is módosítani (nézz rá az állapotsorra a részletekért) – habár én jobban szeretem a saját dobozaikban módosítani a paramétereket az eszközvezérlő sávon.

Az egyetlen paraméter amit



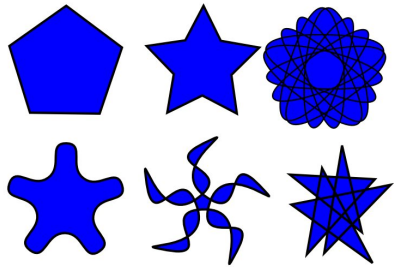
nem tudsz megváltoztatni a gyémánt vezérlőkkel a szögek száma a sokszögedben. További érv a vezérlőelemek használata mellett, hogy az állapotsorban lévő dobo-



zokhoz hasonlóan, ezeknek is van környezeti menüjük, amit jobb kattintással hívsz elő. Minden vezérlőnek van saját menüje, lényegre törő címekkel amik egy kicsit mélyebb betekintést engednek az effektusba.

A legjobb megoldás hogy kiismerd a Csillag eszközt egyszerűen csak játsz vele. Próbáld ki különböző érték variációkat a vezérlőelemeknek. Ha az objektumod irányítása kicsúszik a kezedből, csak kattints a jobb oldali eszközre a vezérlősoron – ami úgy néz ki mint egy kis seprű – hogy „megtisztítsd” a paramétereket és visszakapd az alapértelmezett beállításokat. Hogy adjak pár ötletet, hogy mit lehet elérni a Csillag eszköz paramétereinek módosításával. Ez a

kép 6 különálló sokszöget tartalmaz, amelyek mindössze a vezérlőelemek beállításában különböznek.



Hogy visszatérjünk a kérdéshez, amit a cikk elején tettünk fel, most már tudod, a harmadik féle módot is kör rajzolására – sok szöggel ellátni a konvex sokszöget – bár ez nem kifejezetten hatékony, de mindenképp megerősíti a tényt, hogy az objektumok az Inkscape-ben nem mindig azok, aminek látszanak. Tartsd a szemed az állapotsor üzenetein.

Miért ne használd ezt az eszközt a háttér csillagokkal való kiegészítésére a hóember képeden, az előző cikkből? Ugyanezzel az eszközzel kicserélheted azokat a köröket amiket szemnek és száznak használtunk egy kissé véletlen-



szerű konvex sokszögekkel – sokkal hitelesebb mint egy csomó szén.



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.

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.

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

A megoldás az 57. oldalon van.

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



A „LAMP Stack” jelentése hagyományosan a Linux, Apache, MySQL, és PHP. Ez bármely webfejlesztő bármely szerverének legfontosabb része, akár PHP-ra szakosodsz, akár mobilfejlesztésre. Egyszerűen csak nem tudsz weboldalt vagy webalkalmazást fejleszteni webszerver nélkül. Persze vannak más stílusú webszerverek is, amelyek más technológiát használnak, de ez a szabványos és ez lesz a mi kiindulópontunk.

Az új rovat kedvéért beállítottam egy új virtuális szervert, hogy együtt végighaladjunk rajta. A szerveremen a 64 bites Ubuntu Server 10.10-en fut. Ebben a hónapban az

```
<VirtualHost *:80>
    ServerAdmin webmaster@example.com
    ServerName example.com
    ServerAlias www.example.com
    DocumentRoot /srv/www/example.com/public_html/
    ErrorLog /srv/www/example.com/logs/error.log
    CustomLog /srv/www/example.com/logs/access.log combined
</VirtualHost>
```

Apache2-t fogjuk telepíteni és beállítani. Azt is feltételezem, hogy tudod, hogyan kell fájlokat szerkeszteni a terminál és a vi használatával, ez az, amit egész idő alatt használni fogunk. Ugorjunk egyenesen bele.

Ha nem vagy root (és biztonság kedvéért nem is szabad annak lenned), az apt-get parancsokat sudo használatával kell futtatnod, és az összes példám azt feltételezi, hogy felhasználóként jelentkezted be. Futtasd a következő kódot az apache2 telepítéséhez:

```
sudo apt-get install apache2
```

Ez most alapértelmezettként működik. Figyeli az összes elérhető IP-t, bármi, ami a 80-as porton érkezik, az alapértelmezett weboldalra kerül. Eddig egész könnyű a dolog.

Az összes fájld a következő könyvtárban lesz megtalálható:

```
/srv/www/
```

Van egy olyan érzésem, hogy akarunk néhány különböző oldalt, hogy játszunk velük, így meg fogom neked mutatni, hogy állítom be a dolgokat. Az alapútvonal és az apache config beállítás használata helyett virtuális hosztokat fogunk használni. Innentől kezdve az example.com-ot használok. Cseréld ki ezt a saját domain neveddel.

Készíts egy új virtuális hoszt config fájlt az /etc/apache2/sites-available/ helyre a következő parancssal:

```
sudo vi /etc/apache2/sites-available/example.com
```

Most végezzünk el benne néhány beállítást. Vágj bele, és használd ezt az egyszerű mintabeállítást.

Ne felejtsd el az example.com-ot a saját domain nevedre módosítani. Ez a dolog elég unalmas, így csak gyorsan átfutok rajta. A ServerAdmin egy olyan felhasználó vagy csoport email címe, akik karbantartják az oldalt. A ServerName az oldal alapneve. Kérlek, jegyezd meg, ha az oldalad aldomain, akkor az x.example.com-ot kell a ServerName-be tenni. A ServerAlias a teljes webcím, amely az oldaladra vezet.

A DocumentRoot az a hely, ahol az összes nyilvános fájldat tartani fogod. Bátorkodom neked hibnapló jelentést beállítani, hogy a jövőben egyszerűbb tegyem a problémák megtalálását és kijaví-

tását. Mielőtt bármi működni, valóban létre kell hozni azokat a mappákat. Ez persze ugyanolyan könnyű, mint a mappák létrehozása:

```
mkdir -p  
/srv/www/example.com/public_html
```

```
mkdir /srv/www/example.com/logs
```

Király, most van néhány működő dolgunk. Most aktiváljuk ezt a rossz fiút:

```
sudo a2ensite example.com
```

```
sudo /etc/init.d/apache2  
reload
```

Az a2ensite valóban tök jó parancs. Ez azt mondja az apache2-nek, engedélyezze az x oldalt. Van egy a2dissite is letiltáshoz. Ez az oldalkonfigurációs fájlokat használja, amiket a sites-available könyvtárban készítettünk és másoljuk át őket a sites-enabled könyvtárba. Bár ezt magunktól is megtehetnénk, jó gyakorlat, ha hagyjuk az apache-t a saját fájljait kezelni, amikor képes rá. A másik utasítás megmondja az apache-nak, hogy töltsse be újra a konfigurációs fájljait.

Nos, ennyit erre a hónapra.

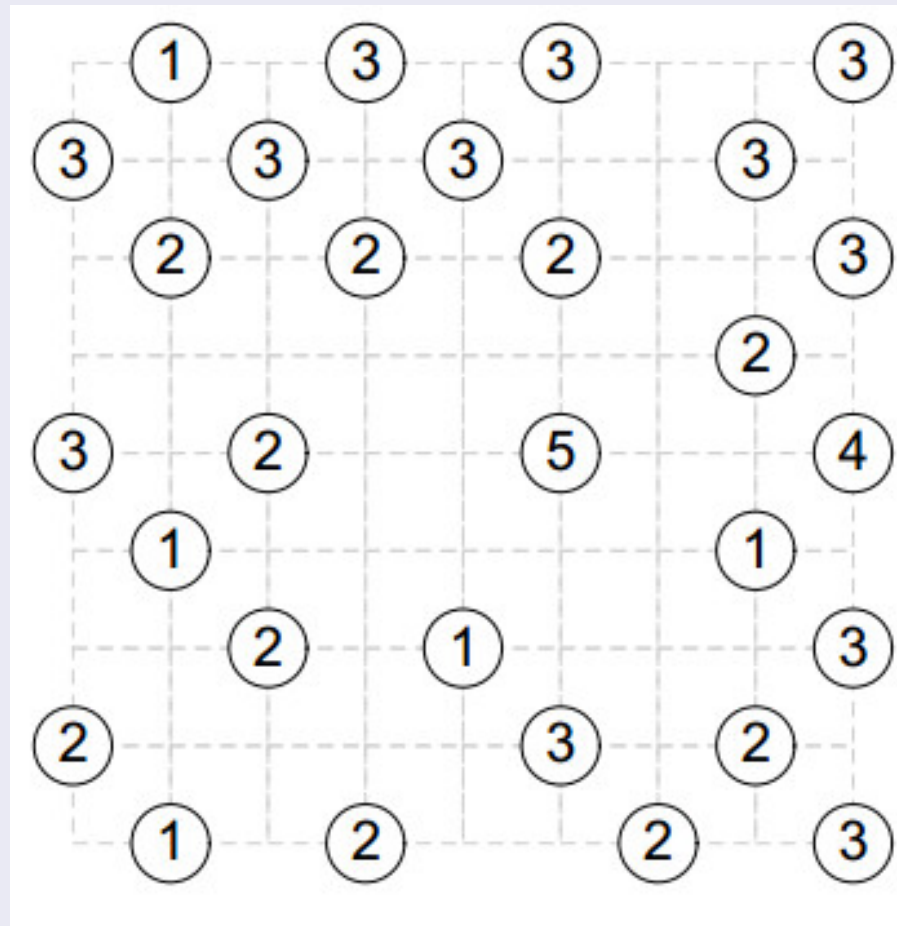
Következő alkalommal telepíteni fogjuk a PHP-t és a MySQL-t a LAMP stack teljessé tételéhez.



Michael Youngblood 13 éve dolgozik a webtervezés és fejlesztés iparában. Hat évig egy világszerte működő vezetőknélküli technikai vállalatnak dolgozott, most pedig a bachelor fokozatán dolgozik a mobilfejlesztés területén.

HIDAK

A számokat tartalmazó körök szigeteket jelölnek. Rajzolj hidat a szigetek közé úgy hogy minden szigetről annyi híd induljon, amennyi a körbe írt szám. Két sziget között maximum 2 híd mehet. A hidak csak vízszintesen, vagy függőlegesen mehetnek.



A megoldás az 57. oldalon van.

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



Hogyanok

írta: Ronnie Tucker

Irányelvek

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

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

Szerkesztés

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

Képek

A képeket alacsony tömörített-ségű JPG fájlokban várjuk. Ha végképp nem boldogulsz a méretezés-sel, 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!

Hogyan írjunk a Full Circle-be

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

Get 25% off any SpiderOak package
with the code: **FullcirclemagFans**



Kérdezd az új fiút!

Írta: Copil Yáñez

A középiskolámnak volt egy számítógépes klubja, amely indult az éves Számítógépes Olimpiádon. Ez nagyon hasonlított az Olimpiához – csak az érmek, interjúk, hasznos hajtó üzletek, a doppingvizsgálatok vagy a szurkolók nélkül. Valójában nem hasonlított az Olimpiához. Kivéve az örületes mennyiségű izzadságot.

A kijelölt napon az okos tizenévesek csapatai csaptak össze egy forró önkiszolgáló étteremben és dolgoztak az időkorlát ellen, hogy elvégezzenek egy adott programozási feladatot. Majd a kész programokat fontosság, rövideg és elegancia alapján értékelték (nem, a TRS-80-asod cilinderbe és frakkba öltöztetése NEM szerez plusz pontokat – kipróbáltam).

A mi csapatunk rendszerint jól csinálta. Nem azért, mert okosabbak voltunk, mint a többi csapat, hanem mert volt valaminek, ami a többi csapatnak nem.

Én.

Ez igaz, világos, hogy én voltam a legfontosabb bika a kockacsordában. Miért?

Én voltam a gépelő.

Valakinek be kellett gépelnie a kocka-nyelv szavait, amit a csapataim mondtak és én véletlenül örületes gépelési képességekkel rendelkeztem (amely nagyon jól jött a hölgyeknél, jut eszembe).

Másrészt szellemileg erőmön felül voltam. Átlósan tudtam görgetni a nevem a képernyőn keresztül (ez is drog a nőknek), de a pajtásaimhoz képest én voltam a műtét előtti Charlie a Virágot Algernonnak című könyvből.

Nem mondom el ezt a történetet, hogy ne untassalak. Bár, ha ez

meg történné, hé, teljesíteném a küldetést! Nem, ezt azért hozom fel, hogy ábrázoljak egy mintát, amely az általános iskola óta kísér és informál a Linuxos tapasztalatokról.

Nézd, mindig élveztem a technika iránti rajongás fogásait az alapok megértése nélkül.

Tudom, tudom, én vagyok minden rajongó legrosszabb rémálma. Én vagyok az a fickó, aki az OS telepítése során megjelenő minden képernyő alján vígan a TOVÁBB gombra kattint, majd végigfutja a fórumokat, csupa nagybetűvel keresztpostáz-

va: „A LINUTS MEGETTE A FÁJLJAI-MAT HOL VAN MOST A WINDOWS?!!!!? ADJÁTOK VISSZA, FIÚK!!1@!!! A LINUTZ ROSSZ!!!”

De milyen fontos szerepet játszottam a Számítógépes Olimpiádon és egy kanárit bármennyire is kulcs-elemnek tartottak a szénbányászati eljárásban, úgy érzem, azért kerültem erre a földre, hogy nagyon különleges szerepet játsszak a Linuxszal kapcsolatban.

Szeretném, ha nem úgy tekintene rám, mint egy divatbeli „előtte” kép egy fogyókúrák reklámban, hanem mint a Linux érkezésének jövőmondója.

Hadd magyarázzam el!

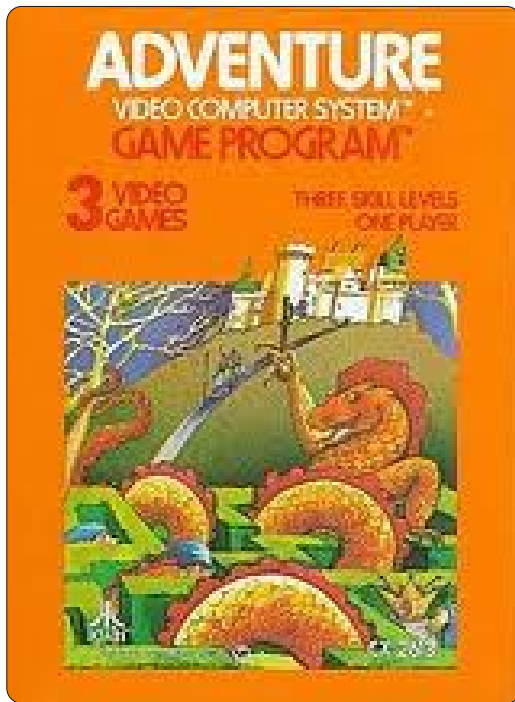
Az első nem-Microsoft és nem-Apple operációs rendszer, amit valaha kipróbáltam, az OS/2 nevű szexi kis szám volt. Igen, tudom, hogy ezt kezdetben a Microsoft fejlesztette, de nem hallottam róla a Warp- korzig, amikor teljesen az IBM-é lett, így HAGYJATOK BÉKÉN!

Az OS/2 Warp egész fejlett volt akkor és versenyképes volt a Win-

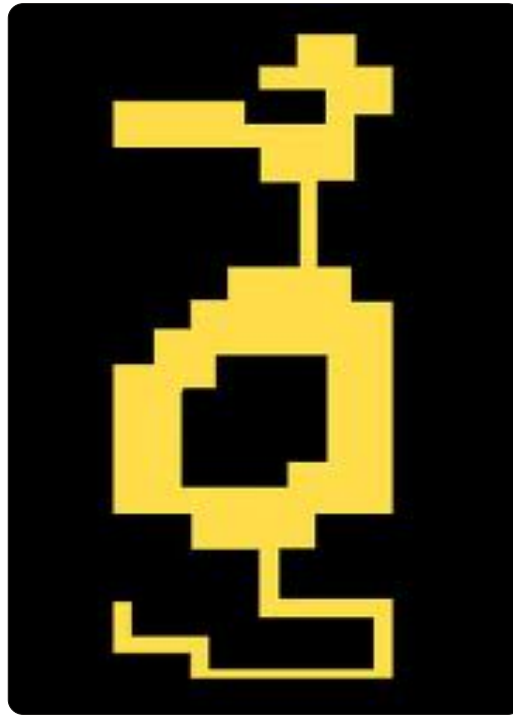


dows 95-tel szemben (vitathatóan sokkal jobb). A későbbi verziókban volt Java, hangfelismerés, 32-bites ablakkezelés, Internettel kompatibilis hálózat és az *ásítóóóó* akkori kinézet, kezd elavulttá válni.

Nem, az OS/2 Warp valódi zsenialitása az volt, hogy úgy kezelte az operációs rendszereket, mint az Atari a sárkányokat. Amikor az Atari kiadta az Adventure játékot az Atari 2600-hoz, ez a grafika volt a dobozon:



De mikor bedugtad ezt az apróságot a kazettanyílásba, a sárkányt így renderelte:



A marketingben a sistergést adod el, nem a rostélyost. Az Atari ezt az Adventure-rel, az IBM pedig az OS/2 Warp-pal tette ezt.

Az OS/2 ezt ígérte:

- NYAKTÖRŐ BOOT-IDEJŰ UPS!
- MULTITASZKOS ŐRÜLET!
- DILIS HÁLÓZAT!

Az operációs rendszer szexiségének ennyire lihegő ígéreteivel nem csoda, hogy az OS/2 Warp vonzotta a kevés gyakorlati számítógépes ismerettel, de azzal a vággyal bíró rajongókat, hogy a marketinget másoló piac félrevezesse őket. Hozzám és három másik emberhez hasonlóan.

Így kipróbáltam az OS/2 Warpot egy noteszgépen és rögtön olyan rosszul törtem el azt az átkozott dolgot, hogy garanciálisan vissza kellett küldenem a gépet. Visszaküldtem az OS/2 Warp csomagot is és befektettem az AOL-os bevételeimet.

És ez a végét jelentette volna.

De akkor, kb. tizenkét évvel ezelőtt elkezdtem olvasni a Linuxról és a nyílt forrás csodáiról (komolyan, senki nem vette még észre, milyen sokszor hangzik el a „Nyílt forrás?”). Volt valami meghitt a lihegő ígéretekben és a vallásos hitbuzgalomban, amit nem tudok hová tenni. Bármi is az, vettem egy Xandros-példányt az eBayen és betöltöttem. Jé, megvettem. Hm, hadd mondjam el, nem olvastam el alaposan minden nyílt forrású kiáltványt.

Mint az utolsó randin az első barátnőmmel, egész jól mentek a dolgok. Majd az egerem elkezdett furcsán működni (egy technikai kifejezés egy élettelen objektumra, amelyet megszállt egy festékkeverő szelleme). A kurzorom szédítően szaladgálni kezdett a képernyőn keresztül, miközben reménytelenül próbáltam kitalálni, hová kattintsak a képernyő egyik oldalán, hogy a másik oldalon kiválasszak valamit.

Meg kellett volna próbálnom megoldani a problémát, de nem akartam túl sok energiát fektetni az ilyen dologba. Így kb. 8 perc után véget értek az alternatív operációs rendszerek terén végzett kísérleteim. Ismét.

Visszakértem a pénzemet XandrosBoob98-tól és azonnal befektettem az Enron-ba.

És ez a végét jelentette volna.

De még hallhattam a szirén hívogató hangját és a következő néhány évben elkezdtem játszani más Linuxos ízekkel. Egy nyílt forrású örömlány lettem, aki bármely kacérkodó disztribúcióval hajlandó elmenni, aki csábos pillantásokat vet rám. Mindet meghívtam, hogy csináljuk a kanapén: a Suse-t, a Debiant, a Red Hat-et, a Mint-ot, a Damn Smallt, sőt egy # nevű teljesen erotikust is, amely olyan dolgot akart tenni, amiről soha nem hallottam.

Mindegyiknek megvoltak a maga fortélyai a maga módszerei arra, hogyan ne működjön és vonakodtam attól, hogy bármelyik mellett tartósan leköteleződjek. Mindegyiket eltávolítottam, mielőtt éjszakára nyomot hagytak volna és összekuszálták volna a saját holmijaimat (a könyvtárakban).

Végül rájöttem, hogy gondom támadt, mikor egy barát megkért, hogy töltsék le egy BSD .iso fájlt. Túl messzire mentem. És segítség-re volt szükségem.

Ekkor fedeztem fel az Ubuntut.

Először elakadt a lélegzetem. Ez a kiadás örökre megváltoztatná a dolgokat! Betöltődhetne egy kenyérpirítóba, működhetne a rádióban és ellenállhatatlanná tenne az ellenkező nem számára.

Ez ismét sistergés volt és bíztam a rostélyos megvásárlásában. De mélypontra jutottam és a következő lépés az volt, hogy leülök és megvárom a Hurd-öt. Csak nem tehettem meg.

Letöltöttem az Ubuntu .iso fájlt és LiveCD-ként futtattam. És a legmeglepőbb dolog történt. Működött!

Nem úgy értem, hogy működött az egerem, de nem nyomtatott PDF-ekből. Nem úgy értem, hogy láttam a videokártyát, de nem futott a Skype. Nem úgy értem, hogy kapcsolódott a hálózathoz, de nem szkennel dokumentumokat.

Ez. Csak. Működött!

Ez egyenértékű volt azzal, ahogy bedugom az Adventure kazettát és

bámultam a sárkány tüzes lehelle-tét!

Innen tudom, hogy a Linux meg-érkezett. Ha egy olyan fickó, mint én is, egy szép új operációs rendszer minden csillogását akarja, de nem törődik annak megtanulásával, hogy mit csinál a promptnál, megtalálhatja a boldogságot, ahogy a legtöbb ember is, akik többsége nem olyan kriminálisan lusta, mint én.

Gyors tekerés előre máig. Végül az Ubuntu mellett maradtam, és több noteszgépünk és egy asztali gépünk volt. Ez egy boldog otthon és imádom az élettársamat, még ha Virginia állam nem is tekinti legálisnak a szövetségünket.

És most úgy gondolom, ideje viz-szonozni a közösségnek. Tartozom az Ubuntunak, miután ő mindent megadott nekem. Íme a tervem: kiszámítok néhány dolgot, megtanulom, miért esküszik néhány ember a parancssorra, felfedezek néhány elérhető opciót és eszközt, mint pl. a virtualizáció, automatizálás és meg-személyesítés, egy felhasználó szemszögéből, aki tudja, mi a cool a Linuxban, de nem mindig érti, miért.

Gondolj rám úgy, mint egy vadi-új Ferrarival az úton végig haladó

tökfejre, aki még azt se tudja, ho-gyan kell kezelni a sebességváltót. Ideje az álarc alá nézni.

Egyedül vagyok? Tudja bárki a vi-lágon, hogyan hívja meg a parancs-sort, de fél a voodoo-jától? Vagy talán fáraszt újra és újra megvála-szolni ugyanazokat a kérdéseket az új felhasználóknak. Ha igen, lépj ve-lem kapcsolatba ezen a címen: copil.yanez@gmail.com. Megpróbálom megválaszolni az egyszerű kér-déseket vagy kezdőknek szóló, hasznos tanácsot adok olyasvalaki szempontjából, aki imádja a Linuxot és az Ubuntut, de nem beszél forrás-kódul.



Copil a pingvinerotika iránti élethosszig tartó érdeklődésén keresztül érkezett a Linuxhoz. A tökéletes bolond vicc keresését a következő email címen rögzíti: yaconfidential.blogspot.com. A tudatosságról szóló hírfolyamát a Twitteren is követheted (@copil).



Az Ubuntu Podcast lefedi a leg-frissebb híreket és kiadásokat amik általában érdekelhetik az Ubuntu Linux felhasználókat és a szabadszoftver rajongókat. A mű-sor felkelti a legújabb felhasználók és a legöregebb fejlesztők érdeklődését is. A beszélgetésekben szó van az Ubuntu fejlesztéséről, de nem túlzottan technikai. Szeren-csések vagyunk, hogy gyakran vannak vendégeink, így első kéz-ből értesülünk a legújabb fejlesz-tésekről, ráadásul olyan módon ahogyan mindenki megérti! Be-szélünk továbbá az Ubuntu közös-ségről is, és a benne zajló dolgok-ról is.

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

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

podcast.ubuntu-uk.org



TWEET SCREEN EMBEREK: Ne agódjatok, nem pártoltunk el a félig befejezett projekttől. Charles jövő hónapban visszajön, és befejezi a Tweet Screen-t.

Ennek az írásnak az alap ötletét egy megtörtént szituáció adta, amiben a múlt tanévben találtam magam. Egyre több tanár kollégám vásárol magának netbookot iskolai és otthoni használatra. Választásukat általában az motiválja, hogy ezek a könnyű számítógépek egyszerűen hordozhatók, és nem mellesleg kevesebbe kerülnek, mint a rendes laptopok. A kezdeti lelkesedésük azonban idővel alább hagy, mert a netbookok lassabbak – és ekkor fordulnak hozzám tanácsért.

A párbeszéd általában így zajlik:

Tanár: *Nagyon meg vagyok elégedve ezzel a új számítógéppel, de nem lehetne belőle egy kicsit nagyobb sebességet kihozni?*

Én: *Milyen operációs rendszert használsz?*

Tanár: (akármí)

Én: *Hümm ... az nem lesz egyszerű. Hajlandó lennél helyette Linuxot használni?*

Tanár: *Akkor is tudok majd Office dokumentumokat kezelni?*

Én: *Igen, miért ne? A vírusok miatt sem kell aggódní.*

Tanár: *Tökéletes!*

Jól gondoljátok, hogy az eredmény egyre több boldog felhasználó. Habár kénytelen voltam némi időt szánni arra, hogy megtaláljam a számukra megfelelő disztribúciót, amit végül a gépükre rakok. Mivel frissen megtértek voltak, így nem ragaszkodtak a saját elképzeléseikhez, és örömmel elfogadták az én választásomat. Az Ubuntu bármelyik változata jónak tűnt – leginkább a könnyű telepíthetőség és karbantarthatóság miatt, bár ha

rendelkezett katalán nyelvű fordítással, az is előnyt jelentett. Azzal azonban mindenki egyet ért, hogy nem minden *buntu disztribúció éri el ugyanazt a sebességet egy kisebb teljesítményű hardveren.

Így utána akartam járni a szilárd tényeknek, mielőtt nyilvános ajánlást teszek, végül is szakmai hírnemem forog kockán, hogy úgy mondjam. A különböző lehetőségek mérlegelése során a következő kérdésekre kerestem a választ, amelyeket ezennel szeretnék veletek is megosztani:

A. Valóban eltérő sebességre képesek a különböző asztali környezetek? Ez egy valódi különbség vagy csak látszólagos?

B. Mi a helyzet a processzorral és az alaplappal? Mi a számítógép sebességére gyakorolt tényleges hatásuk?

C. A notebook meghajtóknak nincs jó hírük. Fontos ezt a tényt is figyelembe venni? Megéri a időt és a pénzt a meghajtó fejlesztése?

Mindezen kérdések megválaszolásához szükségem volt egy alap kísérleti protokollra, ami alkalmas volt a különböző disztribúciók



és számítógépek összehasonlítására, de ugyanakkor a való életben szerzett felhasználói tapasztalatokra is tekintettel volt. Pusztán a CPU sebességének vagy a meghajtó I/O teljesítményének mérése, amit a legtöbb termékösszehasonlítás tartalmaz, nem volt elég jó. De másrésről, a különböző emberek eltérő dolgokra használják a számítógépeiket.

Ezért olyan dolgot választottam, amit mindannyian megteszünk: a számítógép elindítása. Egyszerűen fogalmazva megmértem azt az időt, ami a között telt el, hogy a BIOS elkezd betölteni a kernelt, és a felhasználó már tudja az egeret mozgatni és a menük között navigálni, és tényleges munkát végezni.

A legtöbb kísérletet egy korai Acer Aspire One 10"-zel (1 GB RAM, Atom 1.6 GHz CPU) végeztem, bár néha más hardverekkel is összehasonlítottam, ha szükséges volt.

A teszteléshez használt felszerelés: a kissé korosodó Acer Aspire a saját (balról jobbra) belső SATA-1 meghajtójával, egy USB 2.0 pendrive, és egy 8 GB Class 10-es SDHC kártya, és az adaptere.

Habár a cikk elsősorban laptop használóknak készült, azon belül is a

lehető legjobb felhasználói élmény elérésének módjairól netbookok és más, nem csúcs technológiát képviselő hardverek esetén, remélem, hogy a többi olvasónak is hasznos ötletekkel szolgál, amelyeket más területeken is ki tudnak próbálni. Jó olvasást!

Az asztali környezet

Bár az Ubuntu és változatai arról ismertek, hogy nem terhelik meg különösebben a rendszer erőforrásait, ez azért verzióként eltérő lehet. Például Kubuntu felhasználók azt tapasztalták, hogy esetenként komoly gépezettel kell rendelkezni, főleg ami a grafikus kártyát illeti, mert különben a legmenőbb asztali

effektusokat ki kell kapcsolni.

Ez elveheti a kedvét a türelmetlenebb felhasználóknak, akik inkább átváltanak a kevésbé látványos, de gyorsabb asztali környezetre – tapasztalatból beszélek. Másfelől pedig a Lubuntut egy sokkal áramvonalasabb környezetnek tartják, ami öregebb vagy kevésbé erős hardveren is jól fut.

Az általános megfigyelésem szerint – utána olvasás és saját tapasztalatok alapján – az ismertebb asztali környezetek a következő sorrendben követik egymást (a leglassabbtól a leggyorsabbig):

1. Kubuntu KDE plazma asztali környezettel.
2. A Gnome 3 asztali környezet. Ez egyelőre nem települ automatiku-

san egyik *buntu disztribúcióval sem (bár ez a fő környezete a Linux Mint néhány verziójának).

3. Ubuntu az új Unity asztali környezettel.
4. Xubuntu XFCE 4-gyel
5. Lubuntu LXDE-vel, egy meglehetősen új játékos a színen.

Vajon, mennyiben fedik a való-ságot ezek a felhasználói megfigyelések? Szükségem volt szilárd tényekre, amire a döntésemet alapozhatom.

Első lépésként Ubuntu 12.04 i386-ot telepítettem, minden szoftver csomagot a legújabb verzióra frissítettem, és utána hozzáadtam a különböző környezeteket:

```
sudo aptitude install  
kubuntu-desktop
```

Érdekességgént megjegyzem, hogy a végleges változat alig több, mint 5 GB helyet foglalt el, nem sokkal többet, mint alap telepítés a maga 3 GB-jával.

Ezután elkezdhettem az indulási időket mérni. Itt figyelembe kell venni, hogy ezek a idők a következőkből tevődnek össze:

- az idő, amíg a kernel (egy vanilla 3.2.0) betölt, betölti az initrd-t és root-ra vált;
- az idő, amíg az init felállítja a



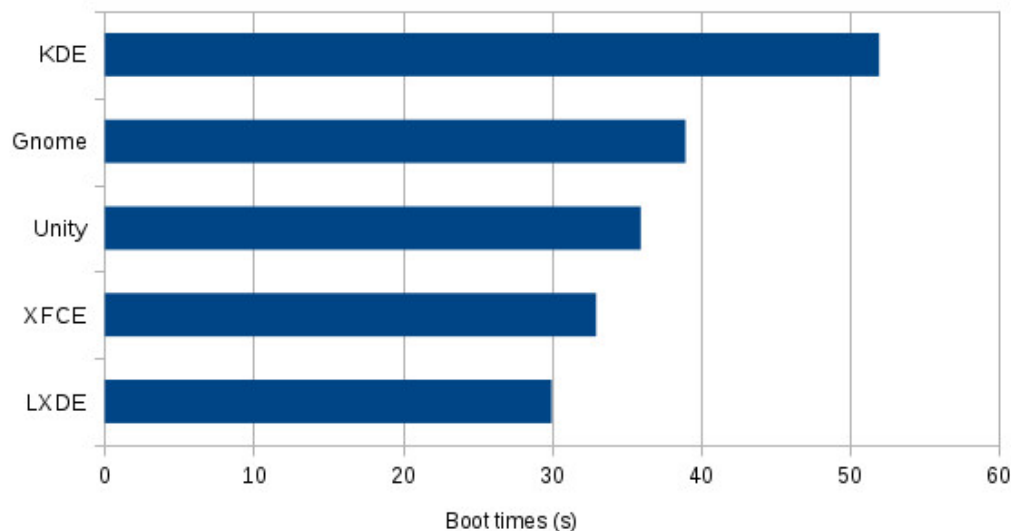
Linux labor – Cél: a *buntu 12.04 gyorsabb indulása

rendszert (több felhasználós módra váltás, betölti a démonokat, stb.);

- az idő, amíg a Xorg ablakkezelő rendszer eléri a grafikus hardvereket és grafikus módra és felbontásra vált;
- végül az idő, amíg az asztali környezet betölti a saját függvénykönyvtárait és megjeleníti a felhasználó GUI környezetét.

Az első három lépés minden esetben ugyanaz, és körülbelül 20-21 másodpercet vesz igénybe a teszt hardveremen. Tehát az indulási idő közötti eltérést maga az ablakkezelő okozza. A teljes indulási idők a következők voltak (balra lent).

Láthatóan a rövid válasz: igen, a választott asztali környezet egyértelműen befolyásolja a sebességet. Tulajdonképpen ugyanarra az eredményre jutottam, mint mások az Ubuntu variánsaival, a Lubuntuval és a Xubuntuval, talán egy kicsit a Lubuntu szerepelt jobban. Az alap Unity környezet kellemes meglepetés okozott, azzal hogy a rövid, hat másodperces plusz idejével harmadik helyet ért el, lemaradva a Lubuntu mögött. A Gnome 3-nak még szüksége van némi optimalizálásra a teljesítményt illetően, míg a KDE – az alap effektusok futottak – nem valami gyorsan mozog, mivel 22 másodperccel, vagyis 73%-kal több időre van szüksége, mint a Lubuntunak, hogy elérje a használhatóság pontját.



Figyelembe kell azt is venni, hogy ezek az eltérések hangsúlyosabbá válnak egy kevés memóriával rendelkező számítógépen. Én nem ajánlanék 1 GB RAM-nál kevesebbet sem Gnome-hoz, sem a KDE-hez. Az elindulási idő könnyedén megduplázódhat 512 MB RAM esetén, és a gép lomhán reagál használat közben. A helyzet a Lubuntu és Xubuntu esetén talán nem ilyen rossz, bár a különbség itt is érezhető.

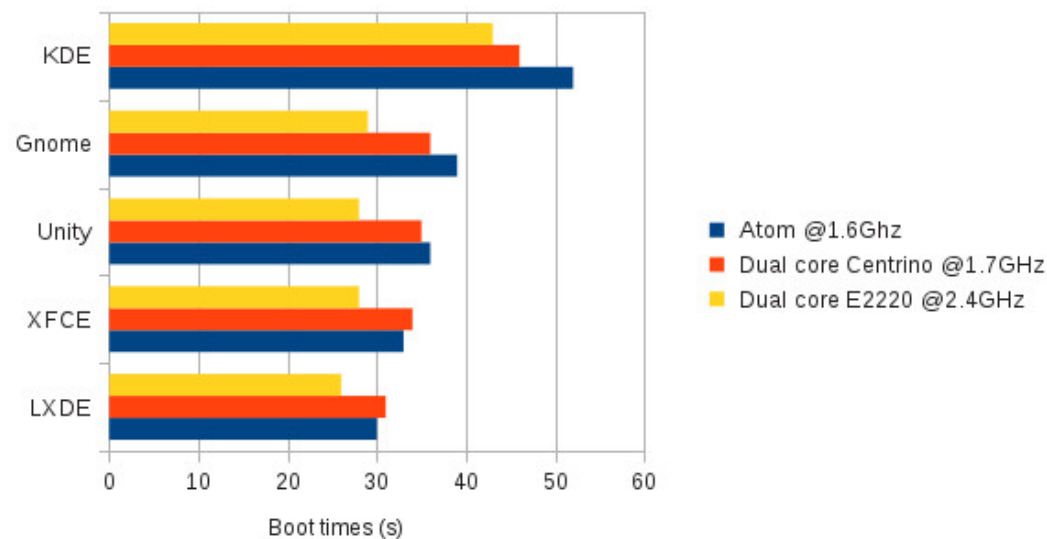
A processor és az alaplap

Értelmetlennek tűnhet jelentőséget tulajdonítani a CPU-nknak és az alaplapunknak, hiszen ezeket nem egyszerű kicserélni egy lapto-

pon: azzal kell gazdálkodnunk, amink van. Ha viszont új készüléket veszünk, akkor már van beleszólásunk, ezért vessünk egy gyors pillantást, hogy ezek a tényezők hogyan befolyásolják a sebességünket.

Ehhez vettem ugyanazt a belső SATA meghajtót az Aspire-ből, és elindítottam vele egy sor egyre erősebb processzorral rendelkező gépet. Az első kettő laptop, az utolsó pedig egy asztali gép volt. Az elindulási idők a következők (jobbra lent).

Ahogy várható, a gyorsabb CPU csökkentette az elindulási időt. Az indulási idők azonban azonos többi változó (merevlemez meghajtó és



RAM) mellett sem lettek annyival rövidebbek egy egymagos mobil Atom processzor és egy – elméletben – sokkal erősebb asztali számítógép két magos processzora között. Pusztán a CPU számítási kapacitása alapján a sebességnek 110% körüli növekedését kellett volna tapasztalni a Centrionál és 260%-ost a Dual-core-nál, ami egyértelműen nem jelentkezik.

Ez egy valóban érdekes fejlemény, mivel arra enged következtetni, hogy az elindulási folyamat hosszát inkább a merevlemez meghajtó sebessége befolyásolja, mint a CPU-é. A nagy teljesítményű számítási körökben használt nyelvezettel élve, a folyamat „I/O kötött” (nem pedig „CPU-kötött”). Ebből arra következtetünk, hogy a netbook és mobil használatnak inkább a merevlemez meghajtóba érdemes beruházni, mint a legcsúcsabb CPU-ba.

Nem szabad természetesen elfelejtenünk, hogy csak indulási időket mértünk. Az eredményeink nem biztos, hogy kiterjeszthetők az átlagos számítógép használatra is (internetezés, vagy irodai programokkal való munka). De semmi esetre sem érvényes ez a megállapítás a CPU-t jobban igénybe vevő feladatokra – például tudományos

számítások vagy játékok –, ahol a CPU sebessége meghatározó.

A boot média és a partíció

Azt már kiderítettük, hogy a mi szempontunkból a CPU és az alaplap nem fontos, így a harmadik és végső lépés a fizikai meghajtó hatásainak vizsgálata volt. Mivel a GNU/Linux egy moduláris operáci-

ós rendszer, ezért meglehetősen egyszerű a különböző eszközökről elindítani. Tulajdonképpen, ha a BIOS-od el tudja indítani, akkor a GNU/Linux is tudja használni. A változatosság kedvéért a következőket használtam:

- az eredeti belső meghajtó, egy SATA 1 egység;
- egy külső 2.0 USB pendrive;
- egy SD memória kártya.

Mielőtt folytatnánk, nézzük meg alaposabban, hogy ezek az eszközök mire képesek. A tényleges sebesség, amire a lemez-meghajtó képes az a következőkből áll össze: a busz sebességéből (ami az alaplapal fennálló kapcsolatot jelenti), az adatátviteli sebességéből, ami a meghajtó és az alaplap között kialakul, és

végül abból a sebességből, amire maga a meghajtó fizikailag képes. Csak, hogy tovább bonyolítsuk a helyzetet, ez a utolsó szám változhat. Például, a flash alapú meghajtók mindig sokkal gyorsabban olvassák az adatokat, mint írják. Ez a NAND vagy a NOR flash chip technológia jellemzője, amit használnak.

Ezért a SATA lemez-meghajtók 1,5 Gb/s (nagyjából 150 MB/s) adatátviteli sebessége pusztán elméleti. Ez a busz sebesség, amit a legtöbb jelenlegi forgó táányéros laptop meghajtó nem képes teljes mértékig kihasználni. Ez a mi esetünkben fokozottan igaz, mivel a Acer alaplapja és a meghajtó az ATA-8 adatátviteli protokollban, vagy az UDMA/100-ban állapodott meg. Ez azt jelenti, hogy legjobb esetben is 100 MB/s-t érünk el a meghajtóval. Ami a fizikai sebességet jelenti, tesztelve a meghajtót 83 MB/s-ot értem el, ami nem rossz egy 5400rpm-es egységhez képest.

Másrészről a SD kártya a megfelelő olvasó hardvert használja, ami hasonló módon kapcsolódik a belső USB buszhoz, mint a billentyűzet, és az érintőpad. De nem minden SD kártyának egyforma a sebessége. Ez egy class-10-es egység volt, aminek garantáltan 10 MB/s a leg-



kisebb írási sebessége. Mivel elméletileg az USB 2.0 sebesség határával rendelkeznek, ami körülbelül 60 MB/s, ezért feltételezhetjük, hogy az olvasási sebessége valóban eléri ezt a számot. A mi szempon-tunkból ez a teljesítmény megegyezik egy klasszikus USB 2.0 külső pendrive-val. Valójában a USB pendrive-omnak lassabb az írási sebessége, ezért az SD kártyára fókuszáltam és kihagytam a pendrive-ot a számításból.

Számomra a belső merevlemez és az SD kártya reprezentálja az elérhető legjobb és legrosszabb sebességeket, amit a tesztgépünkhöz használhatunk.

Ugyanakkor azt is szerettem volna tudni, hogy az elsődleges meghajtó partíció (/dev/sda1) vagy egy kiterjesztett partíció (/dev/sda5) használata hatással van-e a végeredményre. Ezt az eredményt kaptam (jobbra).

Az eredeti sorrend tükröződött minden esetben az asztali környezetek között. Az azonban világossá vált, hogy a gyorsabb meghajtó elősegíti az asztali környezetek gyorsabb indulását. A sebesség növekedés ugyan nem áll arányban az elméleti busz sebességgel, de érzékelhető. Ennek megállapítása után,

az is egyértelmű, hogy még lassabb SD kártya (vagy azzal egyenértékű USB pendrive) használatával is viszonylag elfogható időn belül indul el egy könnyebb asztali környezetű gép, például az LXDE.

Ennél érdekesebb az elsődleges és a kiterjesztett partíció teljesítménye közötti különbség a belső meghajtón. Látható, hogy kiterjesztett partíciót használni a belső meghajtón Nem Jó Ötlet (TM), mivel a belső meghajtóról indulás sebessége az SD kártyáé alá esik. Ez egy kicsit meglepő, és a magyarázata (szerintem) az lehet, hogy a kiterjesztett partíciónak két keresési

műveletet kell elvégeznie, amikor a rendszer egy olvasást kér: egyet hogy elérje az elsődleges partíciót, amin található, és egy másodikat, hogy ténylegesen elérje az adatot. Ezt mindenképpen figyelembe kell venni, amikor particionáljuk a meghajtónkat.

Oké, ha egy gyors meghajtó és egy gyors kapcsolat a meghajtó és az alaplap között jó, akkor mi lehet még jobb? Logikusnak tűnik, hogy két különböző meghajtót használjunk két különböző csatolón ugyanabban az időben. Ha a meghajtók minden pillanatban ugyanazokat az adatokat tartalmazzák – egy meg-

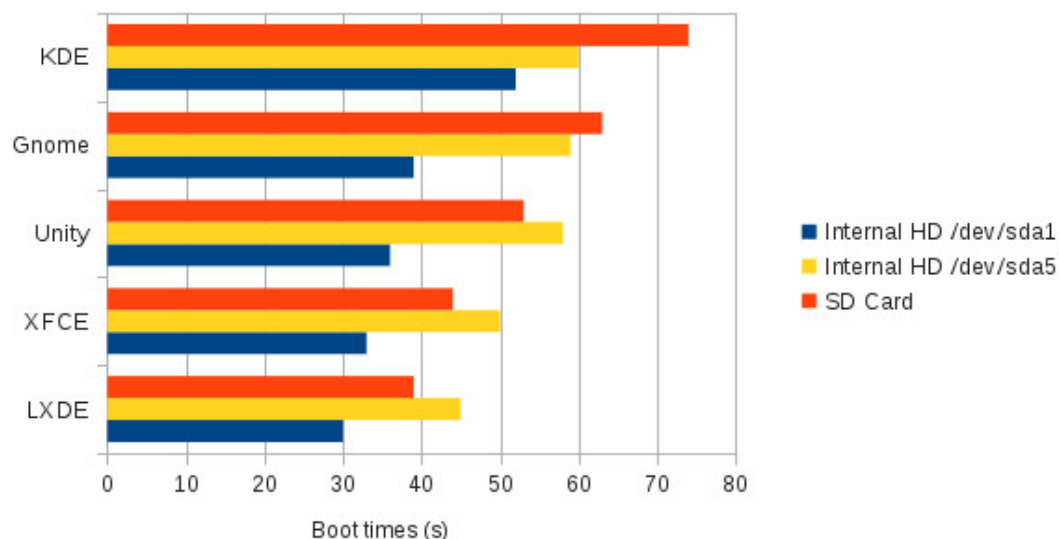
oldás, amit tükrözésnek vagy RAID1-nek neveznek – akkor azt várhatjuk, hogy megduplázzhatjuk az olvasási sebességünket. Ez alapján feltétlen rövidülnie kellene az indulási időnknek.

Sok laptop-hoz lehet kapni plusz merevlemez meghajtót (ami a CD/DVD meghajtót váltja ki), és a legtöbb asztali gépben van hely egy plusz meghajtónak vagy háromnak. De ilyen lehetőség nem áll rendelkezésre a netbookok esetében, ezért ennél a lépésnél vissza kellett térnem az asztali Dual-core géphez. Az első teszthez egy belső 3.5" SATA-1 meghajtót használtam, a második teszthez pedig két egyforma meghajtót, ahol a partíciókat RAID-1 szerint konfiguráltam.

Ez egy meglehetősen menő összeállítás, ahol a következőkre van szükséged:

- egy kicsi nem RAID-es partícióra (mondjuk /dev/sda1), ahol a /boot könyvtár lesz a GRUB boot-loader-nek, hogy a kernelt és inirtd fájlt onnan olvashassa be;
- egy nagyobb RAID-1 partícióra, ami egyesíti a fizikai partíciókat a meghajtókról (például /dev/sda2 és /dev/sdb1), ezt gyökérmappaként (/) csatolhatjuk.

Ha érdekel ez a technika, akkor érdemes először egy kevésbé fontos



gépen kipróbálni, mielőtt elnyeri a végleges formáját. Mindenesetre ezeket az eredményeket kaptam (lent középen).

Ahogy várható volt, a gyorsabb meghajtók gyorsabb elindulást tesznek lehetővé. Ez a jelenség még inkább megfigyelhető a komolyabb asztali környezeteknél, amelyeknek több meghajtó aktivításra van szükségük az induláshoz. A rendszer reakció ideje is nagyon jó a használat során, tehát úgy néz ki, hogy a RAID tömb létrehozása egy érdekes megoldása lehet a problémának olyan számítógépek-nél, melyek alkalmasak egy plusz meghajtó elhelyezésére.

Következtetés

Miután végigcsináltattam szegény öreg gépemmel ezeket a mutatókat, világosabbá vált számomra, hogy mi az igazán fontos teendő, ha fel akarom gyorsítani a *buntu indulási idejét. Összegezve:

A. Igen, számít, hogy melyik asztali környezetet választjuk. Kisebb az eltérés az ultra könnyű LXDE és XFCE környezetek és a Unity között, mint vártam, ami azt mutatja, hogy a Canonical erőfeszítései ezen a téren nem voltak hiábavaló-

ak. Unity sem egy rossz választás egy gyengébb netbookhoz, bár ha tényleg nagyobb sebességre van szükségünk, akkor a Lubuntu vagy a Xubuntu a nyerő.

B. A processzor és az alaplap nem olyan fontos a normál felhasználás esetén. Ez nem azt jelenti, hogy bármelyiken is spóroljunk, de a különbség az alsó kategóriás és egy gyorsabb chip között nem olyan szembetűnő, hacsak beindítjuk a gépet, szörfözünk a neten és prezentációkat írunk. Ha nem ez a helyzet, az egészen más tészta... és talán megcsinálhatod a saját kísér-

letedet, mielőtt megveszed a következő laptopodat.

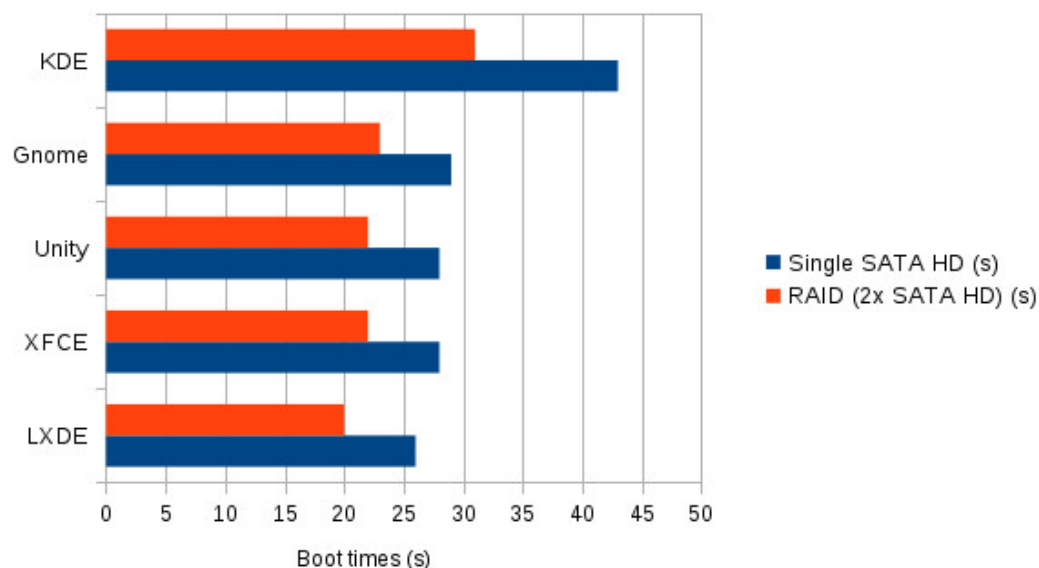
C. A legfontosabb dolog az indulás felgyorsításában egyszerűen a meghajtó, vagy inkább (és nem olyan egyszerűen) a meghajtók kombinációja, a busz kapcsolat az alaplappal és a partícionálás.

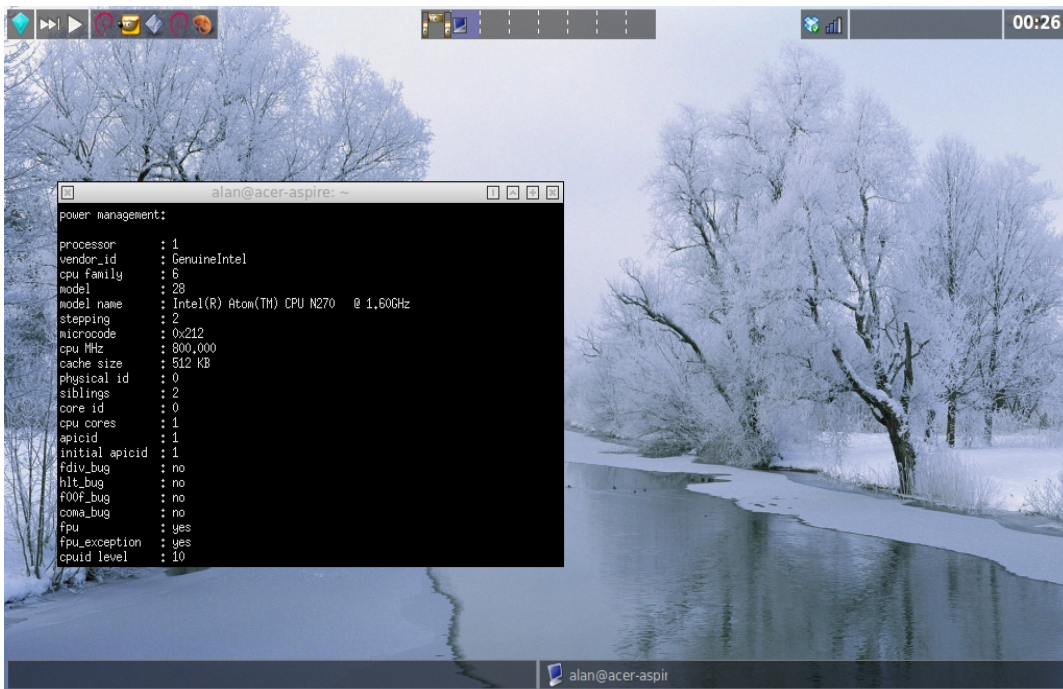
Én mindebből azt szűrtem le, hogy jól meg kellene vizsgálni a meghajtónkat (nem poénnak szántam), és optimalizálni a sebességét. Elsődleges partícióról indul a gépünk? A SATA melyik változatát támogatja a számítógép: SATA-1-et

1.5 Gb/s sebességell (nagyjából 150 MB/s) vagy SATA-2-t 3 Gb/s sebességgel (nagyjából 300 MB/s)? Próbálg meg találni egy meghajtót, ami valóban képes ezt a sebességet produkálni.

A belső forgótányéros meghajtóknak nehézséget okozhat ennek végrehajtása. Vegyük példának egy tipikus modern, csúcsteljesítményű laptop meghajtóját, a WD Scorpio Blue 1 TB-t (model szám: WD10JPVT), aminek 3 Gb/s-s interfésze van, de csak 144 MB/s-s adatátviteli sebességre képes. Ez nagyjából igaz a többi forgótányéros meghajtóra is. Másrészt az SSD meghajtók nagyobb adatátviteli sebességre képesek, de valamennyivel drágábbak is. Az ár különbség csökkenőben van, mivel a forgótányéros meghajtók ára az elmúlt néhány hónapban megemelkedett, és elképzelhető, hogy van olyan kisebb méretű (32-64 GB) SSD meghajtó, aminek versenyképes ára van. Ugyanakkor nem biztos, hogy neked megéri egy egyszerű 200\$-os netbookot egy \$80-os meghajtóval kibővíteni.

Az optikai meghajtóval rendelkező laptopokhoz a CD/DVD kiváltására alkalmas meghajtó dobozok – ezekben van hely egy plusz meghajtónak –, egyre inkább elérhetőek 40-60\$ körüli áron. Tehát a RAID-1





megvalósítható a laptopodon, főleg, ha van egy felesleges meghajtód.

Végezetül, az USB 3 portok 5 Gb/s (nagyjából 500 MB/s) átviteli sebességgel is egyre elterjedtebbek – még netbookokon is – és lehetővé teszik, hogy egy külső meghajtóról is olyan gyorsan induljon el egy gép, mint belső meghajtóról. Szóval lehet, hogy megéri legközelebb olyan netbookot választani, ami már rendelkezik vele, hogy a jövőben bővíteni lehessen.

Hogy személyesebb hangvételben fejezzem be, engedjétek meg, hogy bemutassam a saját asztali környezetemet. Egy ősi, de nekem

még mindig nagyon tetsző FVWM Crystal asztali környezetet használok. Ezzel az Acer egy gyorsnak mondható 26 s alatt indul el (az LXDE 30 s-hoz képest). Bár a kocka jellege miatt nem biztos, hogy mindenkinek elnyeri a tetszését.



Alan számítástechnikát tanít az Escola Andorrana de Batxillerat középiskolában. GNU/Linux előadásokat tartott a Andorrai Egyetemen, és jelenleg a Catalunya-i Szabad Egyetemen (UOC) tanít GNU/Linux rendszer adminisztrációt.

Gyors áttekintés: Taskwarrior

Írta: Calogero Bonasia

Számos alkalmazás van amivel kezelhetjük az időnk, vagy amit „meg kell csinálni”. Amikor csapatban dolgozunk, nem mindenki számára egyszerű a munka koordinálása, főleg ha a munkát több gépen és több embernek kell elvégeznie különböző időpontokban.

A Taskwarrior lehetővé teszi az elvégzendő dolgok listájának kezelését, hozzáadását, törlését vagy módosítását. Rengeteg alműveletet ismer, amivel finomultabban hajthatók végre bizonyos dolgok. Vannak beállítható jelentések, diagramok, GTD szolgáltatások, Lua kiegészítések, szinkronizálás és még sok más. A program használható vimmal vagy pcal-lal (naptárak készítéséhez), vannak alprojektek, munkák és más egyéb is!

A legújabb kiadásban, kifejezetten a teljesítményre, valamint a fájl I/O-ra, szűrésekre, rendezésekre, formázására és a renderelés gyorsítására koncentráltak. Az eredmény egy konzisztensebb, használhatóbb és gyorsabb Taskwarrior.

Weboldala <http://taskwarrior.org/projects/taskwarrior>, az oldalon rengeteg külső szkript tölthető le, amik nem képezik a Taskwarrior szerves részét.

Taskwarrior telepítése Ubuntura:

```
sudo add-apt-repository ppa:ultrafredde/ppa
```

```
sudo apt-get update
```

```
sudo apt-get install task
```

A Taskwarrior letölthető és telepíthető Linux, Mac OS X vagy Cygwin rendszerekre.

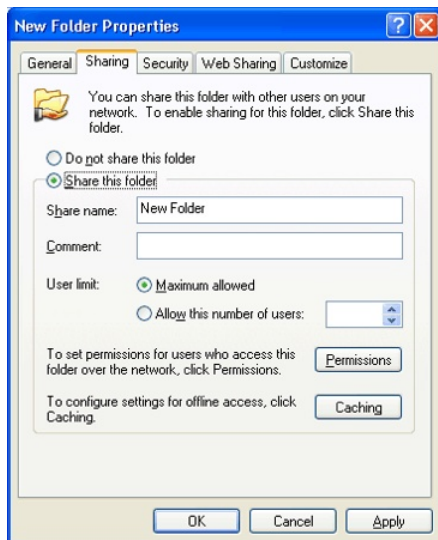
Nagy meglepéssel használom a Taskwarriort, nagyon jól teszi a dolgát és nagyon jó visszajelzéseket kapok más felhasználoktól is: ninja rendszergazdáktól, windowsos sárcoktól, akik csak a „király cuccokat” ismerik, és emberektől akik szinte teljesen PC anaflabéták, de valahogy mégis programozói munkákat irányítanak.



Közelebb a Windowshoz

Írta:

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



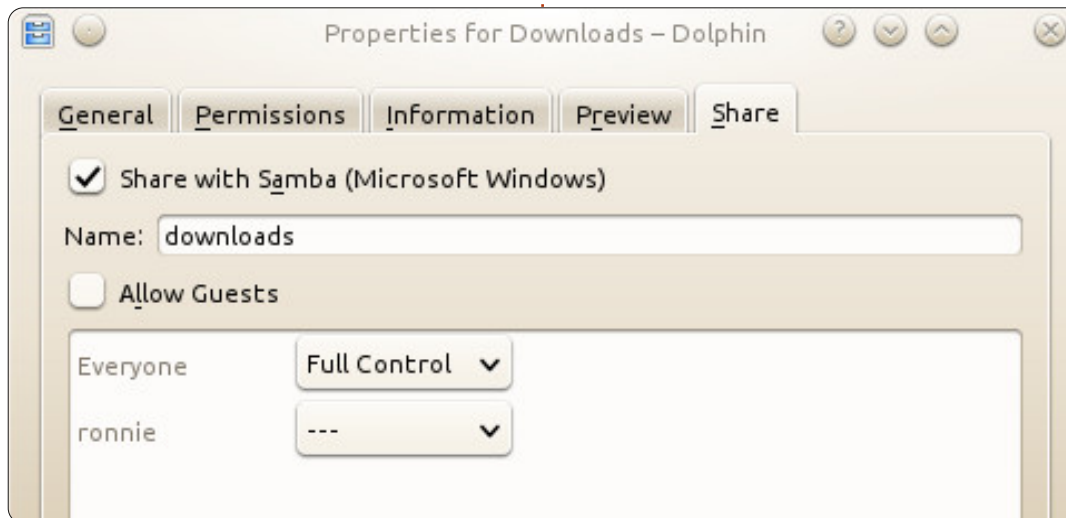
Windows Xp alatt a könyvtármegosztás viszonylag egyszerű. Jobb kattintás a könyvtáron, majd tulajdonságok, majd a megosztás fülön megadod a nevet amin meg lesz osztva, és megjegyzést is adhatsz hozzá (ha szükséges). Sajnos Linux alatt nem

mindig ilyen egyszerű. Mégis, az elmúlt években az Ubuntu alatt is pont ilyen egyszerű lett, de függhet attól milyen asztalkezelőt használsz.

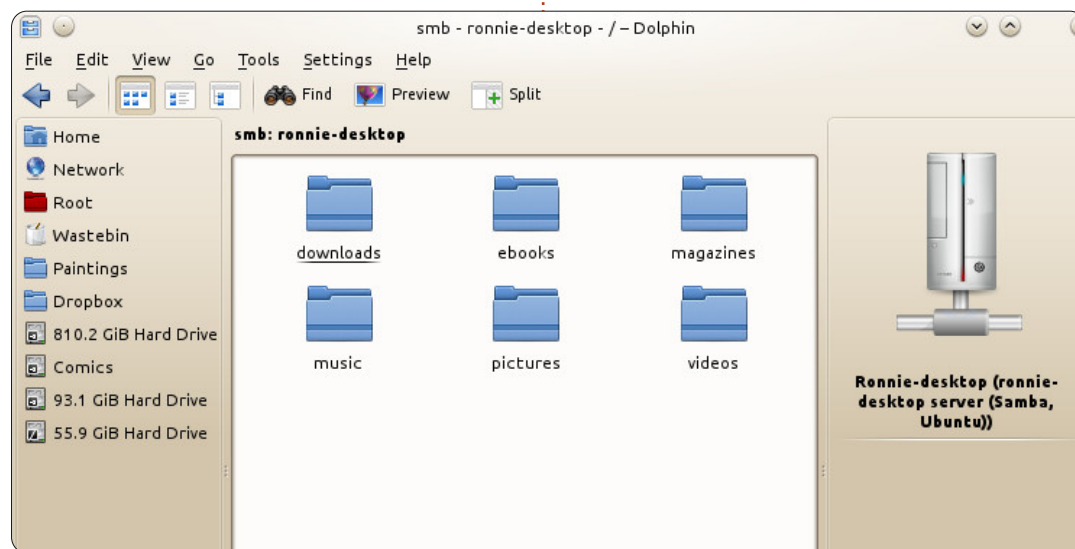
Kubuntu

Majdnem ugyan az mint Windows XP-nél, jobb kattintás a mappára, válaszd a tulajdonságokat, utána kattintás a „Megosztás” fülre, hogy hozzáférj a mappa megosztáshoz.

Ebben az ablakban bejelölheted (ha szükséges) a megosztást a Windowshoz, megadod a megosztás nevét, engedélyezés/tiltás a vendé-



Fájl/Mappa megosztás



geknek a teljes hozzáféréshez, vagy alapból csak olvasási hozzáférés. Ha nem látod a megosztás fület (és nem is kérdezt), úgy telepítened kell a SAMBA-t a csomagkezelőben.

Felhasználónevet/jelszót szükséges hozzárendelni a hálózathoz (és azt hiszem kellene is), ezt a K > Rendszerbeállítások > Megosztásnál állíthatod be.

Egy Windows géphez való csatlakozáshoz nyisd meg a Dolphin-t (a KDE fájlkezelője) és kattints a „Hálózatok”-ra (a bal oldali panelen), majd Samba megosztások, és végzetül Munkacsoport, és ott egy listát kell látnod az elérhető gépekről amikhez csatlakozhatsz. Kettős kattintás a gépre és látni fogod az ott megosztott mappákat.

Ne feledd, hogy a mappa felett, amit látsz, az smb:xxxxxxxxxx



Közelebb a Windowshoz – Fájl/Mappa megosztás

látható – az smb a SAMBA-t jelenti és emlékeztet, hogy hálózaton böngészsz.

Gnome/Unity felület

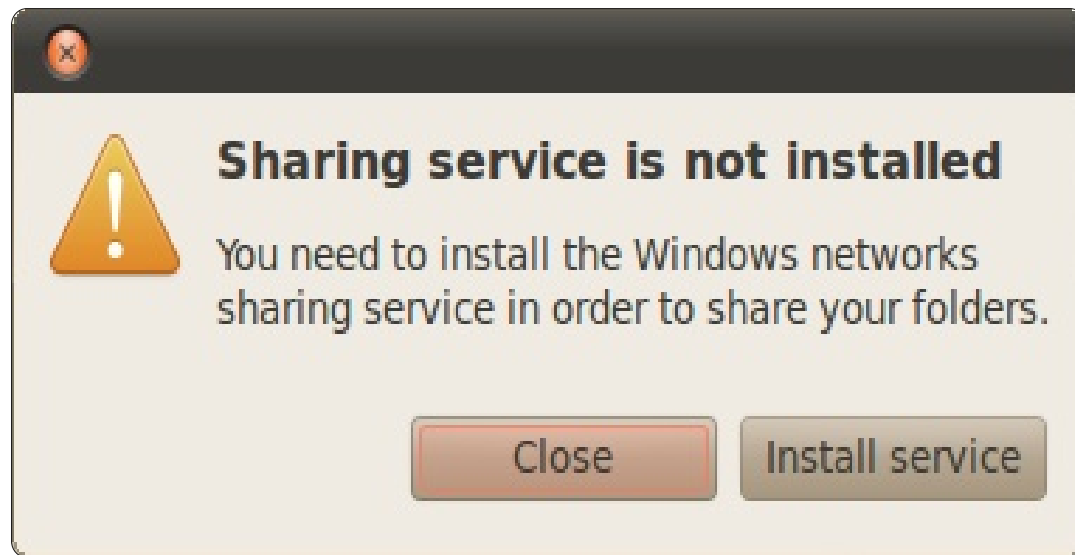
A Gnome-Shell változat hasonlóan a Samba-t használja más hálózati elemek csatlakoztatásához. Ez azt jelenti, hogy ha fájl és/vagy mappát szeretnél megosztani, telepítened kell a Samba-t.

Ha a fájlkezelőben, egy mappán jobb egérgombot nyomsz (amit meg szeretnél osztani), egy menü

jelenik meg, és az egyik lehetőség a Megosztási opciók. Ha kiválasztod és nincs telepítve a Samba akkor kapsz egy üzenetet, hogy telepítened kell.

A telepítés egyszerű, csak kövesd a „varázsló” útmutatásait a telepítési folyamat alatt. A Samba telepítésének csak egy hátránya van, újra kell indítani a gépet, hogy a program be tudja olvasni a beállításait, és tudja mit hogyan kell tennie.

Amint a Samba fel lett telepítve és a gép is újraindult, visszatérhetünk a fájlkezelőhöz, jobb kattintás



a mappán amit megosztanál. Kattints ismét a Megosztási opciókra, jelöld be a „Mappa megosztás”-t, válassz egy jó nevet a megosztáshoz, dönts el hogy más felhasználóknak legyen-e jogosultsága létrehozni és törölni állományokat a megosztott mappában, és ha a felhasználó nem regisztrált: legyen-e hozzáférése. A „megosztás módosítása” gombbal kész is van.

A fájlkezelőben a bal oldali oszlopban most már látnunk kell a hálózatok mappában, válasszuk ki a munkacsoportot és láthatjuk melyik gép online és melyik mappák vannak megosztva.

A megosztott mappa ikonja egy dupla nyíllal jelzi, hogy az adatforgalom két irányba, ki és be is történhet az adott mappán.

Xfce

A Xubuntu fájlkezelője a Thunar, mely jelenleg nem kínál közvetlen elérést a megosztott fájlok és mappák kezelésére. Jelenleg fut egy beépülő modul fejlesztése, de ez nincs benne a Xubuntu csomagban, tehát a forráskódból kell telepíteni és kézi beállítást igényel, a szerző még nem tesztelte.

Helyette telepítheted a Samba-t, és kézzel kell beállítani a mappákat amiket meg szeretnél osztani. Alternatívaként még telepítheted a Gnome fájlkezelőjét, a Nautilus megosztással – úgy, hogy telepíted a Nautilus, Nautilus-megosztás és Samba csomagokat. Utána elindítod és elnavigálsz a „Megosztási beállítás” menühöz a mappánál

Közelebb a Windowshoz – Fájl/Mappa megosztás

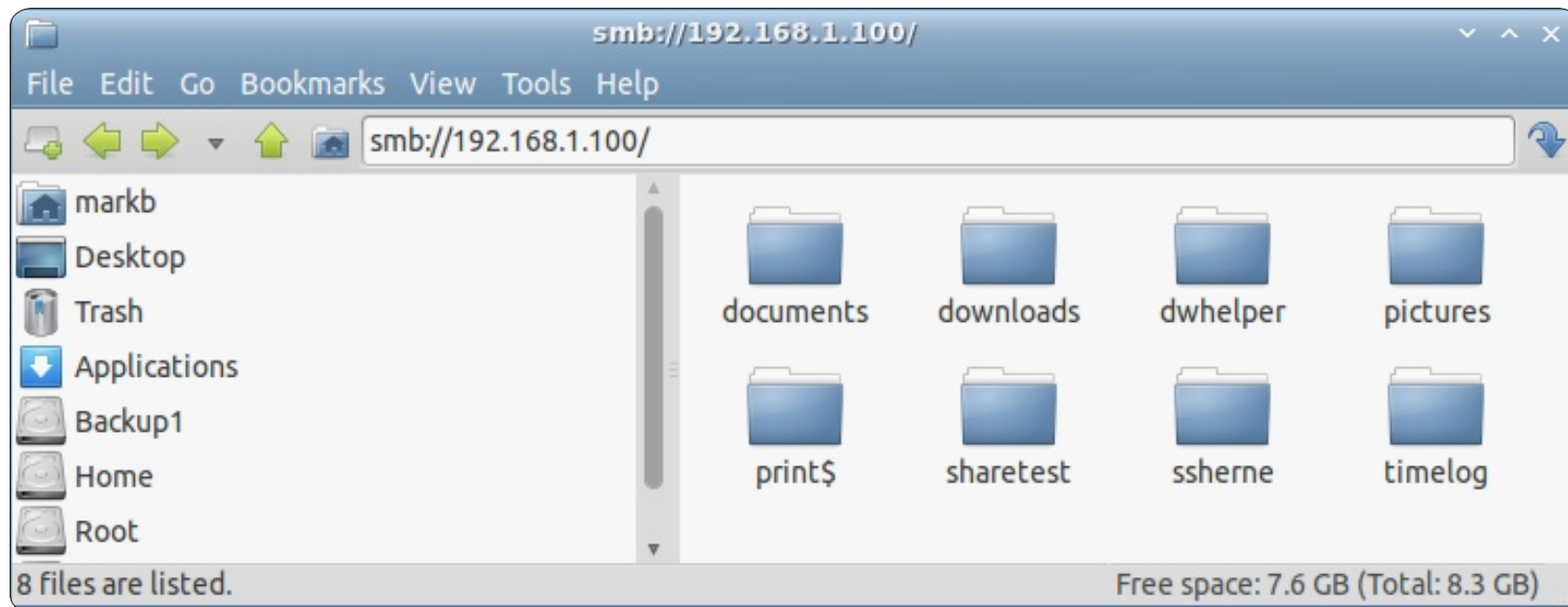
amit megosztanál úgy, mint ahogy a Gnome felületen tennéd.

LXDE

Ismételten, mint ahogy a Lubuntu „könnyed” természetéhez illeszkedik, az alap telepítés nem tartalmaz programot a fájlmegosztás megkönnyítésére, azonban, mint a többi „választható” alkalmazás a Lubuntu-ban, az összes szoftver rendelkezésre áll a fájlmegosztáshoz (NFS támogatás, Giver, Samba stb.) több linux gép és/vagy linux OS és más OS (például Windows, OSX, stb.) között, és ezek könnyen elérhetőek a csomagtárolókból.

Továbbá, a pehelysúlyú PC-ManFM, mely az LXDE fájlkezelője, alpból nem rendelkezik bépített képességgel, hogy beállítsd a mappa és fájlmegosztást, azonban ha a Samba-t telepítetted, akkor elérheted és böngészhetsz a Samba megosztások között közvetlenül a PCManFM-en keresztül, úgy hogy begépeled az IP címét a kiválasztott Samba megosztásnak a PC-ManFM címsorába.

Szintén fontos megjegyezni, ha azt választod, hogy telepíted a Samba-t és/vagy az NFS támogatást, akkor a csomaghoz tartozó



mindenkori „szerszámokkal” (és persze parancssorból is) nem csak kezelheted a fájl/mappát, de telepíthetsz egy kicsi és egyszerű alkalmazást a Lubuntu Control Center-t (LCC), amellyel létrehozatsz, kezelhetsz és megoszthatsz mappákat.

Akkor is telepítheted az LCC-t ha nem telepítetted a fájlmegosztó szolgáltatást, és használhatod az egyéb funkcióit, mindazon által ha ráklickeksz a megosztás ikonra, egy ablak ugrik fel és figyelmeztet, hogy nincs fájlmegosztás szolgáltatás telepítve, és felajánl egy, vagy több szolgáltatást telepítésre.

Mostanra bizonyára nyilvánvalóvá vált a fő irányvonal a Lubuntu-nál (és egyéb „pehelysúlyú” disztróknál), hogy „Átalakítható az igényeid szerint”. Ha egy ilyen kisméretű disztribúciót keresel, számíthatsz rá, hogy egy „lecsupaszított modellt” kapsz (Linuxból). Pont ezért választod elsősorban, nem igaz? (A válasz „igen”.) Azért lett a legtöbb ilyen disztró (mint a Lubuntu) „könnyűre” szabva, mert kihagyták a legtöbb szoftver többletet, egyszerű és hasznos programokkal váltották ki az alapvető (és nélkülözhetetlen) alkalmazásokat, mint a fájlkezelő és webböngésző, szabadon „felhízlalhatod” ahogy kedved tartja a csomagtárolóból. Természetesen

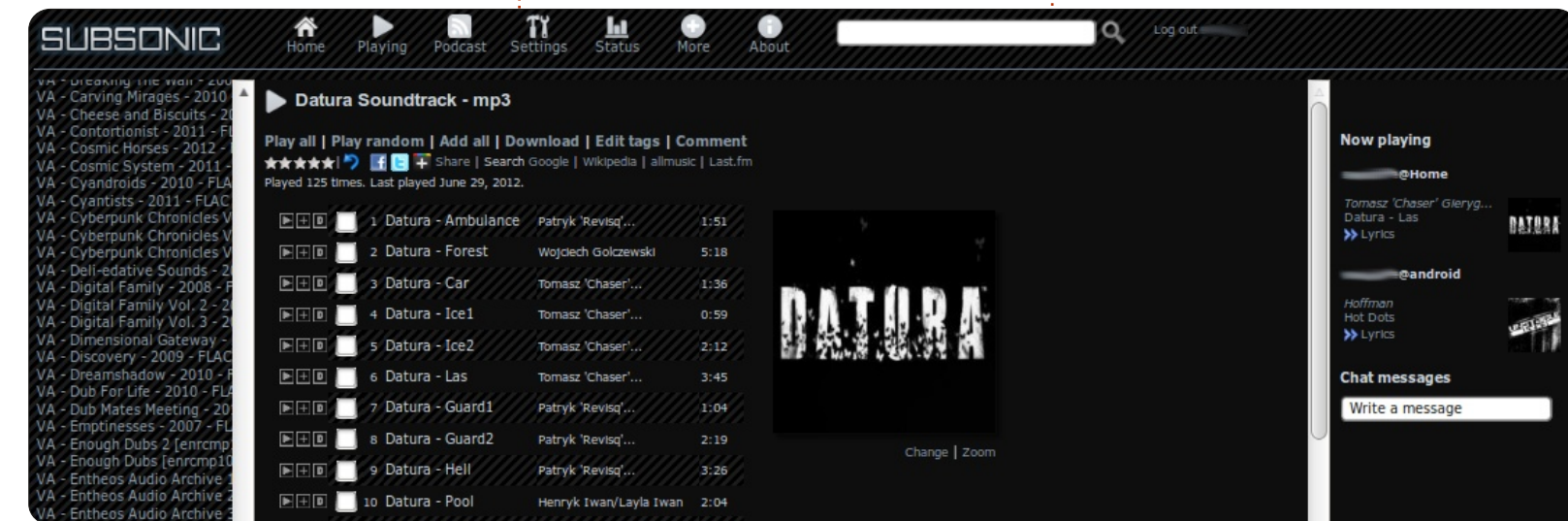
ha nagy darabbal kezdenél akkor elsősorban nem „könnyű” disztrót választanál. De fontos tudnod, hogy ahogy a szükségleted változik és több funkcionalitást kívánsz mint ami a Lubuntu-ban alapesetben van, az azonnal elérhetővé válik számodra a csomagtárolón keresztül. Ez a „formálhatóság” a Linux egyik legnagyobb erőssége és a Linux disztrók számtalan alakban és méretben elérhetőek. És ne feledd, ezek egyike sem lenne lehetséges a nyílt forráskódú fejlesztési modell nélkül.



Az én történetem

Írta: Fredrik Johansson

Eddigi életem során szinte folytonosan számítógép-felhasználó voltam. A 80-as évek második felében születtem, ezért ez talán nyilvánvaló is. A számítógép kizárólagosan a szórakozást szolgálta, elsősorban játszottam rajta. A 90-es évek vége felé lett szélessávú internet-hozzáférésem. Már jóval előtte használtuk a betárcsázós modememet, de – főleg a költségek miatt – alig használtam (és ha mégis, akkor is játékleírásokat és -csalásokat kerestem). A szélessáv drasztikusan megváltoztatta a számítógép-felhasználói szokásaimat, ebben nagy szerepe volt a Napster-nek is. Az se érdekelt, hogy immár túl lassú volt a számítógémem egy-egy újabb játékhoz (vettem aztán egy videokonzolt, hogy kielégítsem a videojátékok iránti szenvedélyem), mert egy egészen új világot fedezhettem fel és úgy kommunikálhattam másokkal, ahogy azelőtt teljesen lehetetlen lett volna. Akkoriban még mindig Windowst használtam és elég hosszú ideig tartott, mire megszabadultam tőle. Két éve futtatok Linuxot a gépemén és nem is hiszem, hogy valaha is visszatérek a Windowshoz.



2010-ben beleszerettem a demo scene-be, különösen a szintetizátor-tracker jellegű zene fogott meg. Korábban is párszor megnéztem egy-egy bemutatót, például a Cracktor-ét, de annyira nem ragadt meg egyik sem. A zene mindig is az életem szerves része volt és azt hiszem, valami olyasmi zenearanjó vagyok, akit különösebben nem érdekel az adott zene stílusa, ha az tetszik neki. (Bár páran biztosan vitába szállnának velem, ha látnák a zenegyűjteményemet.) A középiskola elején metálrajongó voltam, az Iron Maiden volt a nagy kedvencem, de ahogy haladtam előre a korban, úgy változott a zenei ízlésem. Aztán egyszer meghall-

gattam a First and Last and Always albumot. Eleinte tetszett róla az első pár szám, de aztán az ötödikben Marian elkezdett játszani és egyszerűen levett a lábamról. Azóta is a Sisters of Mercy a legnagyobb kedvencem.

2010-ben azonban történt valami más is. Az egyik merevlemezem megadta magát és vele együtt a zenegyűjteményem is elúszott. A jó oldala az volt, hogy közben döntöttem a Windows sorsáról is és azóta is Linuxot használok. Leragadtam az Ubuntu 11.10-nél. Meggyőződésem volt, hogy a Unity szörnyűséges, és váltottam Linux Mint 12-re, jelenleg pedig Mint 13-at futtatok

(64 bites MATE-t) mind az asztali gépemén, mind a laptopomon.

Persze kérdezhetitek, hogy jön össze a Linux, a demo scene és a zene. Nekem ez a Subsonic-ban egyesül. Mikor elvesztettem a zenegyűjteményem (kivéve a Sisters of Mercy albumokat, amiket megvettem CD-n), elkezdtem letölteni az ingyenes demo scene-zenéket és ezek hamarosan el is vezettek engem a netes kiadók fantasztikus világába. A mai napig képtelen vagyok elhinni, mennyi elképesztő, fantasztikus és csodálatos zene van a világhálón, teljesen ingyen! Itt jön a képbe a Subsonic. Mivel a zenegyűjteményem rövid idő alatt exponenciálisan megnövekedett, ráadásul

a lehető legkülönbözőbb formátumokban, egyszerűen lehetetlen volt az egészet mindenhová magammal cipelnem. Végül megtaláltam a megoldást. A Subsonic-ot nem zavarja, hogy a fájl kiterjesztése .xm, .mp3, .flac vagy .aac, átkódolja mindegyiket valamivé, amit az Androidos telefonom le tud játszani, mikor épp nem vagyok otthon. Otthon webes felületen férek hozzá a zenékhez. Még nem találtam megfelelő megoldást ahhoz, hogy amolyan zenegép-jelleggel tudjam játszani a számokat. Ez azt jelenti, hogy a Subsonic szervere az audio portjain át küldi nekem a zenét, én pedig egy külső médialejátszóval tudom lejátszási listává rendezni őket.

A Subsonic ingyenes, de egy-két funkciója fizetős, így például az, hogy Androidon is le tudjam játszani a zenéket, illetve a videós támogatottság. A telepítés elég könnyű, .deb formátumban hozzáférhető. Ha további segítségre van szükségünk, nézzünk körül a fórumokon és van néhány nagyszerű ismertető is.

Kezdő Linuxos voltam, így a Subsonic telepítéséből rengeteget tanultam. Az első pár héten még bizonytalan voltam, nem tudtam, hogy tényleg ezt akarom-e, folyamatosan az volt az érzésem, hogy ez legalább ilyen könnyen (ha nem

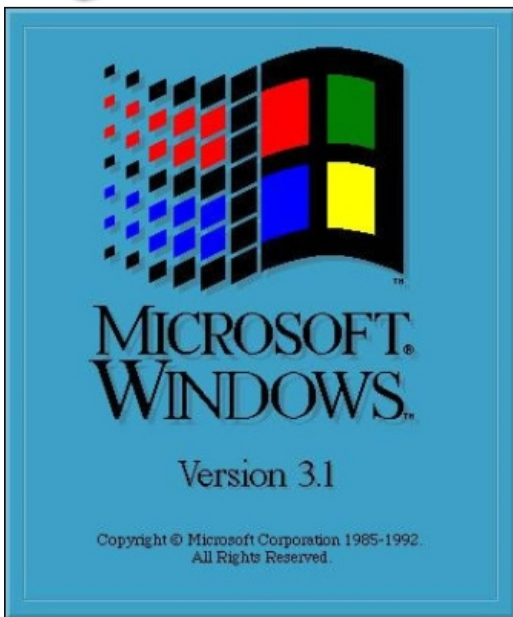
könnyebben) menne Windows alatt. A termináltól egészen megijedtem. Még az iskolai évek alatt meggyeztem ugyan pár terminálparancsot (cd .., ls, cat, nano, man, stb.), aztán apránként elkezdtem ismerkedni a config fájlokkal, illetve a kedvem szerint alakígtattam őket. A jelenlegi Subsonic szerverem Ubuntu Server 12.04 alatt fut, ez lényegében egy régi számítógép pár öreg merevlemezrel, RAID 5-tel. Van még rajta sshfs (SSH fájlrendszer), így akár a saját, külön bejáratú felhőnként is használhatom, amihez bármikor adhatok további zenéket.

Ezzel az egészszel azt akartam mondani, hogy ha bárkinek bármi gondja lenne az Ubuntuval (illetve általában a Linuxszal), gondolja végig, mi az, amit igazán szeret, ami igazán érdekli. Nagy az esélye, hogy valaki már írt hozzá valami klassz programot, ami sokkal könnyebbé teszi az életünket és az érdeklődési körünkkel is sokkal szívesebben és könnyebben tudunk foglalkozni. Lehet bátran használni a Google-t, ő amúgy is mindenki legjobb barátja. Készüljünk fel arra, hogy rengeteget kell majd olvasni. A legtöbb ismertető, amit elolvastam, mindent kitérőleg a legapróbb részletekig, hogy melyik parancssor mit takar és melyik paraméter mit csinál – így tanul az ember.



Az én véleményem

Írta: Eric Porter



A Windows 3.0 1990 májusában jelent meg, pont egy hónappal az érettségim előtt. Azelőtt kizárólag DOS alapú operációs rendszerekkel találkoztam. Egy ódivatú Tandy Basic géppel szereztem az első tapasztalataimat, és a kódolásba is belekóstoltam. Mondanom sem kell, a Windowst az égiek ajándékának gondoltam, és hűséges rajongója is maradtam egészen a Windows 98-ig. Anyagi okok miatt a Windows XP megjelenéséig ezt használtam.

Az XP-ből hiányzott néhány funkció, ami a 98-ban még megvolt,

és amit szerettem is. Voltak dolgok, amikhez hozzá kellett szoknom. És a „service pack 2” megjelenéséig elég megbízhatatlan is volt. Eltelt néhány év, és már éppen sikerült megszabadulni az összes (na jó... majdnem az összes) XP-bugtól, amikor megjelent a Vista. Elvileg gyorsabb volt, erősebb és úgy általában jobb, mint az elődje. Még béta-teszteket is csináltak vele. Akkor már csak jó lehet, nemde? Így hát, ahogy kell, loholtam is és vettem magamnak egy új gépet, beraktam a helyére és már nyomtam is rajta a bekapcsológombot. Akkor még nem tudtam, hogy ez lesz a vég kezdete.

Nem akarok untatni senkit a programok inkompatibilitásával, vagy a BlackICE Defender programmal, ami minden egyes mozdulatomat megkérdőjelezte, a hibákkal, fennakadásokkal és mindazzal a témérdek frusztrációval, ami vele járt. Biztos vagyok benne, hogy ti magatok is megtapasztaltátok mindezt. Nekem a legfrusztrálóbb az volt, hogy látszólag mennyire el akarták vele kényeztetni a felhasználókat, míg a valóságban olyan érzésem volt, mintha csecsemőknek

készült volna. Folyton rám kényszerített olyan dolgokat, amiket nem állt szándékomban végrehajtani, azok a funkciók pedig, amiket szerettem, azok köddé váltak. Még a korábban használt asztalbeállítási eszközöknek is hűlt helye volt.

Három hónap múlva pedig összeomlott. Végérvényesen. Bár azt gondolom, ez elkerülhetetlen volt. Így hát, mint a jó kisdobos (és Microsoft-felhasználó), nekiláttam a mindenki által jól ismert procedúrának, a Windows újrarakásának. Fél óra múlva előjött az a bizonyos kék képernyő és azt állította: „Sajnáljuk, de az ön számítógépe nem kompatibilis a Windows Vista-val.” Hogy mi?... DE HÁT VISTA-VAL VETTEM A GÉPET! Néhány sikertelen próbálkozás után elegem lett. Telepítettem az XP-t, beizzítottam az Explorert, felkerestem a Google-t és bepötyögtem: „Windows-alternatívák”.

Így kezdődött az én utazásom a Linux különös és új világába. Legalább 20 különböző disztribúciót és verziót kipróbáltam. Volt, amelyiket többször is. Végül kikötöttem az Ubuntu-nál. Ezt értékelték a legma-

gasabbra, ezt töltötték le a legtöbbben, ez kapta a legjobb kritikákat és ez volt a legintuitívabb disztró, amit csak találtam. Kb. egy hónapig vacilláltam a három kezelőfelület (Gnome, KDE és Xfce) között, végül a Gnome-ra szavaztam. Nekem, mint egykori Windowsosnak, ez tűnt a legkényelmesebbnek.

Legelőször az Ubuntu 7.04 LTS-t telepítettem. Ütött a szabadság órája. Végre teljesen személyre szabhattam a számítógépet, ráadásul azt csinálta, amit én akartam. Az utóbbi öt évben legalább ezerszer újracsináltam az asztalomat. A feleségem rettentő hálás azért, hogy saját felhasználói fiókot csináltam neki, mert én folyton bíbelődök, játszogatok, trükközök és csiszolgatok. Annyira passzol a művészi hajlamaimhoz és úgy tűnik, a lehetőségek száma végtelen. Nekem megad mindent, amit egy oprendszert adhat. Intuitív, fogékony, logikus és ami a legfontosabb: nem áll az utamba és hagyja, hogy azt csináljak, amit akarok.

Azóta minden egyes megjelenő LTS-t telepítettem, így természetesen az Ubuntu 12.04-et is. Meg-



mondok őszintén, amikor legelőször megláttam a Unityt a Gnome helyén, enyhe sokkot kaptam. Először azt hittem, hogy tévedésből nem a megfelelő ISO-fájlt töltöttem le. Pedig nem. Gondoltam, adok ennek a felületnek egy esélyt. Végül is, a változás nem rossz dolog, ha ettől jobban mennek a dolgok. Sajnos ez nem így lett. Fáradtságos lett, kényelmetlen és lassú. A legfrusztrálóbb mégis az volt, hogy megint helyettem akart gondolkodni. Megint olyan érzésem volt, mintha csecsemőknek kitalált rendszert kaptam volna. Rám erőltetett olyan dolgokat, amiket nem akartam, azok a funkciók pedig, amiket szerettem, felszívódtak. Még az asztalbeállítási eszközöknek is hűlt helyük volt... Honnan is volt nekem ez az egész olyan ismerős?

Ne értsetek félre, még nem dobtam sutba az Ubuntut. Megtaláltam azt az asztali környezetet, ami – nálam legalábbis – működik: klasszikus Gnome, bár van benne néhány csavarás. Ugyanakkor nem tehetek róla, de felmerül bennem a kérdés, hogy tényleg muszáj volt-e Unity-ra váltani. Emiatt nemcsak a régi felhasználók fognak eltávolodni, hanem azok az esetleges újak is, akik immáron 20. éve használják ugyanazt a Windows felületet. Ha új felhasználókat akarunk toborozni,

nekik könnyűvé és egyszerűvé kell tennünk a váltást. A Gnome erre képes volt. A Unity nem. A sors legnagyobb iróniájának tartom, hogy

pont egy olyan felületet hívnak „Unity”-nek, amely káoszt, diszharmóniát és megosztottságot okoz.



Megérkezett!

NEW

A Fullcircle Podcast visszatért!

Megújult csapat, de a forma nem változott.

Amikről szó lesz: Full Circle Magazin, hírek, vélemények, interjúk...

Az új csapat tagjai:

- Les Pounder
- Tony Hughes
- Jon Chamberlain
- Oliver Clark

A tagok mind a blackpooli Linux Felhasználói Csoport (LUG) tagjai

<http://blackpool.lug.org.uk>

Az epizódok elérhetők a magazin honlapján.



Download

MORE UBUNTU!

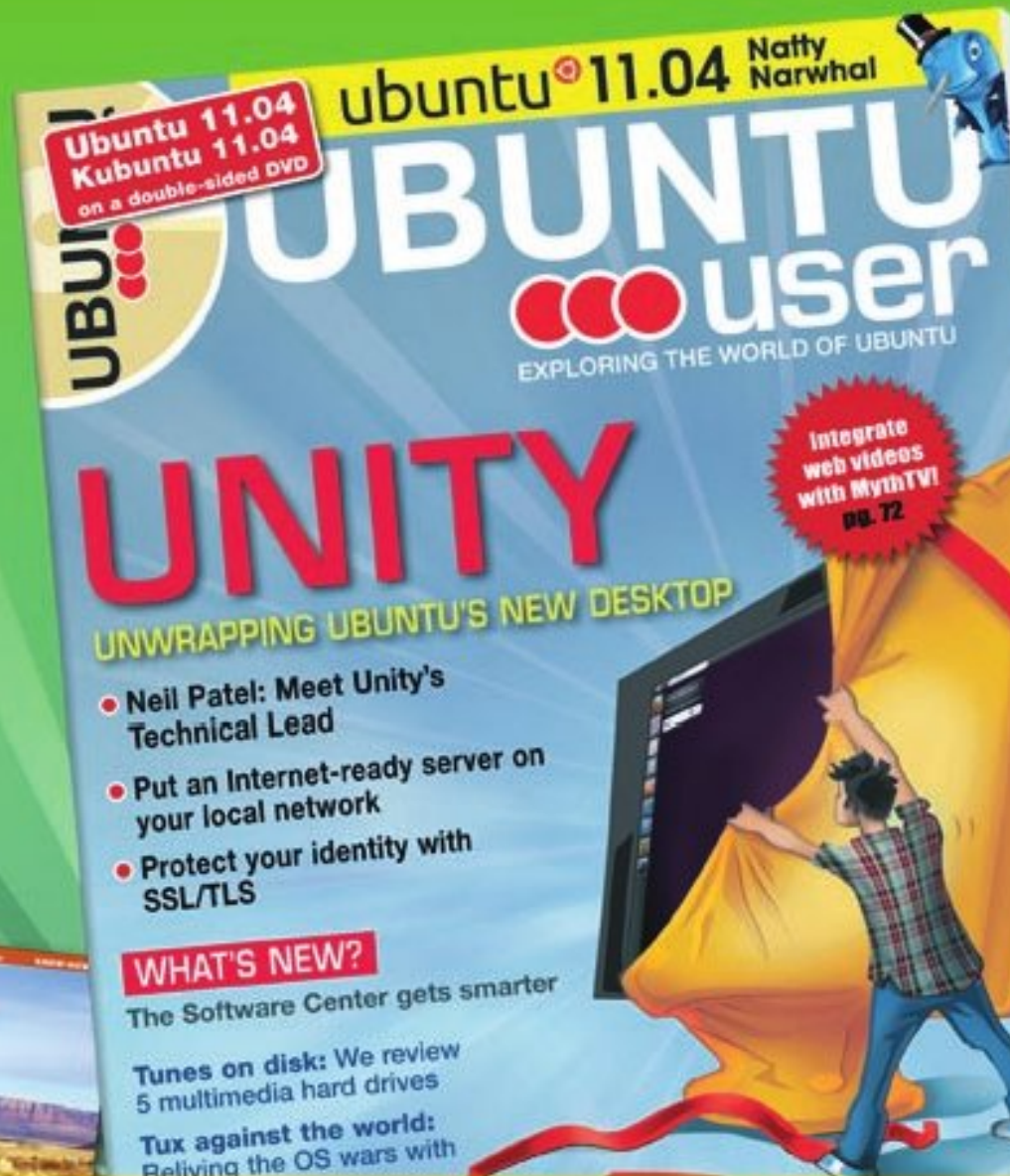
Can't get enough Ubuntu?
We've got a whole lot more!

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



A legtöbb az alapértelmezett zenelejátszót használjuk a podcastokhoz. A gPodder viszont egy egyedülálló podcast-kezelő, ami sokkal jobb podcast-élményt nyújthat. A gPodder egy nyílt forráskódú kliens (a GPL 3-as, illetve ennél nagyobb verziónál), egy osztrák programozó készíti, akit Thomas Perl-nek hívnak. 2005-ben készült az első gPodder azzal a céllal, hogy podcastokat tölthetünk le, illetve hallgathatunk meg vele. Korábban Java-alapú volt, Gtk UI felhasználásával, de később Python-alapú lett. Jelenleg PyGtk-t és Gtk2 UI-t használ, ezzel kellemes, Ubuntu-szerű felületet és élményt nyújt. A Global Menu támogatásával szinte tökéletesen beilleszkedik az Ubuntu-ba. A Unity-integráció viszont még mindig hiányzik.

A grafikus kezelőfelület egyszerű és intuitív. A fő funkciók szembe-tűnőek. A gPodderrel lehetséges a letöltés, a lejátszás, vagy a podcastok átvitele. Ha szeretnénk letölteni egy podcastot, a gPodderrel ez gyorsan lehetséges a diszkrét, nem feltűnő „Downloads” fülön. Beállíthatjuk a letöltési sebességet és az

egyidejű letöltések számát. Ha a „Play”-re kattintunk, a gPodder megnyitja az alapértelmezett zenelejátszót és lejátsza a podcast-ot. A „Preferences” menüpontban beállíthatjuk, melyik médialejátszót kezelje a gPodder alapértelmezettként.

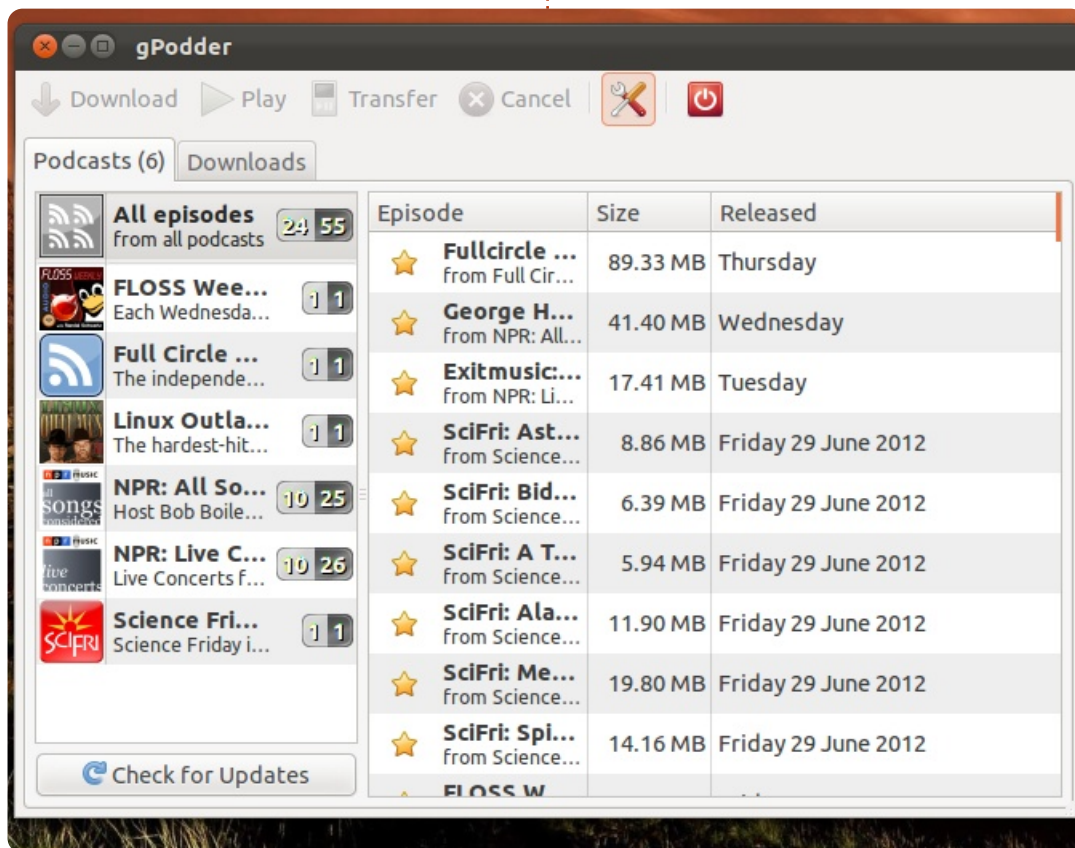
A gPodderrel átvihetjük a podcastokat iPod-ra, MTP-re, fájlrendszerbe vagy bluetooth-alapú eszközre. Ezek

a lehetőségek gyakorlatilag lefedik az összes eszközt, amelyek rendelkezésünkre állhatnak. Ez a funkció viszont, noha a gPodder-felhasználók közt nagyon népszerű, a 3.x feletti verziókból hiányzik, s ennek oka az, hogy az Ubuntu Szoftverközpontban található változat nem lett frissítve. Ha mindenképpen ragaszkodunk ehhez a szinkronizáló funkcióhoz, akkor a régebbi, 2.x-es változatot kell hasz-

nálnunk.

A gPodder többféle formátumot támogat, többek közt RSS-t, Atomot, YouTube-ot, Soundcloud-ot, Vimeot és XSPF-et. URL-ről is importálhatunk podcastot, vagy akár OPML-állományból is. Exportálhatjuk a saját OPML-fájlunkat, így könnyen megoszthatjuk őket másokkal, vagy telepíthetünk podcast-klienst más számítógépre.

A könnyű és egyszerű felhasználói felület ellenére temérdek további funkció közül választhatunk, melyeket a Preferences menüpontban, a „Podcasts” alatt találhatunk. Még ún. frissítési időközöket is beállíthatunk, hogy a kliens milyen gyakran ellenőrizze az új podcastokhoz való hozzáférést. Beállíthatjuk azt is, hogy hány podcast-hoz férhetünk hozzá csatornánként. Amennyiben új adás hozzáférhető, abban az esetben is többféle funkció közül válogathatunk. Emellett beállíthatjuk, hogy a kliens a saját ízlésünk szerint törölje – vagy éppen ne törölje – a régebbi adásokat. Végül minden részletre kiterjedő funkciókat ajánl az eszközeink szinkronizálásához. Kiválaszthatjuk, hogy melyik epizódot

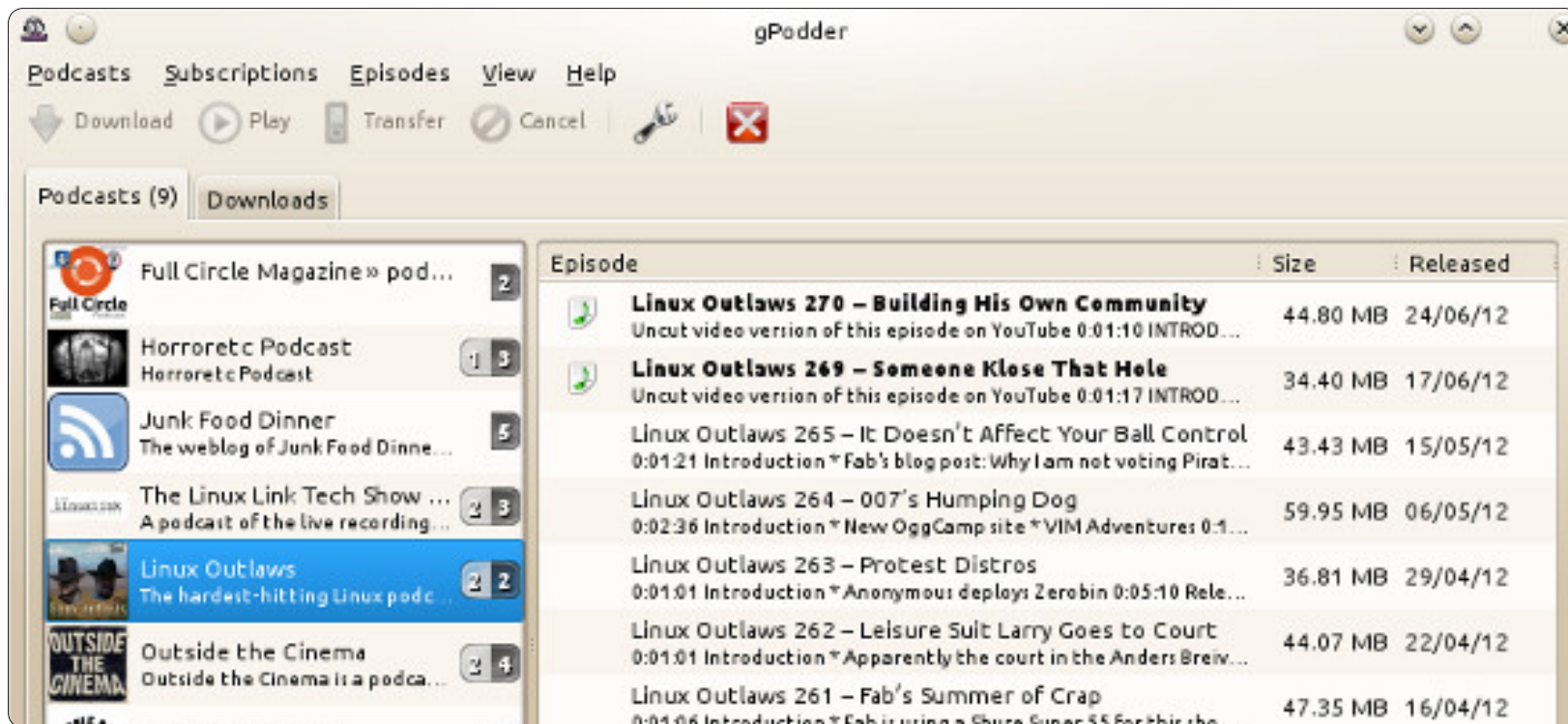


szinkronizáljuk vagy melyiket töröljük automatikusan az eszkösről.

Végül a gPoddernek még mindig van valami a tarsolyában, mégpedig az, hogy probléma nélkül integrálódik a gPodder.net-be. A gPodder.net egy podcastokat tartalmazó webszolgáltatás, ahol nemcsak új podcastokat találhatunk, hanem megoszthatjuk a kedvenc adásainkat is. Kezelhetjük a gPodder-csatornáinkat és biztonsági mentéseket csinálhatunk a feliratkozásainkról. Emellett könnyedén be tudjuk állítani a gPoddert más számítógépeken is.

A gPoddert széles körben az egyik legjobb podcast-kliensként emlegetik. Sok pozitív kritikát kapott a felhasználóktól és az Ubuntu Szoftverközpontban is 4,5-ös az átlaga (a cikk írásának pillanatában). A Lifehacker is megemlítette, mint az öt legjobb podcast-kezelők egyikét.

A gPodder keresztplatformos alkalmazás, hozzáférhető Linux, FreeBSD, Windows és Mac OS X rendszerek alatt, illetve mobil platformokon (Nokia N810, N900 és N9 Maemo ill. MeeGo). Androidhoz is hozzáférhető egy kísérleti verzió. A kliens letölthető a <http://gpodder.org/> honlapon. Kellemes időtöltést!



Pozitívumok:

- Nagyon egyszerű használat, letisztult kezelői felület
- kis helyet foglal, teljesen beilleszkedik az Ubuntu-környezetbe
- komoly felhasználóknak komoly funkciókkal
- szinkronizálható (3.x feletti verziók esetén nem működik)
- a gPodder.net-tel való integráció miatt a podcastokat sokkal könnyebb megtalálni és kezelni

Negatívumok:

- beépített zene- és videolejátszó hiánya
- Unity alatt nem integrálható
- nem lehet a podcast-okat értékelni

Ne felejtsetek el a Full Circle Podcast-csatorna felvételét, bármilyen podcast-klienst is használtok:

MP3:



<http://fullcirclemagazine.org/category/podcast/feed>

OGG:



<http://fullcirclemagazine.org/category/podcast/feed/atom>

Megjegyzés: A gPodder hibátlanul működik KDE alatt is (lásd a fenti képet).



Tushar Bhargava 16 éves, aki szereti az Ubuntu-t és a szabad forráskódú programokat. Kedveli a Java és a C++ programnyelvet. Kapcsolatba léphetsz vele a tushar1995@gmail.com címen



Szeretnétek játék ismertetőket?

Gondoltam, írok nektek arról a könyvről, illetve prezentációról, amin az utóbbi években hobbi-szinten dolgoztam. Nagyjából 400 játék ismertetése van benne, ezek USC-s és Synaptic PM-es játékok (nem a komolyabbak, csak a szokásos).

Epub-ként nem tudtam megjelentetni, mert a formázási szabályoknak nem felel meg (több, mint 800 oldal, ráadásul PDF-ben van, nem pedig docx-ben vagy odf-ben) így összecsomagoltam és kiraktam a lulu.com-ra. 1.50 \$-ért letölthető. Ráadásul a benne foglalt képernyőképek miatt több, mint 15 MB.

Körülbelül 550 USC-s játék van benne, de van, amelyik nem működik, vagy már nagyon régi, vagy időközben új nevet kapott. A meglévő játékoknak kb. a 60 %-át emlitem meg benne. Ja, igen, azt még hozzá kell tennem, hogy LibreOffice Impress alatt csináltam, így egy oldal képernyőkép – egy oldal URL, általános információ és USC-értékelés (ez utóbbi

nincs mindig) felosztást használtam.

A könyv Lulu linkje:
http://www.lulu.com/author/content_revise.php?fCID=12986866

Art Schreckengost

Gyors biztonsági mentés DVD-re

Ha megengeditek, elmondanék nektek egy trükköt, aminek segítségével sikerülhet tökéletesen telepített és tiszta Ubuntuhoz jutnotok - mert különben a temérdek programtelepítés és törlés miatt nagyon sok hulladék felhalmozódhat.

Miután telepítetek egy Ubuntu-disztribúciót az összes szükséges komponenssel, a fölöslegeseket pedig letörlöm, csinálok egy ISO-fájlt a rendszer biztonsági mentéséről a remastersys nevű program segítségével. Ezt kiírom egy újraírható DVD-re, majd Live DVD-t csinálok belőle felhasználónévvel és jelszóval, mindenféle személyes adat nélkül.

Minden hónapban közléstünk néhányat azokból az e-mailekből, amelyeket töletek kapunk. Ha szeretnéd, hogy leveled nyilvánosságra kerüljön, amely lehet köszönet vagy reklamáció, akkor küldd az alábbi címre: letters@fullcirclemagazine.org. **FONTOS:** terjedelmi okokból a levelek szerkesztésre kerülhetnek.

Ezt a Live DVD-t lehet használni programok kipróbálásához, ráadásul ugyanazt a rendszert használhatjuk, mint ami a gépünkön is van. 4 GB RAM-mal és kb. 1,7–1,9 GB szabad hellyel a merevlemezen az egész simán kivitelezhető.

Így például nyugodtan tudok programokat tesztelni anélkül, hogy a telepített rendszerem bármilyen hulladékot hagynék, mert csak egyszerűen újraindítom a gépet a Live DVD-ről, és ismét ott van a eredeti, tiszta rendszerem. A tesztek eredményétől függően pedig biztos lehetek abban, hogy a telepítendő program gond nélkül fog futni a rendszerem.

Így próbáltam ki néhány rádióamatőr programot, mind .deb (Linuxos kiterjesztés), mind pedig .exe (Windowshoz) formátumban (utóbbinál előfordult még SSTV, PSK31, stb.).

Ráadásul anélkül tudok bön-gészni a neten, hogy bármiféle vírus kerülne a gépre, mert a DVD írásvédett, a RAM memória pedig kiürül, amikor a gépet kikapcsolom. Ha le szeretnék tölteni valamit, azt egyből pendrive-ra vagy

Csatlakozz:



goo.gl/FRTMI



facebook.com/fullcirclemagazine



twitter.com/#!/fullcirclemag



linkedin.com/company/full-circle-magazine



ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270

egy külső merevlemezre menthetem, miután végigfuttattam rajta a Clamav antivírus-programot, ami az Ubuntu rendszerem fut (az adatbázisát folyamatosan frissítem az internetről).

Korábban egy régi számítógépet használtam, aminek nem volt beépített merevlemez. Ezt kizárólag Ubuntu Live CD-vel használtam, szélessávú internet-hozzáféréssel. Ez volt az eddigi legolcsóbb számítógépem!

Szabó András

Az én saram! (Vagy valami ilyesmi...)

Elnézéseket kérem, amiért nem küldtem eddig az ígért ismertetőket. Elmondom, miért nem. Összeraktam a számítógémem, AMD processzorról Intel Ivy Bridge-re váltottam. Utána telepítettem az Ubuntu 12.04-et. Nem akarok senkit sem untatni a részletekkel, a vége totális katasztrófa lett. Robin említette a blogján pár hete a 12.04 instabilitásait, akkor én még AMD 64 bites verziót használtam problémamentesen. Abban a pillanatban, hogy Intelre váltottam, csöstül jött a baj, lefagyott a gép, összeomlott minden Nautilustól Firefoxig, Chrome-tól a Gwibberig. Még a szoftverközpont is összeomlott! Itt vannak a részletek: <https://bugs.launchpad.net/ubuntu/+source/xserver-xorg-video-intel/+bug/993187/> Pár hétig nem is nagyon tudtam mást csinálni, csak kerestem a neten az okot, hogy mitől bolondult meg hirtelen a gépem. Az AMD processzort meg közben eladtam. Ha van valakinek valami ötlete, az írjon ide: <https://bugs.launchpad.net/ubuntu/+source/xserver-xorg-video-intel/+bug/993187/comments/91> Hátha segítségére lesz olyanoknak,

akiknek hasonló problémáik vannak. Közben elkezdem írni a beígért ismertetőket.

Dougn Redhammer

Unity, Mint és táblagépek. Ó, egek!

Immár negyedik éve használom Linuxot. Nincs Windowsos dual boot rendszerem, de van egy Windowsos gépem néhány program számára, de a Wine miatt „szinte” alig használom.

Egészen a 11.10-es verzióig a klasszikus Gnome felületet használtam. Működött laptopon és asztali gépen is, de ha az embernek netbookja van, akkor kénytelen Unity-t használni. Asus netbookom van 2 GB RAM-mal és egy 250 GB-os merevlemezsel. Sokat vagyok úton, így sokszor használok. Más Linuxos magazinokban olvastam a Linux Mint 12-ről, és nagyon megtetszett. Telepítettem a netbookra, és a Mint még az extra érintőpad-gombot is felismerte, ami a be- és kikapcsolásra szolgál, az Ubuntuval ellentétben. További két komolyabb laptopra is telepí-

tettem a Mintet. Idáig működnek is.

Ami pedig a Windows 8-Unity-táblagép háborút illeti, erről Art Schreckengost nagyon érthetően írt az FCM 60. számában. Értem én, hogy miért döntött a Canonical úgy, hogy erre akar fejlődni, hiszen a Windows 8 is errefelé indult. Ezt táblagépekre, érintőképernyőkre és TV-kre tervezték. Van egy HTC Android telefonom, nagyon jó és az érintőképernyője is nagyon praktikus, de azt el nem tudom képzelni, amint egy laptop képernyőjét simogatom. Voltam néhány számítógép- és mobiltelefon-üzletben, végignéztem azokat a táblagépeket, melyeket nem az Apple gyártott. A táblagépek kínálata elég vegyes, némelyiken van USB-port, némelyiken nincs. Némelyiken van Bluetooth, némelyiken nincs. Mindegyiküknél erősen limitált a memória és a tárolóhely kapacitás. Némelyik olcsó, de nagy általánosságban elég drágák. Én imádom a különböző elektronikus kutyákat, de egy ilyenért nem törtem magam, hogy megszerezsem. Minek vegyek egy korlátozott képességekkel rendelkező táblagépet, ha sokkal olcsóbban akár egy komolyabb netbookhoz is hozzá juthatok? Az én netbookom mindent tud, amit a laptopjaim tudnak. Csak egy külső

DVD-meghajtót teszek néha hozzá. Szerintem a táblagépek nem fognak sokáig a piacon maradni.

Allan Hambidge

A szomorú postaláda



Szegény postaládám megint nagyon üres mostanában, kedves Olvasók. Biztos, hogy lenne olyan, amit szeretnétek nekünk elmondani. Nem kell feltétlenül Ubuntuval kapcsolatosnak lennie. Lehet bármelyik egyéb *buntu sőt, igazából bármi, ami Linuxszal kapcsolatos.

Akár alkalmazást készítettetek, akár segítségre van szükségetek, vagy valami gyors, nem kifejezetten technikai kérdésetek van, vagy csak simán szeretnétek megmutatni valamit, amit Ti csináltatok, itt a helyetek.

Ide írjatok: letters@fullcirclemagazine.org



K Mint 13 alatt akartam telepíteni a Sopcast-et és nem találom hozzá a tárolót.

V Futtasd az alábbi parancsot:

```
gksudo gedit
/etc/apt/sources.list.d/ferra
mroberto-sopcast-maya.list
```

Az első sorban írd át a „maya”-t „precise”-re. Mentsd el és lépj ki, majd Synaptic-ban töltsd be újra a forrásokat.

K Samsung R580-as laptopom van, rajta Ubuntu 12.04. Ha össze akarom kapcsolni a tévével (HDMI kábellel), nem hallható a hang a tévéen keresztül.

V A panelen lévő hangerőszabályozót nyisd meg és ott menj rá a Sound Settings-re. Válaszd ki a Hardware (vagy az Output) fület. Válaszd ki rajta a HDMI-eszközt. Ha

még mindig nem működik, menj szépen végig a HDMI-eszközökön. (Sound Settings > HDMI/Display Port 4 > Output megoldás vált be ezen a laptopon.)

K Most telepítettem az Ubuntu 12.04-et egy Dell Latitude 2100-ra. Telepítettem a Broadcomm meghajtóját és konfiguráltam a rejtett, vezeték nélküli kapcsolatot. Minden oké, viszont ha akkumulátorról működtetem a netbook-ot, a vezeték nélküli hálózat működése drasztikusan lecsökken.

V (köszönet a válaszáért **taylorkh**-nak az Ubuntu Forums-ról) Ezen a honlapon a második javaslat lesz a megoldás: <http://askubuntu.com/questions/85214/how-can-i-prevent-iwconfig-power-management-from-being-turned-on>

K Hogy tudnám telepíteni az Openshot videószerkesztő legújabb verzióját?

V Itt a válasz:

<http://www.openshot.org/ppa/>

K Van egy négyoldalas PDF-em és szeretném kitörölni a 2., 3. és 4. oldalt.

V Próbáld ki a PDF Shuffler-t. Letöltheted az Ubuntu Szoftverközpontból.

K Köszönöm a segítséget. Az a helyzet, hogy a hálózatomnak WEP-kulcsa van. Ebben az esetben van olyan, amit másképp kell csinálnom?

V (köszönet a válaszáért **Chili555**-nek az Ubuntu Forums-ról) Igen. Lépj be a routeredbe és írd át WPA2-re. A WEP kb. annyira biztonságos, mintha a hitelkártyádat a verandán heverő cipődbe raknád.

K Hogy lehet egy programot és az összes állományát törölni? Én így csináltam:

```
sudo apt-get purge remove
quassel
```

V (köszönet a válaszáért **papibe**-nek az Ubuntu Forums-ról) A törlés (remove) és a tisztítás (purge) kissé ütik egymást. Elég, ha csak azt írod be, hogy „purge”.

K Megöli-e a UEFI a Linu-
xot?

V Nincs semmi baj a UEFI-vel. A Secure Boot egyike a funkcióinak. Meglehet, pár Linux-disztribúciónál gondot okozhat. Katt ide: <http://blog.canonical.com/2012/06/22/an-update-on-ubuntu-and-secure-boot/>

A Secure Boot akár kapóra is jöhet, főleg, ha csökkenti az ilyen „kód előttem, kód utánam”-jellegű Li-

nux-disztribúciókat.

K Hogyan tudnám eltüntetni Ubuntu 12.04-ben a mindent elborító gördítősávokat?

V Íme a válasz:

<http://www.liberiangeek.net/2012/03/disable-ubuntu-overlay-scrollbars-in-ubuntu-12-04-precise-pangolin/>

K Hogy lehet több VPN-kapcsolatom egyidejűleg?

V Így:

<https://www.facebook.com/pages/Ubuntu-Problems/181849281895067>

K Ubuntu 12.04-em van. Frissítettem a kernelt 3.2.0-25-generic-re, és elment az összes hang. HP Pavilion DV6 notebook-om van.

V Nyiss egy terminált és írd be az alábbi parancsot:

```
gksudo gedit
/etc/modprobe.d/alsa-base.conf
```

A végére írd az alábbi sort:

```
options snd-hda-intel
model=dell-m4-1
```

Aztán indítsd újra a gépet.

K Telepítettem Wine-ban egy játékot és egyből vagy 30 ikont rakott az asztalomra.

V Mielőtt futtatnád, tedd az Asztról egy másik mappába a telepítőprogramot. Pl. a Downloads/nameofgame-be.

K Van egy webszerverem, azon Ubuntu Linux 8.04.4 fut. Szeretném telepíteni rá a GrADS-szolgáltatást.

V (köszönet a válaszáért **Coffeecat**-nek az Ubuntu Forums-on) Frissíts 10.04-re, a GrADS ott lesz a tárolóban.

Tippek és technikák



Miért nem tudja telepíteni Billy az Ubuntut?

Tisztelettel megjegyzem, hogy ez egy oktató jellegű írás lesz, a technológia ennek csak egy morzsányi részét fedi le.

Íme a három leggyakoribb ok, amiért Billy nem tudja telepíteni az Ubun-

tut (vagy a Linux bármely másik változatát):

- a számítógép úgy van beállítva, hogy merevlemezről bootoljon, ezt pedig Billy nem tudja átállítani, vagy nem is akarja,
- a telepítéshez „partíciók” is szükségesek, Billynek pedig fogalma sincs, hogy az mi,
- meghajtó-probléma áll fenn, és amit Billy a meghajtókról tud, már rég elavultnak számít.

Van egy kedves ismerősöm, aki rengeteget tud a számítógépekről. Immár harmadik évtizede használja őket, eladja őket és ír róluk. Mikor egyszer azt mondtam neki, hogy bele kéne mennie a BIOS-beállításokba és át kellene állítani a bootolási sorrendet, így a gépe simán tudna bootolni CD-ről vagy pendrive-ról, ott, abban a pillanatban beszüntetett minden érdeklődést a Linux iránt. Nem tudja, hogy kell csinálni és mondták neki, hogy könnyen tönkretelheti a gépét, ha a BIOS-t állít-

Virtualization	[Enabled]
AMD K8 Cool&Quiet control	[Auto]
Hard Disk Boot Priority	[Press Enter]
First Boot Device	[CDROM]
Second Boot Device	[USB-HDD]
Third Boot Device	[Hard Disk]
Password Check	[Setup]

gatja. Ez való igaz. Az ember összevissza nyomkod mindenféle billentyűket, végül elmenti, aztán lehet is visszavinni a gépet az eladóhoz, hogy csináljon már vele valamit.

Helyes választ én sem tudok arra a kérdésre, hogy hogyan kell a BIOS beállításait megváltoztatni, hacsak az illető számítógépe nem egyezik meg alkatrészre pontosan az enyémmel. Nekem idáig szerencsém volt: eddig akárhány gépem volt, csak bekapcsoltam, megnyomtam a Delete gombot és már benne is voltam a BIOS-ban. Más gépeken az ESC-billentyűvel jön elő, vagy valamelyik funkcióbillentyűvel, vagy esetleg valami mással. Erre nincs semmilyen standard. Sok számítógépnél nem is lehet tudni, hogy melyik gomb hozza elő a BIOS-t, még a használati utasításban sincs benne mindig.

Ha benn vagyunk a BIOS-ban, mindenekelőtt olvassuk végig a képernyőn megjelenő szöveget, hogy egyáltalán tisztában legyünk a dolgokkal. Lehet, hogy többször meg kell nyomni a lefelé mutató nyilat, mire a végéig érünk. Még a bootsorrend beállításáig vezető útvonal is eltérő lehet a különböző gépeken.

Ha lenne egészen részletes információ a számítógépeitekről, írhatnék egy programot hozzá, hogy

CD-ről vagy pendrive-ról is bootolható legyen. De minden számítógéphez nem tudok programot írni. Túl sok van és minden nap előjönnek újabb és újabb konfigurációk.

Nem állok neki a partíciókat elmagyarázni. Igen, tudom, hogy te tudod, hogy mi az. De az unokatesód is tudja? Billy szerint „most három partíciót kellene csinálnom, de nincs helyem, hogy berakjam őket!” Az ismerősöm tudja, hogy mi az a partíció, azt is tudja, hogy úgy hívják őket, hogy C:, D: és E:. A partíciókról temérdek információ található online, még leírások is vannak, ahol lépésről lépésre lehet követni a partíciók készítését. De ez nem olyan, amit Billy relatíve rövid idő alatt képes lenne felfogni.

Szerencsém van azért is, mert nincsenek „meghajtógondjaim” a gépemen. A „szerencsés” talán nem egészen helyes kifejezés; megvettem a Linux-kompatibilis hardvert. Billy lehet, hogy észreveszi, hogy valami gond van a meghajtó körül, és tudja is, hogy ilyenkor mit kell tenni: megkeresi a CD-t, amin rajta vannak a meghajtók. De Linuxnál ez nem így működik, egyetlen kivétellel.

A legelső ilyen probléma a videokártyával merülhet fel. Ráadásul gyakran felmerül, mert a videoeszköz túlságosan is új. Van ugyan kerülő

STANDARD CMOS SETUP

BIOS FEATURES SETUP

CHIPSET FEATURES SETUP

POWER MANAGEMENT SETUP

PNP/PCI CONFIGURATION

LOAD BIOS DEFAULTS

LOAD PERFORMANCE DEFAULTS

INTEGRATED PERIPHERALS

SUPERVISOR PASSWORD

USER PASSWORD

IDE HDD AUTO DETECTION

SAVE & EXIT SETUP

EXIT WITHOUT SAVING

megoldás, keddenként működik is, de csak ha épp telihold van – legalábbis Billynek ez lehet az érzése. Meg kell találni a tökéletes pillanatot, amikor a gombot meg kell nyomni, aztán el kell olvasni azt, ami a képernyőn van, aztán megint. Ehhez nincs ő hozzászokva. Aztán be is kell gépelni valamit, aminek ráadásul értelme sincs, aztán megnyomni a varázsgombot...

Komolyan? OK, a technológia ebben segítségünkre lehet. Nagyon is.

Végül ott van a hálózati adapter. Sok (vagy a legtöbb...) vezeték nélküli adapter „működik és kész” (mondom, „szerencsém” van). Némelyikhez kell egy kis munka, hogy működjön, némelyik tényleg horrorszerű (oda kell a CD a meghajtókkal!), de lényegében mindegyik képes működni és csak néhány van, ami tényleg reménytelen. A vezetékes Ethernet adapte-

rek tudnak még bajt okozni, de csak akkor, ha most dobták őket piacra. A „jövőre majd működni fog” nem túl szívderítő megoldás annak, akinek ma van problémája.

És igen, a technológia a segítségünkre lehet a hálózati adaptereknél. Amit Billynek meg kell tanulnia, az az, hogy a CD keresgélése helyett pontosan tudnia kell a hardver nevét és típusát, utána beizzítani a Google-t.

Örömmel várom a véleményeket:

letters@fullcirclemagazine.org



Egy hosszú számítógépes karrier után, miközben a Computing Canada and Computer Dealer News szerkesztője volt, **Gord** most többé-kevésbé visszavonult.



Tisztában vagyok vele, hogy a hűséges olvasóim már izgatottan várták a lelkes ismeretetőmet, de egy rosszkor jött hardverhiba miatt (mikor jön az ilyesmi jókor) sajnos ebben a hónapban elmarad. Addig is van néhány csemege a fületeknek, hogy gyönyörködtessen benneteket.

Franklin'in Karsilamasi, előadó: Ansambl Mastika

Ingyenes letöltés:
<http://tinyurl.com/bopqa8p>



Gondolkoztál már azon egy kényelmes karosszékben ülve, hogy milyen lenne a Grateful Dead, a slap bass és

a Balkánnak nevezett európai geopolitikai régióból származó zene keresztetése? Én igen! Nos, itt a válasz. A bandatagok hangszereinek interakciója csodálatos. Vajon hogyan maradnak szinkronban? Remek darab.

She's real, előadó: The Luddites

Ingyenes letöltés:
<http://tinyurl.com/d6x83w3>



Énekes beszéddel előadott dal ír le egy alakot egy klubban, tudod, AZT

az alakot. Funky bass és gitár riffek rétegződnek egymásra lármás rézfúvósok és hangos Frank Zappa nosztalgia alatt, vagy lehet, hogy inkább Mingus jár a fejemben? Mindegy. Egy fantasztikus csapat, ami keveri a stílusokat. Nagyon üdítő és nincs egy unalmas pillanata sem, mint a nagy basszus klarinét szólok (lásd „The Bronx”)!

Ninguém segura os Beach Combers, előadó: Os Beach Combers

Ingyenes letöltés:
<http://tinyurl.com/chb9rf6>



A legújabb lemez (nem, komolyan bakesit lemezen jelentették meg) címadó

dala a Rio de Janeiro-i szörfös bandá-

tól, az Os Beach Combers-től. Dögös és menő, ideális hallgatni való, amikor egyedül vagy és szeretnéd kielégíteni a titkos és olthatatlan vágyad a surf-rock iránt. Ne felejtsd el kitörölni a böngésződ történetét, ha nem akarod, hogy más is tudjon róla...

Sunshine, előadó: Little Dragon

Hallgasd meg itt:
<http://tinyurl.com/bn84hmc>



Nagyszerű vokálok Yukimi Nagano előadásában, ami alatt egy megtévesztően áttetsző mix fut. Rengeteg érdekes

hang keveredik egymással. Csak dőlj hátra, és készülj fel az eksztázisra. A banda olyan fegyelmezett, hogy minden ott van, ahol lennie kell, és semmi sincs benne, ami nem oda való.

Soul Killing, előadó: The Ting Tings

Hallgasd meg itt:
<http://tinyurl.com/c64gzfq>



Csak rázni akarsz tőle a vállaidat. Rengeteg hangszer garantáltan partizásra sarkall. Olyan refrénnel, amit együtt üvöltesz a bandával, miközben mutató ujjaddal a levegőben csápolasz!



Nicola egy szabadúszó zenész, fordító és web-guru. Megtalálható a színpadon, a színpad mögött és tulajdonképpen mindenütt, ahol éppen szükség van rá.



Hölgyek és az Ubuntu

Írta: Elizabeth Krumbach



Elizabeth Krumbach: Beszélnél egy kicsit magadról?

Jasna Benčić: Üdvözlök mindenkit. A nevem Jasna és Horvátországból származom. Most diplomás hallgató vagyok a Szervezési és Informatikai Karon (még a mesterképzési diplomamunkámon dolgozom). Jelenleg ezekre a helyekre volt esélyem belépni: Horváth Linux Felhasználók Társaságába alelnökként, a Muktware Linuxos és Szabad Szoftveres Magazin csapatba szerkesztőként és közreműködőként, illetve az Ubuntu Heti Hírlevél csapatába hírösszefoglaló író/szerkesztőként.

EK: Mi ösztönzött arra, hogy részt vegyél az Ubuntu közösségben?

JB: Nos, nem nevezhetném ösztön-

zésnek. Ami engem az Ubuntu közösségbe vezetett, az az igény az új tapasztalat szerzésére és új emberekkel való találkozásra. Úgy értem, hogy a 8.04 verzió óta vagyok az Ubuntu világában. Ez még mindig a kedvenc kiadásom, mert ezzel kezdtem – de nem mindennapi felhasználóként. Az alapképzési diplomamunkám címe „Az Ubuntu operációs rendszer jellemzői” volt. Amikor elkezdtem, fogalmam sem volt, hová jutottam. Ahogy telt az idő, egyre kényelmesebbnek éreztem, és azóta megszerettem az Ubuntu-t. Hozzá kell tennem azokat az éveket is, amikor, srácok, néztelek titeket a Youtube-on (UDS, stb.) és most valóban találkozni és dolgozni akarok veletek.

EK: Milyen szerepeket töltesz be az Ubuntu közösségben és mik a terveid a jövőre néve?

JB: Jelenleg hírösszefoglaló íróként/szerkesztőként dolgozom az Ubuntu Heti Hírlevélnél. Tervek. :) Van egy mondás: „Ne beszélj a terveidről, mert lehet, hogy nem teljesítéd őket.”

Azt mondanám, hogy vannak olyan álmaim, hogy az Ubuntuval és min-

den mással foglalkozom. Hogy azok az álmok valóra válnak-e, sok tényezőn múlik, de főleg rajtam. A jelenlegi álmaim: Egy napon a Canonical-nek dolgozzak, az oktatást sokkal érdekesebbé és vidámabbá tegyem a tanulók/hallgatók számára (legalábbis az informatika terén, mert az a hivatásom).

EK: Leküzdötted a részvétellel járó akadályokat, és mit javasolsz a kezdőknek?

JB: Igazából nincsenek akadályok. Olyan megközelíthetők és segítőkészek voltatok. Milliószer köszönöm ezt nektek.

Lenne javaslatom a kezdőknek: ha az Ubuntu világában vagytok, és több tapasztalatot akartok szerezni, ne hezitáljatok és kérjétek meg a hivatalos tagokat, hogy beléphesseetek. Sok projekt van, amiben részt vehettek. Sohasem tudhatjátok, milyen lehetőségeket kaphattok.

EK: Hogy érzed, van valami, amiben az Ubuntu projekt fejlődni tudna, amikor új tagok csatlakoznak a projekthez?

JB: Igazán semmi. Talán túl szubjektív vagyok, de amióta elkezdtem

az Ubuntu Heti Hírlevelet, volt esélyem olvasni a Hivatalos Ubuntu-tagok blogjait. Azt akarom mondani, hogy minden Ubuntu tag az Ubuntu valamelyik projektjén/résznél dolgozik, és időnként felkérnek önkénteseket – miközben segítséget nyújtanak nekik a részvételben. Kell ennél több?

Azon is csodálkoztam, hol kaphatnék hivatalos tanácsadást a Canonical-tól... Majd azt mondtam magamnak: „Kérdezd meg az Ubuntu projekt hivatalos tagjait, miben akarsz részt venni.”

EK: Milyen más dolgok érdekelnek a nyílt forráson és az Ubuntu kívül?

JB: A szakmámmal kapcsolatban: Informatika az oktatásban, oktatáspszichológia és módszertan.

Minden más valójában keverék: 3D (Blender), idegennyelvek, főzés, a stand up comedy, az élethosszig tartó tanulás. Hogy befejezzem ezt a választ, sok dolog van, ami érdekel, mert kíváncsi személyiség vagyok.





Gabe Newell
Sjef, Valve

A videóban Gabe Newell beszél a Steam Linux verziójáról

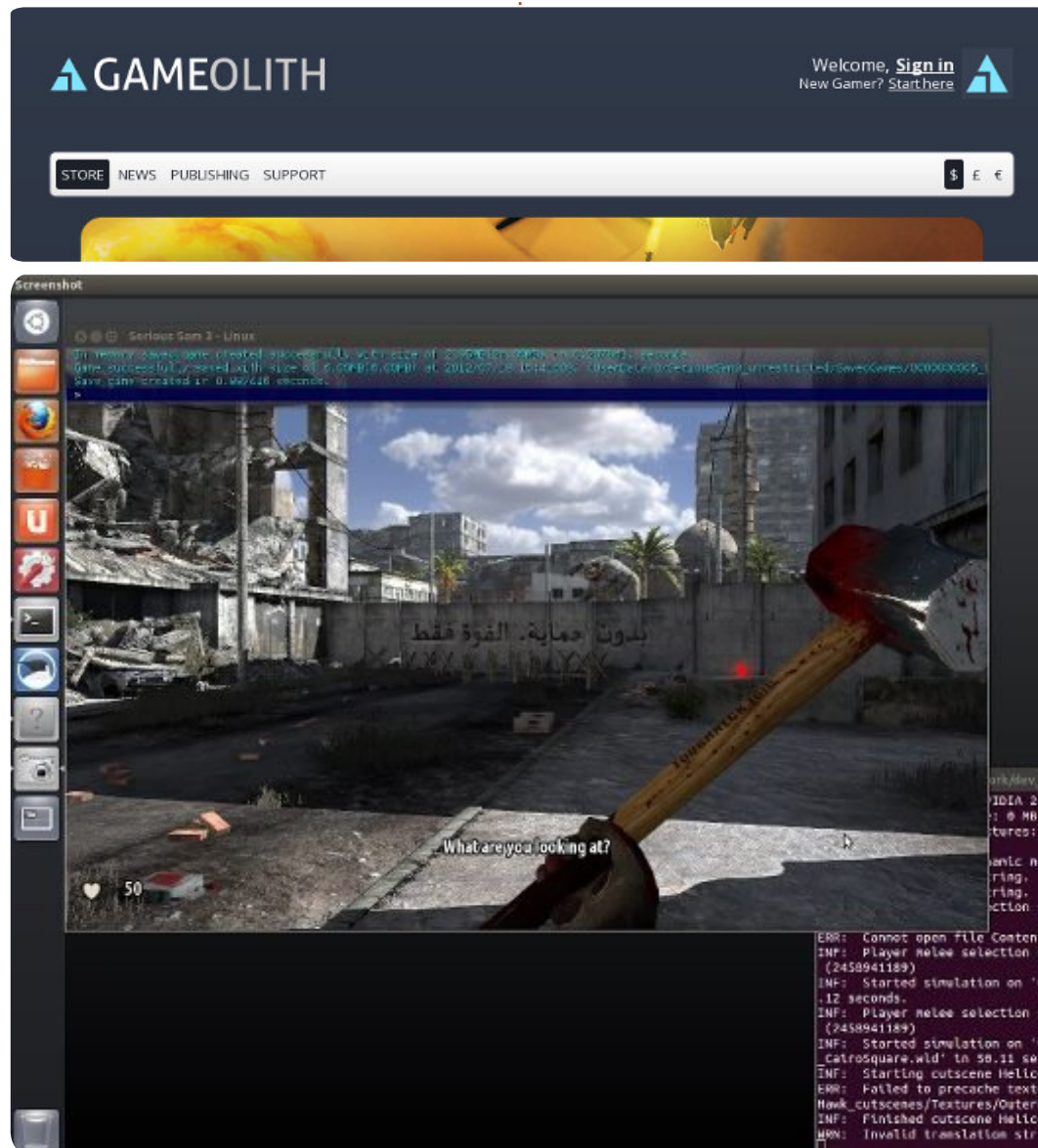
<http://bcove.me/g5nyak0b>.

A Valve elég gyakran írt erről a témáról, kiderült milyen játékok érthetők majd el a kliens alól. A *Left For Dead 2* benne van. A kliens valamikor ebben az évben jelenik meg, az első tesztplatform az Ubuntu lesz. További információk:

<http://blogs.valvesoftware.com/linux/>.

Ahogy már bizonyára tudjátok, a **Gameolith** (egy netes Linux játékeszköz) Windows és Mac játékokat is bevett a katalógusba, az eddigi linuxosok mellé.

A *Serious Sam* FPS játék mögött álló **Croteam** az alábbi üzenetet tette ki a Facebook falára: „*Serious Sam 3: BFR - fut Linuxon!*”. A sorozat harmadik része egyben a befejező is, ami várhatóan 5 hónap múlva jelenik meg Windowsra, és egy vadiúj 3D motor hajtja majd. Nincsenek további információk, de úgy tűnik, egy másik fejlesztő talán éppen a Linux változatot fejleszti, ami majd előrendelhető lesz Steamen keresztül, mivel a *Serious Sam 3* a kezdetektől steamworks támogatott játék lesz.





Játékok Ubuntu

Írta: Jennifer Roger



Az McPixel egy Point-and-click (Mutass és kattints) kalandjáték, ahol 20 másodperc alatt kell megakadályoznod, hogy a dolgok felrobbanjanak. Egyszerűnek hangzik, igaz? De ácsi! Fűvező alienek, kígyók a fedélzeten és még sok más eszméletlenül mulatságos lény akadályoz téged a világ megmentésében! A kezdeti állapotához képest, amikor a Ludum Dare 21-en indították, a McPixel mára már nagy durranás (elnézést a szójátékért), és nem véletlenül. 100 pályával, ingyenes DLC frissítésekkel és egy pálya szerkesztővel büszkélkedhet, így az elégedetlenek még több örült szintet alkothatnak. Mellesleg nagyon, nagyon addiktív.

McPixel hajlamos ágyékon rúgni az embereket és levizelni a tüzet, de ennek a hősszerűségnek szokatlan eszközökhöz kell folyamodnia, hogy megoldja az egyes feladatokat. Vissza szeretnéd hatástalanítani a bombát? Ne tedd! Talán elég lesz, ha kidobod az ablakon? Azt se tedd, öregem! Gyakran a legkézenfekvőbbnek tűnő megoldás zsákutcának bizonyul, és leégve mész a következő körre, amíg mindent nem teljesítesz.

Minden csomóponton hat szintet kell teljesítened, mielőtt a következő csomópontba mehetsz. Ha elrontottál egy szintet, akkor egyszerűen tovább lépsz a következőre, míg az összes nem sikerül. Ha zsinórban három szintet sikerül megcsinálnod, akkor egy különleges bónusz szint nyílik meg előtted. Csak egy esélyed van, hogy kitaláld, mit kell csinálni, mielőtt hirtelen véget érne, és visszakerülnél az eszméletlen kalandodba.

Mivel ez egy Point-and-click játék, ezért egyszerű az irányítása, játékmenete pedig egyirányú. Az idétlen humora és a kihívás miatt, hogy megtalálj minden poént, azonban visszatérsz hozzá újra és újra. Akik igazi kihívásra vágnak, azoknak a Végtelenített mód lehetővé

teszi, hogy az összes szintet végigjátszák egymás után. A figyelmeztést a játék elején azonban nem szabad figyelmen kívül hagyni – sok játék után már frusztráló lehet kitalálni, hogy mi a következő teendő. Szóval érdemes egy kis szünetet tartani, mielőtt a te agyad robbana fel.

A zenéje jó, de egy idő után sok benne az ismétlődés, legalábbis szorintem. A retró stílusú pixel grafika erőteljes és szép, a különböző szintek kidolgozása meglehetősen fantáziadús. Általában a környezet is elég, hogy érdekes maradjon a játékmenet, és mindig akad valami, amitől úgy fogsz vihogni, mint egy 13 éves kölyök.

Az első találkozás a McPixellel sok káromkodást vált ki belőled és össze-

zavar, de ne hagyd, hogy a megbotrározó, infantilis humora megtevésszen – ez egy nagyon alaposan kidolgozott játék, amit nagyon élvezetes játszani. Kipróbálhatod a demó verzióját vagy megveheted a mcpi-xe.net-ről a teljes DRM-mentes játékot zenével együtt \$9.99-ért.

Előnyei:

- ötletes és mulatságos szintek szép retró stílusú grafikával
- rengeteg szint és extrák növelik a minőséget és ellensúlyozzák a vételárat

Hátrányok:

- az agyadra tud menni, ha sokáig játszol vele
- a zene unalmassá válhat



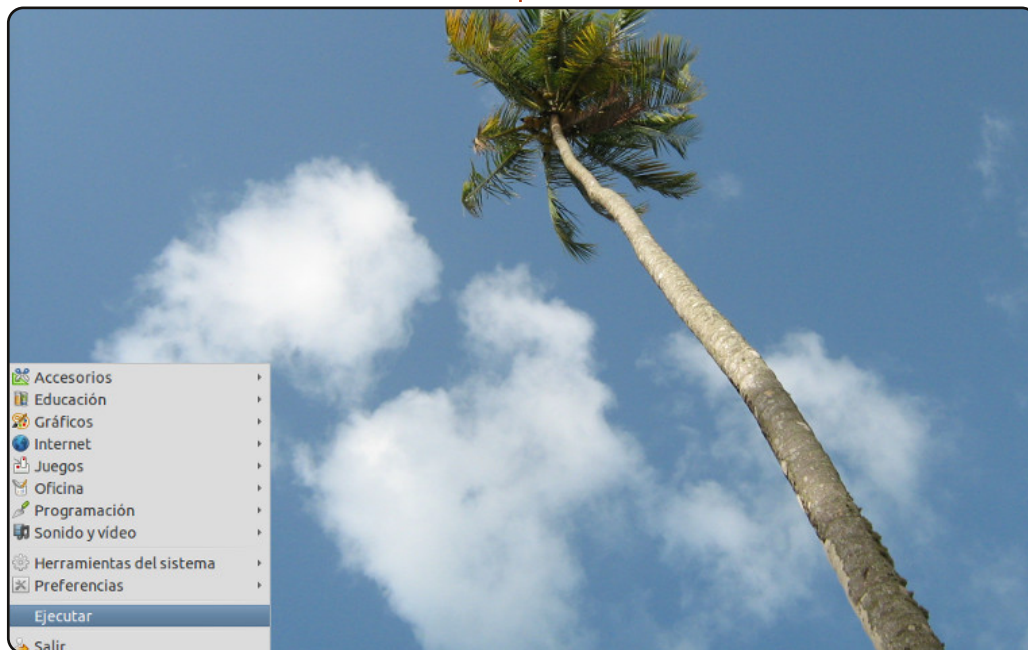
Jennifer képzőművészetet tanul Chicagoland környékén. Figyelemmel kísérheted a Twitteren @missjendie néven vagy látogass el a blogjára: missjendie.com.





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.

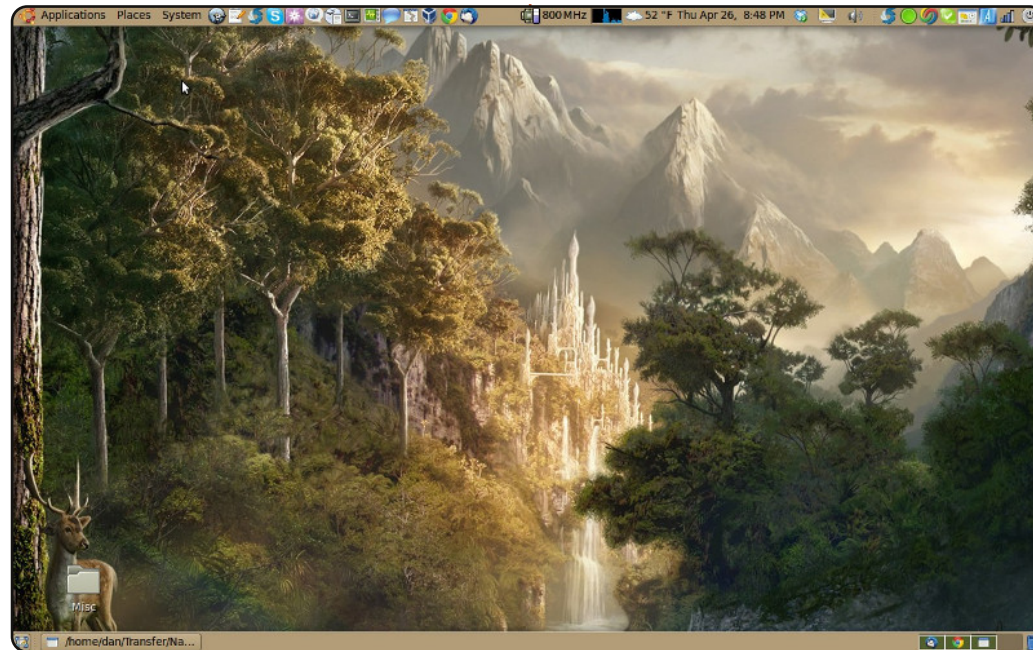


A számítógépem egy meglehetősen régi (számítógépes évben) Dell Inspiron 1200, amin a Lubuntu 11.04 fut (hamarosan frissítem 12.04-re). Ez egy 1,4 GHz-es Intel Celeron processzor, 40 GB-os HDD-vel és 241 MB memóriával.

Kezdetben a korlátozott memória miatt a laptop nem engedte telepíteni Ubuntu 10.04-et, a telepítés során valahol a billentyűzet beállítása után megakadt, így a Lubuntu 10.04-et telepítettem, ami később bővíthető újabb verziókkal.

A háttérkép egy fényképből van, amit én vagy a feleségem készített mikor Maracas Beach homokos partján pihentünk Trinidad és Tobagon.

Rainer Parrales



Ubuntu 10.04 LTS-t használok a munkában és a szabadidőmben is, aminek a képét mellékeltem. Mind a három nagy operációs rendszert futtatom (Linux, Mac és Windows) különböző formákban. Két dolog miatt kedvelem a Linuxot: 1. mert szabad és 2. mert kicsi a rendszerigénye – egy öreg Dell D630-as laptopon 4 GB memóriával a Linux lekörözi a MacBook Pro 8 GB RAM/2.66 GHz laptopomat ami az operációs rendszert illeti. A Linuxszal még soha nem kellett várnom.

Köszönet a Linux fejlesztőknek. Csak így tovább!

Dan Juarez





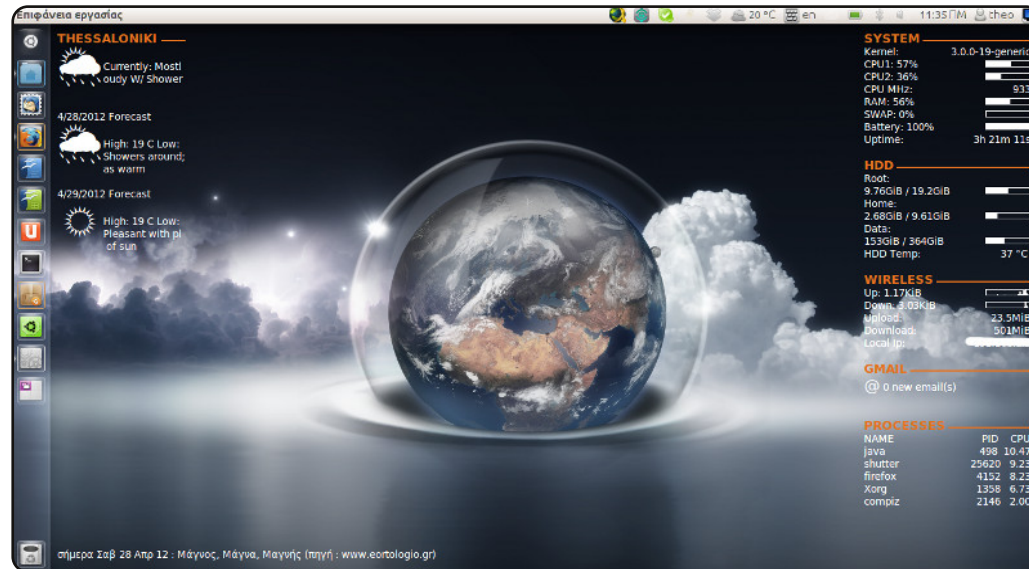
Itt egy képernyőkép az asztalomról. A háttérkép egy tűzoltóautó az osztrák Rosenbauer cégtől, amit a <http://www.autogaleria.hu/kl.php?kid=68919-Rosenbauer-Mercedes-Atego-918-Feuerwehr-2005> címen találtam.

A gépem egy Acer Aspire 5742G i5 480M processzorral, Nvidia GeForce GT 420M Videókártyával, 500 GB merevlemezrel és 4 GB memóriával. Ubuntu 11.10-et használok. Az ambiance téma néhány értékét megváltoztattam a /usr/share/theme-ben. Minden webprogramozó meg tudja ezt csinálni, mert ez egy egyszerű CSS és a színek nevei megmondják hogy mihez vannak használva. A téma aktiválásához az Ubuntu Tweak-et használtam.

<http://ubuntu-tweak.com/>

Azoknak akik szeretnék ezt a témát használni, közzétettem a <http://ubuntuone.com/7f6WQPM3VTbaJqQ96GP6S1> Ubuntu One címen. Remélem tetszik.

Sven



Ubuntu 11.10 64 bites változatát használom Unity 3D-val a laptopomon. Ahogy látod néhány fejlesztést csináltam az Ubuntu Tweak 0.7-tel.

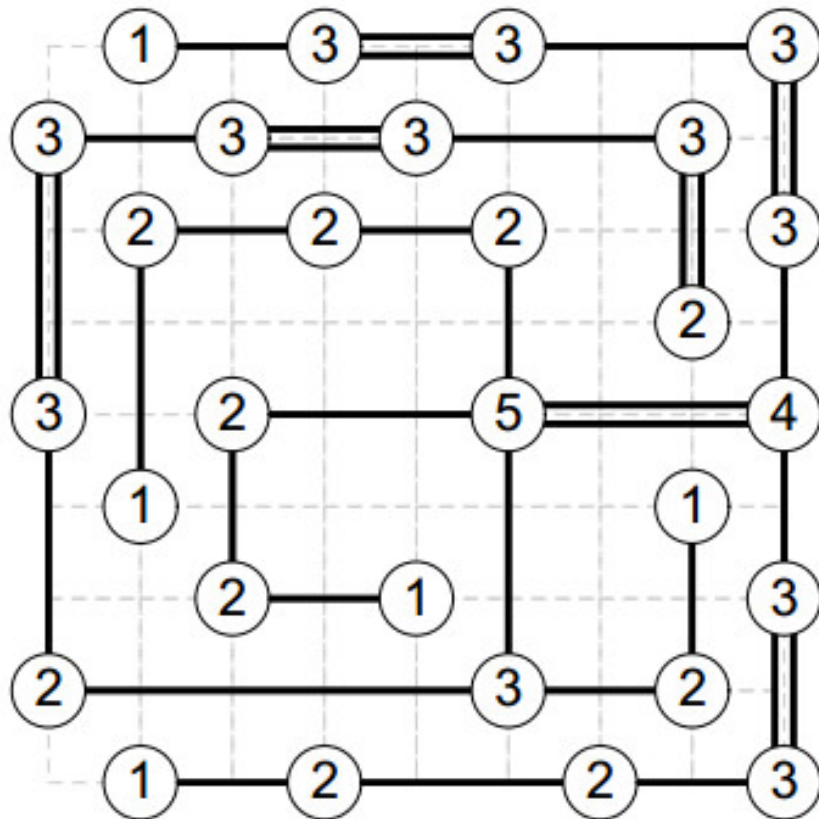
Hogy a monitorom nagyobbnak látszon, megváltoztattam az ikonok méretét 32-re és az átlátszóságot 0-ra. Radiance Gtk témát használok Faenza-Blue-Dark2 ikonokkal, mert azt gondolom ez így remekül néz ki. A háttérkép egy percenkénti élőkép a Földről az xPlanetFX-szel.

Használok még Conkyt: egyet a rendszerfigyelésre, egyet az időjáráshoz, egyet pedig hogy tudjam, kinek mikor van ünnepe.

A rendszer:
Dell Inspiron 1564, i3 CPU M330 2.13 GHz
RAM 4 GB
HDD 500 GB
15.4 led monitor – 1366 x 762 felbontással.

Theo

SUDOKU



Hidak



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



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 cikkek (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 - Les Pounder és társai
podcast@fullcirclemagazine.org



Full Circle Magazin
Magyar Fordítócsapat

Koordinátor:

Pércsy Kornél

Fordítók:

Dorozsmai Ágnes

Nagypál Ildikó

Palotás Anna

Csapó Gábor

Csikós Donát

Kiss Gábor

Nyitrai István

Pércsy Kornél

Somogyi András

Takács László

Lektorok:

Pércsy Kornélia

Balogh Péter

Szerkesztő:

Lelovics Zoltán

Korrektor:

Heim Tibor

64. szám cikkeinek leadási határideje:
2012. augusztus 5-e, vasárnap

64. szám megjelenési ideje:
2012. augusztus 31-e, péntek



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

