



Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

2012. Szeptember - 65. szám



FÓKUSZBAN
UBUNTU MADE EASY
NO STARCH PRESS



HOGYAN HASZNÁLJ TITKOSÍTÁST TARTSD BIZTONSÁGBAN A HOME PARTÍCIÓDAT

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



Hogyanok



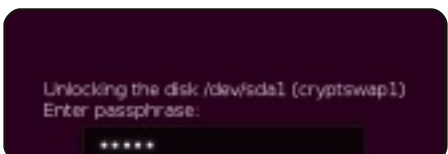
Python - 37. rész

6



LibreOffice - 18. rész

10



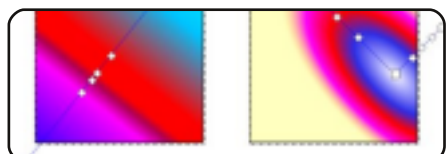
Használj titkosítást

13



Kdenlive - 2

16



Inkscape - 5. rész

18



Grafika



Full Circle

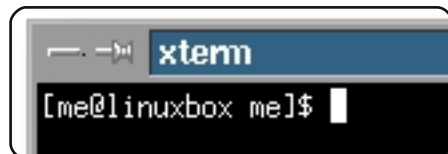
AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

Rovatok

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

Parancsolj és Uralkodj

4



Kérdezd az Új Fiút

24



Linux Labor

27



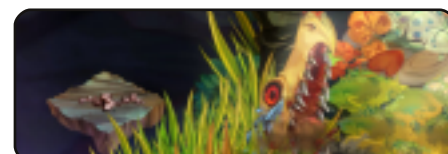
Hölgyek és az Ubuntu

XX

Jövő hónapban
folytatjuk

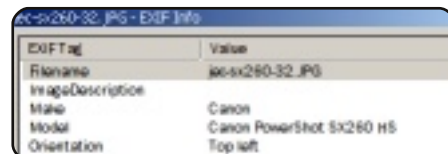
Audio Flux

XX



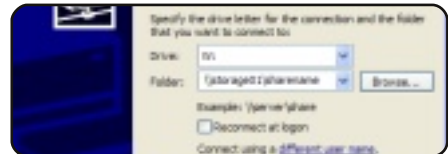
Játékok Ubuntu

54



Kávé

51



Közelebb a Windowshoz

29

Vélemények



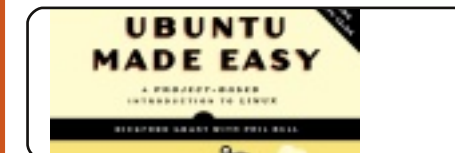
Az én történetem

32



Kölönvélemény

35



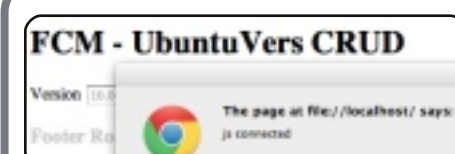
Fókuszban

42



Levelek

48



Web Fejlesztés

21



Webfejlesztés



Minden szöveg- és képanyag, amelyet a magazin tartalmaz, a Creative Commons Nevezd meg! - Így add tovább! 3.0 Unported License alatt kerül kiadásra. Ez annyit jelent, hogy átdolgozható, másolható, terjeszthető és továbbadható a cikkek 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 cikkek, 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.



Üdvözöllek a Full Circle újabb kiadásában!

Ebben a hónapban újra találhatsz cikket Pythonról, LibreOffice-ról és az Ubuntu belüli titkosítás beállításáról. Sajnos a titkosított partíciók hibásan működnek hibernálás miatt. Ne aggódj, ez a cikk elmagyarázza hogyan kell helyrehozni az alvási problémákat. Úgy értem a számítógépét, nem a tiédet.

A [No Strach Press](#) volt olyan kedves, hogy rendelkezésünkre bocsátott egy bemutató példányt az Ubuntu Made Easy című könyvből. Egyébként nyitottak vagyunk bármilyen Linuxszal kapcsolatos értékelésre, szóval ha ismersz valakit aki tud valami érdekes könyvbemutatót, akkor szólj nekünk.

Nem csak mi kapunk valamit előzetesen, cserébe reklámhelyet biztosítunk ingyen. Havonta több mint 25000 embert érünk el, akik szeretik az Ubuntu-t és a Linuxot, szóval eléggé megéri.

Ebben a hónapban lesz egy kis változás. Kérlek olvasd el az [„Írjunk cikket a Full Circle Magazinba”](#) és a [„Közreműködnél?”](#) írásunkat - amiket kiegészítettem a Hivatalos Full Circle Stílus Iránymutatással és hogy honnan szerezheted be a magazint. Apropos, magazin beszerzés. Már a korábbi kiadásokat is olvashatod az Issue-n (a cím a [Közreműködnél?](#) oldalon). Ez azt jelenti, hogy pazarolhatod a munkaidődet az FCM olvasására, anélkül, hogy letöltenéd a pdf-et. Ne aggódj, a pdf-ek örökre letölthetőek maradnak, nem áll szándékunkban megszüntetni azokat.

Minden jót, és tartsuk a kapcsolatot!

Ronnie

ronnie@fullcirclemagazine.org



A magazin a következők segítségével készült:



Full Circle Podcast

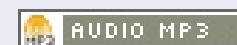
Megjelenik havonta, mindig a friss Ubuntu hírekkel, véleményekkel, áttekintőkkel, interjúkkal és hallgatói visszajelzésekkel. A Side-Pod egy újdonság, egy (rendszeresen) extra rövid podcast, ami mellékként a fő podcastnek. Leginkább általános technikai és nem-Ubuntu cuccokkal foglalkozik, melyek nem illenek a fő podcastbe.

Műsorvezetők:

Les Pounder
Tony Hughes
Jon Chamberlain
Oliver Clark



<http://fullcirclemagazine.org>



Letöltés



Parancsolj és uralkodj

Írta: Lucas Westermann

Az elmúlt hetekben egy kicsit belebolondultam a Guild Wars 2-ba, ami augusztus 28-án jelent meg. De, mivel szabadságon vagyok abba a helyzetbe kerültem, hogy a Wine-ra kellett támaszkodnom.

A jól futó játékokat szeretem a természetemből eredően. Azonban elég jól működik a PlayOnLinux-on (az egyetlen kivétel a Black Lion Trading Company beágyazott weboldalai és az egérrel való keresés, de mindkettőt meg lehet oldani a Wine javító változatával). A hosszú történetet lerövidítve, ha a Wine-ban szeretnéd játszani a játékot, akkor olvass tovább. Mert bárki, aki nem tud róla a Guild Wars 2 igen masszív online multi játékos Szerepjátzó Játék az ArenaNet-től. Öt különböző osztályt ajánl, nyolc hivatást (amit osztálynak hívnak a legtöbb MMO-ban) és olyan tulajdonságokat, mint például a dinamikus események (szemben az osztályokkal, ezek olyan események, amelyek félig véletlenszerű leképezésekből erednek, mely egy sokkal magával ragadóbb játékot eredményez) nem beszélve a személyre

szabott történetekről, amiket minden egyes karakter számára létre tudsz hozni. Bárki, akinek ezzel szemben kétségei támadtak: nyolc különféle karaktert kezdtem el a harmadik Béta Hétvégi Esemény óta és mindegyiknek jelentősen eltérő története volt. A játék úgy mond vásárold meg, hogy játszhass (szemben a játszd ingyen vagy fizess, hogy játszhass kategóriákkal). Ez azt jelenti, hogy ha megvásárolod a játékot az a te tulajdonod lesz és játszhatod, amikor akarod (mint a legtöbb MMO játék). A játék jelenleg 45 és 65 EUR között vásárolható meg (60-80 USD).

Eredetileg a Wine verzió 1.5.9-raw3-at használtam (nyers bemeneti programjavításra van szükség ahhoz, hogy a kamerát forgatni tudd az egérrel). Azonban, a cikk írásával egy időben a PlayOnLinux szintén ajánl egy guildwars2 sorozatot a Wine verziókhoz, melyek tartalmazzák ezeket a programjavításokat és a beágyazott weboldalaikat (itt találod a hibajelentést: http://bugs.winehq.org/show_bug.cgi?id=27168#C41). A Wine-nak ezzel a verziójával valamivel kevesebb volt az FPS (1.5.12-guild-

Guild Wars 2 Wine alatt

wars2), de nem olyan régóta használom. Számos verziója van a guildwars2 hibajavítónak, így néhány régebbi verzió valamivel könnyebben használható. PlayOnLinux fórumok szerint az 1.4.1-guildwars2 nyújtja a legjobb teljesítményt és a 1.5.11 verzió könnyedebb problémákhoz vezethet. Bárki, aki nem használ PlayOnLinux-ot foltozgathatja a saját Wine verzióját a hozzájuk illő hibajavítókkal.

A képernyőképek a lehető legmagasabb grafikai beállításokkal készültek a laptopom lehetőségeihez mérten, de ez nem azt jelenti, hogy ez az elérhető maximális beállítás.

A Wine telepítésének legegyszerűbb módja a PlayOnLinux használata. A tesztelési tárolók engedélyezése után a felület segítségével telepíteni lehet a Guild Wars 2-t. Ha viszont nem szereted a PlayOnLinux-ot, akkor egyszerűen töltsd le a telepítőt és hajtsd végre a parancsot. Ha jól emlékszem kb. 10 MB-ot fogsz letölteni. A letöltés befejezése után egy fekete képernyő köszönt rád, és ha ez az eset áll fenn egy pillanatra vakon kell dolgoznod. A gomb, amit meg kell nyomnod a képernyő bal alsó sarkában található. Az én esetemben ez nagyjából az alsó résztől 1/5 távolságra volt és 1/5, 1/6 távolságra



Parancsolj és uralkodj

az ablak bal oldalától. Ezzel meg fogsz nyitni egy új ablakot, ami a telepítés helyére fog rákérdezni. Az alapméretezett hibajavító nagyobb mértékű megváltoztatását nem javaslom, de ha a megfelelő Wine mappába landol, nem fog problémát okozni. Miután kiválasztottad a telepítés helyét, nyomd meg az Okay gombot. A telepítő újabb verziói esetén ez a gomb lehet, hogy a telepítés gomb, de ha okay jelenik meg és rákattintasz, és semmi nem történik a telepítés gomb nagyjából ugyanazon a helyen található csak az ablak másik oldalán.

Azok számára, akik nem akarnak harcolni a fekete képernyővel könnyedén el tudják kezdeni a telepítést a Windows PC-ről és a kapott Guild Wars 2 mappát egyszerűen bemásolják. Virtuális Gépben is működik. Nem javaslom a játék hibajavítóját a VM-be juttatni, mert az így kapott mappa meglehetősen nagy lesz. Ha megvannak a Gw2.exe, Gw2.dat és Gw2.tmp-ek, alapvetően el is készültél a játék javítására.

A játék javítgatásához valamilyen indító panel létrehozására van szükséged, hogy egy paramétert meg tudj adni a Gw2.exe-nek. Ha PlayOnLinux-ot használsz, ezt megteheted a Konfiguráció kiválasztásával és a paraméter mezőhöz add

hozzá a dx9single-t. Ez megszünteti a fekete képernyő problémát (valamint a folyamatos kapcsolódási kísérleteket). Ha az egyszerű régi Wine-t használod, csak hozz létre egy .desktop fájlt (ezeket még nem teszteltem, de működni kell) vagy egy bash fájlt, ami valahogy így néz ki:

```
#!/bin/bash  
wine $PATH/Gw2.exe -dx9single
```

Ez nekem szépen működött a béta hétvégeken (azóta, már PlayOnLinux-ra váltottam annak érdeké-

ben, hogy könnyebb hozzáférést biztosítsak a programjavításokhoz.) A dx9, gecko, és a mono telepítése is ajánlott. (Úgy tűnik sem a geckonak sem a mononak nincs hatása, de mindig jobb, ha megvannak és nincs szükség rájuk).

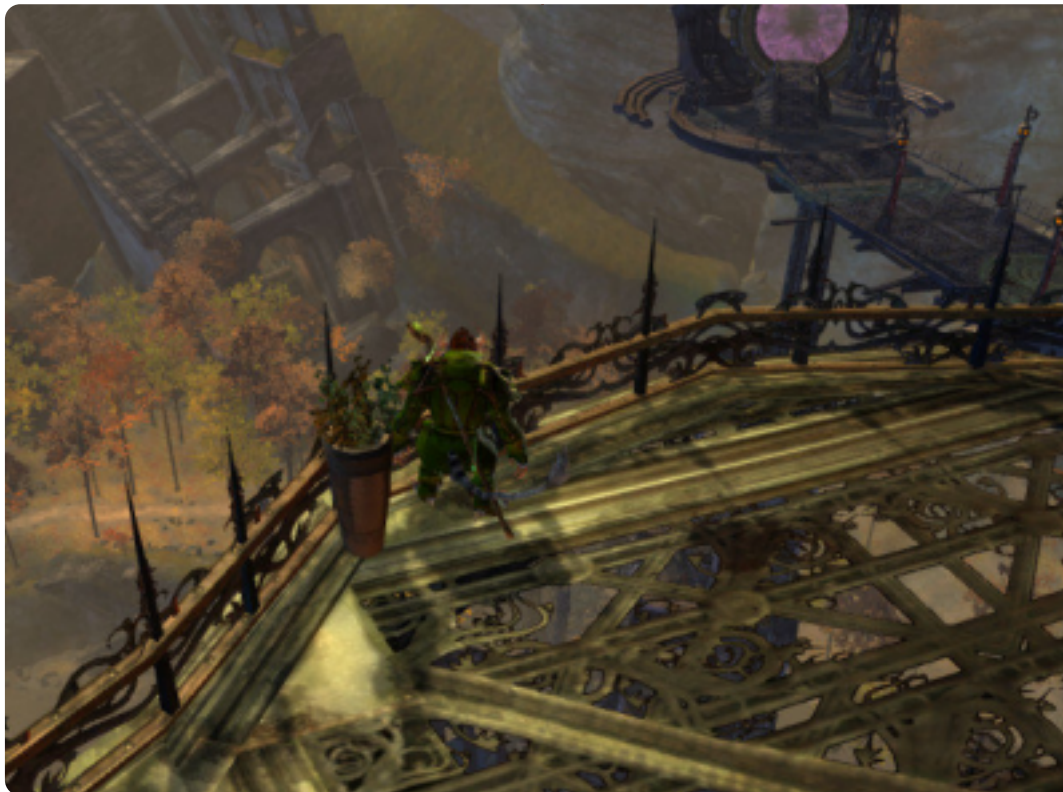
Miután elkészítetted az indító programot, készen is állsz a javítgatásra (hidd el nekem, el fog tartani egy ideig). Néhányan az indító program időszakos összeomlását jelentették a Wine használata során, de én nem tapasztaltam ilyen jellegű problémát. Ha meg akarod kockáztatni, felügyelet nélkül hagy-

hatod a letöltést, ennek is adhatsz egy esélyt, de lehet, hogy az indító programot néha újra kell indítani.

Remélhetőleg felhívtam magamra a figyelmet ezzel a cikkel az MMO rajongók körében. Ha igen, és szeretnétek folyamatosan hasonló cikkeket látni, tudassátok velem (adjátok meg a játékok nevét, amiket lefedjek, és ha nekem működni fog meg fogom írni). Ha bármilyen kérdésed, észrevételed vagy javaslatod van a cikkel kapcsolatban (vagy ötlet jövőbeli cikkekkkel kapcsolatban) elérhetsz a lswest34@gmail.com-on. Ha email-t küldesz, kérlek, írd be a tárgy mezőbe FCM vagy C&C, hogy ne hagyjam figyelmen kívül a levelet. Valamint, ha valaki Guild Wars 2-t játszik és javaslatai vannak a jobb futtatáshoz (vagy szeretne tippet megosztani vagy kérdései vannak) ebben az esetben is szívesen állok rendelkezésre. Az én világom Gandara, de hála a vendégszolgálati lehetőségnek, több mint valószínű, hogy bárkinek tudok segíteni.



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





Hogyanok

Írta: Greg D. Walters

Programozzunk Pythonban - 37. rész

Ebben a hónapban befejezzük a Kivy-ben készített transzponáló programunkat. Remélhetőleg megőrizted az előző számban használt kódod, most ugyanis arra fogunk építkezni. Ha nincs meg, nézz utánna az FCM 64. számában.

Kezdjük hát az előző hónapban végzett munka áttekintésével. Egy olyan alkalmazást készítettünk, amely segít a gitárosoknak a hangok gyors transzponálásában. A célunk az, hogy ez az alkalmazás Linux és Windows mellett androidon

is futtatható legyen. Amikor gyakorolni megyünk a bandával, én a tabletemen szoktam magammal vinni a programot. Meg szerettem volna mutatni, hogyan készíthetünk a projektünkéből egy csomagot Androidra, de mivel menet közben megváltozott néhány dolog, ezt a részt inkább a következő hónapra hagynám.

Az app-ot az alábbi állapotban hagytuk... (balra lent)

Ha majd végzünk, ilyen lesz... (jobbra lent)

A legszembeütőbb változás talán az eredetileg unalmas, szürke címkék új, kék színe. Megjelent továbbá három gomb, a görgethető címkék pedig jobban kitöltik a rendelkezésre álló képernyő szélességét. Ránézésre ezen kívül viszont nincs változás. Az egyik gomb az „about” nevet viseli, rákattintva némi információt kapunk a programról egy új ablakban, de mi ezen keresztül megtanulhatjuk a felugró ablakok készítését. Egy másik gomb az exit (kilépés) és ezen kívül van még egy, amely a címkékben sze-

```
#:kivy 1.0
#:import kivy kivy

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

replő szöveg felcserélésére szolgál - ezzel a zongoráról gitárra, vagy a gitárról zongorára történő transzponálást tehetjük könnyebbé.



Kezdjük egy olyan .kv fájl létrehozásával, amely a színes címkékért fog felelni. Nagyon egyszerű az egész.

Az első két sor is szükséges, ezek mondják meg, hogy a Kivy melyik verzióját használjuk. Létrehozunk egy új típusú címkét, egy „BoundedLabel”-t. A színt RGB értéként (0 és 1 között, az 1 a 100 %-ot jelöli) adjuk meg és ahogy az látható, a címke kék lesz. Létrehozunk egy téglalapot is, ez lesz az aktuális címke. Mentsük el „transpose.kv” néven. A fájl nevének meg kell egyeznie a használni kívánt osztály nevével.

Ha ez megvan, a múltkor készített kódba a transpose osztály elé írjuk be az alábbi sorokat:

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

Ahhoz, hogy működjön, csak egy definícióra van szükségünk. Adjuk hozzá az import részhez az alábbiakat:

```
from kivy.uix.popup import  
Popup
```

Ennek segítségével később létre tudunk hozni felugró (popup) ablakokat. Most a Transpose osztály def build részébe írjuk be a következő sorokat:

```
def LoadLabels(w):  
    if w == 0:  
        tex0 = self.text1  
        tex1 = self.text2  
    else:  
        tex0 = self.text3  
        tex1 = self.text4  
    for i in range(0,22):  
        if i <= 12:  
            if i < 10:  
                t1 = " " + str(i) + "| "  
            else:  
                t1 = str(i) + "| "  
                t = tex1  
        else:  
            t1 = ''  
            t = ''  
    l = BoundedLabel(text=t1+t[(i*6):(i*6)+78], size=(780, 35),  
        size_hint=(None,None),halign='left',  
        font_name='data/fonts/DroidSansMono.ttf')  
    s.add_widget(l)
```

A LoadLabels rutin adja majd a színes címkéket (BoundedLabel) és a felcserélhetőséget. Ezek a dolgok tulajdonképpen előkerültek már a múltkor is. Az értéket átadjuk a „w” paraméternek, amely meghatározza, hogy melyik szöveg jelenjen meg. Az l=BoundedLabel sorhoz hasonlóval volt már szerencsénk, a különbség csak annyi, hogy Button widget helyett BoundedLabel widgeteket használunk. A Swap rutin következik. Helyezzük a jobbra látható kódot a LoadLabels alá.

```
def Swap(instance):  
    if self.whichway == 0:  
        self.whichway = 1  
        btnWhich.text = "Guitar --> Piano"  
        btn1.text = " " + self.text3  
        s.clear_widgets()  
        LoadLabels(1)  
    else:  
        self.whichway = 0  
        btnWhich.text = "Piano --> Guitar"  
        btn1.text = " " + self.text1  
        s.clear_widgets()  
        LoadLabels(0)
```

```
self.whichway=0

self.text1 = " C | B | A#/Bb| A | G#/Ab| G | F#/Gb| F | E | D#/Eb| D | C#/Db| C | "

self.text2 = " C | B | A#/Bb| A | G#/Ab| G | F#/Gb| F | E | D#/Eb| D | C#/Db| C | B | A#/Bb| A | G#/Ab| G | F#/Gb| F | E | D#/Ab| D | C#/Db| C | "

self.text3 = " C | C#/Db| D | D#/Eb| E | F | F#/Gb| G | G#/Ab| A | A#/Bb| B | C | "

self.text4 = " C | C#/Db| D | D#/Eb| E | F | F#/Gb| G | G#/Ab| A | A#/Bb| B | C | C#/Db| D | D#/Eb| E | F | F#/Gb| G | G#/Ab| A | A#/Bb| B | C | C#/Db| "
```

A kód önmagát magyarázza. Egy változó (self.whichway) meghatározza, hogy „milyen módon” szeretnénk megjeleníteni a címkéket... gitárról zongorára, vagy zongoráról gitárra.

Mentsük el azt, ami már megvan, mert innen még elég sok változtatást fogunk eszközölni.

Cseréljük ki a text1-et és a text2-t meghatározó sorokat a fentebb láthatóra.

Figyeljünk arra, hogy a sorok itt rosszul tördelődnek, a programkódban viszont helyesen kell szerepelniük. A self.whichway értékét 0-ra állítjuk, ez lesz a swap folyamatunk során az alapértelmezett. Ezután definiáljunk négy hűrt (a múltkor még csak kettő volt). Fel tűnhet, hogy a text3 és text4 szövege a text1 és text2 fordítottja.

Most a root-ot definiáló sort fogjuk megváltoztatni. Ezt:

```
root =
GridLayout(orientation='vertical', spacing=10,
cols=1,rows=3)
```

erre:

```
root =
GridLayout(orientation='vertical', spacing=6, cols=1,
rows=4, row_default_height=40)
```

A tagolást 10-ről 6-ra állítottuk, a sor alapértelmezett magasságát pedig 40 pixelre. Változtassuk meg a címke (következő sor) szövegét „text=’Transposer Ver 0.8.0’”-ra. Minden más marad úgy, ahogy van.

Most a gombot definiáló sort változtatjuk meg, erről:

```
btn1 = Button(text = " " +
text1,size=(680,40),
```

```
size_hint=(None,None),
```

```
halign='left',
```

```
font_name='data/fonts/DroidSansMono.ttf',
```

```
padding=(20,20))
```

erre:

```
btn1 = Button(text = " " +
+ self.text1,size=(780,20),
```

```
size_hint=(None, None),
```

```
halign='left',
```

```
font_name='data/fonts/DroidSansMono.ttf',
```

```
padding=(20,2),
```

```
background_color=[0.39,0.07,.92,1])
```

Vegyük észre, hogy az első definíció formázását is megváltoztattam. A lényeges változások a méretben (680,40-ről 720,20-ra) és a gomb háttérszínénél vannak. Ne feledjük, a gombok háttérszínét meg tudjuk változtatni, a „standard” címkékét nem.

Ezután három AnchorLayout widgetet definiálunk, amelyeket később fogunk felhasználni. al0

(AnchorLayout0), al1, és al2-nek neveztem el őket. Megírjuk még a kód About Popup részét is, és definiáljuk a gombjainkat a hozzájuk tartozó kötésekkel együtt (következő oldalon balra fent).

Keressük meg az „s = GridLayout” sort és a spacing értékét változtassuk meg 10-ről 4-re, majd adjuk hozzá az alábbi sort az s.bind sor után (épp a ciklus elé):

```
LoadLabels(0)
```

Ez meg fogja hívni a LoadLabels-t az alapértelmezett 0 „which” értékkel.

Most kommenteljük ki a teljes for ciklust, azaz a „for i in range(0,19);”-tól az „s.add_widget(btn)”-ig. Nincs rá szükségünk, hiszen a LoadLabels rutin mindezt megcsinálja majd nekünk.

Most mentsük el a kódot újra és próbáljuk meg lefuttatni. Egy sötét lila gombot kellene látni felül és a

```
al0 = AnchorLayout()
al1 = AnchorLayout()
al2 = AnchorLayout()
popup = Popup(title='About Transposer',
              content=Label(text='Written by G.D. Walters'),
              size_hint=(None, None), size=(400, 400))
btnWhich = Button(text="Piano --> Guitar",
                  size=(180, 40), size_hint=(None, None))
btnWhich.bind(on_release=Swap)
btnAbout = Button(text="About", size=(180, 40),
                  size_hint=(None, None))
btnAbout.bind(on_release=ShowAbout)
btnExit = Button(text="Exit", size=(180, 40),
                  size_hint=(None, None))
btnExit.bind(on_release=exit)
```

csinos kék BoundLabel-öket. Ezen felül észre fogjuk venni, hogy a BoundLabel-ök a görgő ablakban közelebb kerültek egymáshoz, a szöveg így sokkal olvashatóbb.

Már majdnem a végére értünk a kódnak, de néhány dologra még szükség van. Az „sv = ScrollView” sor után írjuk be az alábbiakat:

```
sv.size = (720, 320)
```

Ezzel a ScrollView widget méretét állítjuk be 720 x 320-asra - így a root ablakon belül szélesebbé válik. A „return root” sor elé még írjuk be a következő (jobbra fent látható) néhány sort.

Itt adjunk hozzá három gombot az AnchorLayout widget-hez, hoz-

zuk létre az AnchorLayout-okat tartó GridLayout-ot és végül az AnchorLayout-okat hozzáadjuk a GridLayout-hoz.

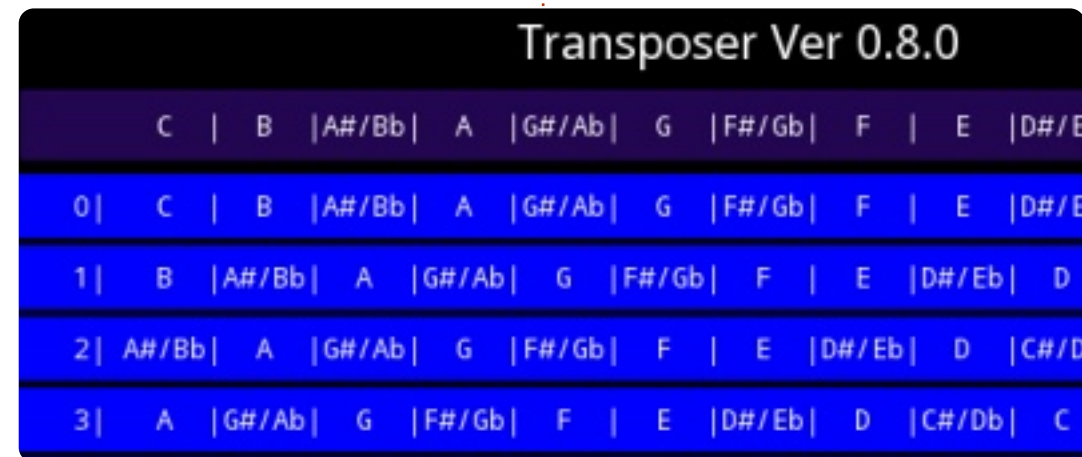
Menjünk vissza a „def Swap” rutin alá és írjuk be az alábbiakat.

```
def ShowAbout(instance):
    popup.open()
```

Ezzel készen is vagyunk. Mentjük és futtassuk le a kódot. Ha megnyomjuk az About gombot, egy egyszerű popup-ot kapunk. Ha ezen kívülre kattintunk valahol, nyomban el is tűnik.

A kódunk tehát kész. A teljes forráskód megtalálható a

```
al0.add_widget(btnWhich)
al1.add_widget(btnExit)
al2.add_widget(btnAbout)
bgl = GridLayout(orientation='vertical',
                 spacing=6, cols=3, rows=1,
                 row_default_height=40)
bgl.add_widget(al0)
bgl.add_widget(al1)
bgl.add_widget(al2)
```



<http://pastebin.com/GftmjENs> címen.

A folytatásban egy android csomagot szeretnénk majd készíteni - de erre már csak a következő alkalommal kerül sor.

Ha elébe szeretnél szaladni a dolgoknak, javaslom a <http://kivy.org/docs/guide/packaging-android.html> dokumentációt.

Találkozzunk legközelebb.



Greg Walters a RainyDay Solutions, LLC (Aurora, Colorado) tanácsadó cég tulajdonosa és 1972 óta programozik. Szeret főzni, túrázni, szereti a zenét és idejét a családjával tölteni. Honlapja: www.thedesignedgeek.net.



Bemutató összeállítása közben fontos, hogy a mondanivalónkat kellemes és informatív módon adjuk át. A diaátmenetekkel vizuálisan fejezhetjük ki a témák közötti váltást, az animációk használatával pedig felhívhatjuk a figyelmet, vagy kihangsúlyozhatunk egy adott elemet. Megfelelően használva csiszolt és professzionális bemutatót kapunk, ha azonban túlzásba vesszük használatukat, akkor pont ellentétes hatást érünk el.

Diaátmenetek

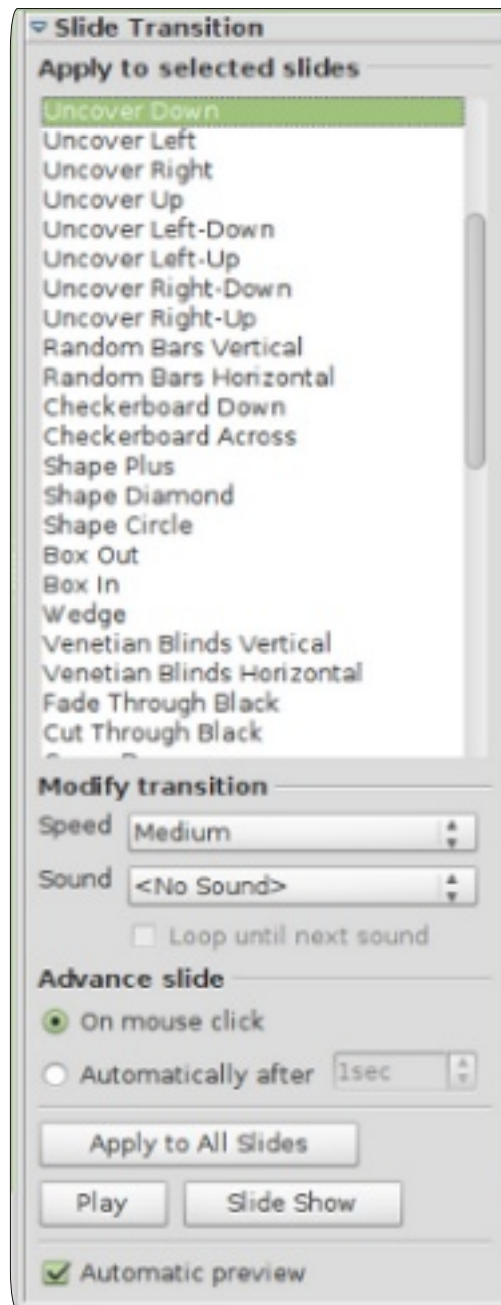
Az átmenetek a diák közötti mozgásokhoz rendelt animációk. Ez jelzi a közönségnek, hogy új téma következik. Általában minden diához ugyanazt az átmenetet használjuk, de néhány esetben eltérhetünk ettől, például ha szeretnénk a téma változtatást érzékelteni.

A főablakban megjelenített dia beállításához kattintsunk a feladatok panelen a „Diaátmenetre”, ahol egy listában az elérhető diaátme-

netek vannak felsorolva. Ha a panel alján az „Automatikus előnézet” be van kapcsolva, akkor minden egyes módosításnál az átmenet előképe is megjelenik.

Az átmenet további tulajdonságait a panel „Átmenet módosítása” részében adhatjuk meg. A „Sebesség” a dia megjelenítési sebességét adja meg. A „Hang” a kiválasztott zene lejátszását írja elő az átmenethez. Itt vagy a rendelkezésre álló hangokból választunk, vagy sajátot adunk meg. Ha hangot állítunk be, akkor lehetőségünk van a „Lejátszás ismétlésléne” engedélyezésére. Igaz, erre csak ritkán van szükség, de ott van, ha kellene.

A „Dia továbbítása” résznél megadhatjuk hogyan és mikor akarunk a következő diára ugrani. Az „Egérkattintásra” esetén az egérrel kattintva vagy a szökőz gombot lenyomva jelenik meg a következő dia. Az „Automatikusán utána” esetén a diák a megadott idő eltelte után automatikusan megjelennek. Ez utóbbi esetén egy mezőben adhatjuk meg az egy dián töltött időt.



A panel alján három gomb található. Az „Alkalmazás az összes diára” azt teszi, amit a felirat sugall: az átmenet minden diához hozzárendelődik. A „Lejátszás” megjeleníti az átmenetet a főablakban. A „Dia vetítés” elindítja a bemutatót az aktuális diától kezdve.

Animációk

Az animációk hasonlóak az átmenetekhez, de nem a diákon, hanem az azokon található egyedi objektumokra vannak értelmezve. Segítségével kiemelhetünk, úszthatunk és látványossá tehetjük bemutatónk egyes elemeit. Használata fenntartja a hallgatóság figyelmét az aktuális témára és sorvezetőként szolgál az előadónak.

Egy animáció létrehozásához először válasszuk ki a diát, amin szeretnénk azt létrehozni és jelöljük ki egy objektumot. Válasszuk az „Egyéni animációt” a „Feladatok” panelen. Kattintsunk a „Hozzáadás...” gombra, ami megnyitja az „Egyéni animáció” dialógust, ahol a

kiválasztott objektum(ok) animációját választhatjuk ki.

Az Impressben négyféle kategóriából választhatunk:

Bevezető: Animáció, amikor az objektum megjelenik az oldalon.

Hangsúlyozás: Kiemelés, mellyel hangsúlyozhatjuk az adott elemet. Pl.: színváltás, villogás, stb.

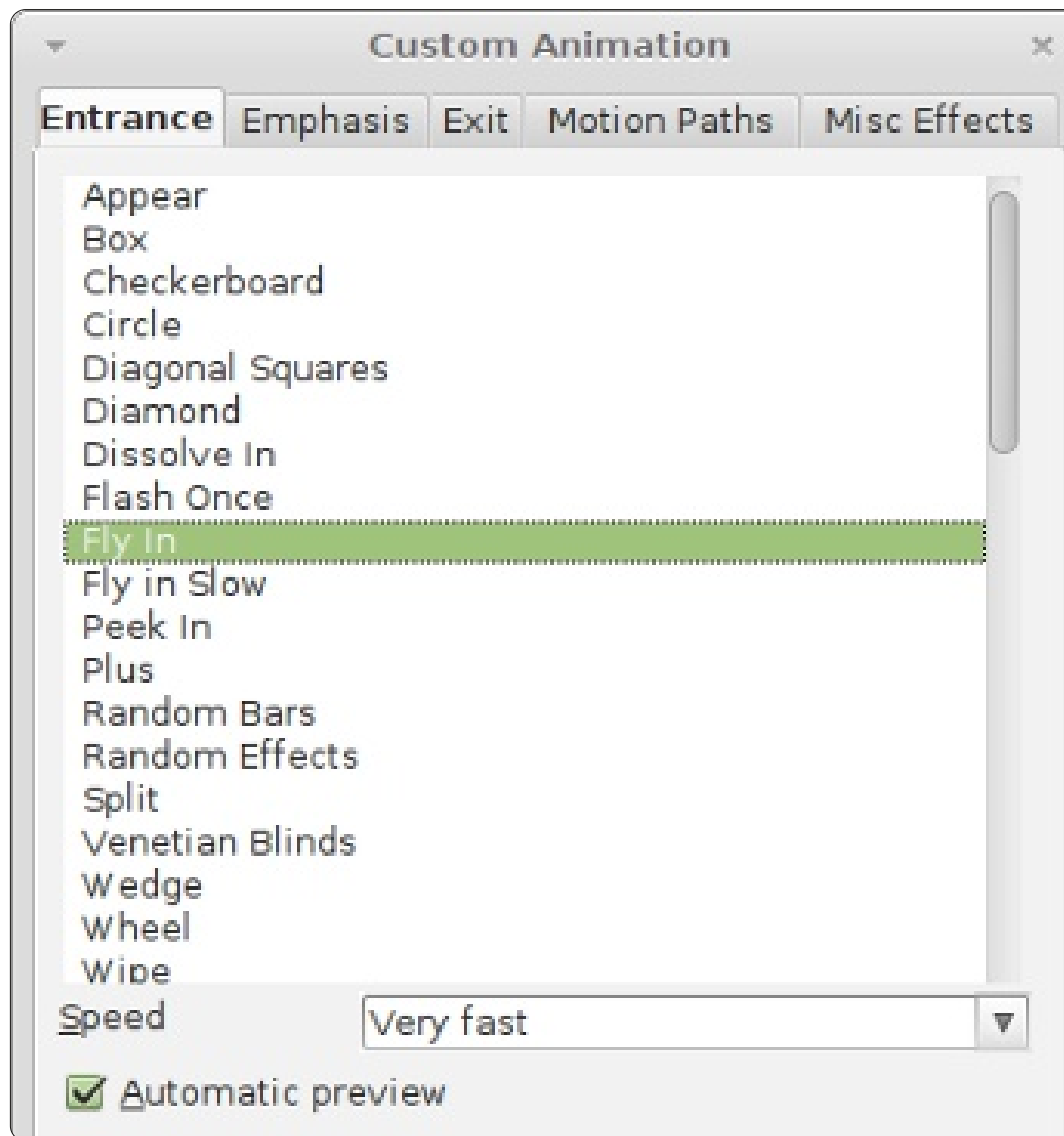
Kilépés: Az objektum az oldalról való eltűnésének animációja.

Mozgatási útvonal: Animáció, melynek hatására az objektum egy útvonalat követ.

A dialógus ötödik füle ún. médiaobjektumokhoz tartozik. Segítségükkel, elindíthatjuk, megállíthatjuk őket.

Ha kiválasztottunk egy animációt, kattintsunk az „OK” gombra.

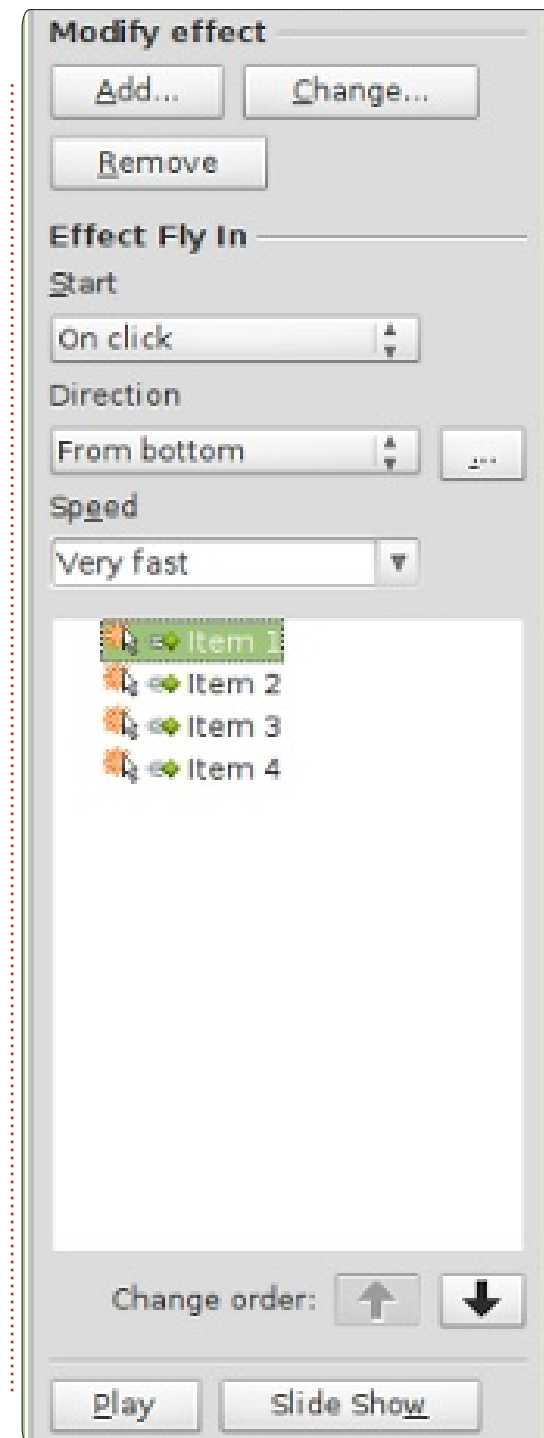
Az animáció panel „Hatás” részénél finomhangolhatjuk az animációnkat. A „Kezdés” adja meg, mikor indul az animáció. A „Kattintásra” esetén ez vagy egérekattintás vagy a szóköz gomb lenyomására történik meg. Az „Előzővel együtt” esetén több animáció egyszerre, az „Előző után” esetén pedig az animációk sorrendben kerülnek lejátszásra. A második beállítási lehetőség a kiválasztott animációtól

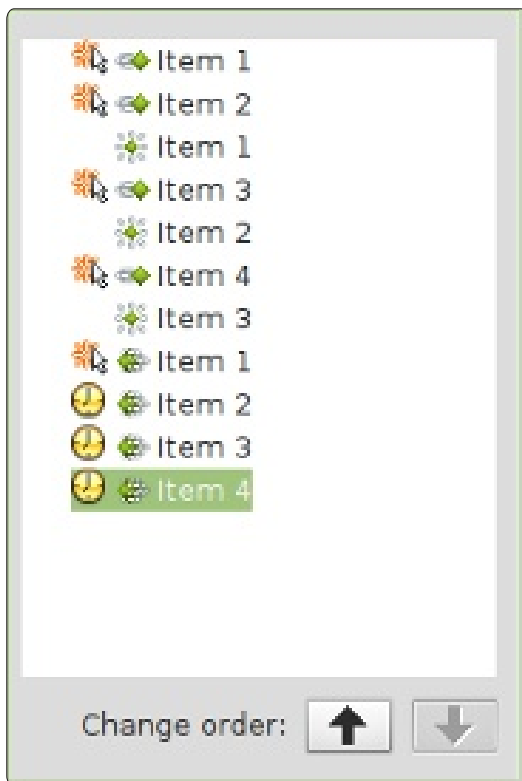


függ. Mozgási animáció esetén itt az irányt, színváltoztatás esetén a szint adhatjuk meg. A „Sebesség” pontban az animáció lejátszási sebessége állítható.

Példa animációra

Az animációk igazi ereje az azok kombinációjából adódik. A most következő példában egy lista elemeit fogjuk egyesével megjeleníteni.





Amikor egy elem megjelenik, az előző beszűrül. Az animáció végén minden egyes elem szürke lesz mielőtt a diaváltás megtörténne.

Hozzunk létre egy új diát, a szövegmezőbe pedig vegyünk fel négy elemet. Jelöljük ki mind a négy elemet, majd kattintsunk az egyéni animáció panel „Hozzáadás” gombjára. A „Bevezető” fülön jelöljük ki a „Beúsztatást” és kattintsunk az „OK”-ra. Minden elemhez adjuk meg hogy kattintásra jelenjen meg

az animáció, az iránynak „Alulról” legyen megadva, a sebesség pedig legyen olyan, ami a számítógépünkön jól néz ki.

A színváltoztatás beállításához válasszuk ki a dia első három elemét, kattintsunk a „Hozzáadás” gombra, majd a „Hangsúlyozás” fülön válasszuk a „Betűszín cseréjét”. A három új animáció mindegyikéhez adjuk meg a kezdést „Előzővel együtt”-nek, a szín legyen szürke, a sebesség pedig legyen olyan, mint amit előzőleg megadtunk. A „Sorrend” gombokkal mozgassuk a színváltoztatás animációkat felfelé, egészen a második elem beúsztatása alá. A második színváltoztatás kerüljön a harmadik elem beúsztatása alá, a harmadik színváltoztatás pedig maradjon a negyedik beúsztatás alatt.

Utolsó lépésként az összes elemet elhalványítjuk. Jelöljük ki mind a négy elemet. Kattintsunk a „Hozzáadásra” az animáció panelen. A kilépés fülön válasszuk az „Eltűnés” pontot. Az első animáció induljon kattintásra, a másik három pedig az előző után. A sebesség most is legyen ugyanaz, mint az előbb.

Az animáció teszteléséhez kattintsunk a panel „Diavetítés” gombjára. Ha mindent pontosan beállítottunk, akkor az elemek kattintás hatására alulról repülnek be a diára, a bemutató végén pedig minden elem elhalványodik.

Az átmenetek és az animációk a kulcsai a professzionális külsejű prezentációknak. Ha óvatosan használjuk őket, csiszolt és emlékezetes bemutatót készíthetünk a közönségünknek. Jegyezzük azonban meg, hogy a bemutatónk célja, hogy átadjuk az ötleteinket a hallgatóságnak, nem pedig hogy csicsás és túlzásba vitt animációkkal nyűgözzük le őket



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



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

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

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

podcast.ubuntu-uk.org



Amikor az Ubuntut telepítetted, talán nem döntöttél a titkosítás mellett, vagy titkosítás nélkül adtál hozzá felhasználót – de most meggondoltad magad és titkosítani akarsz. Más szavakkal, te (vagy a számítógépen dolgozó másik felhasználó) titkosítást akarsz, de nem áll rendelkezésedre.

Hogyan adhatsz hozzá titkosítást az esemény után?

Szerencsére ez elég könnyű. Három fő lépése van:

- Készíts egy titkosított másolatot a mappádról.
- Távolítsd el az eredeti, nem titkosított mappát.
- Titkosítsd a swap területedet.

(ezt az utolsó lépést csak a legelső alkalommal kell megtenned, amikor titkosítasz, akár telepítés alatt tetted, akár ezt az útmutatót követted.)

Ezt a (teljesen frissített) Ubuntu Precise 12.04-en teszteltem.

Előkészítés

Egy létező hibának köszönhetően nem fogsz tudni belépni, ha a háttérképed annak a felhasználónak a home mappájában van, akit titkosítani kell. Ha a felhasználó testreszabta a háttérképet, biztosítsd, hogy ne a home mappában tárolja.

Ez az eljárás biztonságos, mivel titkosított másolatot készít a home mappádról. Ez viszont azt jelenti, hogy elegendő tárhelyre van szükség a lemezeden. Ha nincs elég helyed, mentsd le az adataidat, töröld le a nagy fájlokat (pl. a mozifilmeket), és állítsd vissza azokat a titkosítás után. (normális esetben azt javaslom, hogy minden adatodat mentsd el valahogyan véletlen problémák esetére.)

A kedvenc csomagkezelődet használva telepítsd a `ecryptfs-utils` csomagot.

Titkosítás

Ebben az útmutatóban a `paddy` nevemet használtam felhasználóként. Kérlek cseréld ki a titkosítani kívánt felhasználóval.

Indíts Helyreállítási módban (amikor indítasz, nyomd le és tartsd úgy a Shift-et, míg meg nem kapod a Grub menüt. A „Helyreállítási mód” általában felülről a második elem.

A Helyreállítási mód menüben válaszd ki a Drop to root shell (Rendszergazdai parancsértelmező) lehetőséget.

Írd be a következő parancsokat, hogy kijavítsd a létező hibákat.

```
mount --options remount,rw /
mount --all
```

A következő parancs kéri a jelszavadat és készít egy titkosított másolatot a mappádról.

```
ecryptfs-migrate-home --user
paddy
```

Amikor befejezte a futást, látni fogsz néhány figyelmeztetést. Mellőzd ezeket, de meg kell jegyezned az átmeneti mappát, amelyet létrehozott. Valami ilyesmi, de az utolsó nyolc karakter véletlen: `/home/paddy.ChPzzxqD`. Szükséged lesz rá, amikor véglegesíted vagy alább

visszaállítod.

Írd be a következő parancsot az újraindításhoz (néhány másodpercbe telik, mire elkezd, így légy türelmes).

```
reboot now
```

Véglegesítés

Most lépj be normálisan. Minden működik?

Ha nem működött, ugorj az alábbi Visszaállításra.

Ha működött, a következőképpen fejezd be.

Nyiss egy terminált és írd be ezt a parancsot. Használd a véletlen karakterekből álló nevű mappát, amelyet a Titkosítás 5. lépésében megjegyeztél.

```
sudo rm -R /home/paddy.ChPzzxqD
```

Állíts vissza bármely olyan adatot, amit a korábbi Előkészítés alatt töröltél (ha megtetted). Nyiss egy terminált és írd be a következő parancsot. Ha már van titkosított fel-

Hogyanok - Titkosítás hozzáadása

használd a rendszerben, biztonságosan átugorhatod ezt a lépést.

```
sudo ecryptfs-setup-swap
```

Indíts újra.

Visszaállítás

Ha a titkosításod nem sikerült, vissza kell állítanod az előző beállítást.

Ismételd meg a fenti Titkosítás 1-3. lépéseit.

Írd be a következő parancsot a Titkosítás 5. lépéséből származó véletlen karakterekből álló nevű mappa használatával. Nem lenne szabad hibát látnod. Ha mégis, kérdezd a sugót.

```
ls -l /home/paddy.ChPzzxqD
```

Most állítsd vissza a következő parancsokkal.

```
cd /home
```

```
rm -R paddy .ecryptfs/paddy  
mv paddy.ChPzzxqD paddy
```

Indíts újra.

Remélem, ez segít neked. Ha leközdhetetlen problémáid vannak,

kérlek, küldj egy kérdést az Ubuntu Fórumokban működő szálamra: (<http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=1987630>).

Hibernálás titkosítással

Sok ember meglepődött, miért nincs többé az Ubuntu-nak Hibernálás opciója és hogy lehet ezt visszaállítani. Az ok a titkosítás. Ha van titkosításod, a swap terület is titkosítva van, de véletlenszerű kulccsal. Amikor hibernálsz, az adatokat a swap területedre menti, amikor felébreszted a gépet, a véletlenszerű kulcs elvész és így a rendszer nem tudja olvasni a swap területet.

Ha nincs titkosításod, könnyű visszaállítani a hibernálást – csak hajtsd végre az alábbi Hibernáció beállításában lévő 6. és 8. lépéseket.

De ha van titkosításod, ki kell cserélned a swap területéhez tartozó véletlenszerű kulcsot egy általad választott jelszóra.

De jegyezd meg, a számítógép minden felhasználójának tudnia kell a jelszót, hogy indítani tudjon!

Ezt az Ubuntu 12.04-gyel teszteltem mind natívan, mind Virtual Box-ban. Utóbbinak gondja volt ébresztéskor a képernyő megjelenítésével, de a natív telepítés tökéletesen működött.

Előkészítés

Írd be a következő parancsot.

```
sudo cryptsetup status  
cryptswap1
```

Az eredményekben fogsz látni egy eszközt jelző sort, amely valahogy úgy néz ki, mint a /dev/sda1 vagy /dev/sdb5. Ez a swap partíciód. Jegyezd meg, mert később szükséged lesz rá.

Mindig teljes mentést javaslok, mielőtt módosítod a rendszeredet.

Hibernálás beállítása

Írd be a következő parancsokat. Gondoskodj arról, hogy kicseréld a /dev/sdXN-t a fenti Előkészítésből származó swap partíciódra. Kérlek vigyázz, hogy a helyes sorrendben írd le.

```
sudo swapoff /dev/map-  
per/cryptswap1
```

```
sudo cryptsetup luksClose  
/dev/mapper/cryptswap1
```

```
sudo cryptsetup luksFormat --  
cipher aes-cbc-essiv:sha256  
--verify-passphrase --key-  
size 256 /dev/sdXN
```

FIGYELEM!

=====

Ez visszavonhatatlanul felülírja az adatokat az /dev/sda1 eszközön.

Biztos vagy benne?(Írd be nagybetűvel: igen): IGEN

Írd be LUKS jelszavát: [írd be az új jelszavad]

Jelszó megerősítése: [Ismét írd be az új jelszavad]

```
sudo cryptsetup luksOpen  
/dev/sdXN cryptswap1
```

Írd be a /dev/sda1 jelszavát: [ismét írd be az új jelszavad]

```
sudo mkswap /dev/map-  
per/cryptswap1
```

```
sudo swapon --all
```

```
swapon -s
```

Az utolsó parancsok meg kell jelenítenie az /dev/cryptswap1-hez tartozó fájlnévet.

Hogyanok - Titkosítás hozzáadása

A kedvenc szerkesztőt használva (vagy nyomhatsz Alt-F2-t és beírhatod a gksudo gedit-et), szerkeszd meg az /etc/crypttab-et. Cseréld ki a meglévő cryptswap1 sort a következőképpen (ne felejtse el kicserélni a /dev/sdXN-t a swap partíciódra).

```
cryptswap1    /dev/sdXN    none
luks
```

Most szerkeszd meg a következő fájlt: /usr/share/initramfs-tools/scripts/local-top/cryptroot. Keresd meg a következő sort (amelynek a 288. sorban kellene lennie, de időnként változhat):

üzenet "cryptsetup: ismeretlen hiba történt az eszköztérkép beállításakor"

Ugorj a következő üres sorra (az FSTYPE=" előtt) és szúrj be egy új sort (ne felejtse el kicserélni a /dev/sdXN)-t:

```
/sbin/cryptsetup luksOpen
/dev/sdXN cryptswap1
```

Szerkeszd meg az /etc/acpi/hibernate.sh fájlt. Az első üres sorba szúrd be a következő sort.

```
DEVICE=' /dev/mapper/cryptswap1'
```

Szerkeszd meg a következő fájlt: /etc/initramfs-tools/conf.d/resume.

Cseréld ki erre a meglévő sort:

```
RESUME=/dev/mapper/cryptswap1
```

Szerkeszd meg a következő fájlt: /etc/polkit-1/localauthority/50-local.d/com.ubuntu.enable-hibernate.pkla. A fájl már nem létezik, így te fogod létrehozni. Add hozzá a következő sorokat:

[Alapértelmezetten újraengedélyezi a hibernálást]

```
Identity=unix-user:*
Action=org.freedesktop.upower.hibernate
```

```
ResultActive=yes
```

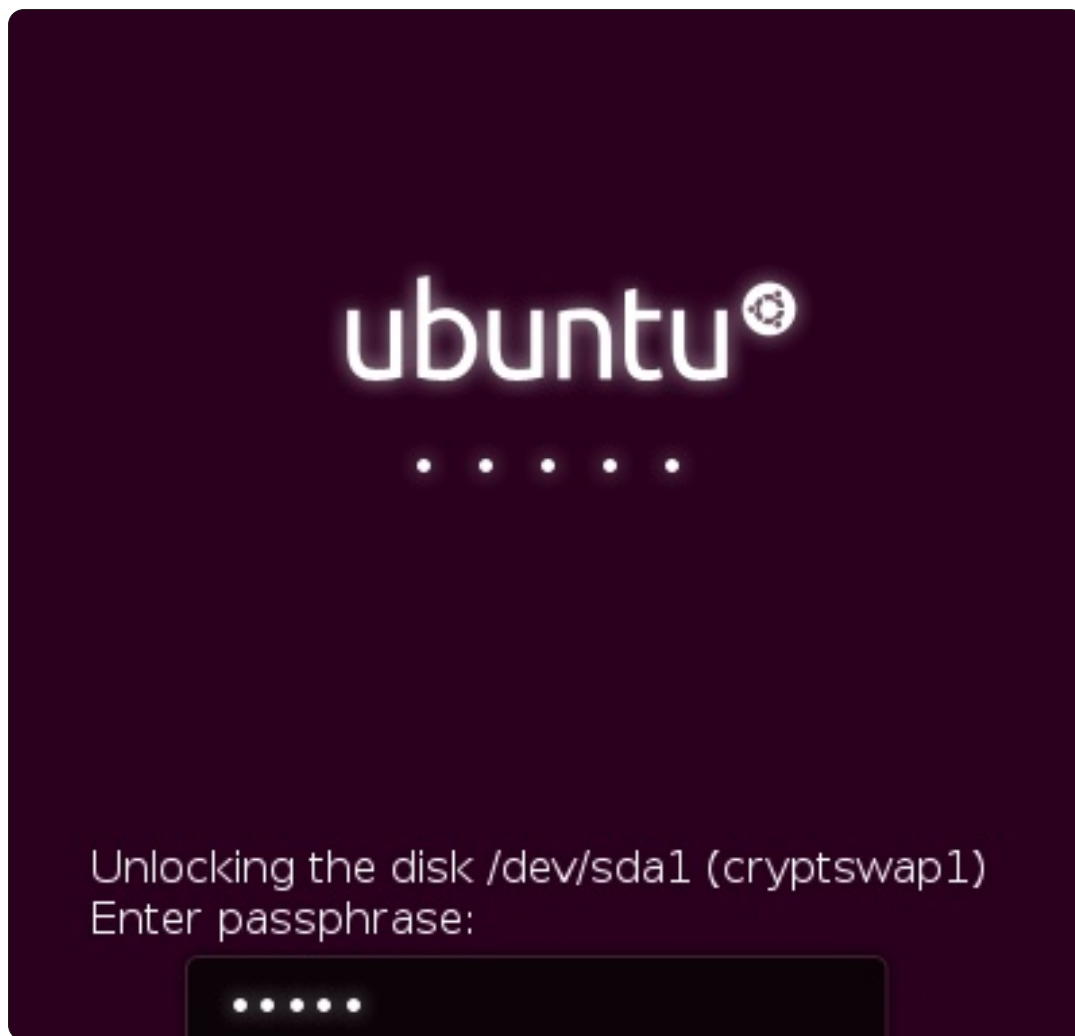
Végül nyiss meg egy terminált és írd be a következő parancsot.

```
sudo update-initramfs -u -k
all
```

Indíts újra.

Hibernálás használata

Amikor elkezded használni, a géped fogja kérni az új swap jelszavát. Írd be és a normális belépés-



hez kell továbbjutnod. A fentebbi képen látható.

Ha elfelejtetted a jelszót, írd be bármit. Három sikertelen kísérlet után a gép tovább enged, de letiltott swap-pel. Kövesd újra végig ezt az útmutatót arról, hogyan állíthatod helyre a jelszavadat.

Most már megtalálod a Hibernálást a leállítási menüben és hibernálhatod a gépet! Ha a CLI-ből (parancssoros felületről) akarsz hibernálni, használd a következő parancsot:

```
sudo pm-hibernate
```

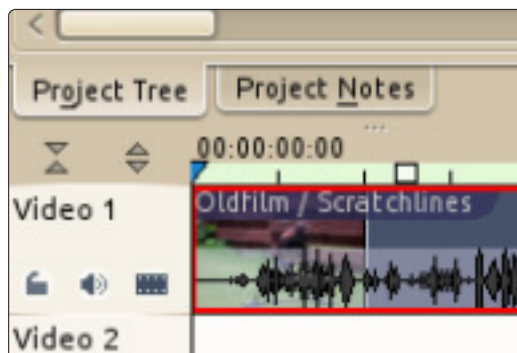
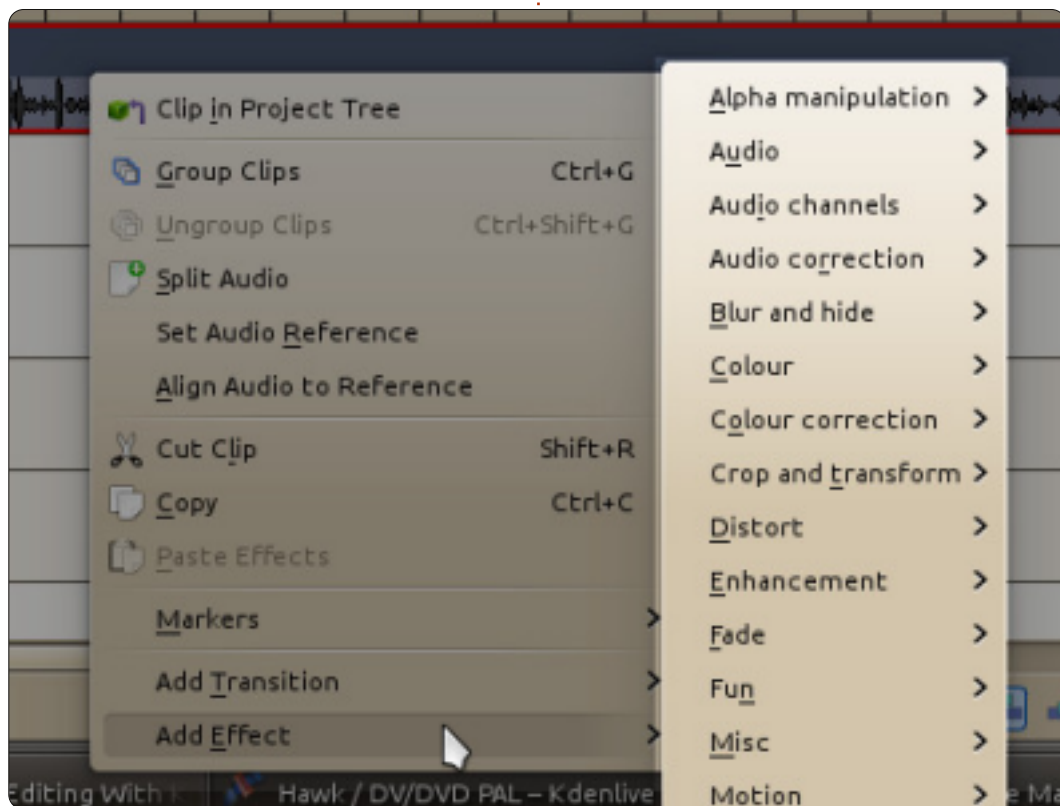


Legutóbb két klipet egyesítettünk áttűnéses (elsötétítéses) átmenettel. Ez alkalommal az effekteket nézzük át. Az egyik klipből a másikba átlépést lehetővé tevő átmenet, olyan effekt, amit egy adott klipen végzünk, megváltoztatva megjelenését.

Adj egy klipet létező projektedhez, majd kattints rá a jobb egér-

gombbal és a menüből válaszd az Effektus hozzáadását, hogy lásd a lehetőségeket.

Az effektek a kívánt hatás szerint vannak csoportosítva. Effektus hozzáadása > Fun > Régi filmet és Effektus hozzáadása > Fun > Scratchlines-t kiválasztva az előnézeti ablakban megjelennek az alkalmazott effektek nevei és (esetünkben) a videó ugrál, karcos lesz,



ahogy egy régi filmtől elvárható.

Effekt eltávolításához egyszerűen kattints az X-re az effektus felett, a kliplista melletti „Effektus verem” részen.

Itt tudod, ezen a helyen az

effekt tulajdonságait is igényeid szerint szerkeszteni.

Mindazonáltal az effektusok nem csak szórakozásra vannak. Effektus hozzáadása > Javítás > Élesítés lehetővé teszi a klip kinézetének javítását. (Csak effektlistából érhető el – Ford.) Az Effektus hozzáadása > Színkorrekció lehetővé teszi a fényerő, kontraszt és színek javítását a klipben.

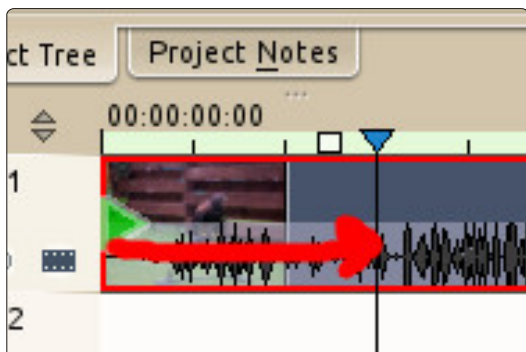
Úgy tűnhet, mintha nem mutatam volna be túl sokat ebben a két részben, de rajtad a sor, hogy kísérletezz a klipek átfedésével és



Hogyanok - Videószerkesztés Kdenlive-val - 2. rész

kipróbáld a különböző áttűnéseket. Hasonlóképpen az effektusokkal. Egyszerre csak egyet próbálj ki, hogy lásd, miként változtatja meg a klipet és azonnal bámulatos kinézetű, egymásba ágyazott klipjeid lesznek.

Mielőtt befejezném ezt a részt, szeretném megmutatni, hogyan kell gyorsan klipet vágni. Legyen egy tökéletes jelenet, de a fő beállítás előtt látszik, hogy (mondjuk) leteszed a kamerát és ezután, a végén látszik, hogy fölveszed a kamerát ismét. Ideális esetben eltávolítod a klip bevezetőjét és a végét, csak a tökéletes, álló részt meghagyva. Nem kell mást tenned, mint a teljes klipet a videó idővonalhoz húzni, majd lejátszani, átfutni a videón, addig a részig, ahonnan a klipet indítani akarod. Itt állj meg! Ha most a klip elejére viszed az egérmutatót, egy növekvő zöld nyíl tűnik fel. Húzd ezt a



nyilat oda, ahol a klipet indítani akarod. Most az elejéről eltüntetted a hulladékot.

Most ugyanez a végével. Voilà! A tökéletes klip.

És íme egy jópofa tipp, amivel eljátszadozhatsz a következő alkalomig. Sok videót kézből vesznek fel és eléggé remeg. Kattints a klipre (bal felső ablakban) és válaszd ki a Stabilize > Videostab-ot. A folyamat kis időbe beletelhet (egy kis folyamatjelző jelenik meg a klip előképe fölött), ezért most csak rövid klipekkel próbálkozz.

Ha szeretnél valamiről olvasni ebben a sorozatban, küldj nekem egy e-mailt a ronnie@fullcirclemagazine.org-ra

A következő hónapban adunk néhány feliratot a videóhoz.



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

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.

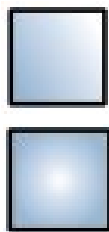
8			6			0				E	A	9		5
			3	D	8	5		6	4	F	7			
2		F	0			B		8		1		6		
5	7			9	E					D		8	2	4
E	8	2	F			6		D	1		B		A	
	3			E	2	8		F		B		1		0
	C			5		F		E	2	6			D	
		0			1	D	9	5			3			E F
C	1			F			D	3	7	8			2	
		B			C	A	E		9		6			3
	9		7		6		3		E	A	5			1
	D		A		9	7		4				F	E	5 0
4	E	6		A					5	7			D	2
	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

A megoldás a 26. oldalon van

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

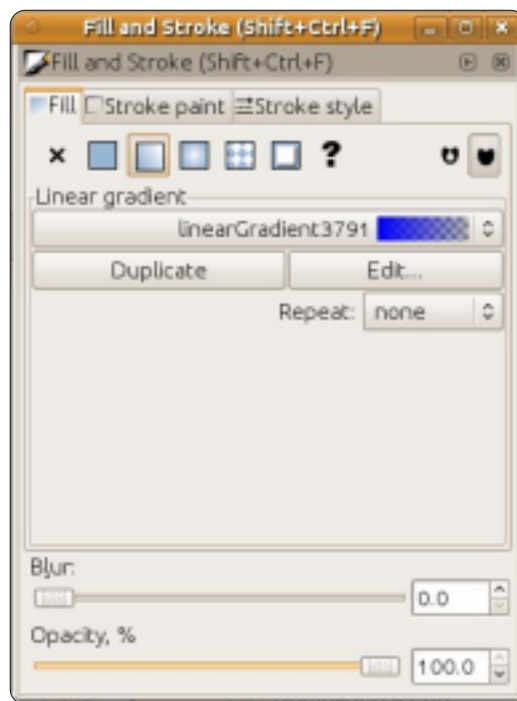


Előző hónapban bemutat-
tam a Kitöltés és Körvo-
nal dialógust, amivel
egyszerű színeket és min-
tákat rajzolhatsz az objektumodra.
Az SVG specifikáció megengedi
színátmenetek használatát is, de
sajnos csak két módon: lineárisan
vagy sugárirányban. Ha már hasz-
náltál színátmeneteket más grafi-
kai programokban, valószínűleg
sokkal több variációval találkoztál,
de az Inkscape képességeit behatá-
rolja az SVG specifikáció, tehát
mégegyszer: csak két színátmenet
típus áll a rendelkezésedre. Az
Inkscapeben két külön gomb van
ehhez a Kitöltés és Körvo-
nal dialógusban. Ahogy
már sejtet, az egyik lineá-
ris színátmenetnek néz ki:
a másik pedig sugárirányú-
nak.



Bármelyiket választod, ugyanaz
a felület fogad a dialógusban:

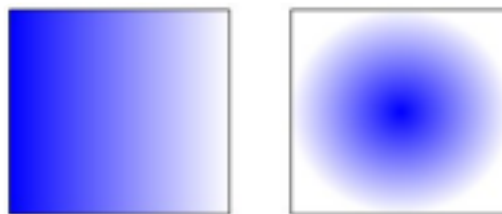
A felugró listában azokat az át-
meneteket találod, amik már ben-
ne vannak a dokumentumodban. A



jelenlegi színátmenet van a lista te-
tején, ami a munka haladtával má-
sik lesz. Ha inkább egy meglévő
mintát használnál, akkor nyugod-
tan válassz egy másikat a listából.
Minden színetmenet kap egy, kicsit
sem felhasználóbarát nevet, mint
például „linearGradient3791” a
képernyőmentésen. Sajnos, az Inks-
cape nem biztosít megfelelő felüle-
tet a név módosításához, így ami-
lyen hasznos eszközök a színátme-
netek, olyan gyorsan válhatnak ne-

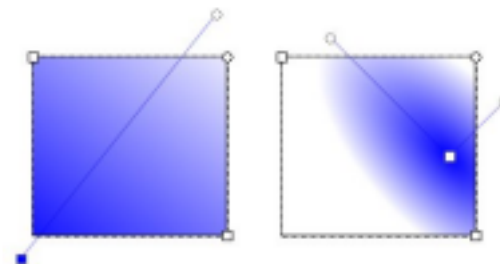
hezen kezelhetővé. Ez legalább egy
kis inspirációt ad arra, hogy mindet
használd fel a képeden.

Az új színátmenetek mindig
ugyanazon az űrlapon állíthatóak
be: van neki kezdő színe, ami az ob-
jektum teljesen látható állapotá-
nak a kitöltő színe (vagy fekete, ha
nincs kitöltő szín beállítva) illetve
van egy befejező színe ami ugyanaz
mint a kezdőszín, csak az alfa érté-
ke nulla. Ennek az eredménye,
hogy a színátmenet a teljesen lát-
ható színből átmegy átlátszóba,
balról jobbra haladva lineáris és be-
lülről kifelé haladva sugárirányú
beállítást használva.



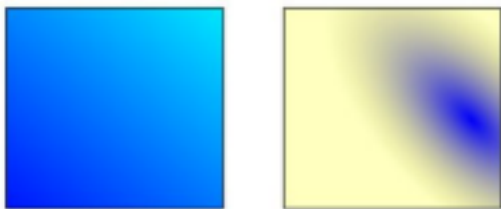
Ha duplán kattintasz az objektu-
modon - tehát szerkesztő módba
lépsz és láthatod a kis vezérlőket
amiket felfedeztünk az előző cik-
kekben - talán már felfedezted,

hogy két vagy három új vezérlő je-
lent meg egy vonalon. Ezek a kör és
négyzet vezérlők külön - külön
mutatják a színátmenet kezdő és
végpontját. Bárhova átrakhatod
ezeket a vezérlőket - akár az objek-
tumodon kívülre is - hogy megvál-
toztasd a pozícióját, a dőlési szögét
az átmenetnek. A lineáris színát-
menetnél a két végpont önállóan
mozgatható, így lehet körkörös
vagy elliptikus átmeneted is.



Amikor az átmenet vezérlőire
kattintasz, talán észreveszed, hogy
a Kitöltés és Körvonal dialógus
visszavált Egyenes szín módra, a
kiválasztott színnel, amit tükröznek
a bal alsó sarokban lévő színválasz-
tók is. Az a szín, amit látsz a kivá-
lasztott végpont színe az átmenet-
nek és úgy módosíthatod ahogy
ezelőtt már megbeszéltük. Próbáld

meg kiválasztani az átlátszó végét és kattints egy másik színre, majd játszadozz az átlátszóság csúszkával vagy a „O” beállítóval. Így tudsz két szín közötti finom átmeneteket csinálni.



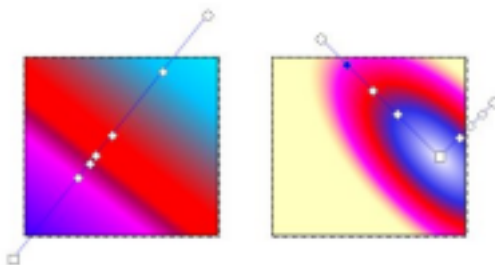
Két szín közötti átmenet szép és jó, de mi van akkor ha három, négy vagy egy teljes szivárvány színeit akarom használni? Több objektumot hozhatsz létre, mindegyik a neki megfelelő részt vállalja a teljes átmenetből. De ez gyorsan bonyolulttá és kezelhetetlenné válik. A gyakorlatban a válasz egyszerűbb mint gondolnád: több vezérlőt adunk hozzá az átmeneteinkhez. A kezdő és vég vezérlők helyett használunk még legalább egyet közepén is. Ezek a vezérlők a saját színüket határozzák meg az átmenetben és általában „fázis” néven hívatkoznak rájuk.

Új fázis hozzáadásához először tisztáznunk kell az Inkscape-el, hogy mi a színátmenetet akarjuk szerkeszteni az objektum helyett, ezért válaszd ki a „Színátmenet”

eszközt az eszköztárról (vagy nyomd meg a „g” gombot vagy a CTRL+F1 billentyűkombinációt).



Most már lehetséges kétszer kattintani a vonalra, ami összeköti a meglévő fázisaidat. Alapértelmezetten az új fázis színe és átlátszósága megegyezik a kattintás pontjában lévő értékekkel, tehát a megjelenése az objektumodnak nem változik. De kiválasztva az új fázisodat, új színt adhatsz neki. További pontokat hozzáadva, azokat sűrítve éles átmenetet képezhetsz a színek között, vagy elkenheted őket hogy még simábbak legyenek. Nagyon gyorsan és könnyen lehet rikító, sokszínű átmenetet csinálni, illetve még finomabb átmenetet csinálni a fázisokkal a művészibb hatásért.



Amíg a színátmenet eszköz aktív, mozgathatod a fázisokat illetve változtathatod a méretét és a dőlését az átmenetednek. Amikor kész, a Kijelölő eszközzel kattints az objektumodra és visszakapod a már

ismerős Kitöltés és Körvonal dialógust. Hasznos gyorsbillentyű ehhez a lépéshez a szóköz. Ezzel tudsz oda - vissza váltani a Kiválaszt eszközt és a jelenlegi eszköz között.

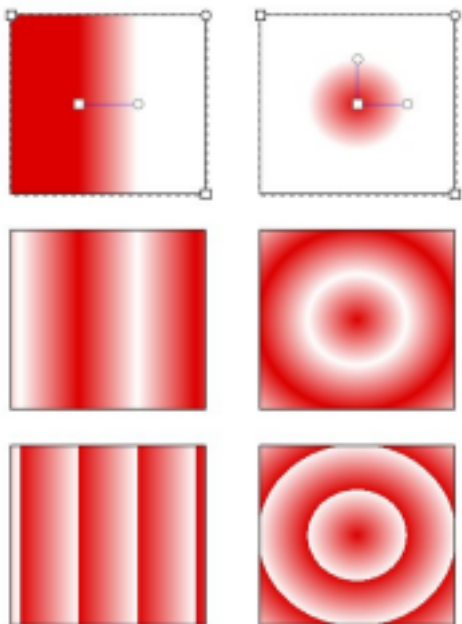
Térjünk vissza egy egyszerűbb, két fázissal rendelkező átmenet-hez. A legegyszerűbb megoldás, ha az Egyenletes szín beállítást választod majd visszaváltasz újra átmenetre, így visszakapod az alapértelmezett átlátszatlantól átlátszóra elrendezést, az objektumod közepére helyezve. A Kitöltés és Körvonal dialógusnak úgy kellene kinéznie ahogy a cikk első képében, hogy legyen esélyünk feltérképezni a többi beállítást is.

A kettőzés gomb önmagáért beszél. Megkettőzi a felugró menüben kiválasztott színátmenetet az aktív objektumon. A lényeg a kiválasztott objektumon van, ugyanis szabadon változtathatod a fázisokat a duplikált átmeneten, a változások nem érintik az eredeti átmenetet használó objektumokat. Például akkor tud nagyon kényelmes lenni, amikor már közel jársz az elképzelt színátmenethez, de még mindig nem elég tökéletes.

A Szerkesztés... gombhoz hamarosan visszatérünk.

Az Ismétlődés felugró menüben megmondhatod, mi történjen a kezdő és végponton kívül. Az alapértelmezett „nincs” esetén a kezdőpont előtti szín megegyezik a kezdőszínnel, illetve a végpont utáni szín megegyezik a végpont színével. A másik két beállítás ismétli a színátmenetet: a „tükrözött” beállítással az átmenet minden ismétléskor megfordul, hogy sima átmenetet képezzen, úgymint: Kezdőpont - Végpont, Végpont - Kezdőpont, Kezdőpont - Végpont..., a normál mód egymás mögé fűzi az átmeneteket, úgy ahogy vannak: „Kezdőpont - Végpont, Kezdőpont - Végpont...” Mint általában, egy kép sokkal jobban tudja szemléltetni az átmeneteket, tehát itt van a háromféle átmenet, ami a „nincs”, „tükrözött” és „normál” ismétlést szemlélteti: a következő oldalon.

Most pedig térjünk vissza a Szerkesztés... gombhoz. Ha rákattintasz, előugrik egy színátmenet szerkesztő ablak. Ez egy alternatív felület az átmenetek szerkesztésére: hozzáadhatsz vagy eltávolíthatsz fázisokat, megváltoztathatod a helyüket és a színüket az átmenetben - pontosan ugyanazt teheted meg mint a Színátmenet



eszközzel, kivéve, hogy a szerkesztő nem fog segíteni a pozíció és a szög beállításában. A színátmenet-szerkesztő használata hivatalosan sem ajánlott és a jövőbeli kiadásokban eltávolításra kerül. Ezzel egy időben, a vásznat használó eszközök új funkciókat kapnak, ezért ennek a dialógusnak a használatába nem is mennék bele részletesen.

Végiggondolva ezt a cikket, az objektum kitöltési módszereiről beszéltem. De használhatsz színátmeneteket az objektumod körvonalán is. Itt van két téglalap vékony körvonallal, egy lineáris színát-

emettel és egy másik sugárirányú színátmenetes körvonallal rajzolva:

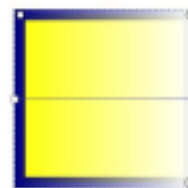


Hogy a körvonalakon is használhasd a színátmeneteket, egy trükköt kell alkalmazni az SVG (így az Inkscape) limitációi megkerülésére: a körvonalaknak rögzített a szélessége. Ez a korlátozás nehezíti teszi az elvékonyodó vonalak rajzolását, de a láthatatlanba átmenő körvonal általában ugyanazt a vizuális élményt nyújtja, főleg vékony vonalakkal:

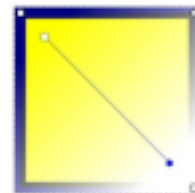


Ez az egyik képesség, ami felbukkan mind a kitöltés, mind a körvonal színátmenetei használatakor. Néha úgy érzed, hogy ez egy bug: Az Inkscape „segíteni” szeretne azaz, hogy leharapja a színátmenetek közös vezérlőit, hogy külön - külön szerkeszthesd őket. Ebben a példá-

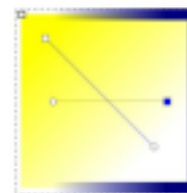
ban, rajoltam egy négyzetet sárga kitöltéssel, kék körvonallal majd a lineáris átmenetre kattintottam a Kitöltés és Körvonal dialógusban. Úgy tűnik, hogy csak egy párral lehet az átmenetet kezelni, de csak azért, mert a másik tetején van.



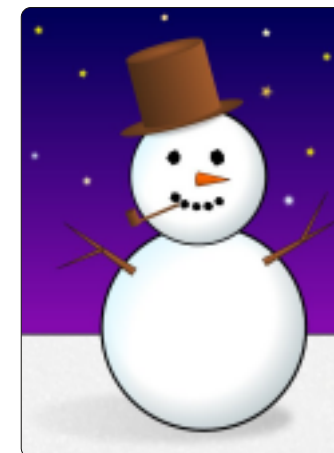
Ha csak a kitöltés vagy a körvonal színátmenetét akarod módosítani, nyilvánvaló dolognak tűnhet a látható eszközök arrébbakása, hogy látszódjon a második pár, ugye? Ha már próbálsz, láthatod hogy az Inkscape hajlamos leharapni az átmenetek kezelőit, ami azt jelenti hogy egy vezérlőt állítva kettőt mozgatsz.



A találós kérdés megoldása egyszerű: tartsd lenyomva a SHIFT gombot és úgy helyezd el a vezérlőket. Ezzel elkülöníted őket, így nem fognak újra összeragadni ha túl közel kerülnek egymáshoz.



Most már létre tudsz hozni átmeneteket, tehát itt az ideje hogy lecseréld a hóembered elmosással készült árnyékát egy kis körkörös átmenettel, hogy adj neki egy kicsit nagyobb mélységet. Ne felejtse el a lineáris átmenet használatát az orrához, a kalapjához és a pipájához. Utolsó tollvonásként egy szépen árnyékozott ég sokkal érdekesebb lehet, mint egy egyszerűen kitöltött.



Mark 1994 óta használ Linuxot és két webes képregényt is rajzolt már Inkscape-el: „The Greys” és „Monsters, Inked”. Megtalálod a <http://www.peppertop.com> címen.



Mi is a CRUD? A CRUD a Létrehozás, Eltávolítás, Módosítás és Megjelenítés betűszava: amelyek bármely alkalmazás fő részei.

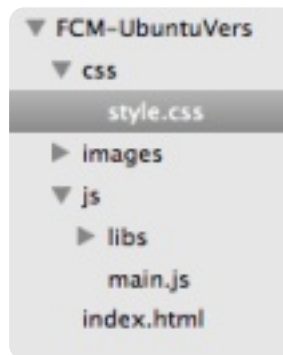
Emlékezz, hogy egy program csak az adatok létrehozásához, szerkesztéséhez és megjelenítéséhez vezető út. Nem számít, hogy ez irodai alkalmazás, vagy akár egy játék, minden amit tesz, hogy veszi a bevitt adatokat, és az aktuális adatkészleteket vagy létrehozza, törli, vagy módosítja.

Induláshoz szükségünk van ötletre. Haladhatnánk a szokásos dolgokkal: teendők listája, receptek és bevásárlólisták. Valami olyasmire gondoltam, ami kicsit jellemzőbb az Ubuntu-ra, egy olyan alkalmazásra, amely megmondja az Ubuntu verzióit. Ez olyan ötlet, amelyben elég lehetőség van a fejlődésre, így kezdjük bele.

Széljegyzet: ha gondjaid vannak a jó szövegszerkesztő kiválasztásával a kódíráshoz, a kedvencemet javasolnám. A Sublime Text 2 egy nagyon szolgáltatásgazdag és sta-

bil szerkesztő, és hajlamos vagyok vele sokat tréfálkozni. Nagyon meg is bízom benne. Íme egy URL, hogy gyorsan átnézd ha többet szeretnél róla olvasni: <http://www.alien-dev.com/programming/review-sublime-text-2>

Először át kell gondolnunk azokat az információkat, amelyeket meg kell őriznünk. A verziószám és a verziónevek elég jók kezdetnek. Most, hogy tudjuk, mit fogunk tenni, be kell állítanunk a dolgokat... hozd létre a munkamappádat, az enyém neve FCM-UbuntuVers lesz. Ezen belül hozd létre a css, images, js, és js/libs mappáidat. Most hozd létre néhány üres fájlt: index.html-t a gyökérben, style.css-t a css-ben, illetve a main.js-t a js mappában. Mellékeltem a mappatérképet, hogy képed legyen róla.



Most kódolhatunk egy kicsit. Szeretek a szabványos HTML5 sablonnal kezdeni. A sablon elég

lényegretörő, ha egy kis tapasztalatod is van a HTML5-ben. Először van a doctype, azzal az értékkel, amellyel a html éppen a dokumentum objektumot adja meg, amely, ahogy kitaláltad, a HTML5. Van egy UTF-8 deklaráció, cím tag, néhány metaadat, stíluslap meghívás, a HTML törzse, a fejlécünk, cikk és lábléc tagek, és persze a main.js meghívása.

Ezután hozzáadunk egy egyszerű űrlapot, biztosítva, hogy tartalmazza az azonosítókat, helykitöltőket, értékeket és a név attribútumokat. Teszünk címkéket is a jó gyakorlat érdekében. A következő kód a teljes HTML példa: <http://pastebin.com/TtReQAWb>.

Most, hogy készen van a HTML kódunk, biztosítanunk kell, hogy hozzáadunk valamit a CSS és JS fájlok teszteléséhez, amelyeket beteszünk a HTML-be. Ez a feladat elég könnyű, csak szűrj be egy ehhez hasonló sort fájlunként:

main.js

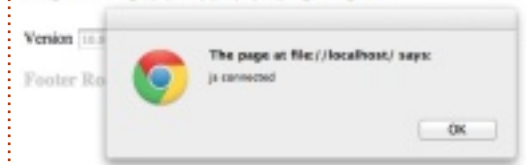
alert('JS included');

style.css

footer { color: #ccc; }

Most itt az ideje, hogy megnézd a webböngésződben lévő beállításokat. Figyeld a felbukkanó értesítést, amely szerint JS-t tartalmazott a kód. A CSS teszthez irányítsd a figyelmed a láblécre. A szöveg színének világosszürkének kellene lennie.

FCM - UbuntuVers CRUD



Most, hogy mindent beállítottunk, készülj fel. Következő hónapban részletesebben átnézzük a kódot. Éljen!



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



Irányelvek

Az egyetlen szabály, hogy a cikknek **valahogy kapcsolódnia kell az Ubuntuhoz, vagy valamelyik változatához – Kubuntu, Xubuntu, Lubuntu, stb.**

Szabályok

- Nincs korlátozva a cikk terjedelme, de a hosszú cikkeket több részre bontva közöljük sorozatban.

- Segítségül olvasd el a **Hivatalos Full Circle Stílus Iránymutatást** a <http://url.fullcirclemagazine.org/75d471>

- A cikket bármilyen programmal írhatod, én ajánlom a LibreOffice-t, de a lényeg: **ELLENŐRIZD A HELYESÍRÁST ÉS A NYELVHELYESÉGET!**

- A cikkedben jelöld meg, hogy hová szeretnél elhelyezni képet, úgy, hogy egy új bekezdésbe írod a kép nevét, vagy ágyazd be a képet, ha ODT (OpenOffice) dokumentumot használsz.

- A képek JPG típusúak legyenek, 800 pixel szélességnél ne legyenek nagyobbak és alacsony tömörítést használj.

- Ne használj táblázatot vagy *dőlt, kövér* betűformázást.

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

Ha kész vagy elküldeni a cikket, akkor ezt e-mailban tedd az: articles@fullcirclemagazine.org címre.

Fordítóknak

Ha szeretnéd saját anyanyelvredre lefordítani a magazint, küldj egy e-mailt a ronnie@fullcirclemagazine.org címre és adunk hozzáférést a nyers szövegekhez. Ha kész a PDF, akkor feltöltheted a Full Circle Magazin weboldalára.

FÓKUSZBAN

Játékok/Alkalmazások

Ha játékokról, alkalmazásokról írsz, légyszíves érthetően írd le a következőket:

- a játék nevét
- ki készítette a játékot
- ingyenes, vagy fizetni kell a letöltéséért?
- hol lehet beszerezni (letöltési-, vagy honlapcím)
- natív Linuxos program, vagy kell-e hozzá Wine?
- hogyan osztályoznád egy ötös skálán?
- összegzés a pozitív és negatív véleményről

Hardver

Ha hardverről írsz, világosan írd le:

- a hardver gyártója és típusa
- milyen kategóriába sorolnád
- a hardver használata közben fellépő hibákat
- könnyű működésre bírni Linux alatt?
- kell-e hozzá Windows driver?
- hogyan osztályoznád egy ötös skálán?
- összegzés a pozitív és negatív véleményről

Nem kell szakértőnek lenned, hogy cikket írj – írd azokról a játékokról, alkalmazásokról és hardverekről, amiket mindennap 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

Helló mindenkinek! Üdvözöllek újra a Kérdezd az Új Fiút rovatban! Ha újonnan kezeled az Ubuntu-t, és arra gondolsz, hogy Linuxra kell váltanod, vagy valamit el kellene magyarázni mintha öt éves lennél, ne keress tovább. Küldd el bármilyen kérdésedet egyszerűen nekem a copil.yanez@gmail.com címre és megteszek mindent, hogy megválaszoljam.

Ma nagyon sok kérdést meg fogok válaszolni az új felhasználóknak, beleértve magamat is, ezért kérdezz nyugodtan az Ubuntu való belépéshez.

Kérdés: Mi a fene az a parancssor?

Válasz: Kitűnő kérdés, minket jelent!

Sokaknak közlünk a parancssor egyfajta kételkedés. Most kivel is viccelek, ez baljós és ijesztő.

Úgy értem, hogy nézd csak meg - csak ülj ott, és téged bámul egyetlen jó szemével pislogva, és várva.

Még akkor is, ha nem tudsz szvingelni egy pingvinnel anélkül, hogy ne menj valakinek, tömj meg egy pipát, és tedd magadévá. Ha a parancssor annyira kísérteties, miért használja annyi ember, aki látszólag normális? Ez olyan mintha a Linux közösség egy horrorfilm karakterei által alkotott közösség lenne. Mintha olyanok alkotnák, akik egy kés pengését hallják a pincében, és a pizsamanadrágok után futkosnak a rendőrség helyett.

Úgy értem, mi van, ha a parancssor felhasználók lassan kijönnek a gyakorlatból (kivéve a Matthew Broderick-féle Háborús Játékok átélését)? Mindenek előtt az Ubuntu felhasználóbarát. Meg kell nyitni egy programot? Csak kattints egy-két menüre és kész is. Még ennél is

kedvezőbb a helyzet a Unity alatt, csak beírod egy program nevét és megnézheted az előtűnő ikonokat, mintha csoda lenne, és kiválaszthatod a neked megfelelőt.

Ez a felhasználóbarát megoldás a második leggyakoribb reakcióra ad okot, a parancssorra a Bloody Mary-t üvöltő, és a végbél-kontrollt elvesztő emberek mellett. Az új felhasználók, akik nem félnek a parancssortól azt gondolják, hogy hát ez uuuncsi.

Próbáld elmagyarázni a vonatkozó új felhasználóknak, hogy milyen király ez a parancssor. Ez olyan mintha megpróbálnánk elmagyarázni a Kölcsönösen Biztosított Megsemmisítést egy mai tinédzsernek. Mondhatják, hogy ez biztosan

jelent valamit neked, mert elvörösödsz és az erek kidagadnak a homlokodon. De amint elhagyod a szobájukat, rácuppannak a Twitter-re.

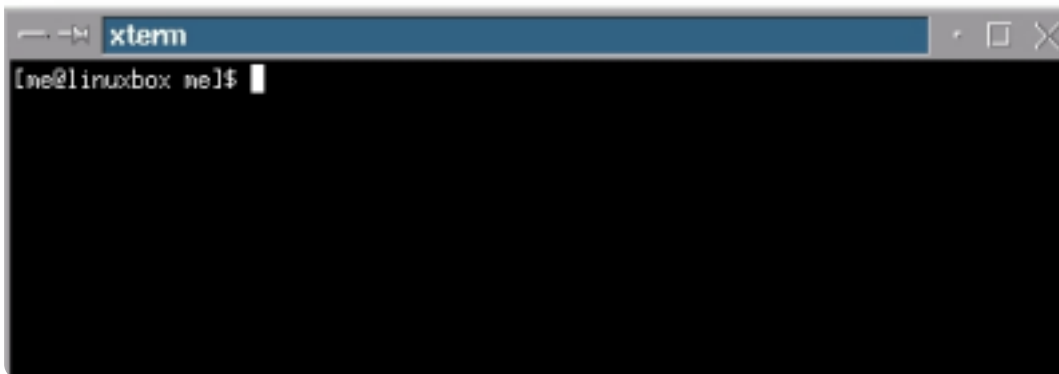
“*‘RISTEN skacok, a hülye szülők hülyék maradnak! Fater próbált magyarázni valami Gorbachev-ről & ez annyira „BÉNA!”, ráadásul „D.I.L.I.S.!” #kiDILISmost?*

Fel akarod rázni őket és azt mondani „Fiam, féltünk! Lehasalni és eltakarni a szemed csak egy do-log!” De természetesen minden annyira furcsa nekik.

Nos, kiderült, hogy a parancssor nem is annyira félelmetes, mint ahogy azt néhányan vélik, és nem is a digitális megfelelője a Matlock újraadásának, amit csak a régiek kedvelnek.

Valóban hasznos az új felhasználóknak, és még inkább azok számára, akik egy kis időt akarnak szánni arra, hogy berendezkedjenek vele.

De térjünk vissza a témához, és kezdjük a definícióval. Második



gondolatként ezt felejtsd is el. Megnéztem és volt egy társalgás CLI-ről, régi telex gépekről, valamiről, amit TTY-nek hívnak, parancsvezérlőkről, és később észrevettem, hogy a Google Doodle Star Trek-es volt és emiatt kicsit elterelődött a figyelmem.

Mondjuk csak azt, hogy a parancssor olyan hely, ahova parancsokat kell beírni. Majd ezután ha ENTER-t nyomsz, bizonyos dolgok történnek.

Bumm. Sakk-matt, Wikipédia.

Rendben, akkor hogyan is tudom használni?

Úgyanúgy, ahogyan nem a legdrágább fényképezőgép lesz a legjobb neked - de mégis ezt fogod ténylegesen használni - a legjobb módja a parancssor használatának az, hogy ösztönözzön arra, hogy valóban folyamatosan használd.

Amikor először néztem bele a parancssor használatába, olyan érzésem volt, mint egy pók hölgygel randizni: teli szorongással és félelemmel attól, hogy meghalhatok.

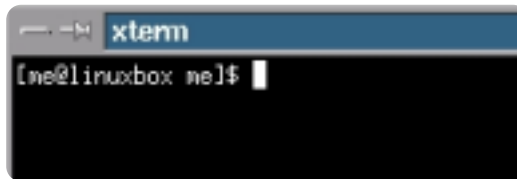
Majd úgy döntöttem, hogy viszonylag egyszerű, ismétlődő feladatokat próbálok ki, addig, amíg bele nem szokok.

Például, ugyanúgy használok a parancssort mint a gyorsbillentyűket, mint az ctrl-X -t és ctrl-V -t. Sokszor kivágom és másolom, míg a menük használata megszakítaná a munkafolyamatomat és lelassítaná a dolgokat.

Mi lehetne egy alap feladat, amit ki tudnál próbálni a parancssoron ahhoz, hogy gond nélkül használhasd? Azt gyanítom, hogy minden alkalommal ugyanazt a böngészőt használok, amikor bejelentkezel a gépedbe. Akkor kezdjük itt.

Menj az Ubuntu asztalára (vagy bármilyen Linux asztalára amit futtatsz, a következők a legtöbb verzióban működnek).

Nyomd meg a ctrl+alt+t-t és valami ilyesmit fogsz látni:



Emlékszel a betolakodóra? Ne ess pánikba, vissza mentem és megvizsgáltam a volt csajait. Kiderült, hogy nem is betolakodó csak félénknek tűnik az emberek között.

Rendben, akkor mit is bámulunk? Úgy hívják, hogy terminál ab-

lak és bla-bla-bla-bla... Kit érdekel ez? Csak annyit kell tudnod most, hogy a parancsokat oda gépeled, ahol a kurzor villog. Minden más halandzsa a kurzor előtt nem igazán számít. Bőséges idő van rá, hogy később felfedezhesd az egész cuccot, ha érdekel. Most legyünk szuper egyszerűek.

Tehát van egy olyan ablakunk, mint a fent látható, és a villogó kurzor biztat rá, hogy tegyél valamit, vagy csak összefonja maga előtt a karjait és rád bámul (a volt csajai is azt mondták, hogy néha ezt teszi - de mégis teljesen ártalmatlan).

Adjunk neki egy feladatot. Gépeljük be:

firefox

Majd nyomjuk meg az ENTER-t

Mi történt?

Ha kinyílt a Firefox böngésző, veregesd meg a válladat és vedd meg azt a vágottorrú Loubutin velűr magassarkút, amire mindig vágytál. Most már parancssor felhasználó lettél, itt az ideje, hogy megjutalmazd magad!

Tehát, most azt gondolod „Várjunk csak egy kicsit, ez több időt vett igénybe, mint egy dupla kat-

tintas a böngésző ikonra vagy megtalálni a menüben”.

Lehet. De most próbáld meg ezt: zárd be a terminál ablakot ezzel együtt a Firefoxot is bezárod.

Nyomd le a ctrl+alt+t-t újra. Amikor a terminálablak újra megjelenik és feltűnik a villogó kurzor, nyomd meg a felfelé mutató kurzorbillentyűt a billentyűzeteden. A Firefox szó varázslatos módon megjelenik! Nyomj entert, és... a Firefox visszatért! Menő vagy!

A parancssor emlékszik arra mit tettél legutóbb. Tehát még a leg hosszabb parancsokat is azonnal vissza tudod hívni és futtatni anélkül, hogy a billentyűzetről levenéd a kezedet.

Kétségtelen, hogy ez egy nagyon egyszerű példa. Kísérletezhetsz más parancsokkal, mint például az ls (a mappák tartalmának felsorolása, amit éppen használsz) vagy cd file név, (vált a megfelelő mappára, amit megnevezel). Ha úgy döntesz, valamit ki akarsz próbálni a parancssorban (például letölteni vagy telepíteni egy programot) írd be a keresőbe mit szeretnél csinálni, és általában találni fogsz egy konzultációs segítséget. Vagy küldj email-t és segítek, ha tudok.

A lényeg az, kezd azzal, ami

Kérdezd az Új Fiút

számokra hasznos, és ami a komfortzónádba esik, és ha már megvan a megfelelő önbizalmad, beléphet a bonyolultabb parancsok birodalmába.

Gondoljunk a parancssorra úgy, mint egy 107 000 USD GT-R Nissan sportkocsi, amit minden Ubuntu telepítéssel megkapunk (ha nem kaptad meg az autót, lépj azonnal kapcsolatba Mark Shuttleworth-el). Hihetetlen milyen határos, és kicsit veszélyes, ha helytelenül használjuk, és lehet, hogy úgy fogod magad érezni, mintha egy vadállattal küzdenél. A parancssort egyszerű, ismétlődő parancsok futtatására használni egyenértékű a LAUNCH CONTROL változtatásával a GT-R-n, távol tart attól, hogy lefröcsköljenek a járdán.

Ha már elég magabiztos vagy, ezt a kapcsolót átválthatod ŐRÜLTEN GYORSRA és a padlóig nyomhatod a gázpedált!

Nézd, én nem megtéríteni akarok. Én leszek az első, aki meg fogja mondani, hogy tartsd magad távol a parancssortól, ha ez nem ad értéket a számítógépes élményedhez, vagy ami ennél még rosszabb, eltántorít az Ubuntutól vagy a Linux-tól. De néha a félelem vagy a félreértés távolt tart minket attól, hogy

egyszerű dolgokat tanuljuk meg, mint például pár hasznos parancsot. Kezd ezekkel, és akkor nagy valószínűség szerint továbbra is használni fogod a parancssort a jövőben.

Remélem ez ösztönzött arra, hogy fejest ugorj a parancssor használatába, ha még nem tetted volna meg. Hamarosan pipázva fogod birtokba venni, mintha a főnöke lennél.*

*Fogalmam sincs mi élvezet van a pipázásban (pipe) vagy birtokba vételben (chown), de kissé pornográfának hangzik, úgyhogy adok neki egy esélyt.

Ha van egy egyszerű kérdésed és szeretnél egy olyan választ, ami nem úgy hangzik, mint egy nukleáris reaktor vázlata, akkor lépj velem kapcsolatba a copil.yanez@gmail.com címen.



Copil egy Azték név kb annyit jelent „szükség van a szívemre, már megint?” A női cipők iránti szerelme bővebben kifejtve a yaconfidential.blogspot.com-on található. Megnézheted továbbá a Twitteren (@copil) hogyan hozza magát zavarba.

16x16 SUDOKU

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

MEGOLDÁS



A 62. és a 64. számban a Tweet Screenről írtam, egy Twitter-képernyőről, amit egy öregedő Celeron-alapú notebook és egy képkeret segítségével alkottam meg. A keretet egy kisebb Twitter-képernyő inspirálta, amelyet a Kwartzlabban, egy kanadai (Ontario, Kitchener) alkotói térben láttam.

A Kwartzlab korlátlan hozzáférést biztosító tagsága havi \$50-ba kerül, de a csapat keddenként nyílt estét tart, amikor bárki benézhet hozzájuk, és szombatonként más szabadon látogatható eseményeket is rendeznek (mint például az új

Ubuntu megjelenése alkalmából rendezett vagy a globális hibajavító buli).

A Kwartzlab egy több, mint 3000 négyzetlábnyi (hozzávetőleg 280 m²) alkotói mennyország. A fő közös helyiségben/wifi előcsarnokban a csoportnak sok munkaállomás, forrasztó asztal, különböző csavarhúzó és kisebb eszköz, valamint számos mérőeszköz áll rendelkezésére.

A helyiség bal oldalán, a fenti képen alig láthatóan, van egy számítógép, amin RepRap Mendel szoftver fut Ubuntu Linuxon, ez irányítja a 3D-s nyomtatót. A sárga cséve, ami a nyomtatót táplálja polilactide-dal

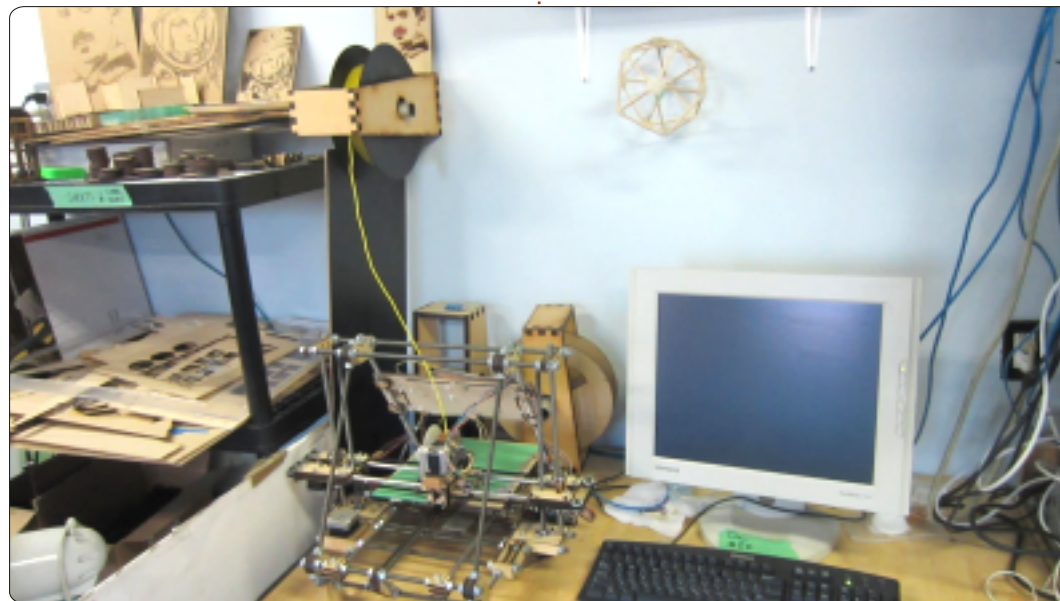
A Kwartzlab alkotói tér



(PLA), egy fajta poliészter, amit megújuló anyagokból állítanak elő. A Kwartzlab tagok ezzel a nyomtatóval állítanak elő elemeket más projektek vagy modellek számára.

A 3D-s nyomtató mellett látható jó néhány lézer-metszett kép (plusz

egy kis Tardis, avagy a Ki vagy, Doki? című sci-fi sorozat főszereplőjének, a Doktornak az időgépe), amelyeket a hely hatalmas lézervágóján készítettek. A mintákat beviszik egy notebookba, majd elküldik a vágónak. A lézeres vágás hosszú időt vehet igénybe, attól függően, hogy



milyen a minta, ezért általában előre le kell foglalni a lézervágót.

Mark Pitcher, az egyik tag mutatott meg először nekem néhányat az éppen futó projektjei közül.

Marknak régebben volt néhány MIDI sequencer-e, de szeretett volna valami hordozhatóbbat, ezért nekiállt megtervezni néhány kisméretű sequencer-t, amelyek közül az egyik arduino (mikrokontroller) vezérelt. Megmutatott egy régi elektromos dob készletet, amit éppen felújít, és egy arduino-vezérelt háromlábú állványt, ami előre beprogramozott időközönként elfordul, hogy panoráma fotót lehessen vele készíteni.

Kwartzlabban minden hónapban bemutatkozik egy művész. Ebben a hónapban Tracy Fewster állította ki akril alkotásait, és rám szánt némi időt, hogy elmesélje, hogyan lett művész, és tanácsot adjon feltörekvő művészeknek. Tracy művész pályája, akkor kezdődött és ért is majdnem véget, amikor egy tanár kijelentette, hogy selejtes a munkája. Elszántsága és a szeretet az iránt, amit csinált, arra inspirálta Tracy-t, hogy ne adja fel a szenvedélyét. Tracy szerint sokat kell a művészetről tanulni, állandóan új technikák után kutatni, és mindennek utána kell olvasni az interneten, ami nem világos, így lehet gyorsan fejlődni.



Miután Tracy-vel beszéltem, összehívták az embereket, hogy meghallgassák Eva Bodahelyi előadását a lézermetszésről, aki egy Diyode nevű alkotói térből érkezett az ontarióbeli Guelph-ből. A Kwartzlab tagok már tekintélyes mennyiségű művet kívágtak és megmetszettek (beleértve egy 3D-s Tardis modellt is), de Eva PhotoShop és GIMP segítségével finomított a metszési technikán, így sokkal finomabb képeket is elő lehet állítani.

A nyílt estén a Kwartzlab arra ösztönzi az embereket, hogy hozzák magukkal azokat a projekteket, amin dolgozni szeretnének. A lézervágó, a 3D-s nyomtató és a különböző merőeszközök mellett a Kwartzlab rendelkezik egy hátsó szobával, ami tele van mindenféle egyéb megmunkáláshoz szükséges felszereléssel. Az egyike ezen felszereléseknek egy CNC maró, amit Don Liebold, az egyik tag rakott össze egy vezérlőkapcsoló, dremel (multifunkciós szerszámrendszer) és egy ember nagyságú régi szalagtároló egység felhasználásával. Hozzáférhetőek még hegesztő rendszerek, egy centrifuga, két szalagfűrész, egy asztali fűrész, két asztali fűrőgép, egy szalagcsiszoló, egy útválasztó táblázat és egy radiál fűrész. Ez a lista csak az alapvető eszközöket tartalmazza. A Kwartz-

lab mindig új eszközöket szerez be, és fejleszti a helyet.

A Kwartzlabnál tett látogatásom után egy Ubuntu Hour eseményen találkoztam Darcy Casselman-nal, az egyik taggal. Darcy avatott be a Kwartzlab Twitter képernyő projektjébe, ami valójában egy Chumby eszköz, ami egy Chumby Twitter pluginen fut.

Köszönet az összes Kwartzlab tagnak, hogy beszélgettek velem és hogy nagylelkűen megengedték a Full Circle Magazinnak a projektjeik és a műalkotásaik bemutatását.

Még több információ a Kwartzlabról ezen a weboldalon található:

<http://www.kwartzlab.ca/>

A Diyode alkotói tér is megtalálható a weben:

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



Charles mostohaapa, férj és Linux rajongó, aki házigazdája egy non-profit számítógép felújító projektnek. Amikor nem hadvert/szervert tesz tönkre, akkor blogot ír:

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



Közelebb a Windowshoz Hálózati meghajtó csatlakoztatása

Írták:

Ronnie Tucker (KDE)

Jan Mussche (Gnome)

Elizabeth Krumbach (XFCE)

Mark Boyajian (LXDE)

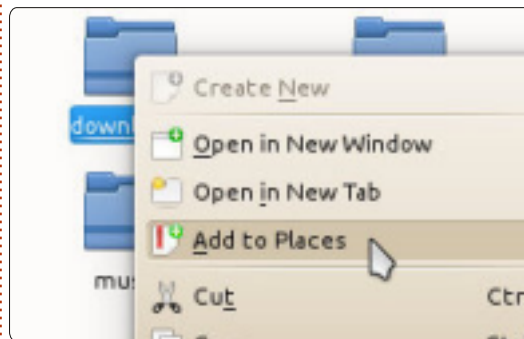


Ritkán akarja bárki is állandóan begépelni a hálózati mappaneveket, és itt hasznos a hálózati meghajtó csatlakoztatás. Windows XP alatt hozzárendelhetsz egy még nem használt meghajtó betűjelet a hálózaton elérhető mappához. Például mint fent \\storage01\sharename (a mappa a hálózaton) W: lesz a Sajátgépben.

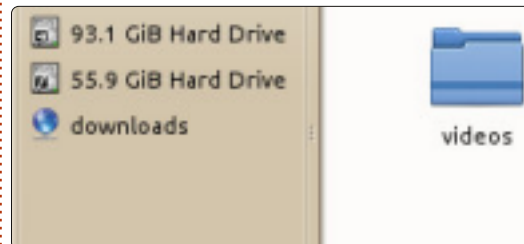
Hasonló dolgot el lehet a legtöbb *buntu disztróval is végezni.

Kubuntu

Meghajtót csatolni a Kubuntu-ban igen könnyű. Egyszerűen találsz keresztül a hálózaton amíg megtalálod a mappát, amit parancsiként szeretnél. Jobb klikk a mappán és válaszd az „add a helyekhez” opciót.

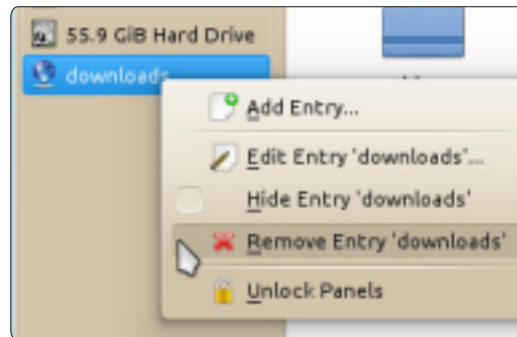


A mappád most már látható a bal panelon. A földgömb ikon jelzi



hogy hálózati tétel.

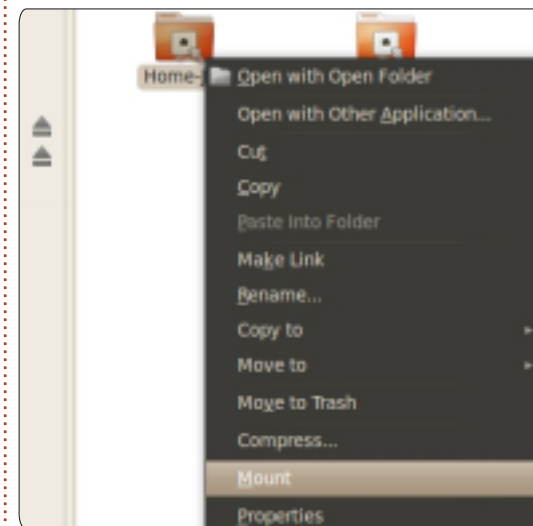
Eltávolíthatod a tételt a listából úgy, hogy jobb klikk a tételen és válaszd a „Bejegyzés eltávolítás...”.



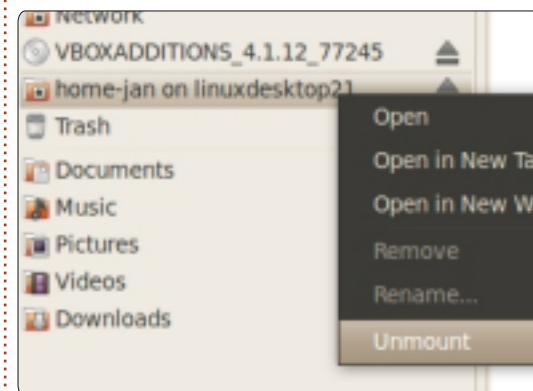
Ezt az ügyes trükköt használhatod úgy is, hogy az oldalsávra parancsiként raksz, majdnem minden mappára, legyen helyi vagy hálózati.

Gnome-Shell

A Gnome felületen csaknem hasonlóan működik. Először, keresed meg a mappát vagy meghajtót, amit csatlakoztatni akarsz a Nautilus-ban, majd jobb klikk rajta és válaszd a csatlakoztatást. A csatlakoztatott mappa most megjelenik a Nautilus bal oszlopában. Innen választhatod mintha helyi mappa lenne.



Ha le szeretnéd választani, csak jobb klikk a mappán, mely a Nautilus bal panelján van, és válaszd a leválasztás opciót.



Ez jó, de minden alkalommal el kell végezni mikor a számítógépet újraindítod, mert nem végleges. A végleges csatlakoztatáshoz az

Közelebb a Windowshoz

/etc/fstab fájlra kell használni. Ebben a fájlban van felsorolva az összes meghajtó és mappa, mely az indításkor csatlakodik. A Samba rendszer módja a hálózati tétel csatlakoztatásához a következő:

/192.168.1.1/Back-Up

/home/jan/shares/Back-Up

cifs

rw,username=guest,password=,uid=1000,iocharset=utf8,codepage=unicode,unicode 0 0

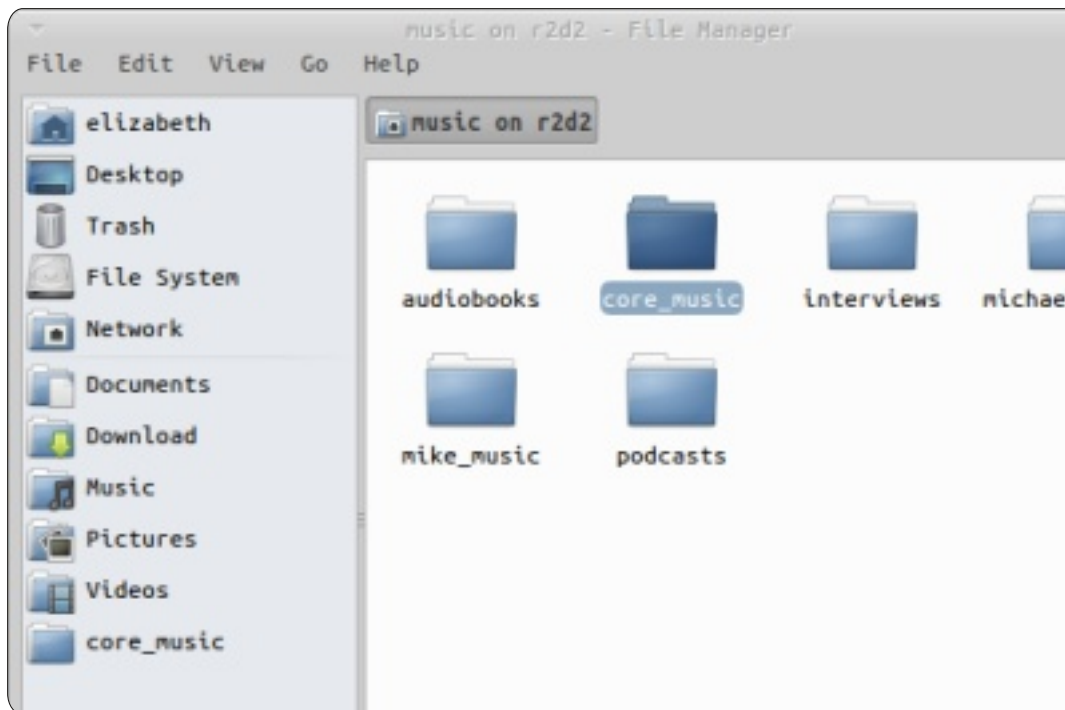
Piros rész: a hálózati mappa címe a hálózaton

Kék rész: a helyi csatlakoztatási pont címe

Szürke rész: cifs a Samba protokollt jelenti

Narancs rész: olyan opciók, amiket hozzá adhatsz. Ezek határozzák meg a vendég hozzáférését, írási/olvasási engedélyek.

Légy óvatos ennek a fájlnak a szerkesztésével. Ez egy rendszerfájl és csak a rendszergazda szerkesztheti. Ez mindent el kell, hogy mondjon. Ha egyszer megsérül, elég sok fejfájást okoz a helyrehozatala. Tehát, készíts róla biztonsági másolatot, mielőtt hozzájárulsz a szerkesztéséhez.



Nyilvánvaló, hogy a csatlakoztatni kívánt mappát először meg kell osztani a hálózaton. Ezt így is megteheted:

Mint rendszergazda, nyisd meg az /etc/samba/smb.conf fájlra gedit-el. Ez a fájl azon a másik számítógépen van, melyen a mapptárhoz hozzá szeretnél férni. Ha ez egy Windowsos gépen van, akkor csak a számítógépet ugyanabba a hálózatra kell rakni, amiben a Linux géped van.

Győződj meg róla, hogy a következő elemek megvannak az smb.conf fájlban.

```
[global]
workgroup = "Networkname you use"
netbios name = "Computername"
```

```
[Home-Jan] # Name of
shared folder
path = /home/jan/ # full
path
guest ok = yes # guest login without credentials is
allowed
writable = yes #
guests are allowed to write
```

A [global] rész csak egyszer van feltüntetve a fájl elején, a megosztott mappa részét kell begépelned ide, minden mappáról, amit meg szeretnél osztani - természetesen különböző neveken és elérési útvonallal.

Indítsd újra mindkét rendszert, ahol kötelezően a megosztott mappával rendelkezőt kell elsőként. Ez a módja, mikor a másik gép elindult és a megosztott mappa jelen van, mert ha az fstab előbb kerül beolvasásra, lehet újraindítani. Ezért kell a másik gépet előbb indítani, nem gond. Nyisd meg a terminált és gépeled be:

```
sudo mount -a
```

Most újra beolvassa az fstab fájlra és a mappák csatlakoztatva lesznek.

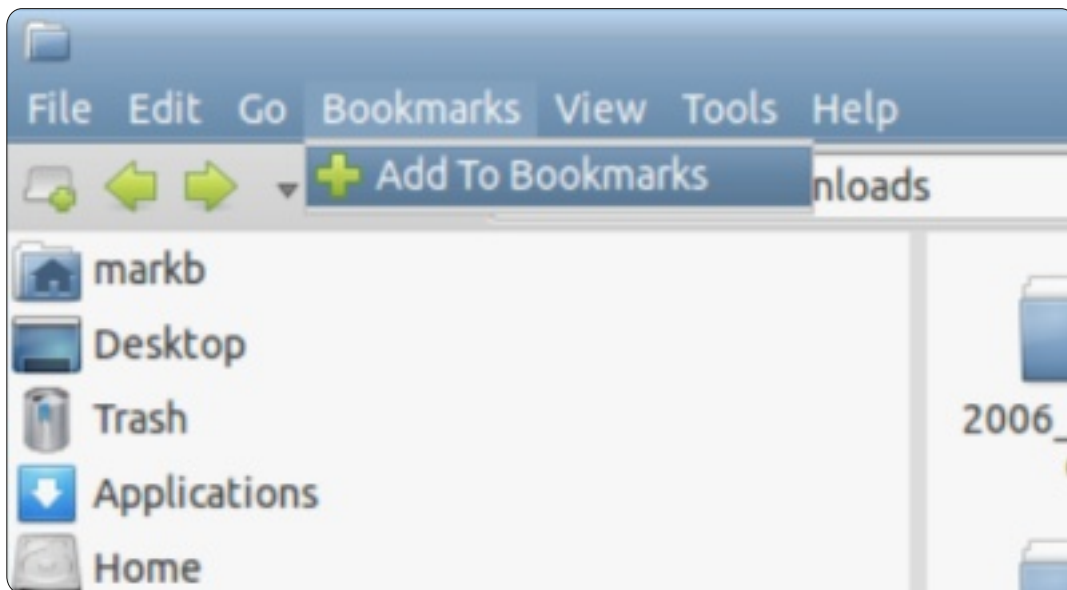
Xubuntu

Xubuntuban a hálózati meghajtókat a Thunar fájlkezelőn keresztül éred el, úgy, hogy a „Hálózatok”-ra mész a bal panelen és a megosztásokhoz navigálsz.

Aztán rá kattinthatsz és húzd a megosztást vagy mappát, melyet átlapolni szeretnél a bal panelra. Ezzel a hely elérhető lesz a panelon a munkamenet ideje alatt.

Lubuntu

Hálózati meghajtó csatlakoztatására Lubuntu alatt használd a

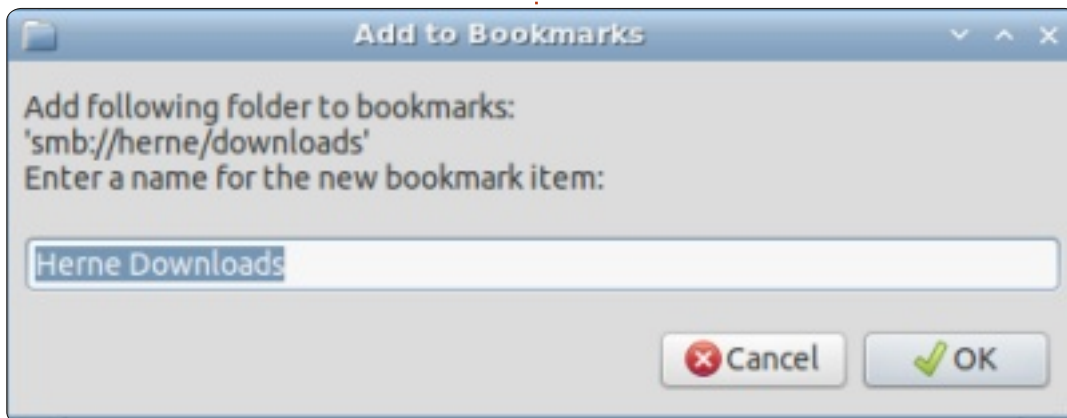


fájlkezelőt, a PCManFM-t. Jelen feladat tekintetében feltételeztem, hogy már van elérésed a hálózati meghajtóhoz, amit csatlakoztatni szeretnél. A fájlkezelővel nyisd meg és gépeld be a hálózati meghajtó címét, amit el akarsz érni, hogy kapcsolódj hozzá.

Amint kapcsolódtál a meghajtóhoz, amit csatlakoztatni szeretnél, a fájlkezelő menüsorából válaszd a Könyvjelző > Hozzáadás a könyvjelzőhöz menüpontot.

Majd kér tőled egy nevet a könyvjelzőnek.

A „könyvjelző” ebben az esetben, az a név lesz amit hozzá sze-



retnél rendelni a hálózati meghajtóhoz, amihez kapcsolódtál.

Kattints az OK gombra és a hálózati meghajtó azon a néven lesz csatlakoztatva amit megadtál a párbeszéd ablakban.

A „könyvjelző” a meghajtóhoz megjelenik a fájlkezelő bal paneljén.

Minden alkalommal amikor a Ubuntu elindul, a rendszer reagál erre a könyvjelzőre, megpróbál csatlakozni a meghajtóhoz amire mutat. Ha a meghajtót megtalálta, akkor ha rá kattintasz erre a könyvjelzőre, megmutatja a hálózati meghajtó tartalmát.

Átnevezheted vagy eltávolíthatod, jobb gombbal kattints rá és válaszd a kívánt funkciót. Az átnevezés nincs hatással arra, hogy csatlakozni tud a hálózati meghajtóhoz, amit meghatároztál.

Következő hónapban a fájl-társításokat fogjuk megnézni. Amikor egy fájlt akarsz megnyitni és az társítva van egy alkalmazáshoz, akkor az operációs rendszer automatikusan elindítja az alkalmazást, és betölti fájlt.

Az Ubuntunak szüksége van rád

A Papercuts Projekt jövője

A Hundred Papercuts projekt az Ubuntu számára életbevágóan fontos. Amellett, hogy azokra az apró/triviális hibákra koncentrálnak, amelyeket a fejlesztők általában letúrnak az asztalukról, lehetőséget teremtet az új közreműködőknek, hogy az Ubuntu fejlesztéssel kapcsolatos eljárásait megismerjék, megszokják az eszközöket és átlássák a kódot, anélkül, hogy túl sokat vállalnának.

A kezdeti eltökéltség és lelkesedés, amivel a projekt elindult a Karmic ciklus alatt, szinte teljesen eltűnt, ezzel veszélybe sodorva ezt a remek elképzelést. A megmaradt közreműködők, az Ubuntu Desktop csapat és a közösség egészének segítségével ez a terv új életet lehelhet abba a kezdeményezésbe, amelynek a közösségi együttműködés tekintetében az Ubuntu legszebb ékkövének kellene lennie.

A Papercuts Ninja levelezési listán már folyik az ötletelés. Feliratkozhatasz erre a listára, ha csatlakozol a Papercuts Ninja csapathoz a Launchpadon.

A dokumentum még a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető késznek. Addig alakítgatják a közösségből érkező vélemények és elgondolások, míg idővel egy világos és tömör terv kristályosodik ki a papercuts projekt újjáélesztéséről.

További információk itt:

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



Az én történetem

Írta: Theo van Oosten

A mikor 11 évesen az apámtól megkaptam az első diódát és ellenállást, már világossá vált számomra, hogy mi leszek, ha nagy leszek. Mindenféle elektronikát megbütyköltem, még a logikai áramköröket is a Texas Instruments 74LS00 integrált áramköri családból (emlékszik még valaki ezekre?). Az egyetemen valaki megemlítette nekem, hogy létezik olyasmi, amit mikroprocesszornak hívnak. Ott volt az Intel 8080, a Motorola 6800, és az újonc: a Zilog Z80 észveszejtő 2.5 MHz-cel! A Z80A 4 MHz-et is tudott! Nem semmi...

Szóval alkatrészekből összeraktam a saját számítógépemet, aminek hatalmas 16 KB-os memóriája volt. Dinamikus memória természetesen, ha statikus memóriát akartam volna használni, akkor csak 4 KB-ot kaptam volna ugyanazért az árért. Nagyon érzékeny jószág ám a dinamikus memória. Frissítés nélkül csak néhány másodpercig emlékezett a legutóbb bevitt adatokra. Lelkesen használtam egy EPROM-t (Erasable Programmable Read Only Memory - törölhető, programozha-

tó csak olvasható memória) az operációs rendszer tárolására, mert egy merevlemez annyiba került, mint egy új autó, de még a 8 inches floppy meghajtó is egy havi fizetésbe fájt. Így egy kompakt kazettás meghajtót használtam, ami bár lassú volt, működött. A programozást kézzel csináltam (hexadecimális) gépi kódban, így mindent tudtam a Z80-asról, még a le nem dokumentált utasításokat is. A specifikációk alapján megcsináltam a saját CP/M verziómat, ami a DOS előfutára volt. Mindenkit lenyűgöztem a környezetemben a nyomtatott kimeneteimmel - vajon volt egy nyomtató szalonom? De a képernyőn csak szöveg volt.

Aztán megváltozott a világ.

Először megjelent az Atari 1040ST (Motorola 68000 processzor 16 MHz-cel), majd később az Atari Falcon (Motorola 68030 processzor 32 MHz-cel) gyönyörű grafikus in-

terfésszel (amilyen évekkel később a Windowsnak lett). A Microsoft DOS és később a Windows egy hüladék volt (és még mindig az), úgyhogy nem voltam hajlandó használni. De az Atari csődbe ment, és a boltokban csak Windowson futó programokat lehetett kapni, így végül kénytelen-kelletlen vettem magamnak egy asztali gépet Windows 98-cal.

Néhány évvel korábban (1984-ben) munkát kaptam egy óriási acélgyártó cégnél, ahol alkalmam volt megtanulni egy nagyon fejlett számítógép programozását, a Digital Equipment Corporation (DEC) PDP 11-et RSX 4.5-ös operációs rendszerrel. Azért alkalmaztak,

mert írtam már programokat gépi kódban, és a cég

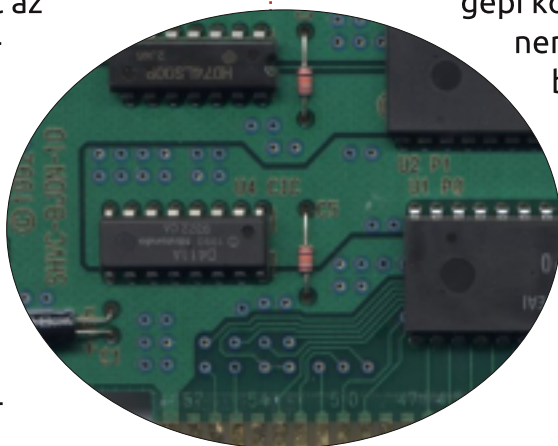
nemsokkal korábban vett egy

\$100,000-os, gépi kódban írt programot, és ezt kellett az igényeikhez alakítani.

A PDP 11-

eseket egy magasszintű programozási nyelven programozták, az ún. RTL2-n (nem hiszem, hogy valaha is hallottatok róla). Később a DEC VAX-ra váltottunk OpenVMS operációs rendszerrel, és Pascalban kezdtem el programozni. Ekkor sokkal egyszerűbb lett az életem. Még most 25 évvel később is használjuk ezeket a számítógépeket! Miért? Mert NEM fagynak le, és nem léteznek rájuk vírusok. Egyszer úgy döntöttünk, hogy újraindítjuk az egyik VAX-unkat, mert két és fél évig hibátlanul futott, és nem voltunk benne biztosak, hogy rendszeren elindul-e egy (ritka) összeomlás után (sosem történt meg), így ki akartuk próbálni az újraindítást nyugodt körülmények között, amikor a termelés miatt nem kellett aggódni. Természetesen nem történt fennakadás.

Miután 28 évet dolgoztam ott, arra számítottam, hogy a programozás inkább funkcionálissá válik, mint technikaivá, de mi történt ehelyett? Microsoft történt. Leigázták a világot, és megint C-ben programozunk (visszalépés az időben), és a számítógépeket legalább



havonta újra kell indítani, ha másként nem, hogy a hibás operációs rendszer programjait és a vírusirtókat frissítsük.

Amikor megadtam magam, és elkezdtem Windows-t használni, akkor rögtön az alternatívát is keresni kezdtem. Az egyetemen Unix-szal próbálkoztam, de az használatatlannak tűnt. Volt még a Linux, a RedHat és más disztribúciókkal, de az még keményebb diónak tűnt, mint a Windows. Az „Olvasd el először” dokumentáció több száz oldalas volt. Egy hatalmas számítógépes konferencia alkalmával kaptam egy ingyen CD-t valami újdonsággal, amit Ubuntunak hívtak. Sosem hallottam róla korábban, így a CD évekig hányódott az asztalomon, anélkül, hogy hozzányúltam volna. De az Ubuntu név egyre többször bukkant fel a médiában, és szerveztek egy „bemutató partit” (mindenki szereti a jó partikat) az Ubuntu 10.04 Long Term Supportnak, úgyhogy elhatároztam, többet megtudok a témáról. Végül nem igazán volt parti, de ahová csak néztem, boldog arcokat láttam, és lenyűgöztek a látottak. Leginkább a Virtualbox keltette fel az érdeklődésem. Amikor eljöttem, kaptam egy INGYEN CD-t, amin Ubuntu volt. Hogyan lehet ez INGYEN? Már ma-

ga a CD előállítási költségei is sokba kerülhettek, főleg ilyen nagy számban. De aztán rájöttem, hogy az Ubuntu több, mint egy operációs rendszer. Egy közösség része, ahol az emberek örömmel tevékenykednek egymásért, bármiféle ellenszolgáltatás nélkül, bár egy köszönöm mindig jól esik.

Feltelepítettem dual-bootban, és meglepődtem, hogy milyen rövid időbe telt (csupán 15 perc egy egész nap helyett, nem kellett alaplap meghajtók, stb.). Amikor meg akartam változtatni a vizuális megjelenítést, akkor közölte velem, hogy nincsenek meg hozzá a

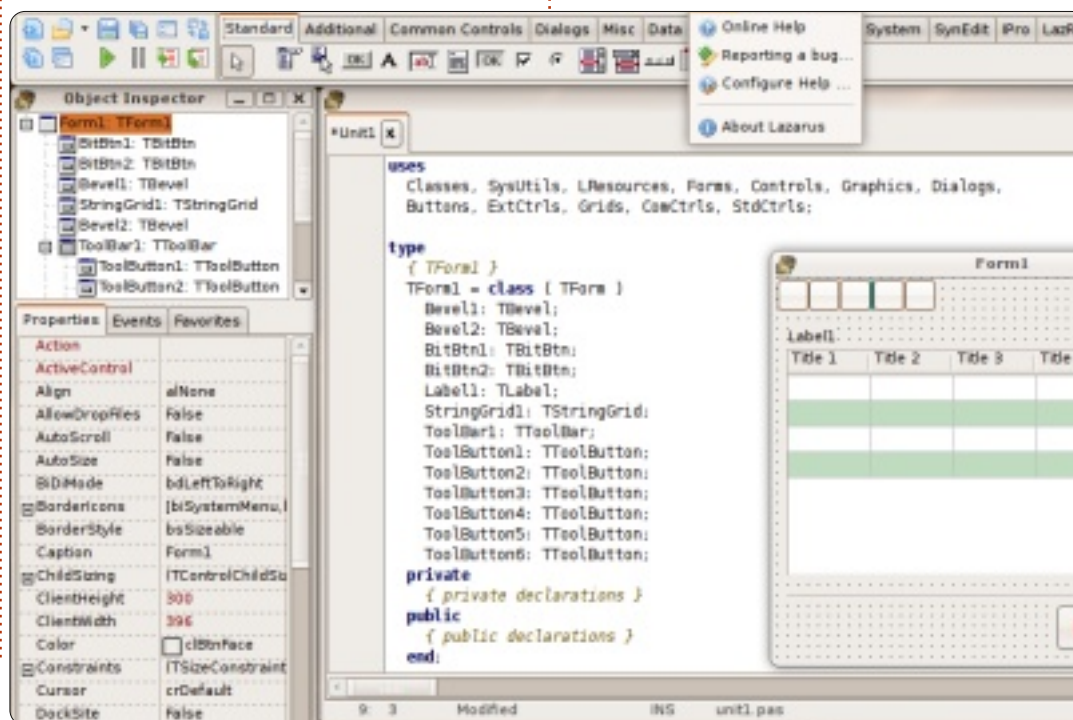
megfelelő driverek (a csudába). Aztán megkérdezte: „Letöltsem neked?” Igen, persze! És már kész is volt.

Sok időbe telt azonban, míg megszoktam az Ubuntu rendszert. És voltak elintézendő dolgaim, úgyhogy visszatértem a Windows használatához. Többször megpróbáltam kísérletezni vele, amikor időm engedte (teljes állás, egyedülálló szülő, egy órányi autótúra lakó barátnő), de feladtam, amikor vettem új CPU-t/alaplapot, és az Ubuntu nem volt hajlandó elindulni az új CPU-n. De tovább googliztam az Ubuntut, és meg találtam az Ubuntu 10.04.2

ISO-fájlját az Ubuntu oldalán. Később rájöttem, eszembe juthatott volna ez a probléma, mert a 10.04-es egy LTS verzió, és az új CPU-m még nem létezett, amikor megírták, ezért frissítenem kellett.

Jelenleg 11.10-et használok, mert Pascalban akartam programozni, és az 10.04-nek nincs Lazarus/FreePascal a tárolóiban. Az a kevés Windows program, aminek nincs Linux megfelelője (még), egy virtuális gépen (mindegyik a sajátján) fut a VirtualBoxon.

Minden szép és jó? Sajnos... nem. A kezdeti időkben voltak hibák az Ubuntuban, még a kernelben is. De idővel javult a helyzet. A hibákat kijavították, a kernel stabilabb lett, könnyebben lehetett feladatokat végrehajtani (GUI lett a terminál helyett..) De aztán jött a Unity. Egy csomó dolog nem működött már, és az internet tele lett emberekkel, akik azt mondogatták, hogy ez nem jó. Egy program elindításához tudnod kell a program nevét, és be kell gépelned, ahelyett, hogy egy listában rákattintnál egérrel, ahogy az a Windowsban működik. Ha a Windowstól pártoltam volna el, akkor most elsétálnék, és többet vissza sem néznék. Mégis mit gondolnak az emberek



az Ubuntu mögött? Egy fórumon, ahol asztali ikonok létrehozásáról volt szó, amivel el lehetne indítani a programokat, az egyik fejlesztő annyit mondott, hogy „Még csak 50%-ban van kész, és a következő verzióban már mindent kijavítanak.” Erre én: „Ha nincs kész, akkor ne hozzátok ki. Ha le akarja győzni a Windowst, akkor az Ubuntunak tökéletesnek kell lennie” Aztán a „liboverlay_scrollbar”. A Lazarust még nem hozták vele szinkronba, így csomó fura hibát produkált. A Lazarus fórumnak köszönhetően egy nap alatt ki lett javítva (próbáld meg ezt Windowson!!!), de ez azt mutatja, hogy az új dolgokat kötelező jelleggel vezetik be, nem pedig felajánlják lehetőségként. Ez „nem járja” egy szabad szoftver környezetben.

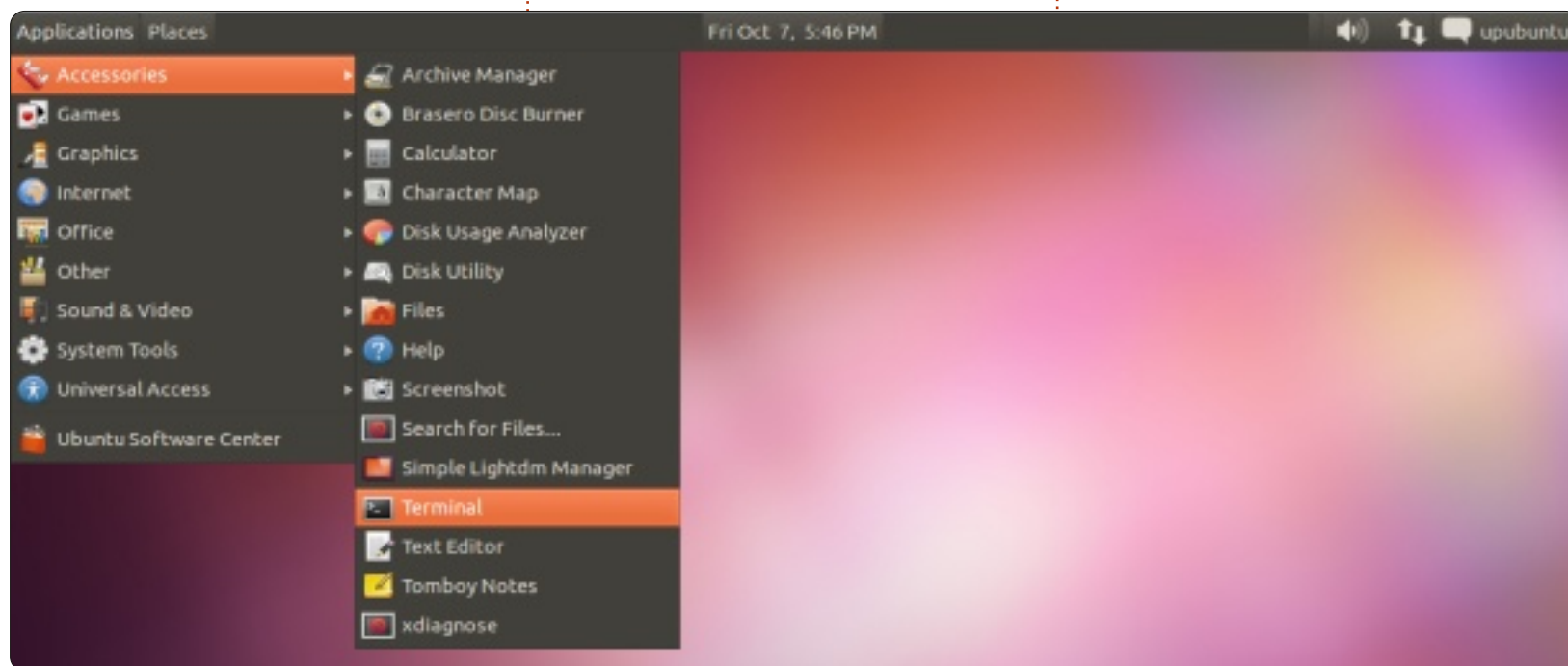
Elfelejtették, hogy a FELHASZNÁLÓKNAK kellene irányítani? Hogy meg tudják változtatni az asztali környezetüket anélkül, hogy órákig kutatnák, hogyan lehet ezt megtenni vagy a terminálba kelljen parancsokat gépelniük vagy akár a rendszer fájlok beállításait meg kelljen változtatniuk, kockáztatva ezzel, hogy összeomlik a rendszer. Rendszertervezőként (sok ember-gép interfészt, drivert és alkalmazást alkottam már meg), és végfel-

használóként is az a véleményem, hogy az asztali környezet megjelenésének és elrendezésének változtathatónak kellene lennie, függetlenül attól „motortól”, ami megjeleníti/működteti. Annyira egyértelműnek kell lennie, hogy használati utasítás nélkül is használható legyen. Például: Ha meg akarom változtatni a háttértem, akkor elég legyen jobb klikkelnem a képernyő üres részére, hogy megjelenjen az a felület, ahol ezt megtehetem (mint a Windows-nál). Az Ubuntu-nál rengeteg programot kell átnyálaznom, hogy megtaláljam azt, amelyik többek között képes a képernyő megjelenésének megváltoztatására. Az

egyik nagyon idegesítő jelenség, amivel összefutottam, hogy az ablak szegélye alapból csak egy pixel széles. Próbálg csak meg rákattintani az egérrel és arrébb húzni, hogy átméretezhesd az ablakot! Átlagban három próbálkozásba került, úgy (ha mellékattintasz az ablaknak) hogy az alatta lévő ablak esélyesen felugrik (vagy csinál valamit, amit nem akartál, ha pont egy gombot találsz el). Vannak témák vastagabb szegéllyel is, de a telepítés után csak néhány elérhető, és megfelelőt találni az interneten is nagyon nehéz a sok lehetőség, lehetőség, LEHETŐSÉG miatt. Lehet, hogy a szabad szoftver egyik elő-

nye a hatalmas választék, de ha túl sok mindenből kell választani, az legalább annyira rossz, mintha túl kevésből.

De még nincs minden veszve. Egyszer az Ubuntu mögött álló emberek visszaadják nekünk azt a lehetőséget, hogy magunk válasszuk meg az asztali környezet kinézetét és elrendezését, és mi ismét elmondhatjuk a Windowst használó embereknek, hogy milyen remek is az Ubuntu, és ajánlhatunk nekik egy megbízható platformot, ami úgy néz ki és úgy viselkedik, mint a Windows, de mégsem az. Addig is klasszikus Gnome-t használók.





Különvélemény

Írta: Kevin B. O'Brien

Nagyon sokat számítanak azok a szavak, melyekkel a tevékenységünket írjuk le, különösen ha a szabadszoftver-közösségben próbáljuk magunkat elhelyezni. Még régebben Richard Stallman definiálta a szabad szoftver jelentését az ő híres Szabadság Négy Szabályában:

- a program futtatásának szabadsága, bármely célra (0. szabály)
- a program működésének szabad tanulmányozása, szabad megváltoztatása, melynek értelmében úgy használhatjuk őket, ahogy akarjuk (1. szabály) Ennek a szabálynak az előfeltétele a forráskódhoz való szabad hozzájutás.
- a program terjesztésének szabadsága, avagy segítsd felebarátod (2. szabály)
- a saját, módosított programod terjesztésének szabadsága (3. szabály). Ennek értelmében az egész közösség javára dolgozol. Ennek is előfeltétele a forráskódhoz való szabad hozzájutás.

Én ennek lelkes híve vagyok. Nagyon tetszik a Szabad Szoftver fogalma. Megfigyeltem továbbá,

hogy néhány ember, akiket én mélységesen tisztetek, többek közt Jon „maddog” Hall, mindig nagyon óvatosan fogalmaznak, ha a téma a Szabad Szoftverre terelődik. Tény, hogy ez a terminológia nem egészen tisztázott. Ha az ember már jó ideje mozog a FOSS világában, látja, hogy a „szabad” jelzőt nagyon sok mindenre használják. Például nagyon sokszor előkerül, ha az árakról beszélünk. Erről pedig soha nem volt szó a FOSS esetén. Sem a FOSS, sem a GPL definíciójában nincs benne az, hogy tilos pénzt kérni a szoftverekért. És mivel a „szabad” szó könnyen félreérthető, körültekintően kell használnunk a „Szabad, mint a szabadság” (Free as in Freedom) kifejezést is, ha meg akarjuk határozni, mit értett Stallman a Szabadság Négy Szabályában, főleg, ha el akarjuk határolni a jelentését a „Szabad, mint az ingyensör”-től, amennyiben a pénzben kifejezett ár hiányáról beszélünk.

Később aztán átfogalmazták Nyílt Forráskódra, ami már inkább utal arra, hogy a program forráskódja szabadon hozzáférhető. A

Szabadság Négy Szabályából látható, hogy ez alapvető fontosságú a szabad szoftverek esetében, így nem igazán tudom, mekkora a két meghatározás között a különbség. De ha el akarjuk magyarázni ennek a dolognak a fontosságát egy átlagos felhasználó számára, akkor nem szabad elfelejtenünk, hogy az átlagos felhasználót nem érdekli, hogy a forráskód hozzáférhető-e vagy sem, mert az átlagos felhasználóban fel sem merül, hogy a forráskódot megváltoztassa. Sőt, gyanítom, hogy én már úgy fogok meghalni, hogy soha az életben nem változtattam meg egyetlen program forráskódját sem. Nem vagyok programozó és nem is akarok az lenni. Ugyanakkor szeretem a programozókat, a legjobb barátaim között is vannak programozók és a világ is egyértelműen jobb hely lett, amióta programozók léteznek, de nem hinném, hogy az én szerepem a FOSS világában ez lenne. Engem hidegen hagynak a forráskódok. És te, aki ott a terem hátuljában felemelted most a kezed, tudom, hogy szerinted hülyeség lenne olyan kocsit vennem, aminek rá van hegesztve a teteje, de elárulom,

hogy nem szoktam magam javítani a kocsimat. Ehelyett támogatom a gazdaságot azzal, hogy segítek egy autószerelőnek megkeresni a napi betevőt.

Erre az esetre én kitaláltam a „közösségtámogatott szoftver” kifejezést. Szerintem ez kihangsúlyozza a lényegét, legalábbis bizonyos esetekben. Ha értékeljük az ilyesmi programokat, akkor véleményem szerint mindannyiunk felelőssége az, hogy ezeket a rendelkezésünkre álló eszközökkel támogassuk. Néhányan úgy, hogy programozók, de sokunkra más feladat vár. Ezekből sorolnék fel most néhányat, és remélem, sikerül vele pár embert motiválnom, mert hiszem, hogy a szabadság sosem jelent teljes szabadságot. Mindannyiunk felelőssége ezt védelmezni és segíteni.

Bugvadászat

Mint már említettem, a Szabad Szoftver helyett a „Közösségtámogatott Szoftver” elnevezés egyértelműbb lenne, és azt is említettem, hogy kifejtsem a lényegét.



Nagyon sok útja-módja van annak, hogy támogassuk a Szabad Szoftvereket, de talán a legfontosabb az, hogy jelezzük a fejlesztők felé a bugokat. Ne feledjétek, ezek a kitűnő emberek fantasztikus szoftvereket alkotnak minimális költségvetéssel a hátuk mögött, ez pedig azt jelenti, hogy nem tudják a programjaikat minden körülmények között tesztelni. Sokunk - jómagam is - összerakjuk a saját számítógépeinket, telepítjük a megszokott programjainkat, stb. Ilyen körülmények közepette várható, hogy észreveszünk olyan dolgokat is, amelyek másoknak talán nem szúrtak szemet. Ők pedig csak úgy tudják kijavítani a hibákat, ha mi ezeket jelezzük feléjük. Így a fejlesztő értesül a problémáról, ez pedig a legelső lépés a kijavítás felé.

Legelőször a saját disztribúciónkban tudunk bugokat keresni. A főbb disztróknak online bugkövető mechanizmusaik vannak, mindannyiuknak saját módszereik vannak a bugok összegyűjtésére. Lehet, hogy feljebb küldik a bugreport-ot (vagyis a bug egy csomag része, amit ők nem támogatnak közvetlenül), de az biztos, hogy soha nem árt legelőször a disztróban keresni a bugokat. Ha erről többet szeretnétek olvasni, látogassatok el a Li-

nuxCareer.com weboldalra. (A fordító megjegyzése: a link hibás. <http://how-to.linuxcareer.com>) Figyeljétek meg, hogy kezdik a párbeszédet:

A Linux-disztribúciók és a nyílt forráskód általánosságban és mindenekelőtt közösségi munkát jelent. Minden egyes disztribúció honlapján megemlítik azokat a módokat, amellyel segíthetjük a fejlesztők munkáját. Ez pedig komoly segítség, ugyanis a fejlesztők nagy része ingyen, a szabadidejében végzi a munkáját. A „Hogyan segíthetünk”-dokumentumok visszatérő eleme a bugreport-ra való felhívás.

A honlap külön javaslatokat ad Ubuntuhoz, Mint-hez, Fedorához, Debianhoz és openSUSE-hez. De ha valaki más disztrót használ, akkor a legegyszerűbb az, ha elmegy a disztró saját honlapjára, ott egészen biztosan kiderítheti ennek a mikéntjét. Végző esetben rá lehet guglizni a disztró nevére + a „filing bugs” kifejezésre és pillanatokon belül megkapjuk a választ.

Minden egyes disztribúciónak megvan a maga saját módszere a bugjelentéshez, de néhány általánosságot megemlíthetünk, melyek minden egyes bugreport-nál hasz-

nosak és amikre nem árt odafigyelni.

- Volt bármilyen jellegű változás? Például hozzáadtunk új videokártyát. Változik a probléma jellege a videokártya váltásakor? Esetleg új szoftvert telepítettünk? Vagy valamit frissítettünk? Vissza tudjuk állítani a változásokat és meg tudjuk próbálni újra? Ezekre a kérdésekre nagyon fontos lehet tudni a választ, mert ezek alapján könnyen meg lehet határozni a problémát.

- Mit csináltunk éppen, amikor a probléma felmerült? Megismételhető, vagyis, ha ismét ugyanazt a munkamenetet csináljuk, ugyanebbe a problémába ütközünk? Ez ismét nagyon fontos információ lehet a bug megtalálásához.

- Van esetleg log, amit a bugjelentéshez adhatunk? Ezzel meghatározható a probléma helye és elérhetősége. Például a dmesg kitűnő információforrás lehet. Ha ezt a fájlt beillesztjük a bugreport-ba, már nagyon sokat tettünk az ügy érdekében. Ennél jobb már csak az lenne, hogy meghatározzuk, honnan szedjük elő elsősorban a releváns részleteket.

- Nézzük meg azt is, hogy jelentették-e már az adott bugot. Ha



igen, akkor hozzátehetjük a jelentéshez a saját esetünket. Még jobb, ha sikerül megfelelő információhoz jutnunk és sikerül az eredeti jelentéssel együtt egy olyan bugreportot juttatni a fejlesztőknek, amellyel ténylegesen tudnak dolgozni. Ha végignézzük a bugjelentéseket, láthatjuk, hogy nagy részük használhatatlan, mert nincs benne számottevő információ. Meg kell tanulnunk a segítségnyújtás hogyanját is. Esetleg észlelhetjük azt is, hogy a bugot már kijavították és semmi mást nem kell tennünk, mint frissíteni a programot. Ez azért vigasztaló, nem?

Elmondok egy saját példát. Problémám volt egy programmal, nevezetesen a Miro-val. Ez egy szoftver, amivel videókat lehet netről letölteni és lejátszani. Én főleg video podcast-okat néztem vele. Napi szinten használom, így elég érzékenyen érintett a felmerülő

probléma. Nem sokkal előtte frissítettem a rendszeremet a legújabb verzióra és a Miro hirtelen nem volt hajlandó lejátszani egyetlen videót sem. Más programmal simán ment a dolog, de én a Miro-val akartam nézni a videókat. Egy másik számítógépen is kipróbáltam ugyanezzel a disztribúcióval, és ugyanezt tapasztaltam ott is. Úgyhogy jeleztem a bugot a Miro felé is, meg a disztribúció felé is. Pár órán belül kaptam is egy választ a Miro fejlesztőjétől: azt írta, hogy ő is kipróbálta ugyanazzal a disztróval és nem tapasztalt semmi problémát. Így hát valószínűleg az általam használt szoftverek valamiféle kombinációja állhatott a háttérben. A fejlesztő kérte, hogy küldjek neki logot a Miro használatáról. Elküldtem neki a logot, ő pedig kiemelte a log egyik részét és rámutatott, hogy egy fontos csomag hiányzik a gépemről. Megnéztem, először úgy tűnt, hogy a csomag ott van a gépen, de fogtam magam, eltávolítottam, majd újrategytelepítettem. Láss csodát, a Miro tökéletesen működött. Azt hiszem, ez egy elég jó végeredménynek számít.

Ha jó bugreportokat írunk, magunknak is, és másoknak is segítünk. Ez pedig komoly része a Közösség-támogatott Szoftvernek.

Dokumentáció

Projektmenedzser a foglalkozásom és a munkám során is szükségem van a pontos dokumentálásra, többek között. Remélem, én magam is tudok pontosan dokumentálni. De arról már nem esik szó, mekkora ellenállásba ütközöm, mint akkor, mikor arról van szó, hogyan kell megfelelően dokumentálni. Soha senkinek nincs ideje megírni, de arra mindig van energiájuk, hogy ennek az árát megfizessék. Ha egy cégnél ekkora nehézségekbe ütközik egy normális dokumentáció megírása, akkor milyen lehet ez a Szabad Szoftver világában? Ugyanilyen nehéz. Meg nem mondom, hányszor próbáltam elérni a Sűgőt egy-két KDE-alkalmazással kapcsolatban, de folyton egy hibaüzenetbe ütköztem, mely szerint nem áll rendelkezésre a Sűgő. Néha az volt az érzésem, mintha azt mondták volna nekem, hogy „mi megírjuk, te meg találd ki, hogy működik”. Ennek (szerintem) részben az az oka, hogy bele se gondolunk igazán.

Kétféle dokumentáció létezik: technikai és végfelhasználói. A technikai dokumentáció nevéből adódóan, egy olyan valami, amit a fejlesztő állít elő, ha jónak látja. Ez

a kódolás rejtelseinek legeslegnagyobb mélységeibe is elvezethet, de még ha bizonyos szempontból magasabb szintű is, semmiképpen sem a végfelhasználóknak szól. A kérdés pedig az, hogy ha egyáltalán létezik ilyesmi, meg is marad-e. A fejlesztők fejleszteni szeretnek, de rendszerint nem szeretnek dokumentálni. A Szabad Szoftverek esetében pedig a legtöbb fejlesztő önként csinálja, amit csinál.

A végfelhasználói dokumentáció egészen más tészta, és itt jön a képbe az, hogy a megfelelő képességekkel rendelkező egyének óriási segítséget nyújthatnak a többieknek. Ez némileg frusztráló is lehet. Emlékszem, egyszer felajánlottam, hogy segítek végfelhasználói dokumentációt készíteni egy alkalmazáshoz. Mikor rákérdeztem, hogy mi az, ami a rendelkezésünkre áll, a válasz ennyi volt: „Nincs semmi, ezt neked kell összeraknod.” Na most, én szeretek magamra úgy gondolni, hogy jól fogalmazok, de minden egyes megfogalmazásra váró szöveghez kell valami kiindulási alap. A munkahelyemen le tudom ültetni a technikusokat, kérhetek tőlük választ, stb. Erre pedig tényleg szükség van egy jó dokumentációhoz. A jó technikai dokumentáció már lehet valamiféle alap, de egy jó

végfelhasználói dokumentációhoz kell valami kapcsolat a fejlesztők felé is. Ha pedig a srácok a túlsó oldalon ezt nem értik meg, akkor el kell nekik magyarázni. Meglehet, nekik az az elképzelésük, hogy feltűnik valaki a semmiből és ripsz-ropsz előáll valamivel, és senkinek sem kell a kisujját sem mozdítania, de ez nem keresztülvihető. A jó dokumentáció csapatmunka. Tényleg.

Végfelhasználói dokumentációhoz kicsit másképp is kell gondolkodni. A végfelhasználók jó része nem szakember. Lehetnek persze kivételek, de ezt mindenképpen szem előtt kell tartanunk, ha jó dokumentációt akarunk írni. A jó dokumentációhoz pedig „szintekben” kell gondolkodni. Az agilis módszertant használó közösség általában jó munkát végez a szoftverfejlesztésben, de ezt a dokumentációban is meg kell jeleníteni. Erről a témáról könyvet lehetne írni, itt viszont nem áll rendelkezésemre ennyi hely, így igyekszem rövid lenni. A „szintekben” gondolkodás itt azt jelenti, hogy képzeljünk el egy átlagfelhasználót, aki szeretné kipróbálni a programot. Ki ez a személy? Határozzuk meg közelebbről: adjunk neki nevet, határozzuk meg a korát, a nemét, a hátterét. Minél alaposabban meghatározzuk, annál

jobban bele tudunk bújni ennek az illetőnek a bőrébe és képesek leszünk az ő szemével látni a dolgokat. Ezek után nézzük meg a kérdéseket, amiket ő valószínűleg feltenne.

- Miért is akarom használni ezt a programot?
- Mit akarok vele elérni?
- Napi szinten akarom használni, vagy alkalmanként?
- Önmagában akarom használni, vagy más programokkal együtt?

Ezeket akár mi magunk is feltehetnénk, amikor elkezdünk használni egy új programot. Ha válaszolunk rájuk, az már egy kiindulópont. És ha olyan válaszokat írunk, amiket a végfelhasználók is megértenek, akkor nagyon sokat tettünk a Szabad Szoftverekért.

Egy utolsó gondolat még a dokumentációkról: a szabad szoftver nemzetközi és határok nélküli, ennél fogva azok, akik használják őket, valószínűleg a saját anyanyelvükön szeretnék ezeket használni. Ha lefordítjuk a dokumentációkat, az is hallatlan segítség. Nagyon sok projekt keres segítséget ilyenfajta munkákhoz. Ajánljuk fel a segítségünket.

Ama bizonyos „P” betűs szó.

Ezalatt a pénzt értem.

Korábban már említettem, hogy amikor Szabad Szoftverről beszélünk, a hangsúly a szabadságon van, nem pedig azon, hogy ez az egész ingyenes. Az a tény roppant örömdetes, hogy a Szabad Szoftverek komoly részéért egyúttal nem kell fizetni. Ezzel azok is lehetőséget kapnak minőségi programok használatára, akik esetleg anyagi okokból nem engedhetik meg maguknak a drágább szoftvereket, de ennek ellenére is javulhat az életminőségük, a munkájuk vagy a társasági életük. Ugyanakkor a programok előállításához pénzre van szükség. Míg egyes esetekben a pénzügyi támogatás komoly cégektől jön, akik

vagy fejlesztőket bocsátanak rendelkezésre, vagy tárhelyet (ilyen tekintetben a Red Hat és az IBM komoly teljesítménnyel büszkélkedhet), addig egy csomó kisebb projekt szűkében van az anyagiaknak. És vannak olyan fontos projektek is, amelyek semmilyen támogatást nem kapnak a cégektől, így kénytelenek az egyes személyek adományaira támaszkodni. Ezzel nem azt akarom mondani, hogy vonjuk el a falatot a gyerekeink szájától és segítsük a fejlesztőket, de az igazság az, hogy a legtöbb európai és Egyesült Államok-beli Szabad Szoftver-felhasználó könnyen tehet felajánlásokat. Ehhez szeretnék most néhány dolgot megismertetni.

Először is, a legtöbb Szabad Szoftver-projektnek van honlapja. Ha megnézzük a honlapot, egész biztosan találunk vagy egy PayPal-gombot vagy valami egyebet, ahol

anyagi támogatást nyújthatunk. Nálam az a szabály uralkodik, hogy ha egy programot sűrűn használok, magától értetődően támogatom. Ez még a „shareware”-időkből maradt meg bennem. A „shareware” az a fajta program, amit megvásárlás előtt ki lehet próbálni. Legtöbbször független fejlesztők dolgoztak ezeken a programokon, akik megengedték, hogy megvásárlás előtt ingyen kipróbálhassuk a szoftvert, és ha megtetszett a program, díjazás és regisztráció fejében hozzá lehetett jutni. Pár ember ezt nyilván figyelmen kívül hagyta és tovább használta a programot, számomra világos volt (és sok más felhasználó számára is), hogy ha a fejlesztőket nem fizetjük meg a végzett munkájukért, akkor ők nem fognak többé nekünk használható szoftvereket csinálni. Most, hogy szilárdan elköteleztem magam a Szabad Szoftvernek, én magam is azt gondolom, hogy ha nem támogatjuk a fejlesztőket, ők más dolgokkal kezdenek el foglalkozni. Ráadásul enniük is kell és ki kell fizetniük a rezsit is.

Itt most leírok néhány példát a saját tapasztalataimból, hogy megmutassam, milyen egyszerű is az egész, már persze ha mi magunk is hasonlóképpen gondolkodunk. Tu-



dom, hogy ez most kissé úgy tűnhet, mintha megpróbálnám pozitív színben lefesteni magam, de nem hinném, hogy jobb lennék bárki másnál, pusztán nem jut eszembe senki más követendő példája.

- Az első példa mindjárt a Miro (<http://www.getmiro.com/>). Interetről letölthető videókhoz és ezek lejátszásához kínálnak szoftvereket. Én rengeteg video-podcastra vagyok feliratkozva, hasonlóképpen pár Youtube-csatornára is. Ezt a programot minden nap használom, ezért úgy gondolom, hogy illene támogatnom őket. Kb. egy éve volt egy „Adopt a line of code” (kb. „Fogadj örökbe egy sornyi kódot”) nevű akciójuk, melyhez havonta 4 USD-t kellett fizetni PayPal-on keresztül. Jónak tűnt, így én is csatlakoztam. Végül is, az én hasznom ebből a kis programból jóval több, mint 4 USD.

- Minden gépemén KDE felületet használok. Pár hónapja olvastam egy blogpostot a fejlesztőtől, Sebastian Trueg-től (<http://trueg.wordpress.com>), melyben leírja, hogy anyagi támogatásra van szüksége ahhoz, hogy folytathassa a munkáját a KDE-vel. Más fejlesztőktől eltérően, neki nem áll a háta mögött semmilyen cég támogatása, mely a KDE fejlesztését is segítené anyagilag. Mivel én minden

nap KDE-t használok, és meg is bírom benne, rákattintottam a PayPal-gombra, hogy támogassam. (Már nem emlékszem pontosan, azt hiszem, 10 USD-t küldtem neki. Nem nagy összeg, de remélem, a többi KDE-felhasználó is segített neki, hogy folytathassa a munkáját.)

- Kubuntu-felhasználó vagyok, ezt is napi szinten használom. Nem hiszem ugyan, hogy a Canonical-nak pont az én anyagi felajánlásomra lenne szüksége, de ők Debian-alapúak, így mikor láttam, hogy ki szeretné adni a Debian System Administrator's Handbook-ot (Debian-rendszergazdák kézikönyve), ismét támogattam őket. (Ezt is kb. 10 USD-vel, ha jól emlékszem. Nekem ez a 10 dollárnyi összeg az, amit még megengedhetek magamnak úgy, hogy még én is gond nélkül ki tudjam fizetni a számlákat.)

A támogatás másik formája az,

ha csatlakozunk valamilyen nonprofit, jótékony szervezethez, mely a Szabad Szoftvert támogatja. Van belőlük nem is kevés, itt megemlítenék néhányat. A legelső a Free Software Foundation (Szabad Szoftver Alapítvány - <http://www.fsf.org/>). Ezt Richard Stallman alapította, ez az egyetlen olyan a listámon, mely konkrétan a szoftverek szabadságának védelmét tűzte ki céljául. Ez az a csoport, mely a GPL-licenst promotálja. Mivel nekem a saját szabadságom nagyon fontos, büszkén kijelenthetem, hogy ennek a szervezetnek én magam is tagja vagyok. A tagsági díja kicsit több, mint azok az összegek, melyeket havonta szoktam küldeni a fejlesztőknek, de örömmel áldozok a cél érdekében.

Egy másik csoport a The Linux Foundation (Linux Alapítvány - <http://linuxfoundation.org>). Ez a szervezet fedezi Linus Thorvalds fi-

zetését (és mint megtudtam, Greg Kroah-Hartman-t is támogatják), így ha szívügyünk a Linux kernel, akkor csatlakozhatunk. Az éves díja egyéni tagoknak 99 USD.

A következő a Linux Fund (Linux Alap - <http://www.linuxfund.org/>). Ők ún. „affinitáskártyákkal” (Affinity Card) gyűjtenek pénzt, ill. olyan hitelkártyákkal, amikre rányomják a kedvenc csapatunk fotóját. Talán páran látták is már ezeket, főleg sportcsapatokat és egyetemeket lehet így támogatni. De lehet a Szabad Szoftvert is támogatni ezzel a módszerrel. Nevével ellentétben a Linux Alap a BSD-t is támogatja, ami egyértelműen Szabad Szoftver. Semmi más dolgunk nincs, mint regisztrálni. Kapunk egy hitelkártyát és a vásárlásaink egy egészen apró része a választott projekt támogatására fog irányulni.

Az utolsó, amit meg akartam említeni, az a Software Freedom Conservancy (<http://sfconservancy.org/>). Ez egy nonprofit csoport, melyet Bradley Kuhn vezet. Több projektet is támogatnak. Az ő tevékenységük lényege a jogi háttér, mellyel a kisebb projekteket támogatják, míg az SFC végzi az adminisztratív munkát. Bradley korábban a Free Software Foundation-nál volt, mai napig az egyik legaktívabb ember a GPL védői kö-



zött, így meglehet, páran már halották a nevét. A jelenlegi projektek közt található az Amarok, a Git, a Samba és a Wine. Gondolom, legalább néhányan használják ezeket a szoftvereket, így talán segíthetnek a fejlesztőknek némi anyagi támogatással.

Részvétel

Most megvizsgáltunk néhány módszert, mellyel bárki tudja támogatni a Szabad Szoftvereket, akár bugreport, akár dokumentációírás, akár anyagi támogatás formájában. Összefoglalásként szeretném kifejezni azt, hogy mi a legjobb módja annak, hogy részt vehessünk ebben a tevékenységben. Csatlakozzunk csoportokhoz. Segítsünk.

Először is keressük fel a helyi Linux-közösséget (local Linux User Group, LUG). Itt találkozhatunk olyanokkal, akik a mi lakóhelyünk környékén élnek és akiket szintén érdekel a Szabad Szoftver. Most lehet, hogy sokan azt gondolják, hogy itt csak a Linux jöhet be a képbe, de lehet, hogy most fogok okozni némi meglepetést. Nálunk az itteni LUG a legkülönbözőbb témákkal kapcsolatban foglalkozik a

Szabad Szoftverrel. Múlt hónapban például a Sourceforge volt a vezető témakör. A Sourceforge számos Szabad Szoftver-projektet támogat. A LUG-ok közösségi funkciókat is ellátnak, segítenek a telepítésnél, együttműködnek a helyi iskolákkal és szervezetekkel. Ez az első, amit javasolni szoktam, hogy ezek azok a helyek, ahol elsősorban csatlakozhatunk a közösséghez és segítséget is kaphatunk.

A következő lépés a választott Linux-disztribúció. Az enyém Kubuntu, ami az Ubuntu variánsa. KDE asztali környezettel működik. Így én például csatlakoztam a helyi Ubuntu-közösséghez (Ubuntu Local Community, LoCo), mely az én esetemben az egyesült államokbeli Michigan-ben található. A csoport gyakran szervez Bug Jam-eket, ahol a tagok egybegyűlnek és bugokat javítanak. Release party-kat is szoktunk rendezni évente kétszer, amikor megjelenik az új disztribúció. Tudom, hogy például a Fedora esetében van a Fedora Ambassadors program, és más disztribúciók is szerveznek hasonló megmozdulásokat. Csak utána kell érdeklődni.

Végül ott vannak a különböző Linux- és Szabad Szoftver-konferenciák. Én az Ohio-i LinuxFest szer-

vezésében szoktam részt venni. Épp most írtam egy cikket a honlapunkra (<http://ohiolinux.org/node/187>), ahol megemlítek nyolc fő pozíciót, amit szeretnénk betölteni. Emellett rengeteg napi jellegű feladatot is ellátnak az önkénteseink. Ha még soha nem jártunk ilyen eseményen, talán nem is érthető igazán, hogy mennyi munka van amögött, hogy ez megtörténjen. Minden egyes alkalommal várjuk az önkéntesek jelentkezését, és ebben bárki besegíthet, akkor is, ha épp nem tudunk bugot javítani, dokumentációt írni vagy az anyagi helyzetünk nem engedi, hogy támogassuk valamelyik projektet. Ilyen eseményeken mindig lehet segíteni. Nagy a valószínűsége, hogy pont ott, a Te lakóhelyeden, vagy a közeledben épp folyik egy ilyen.

De talán a legfontosabb mégis a részvétel maga, bármilyen formában. Még az elején megemlítettem, a Szabad Szoftver azt jelenti, hogy Közösségtámogatott Szoftver. Ha egy szoftvert már nem támogat a közösség, akkor elhal. Ha fontosnak tartjuk a szabad szoftvert, akkor legyünk iránta felelősséggel. Támogassuk, akár így, akár úgy. Az én szerepem most az volt, hogy bemutassam ennek a lehetőségeit.

Visszatért!



A Full Circle Podcast visszatért!

Megújult a 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.



Letöltés

MORE UBUNTU!

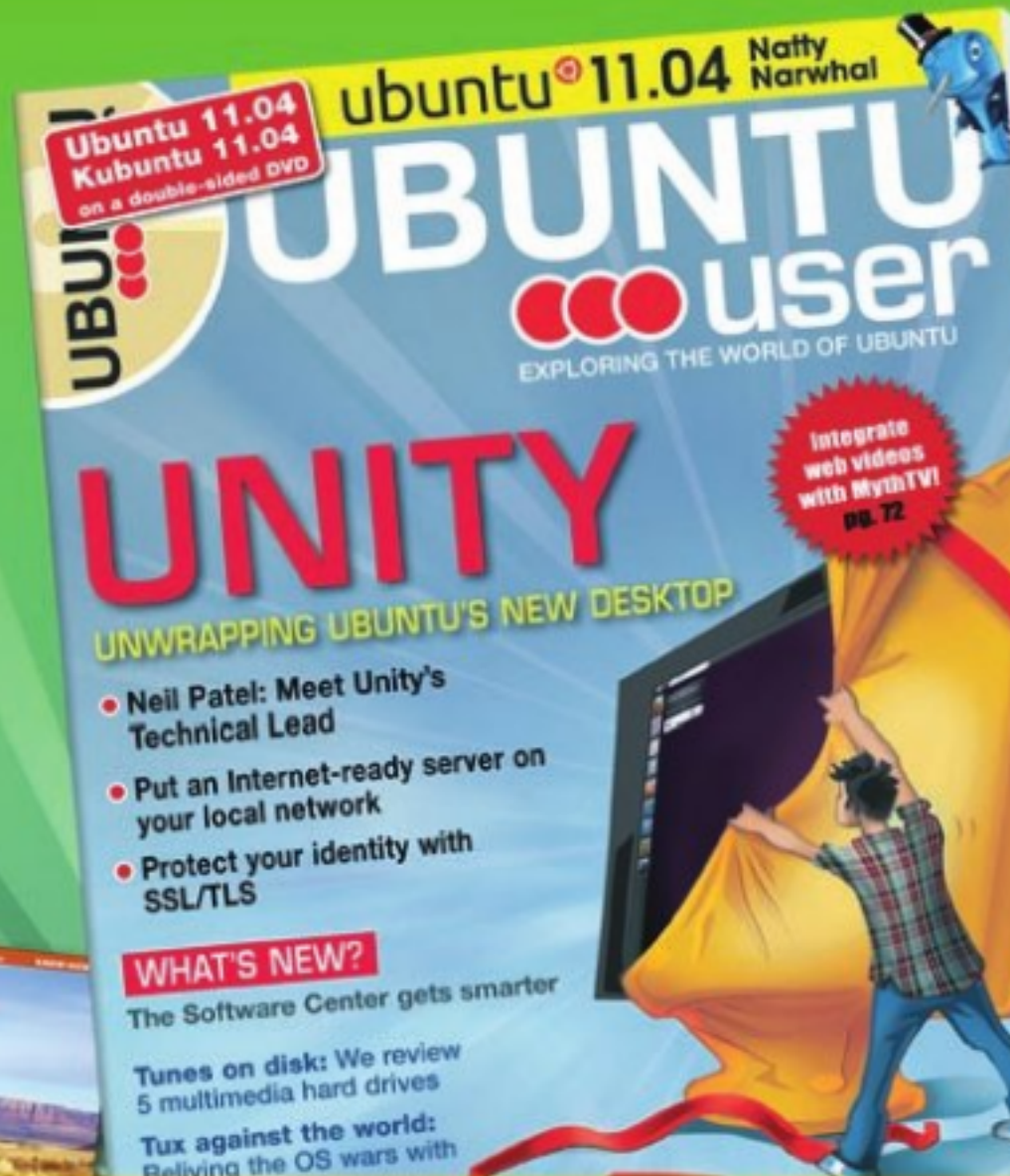
Can't get enough Ubuntu?
We've got a whole lot more!

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!



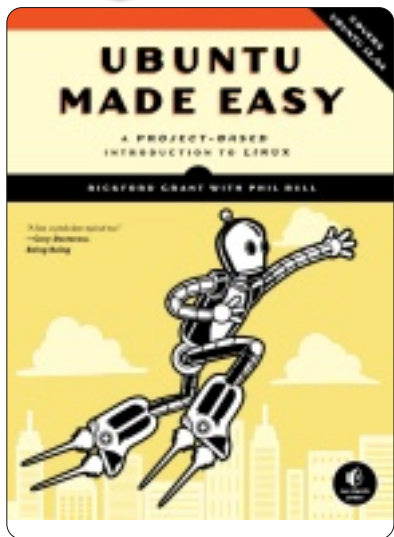
UBUNTU-USER.COM/SUBSCRIBE-NOW



FOLLOW US ON

TWITTER: UBUNTUSER

FACEBOOK: UBUNTUSERMAG



2012 július, 480 oldal.

ISBN: 978-1-59327-425-2

<http://nostarch.com/ubuntu-madeeasy>

Az „Ubuntu Made Easy” első két fejezete, azt kezdi magyarázni mi is az a Linux, hogy próbáld ki (igen, a könyv Live CD-vel érkezik), és ha szeretnéd, hogyan kell telepíteni. Rengeteg képpel illusztrálva mutat minden lépést.

Aztán a könyv bemutatja, a telepített Ubuntuval, hogyan működik az asztal. Különösen hasznos, mivel az Ubuntu most már Unity felületet

használ, szemben a tradicionális „start” gomb és tálca, Windows stílus helyett. A Unity bizonyosan tetszik majd az új felhasználóknak.

Az ötödik fejezet mélyen belemegy az internet csatlakozás részleteibe – legyen az modern vezeték nélküli router, vagy soros kábelmodem.

Még egy soros portról is mutat fényképet. Milyen furcsa! Aztán kifejti a böngészőket, email klienseket, mikroblokolást és szöveges csevegést.

Innen belemegy az alkalmazások telepítésének és frissítésének részleteibe az Ubuntu szoftverközponttal. Figyeld fel rá, egy pár kép a Full Circle Magazinról is előbukkan.

Mielőtt tovább lépne, a könyv tárgyalja a Frissítéskezelőt, és hogyan lehet a csomagkezelőből hozzáadni. Jó húzás volt a szerzőktől,

TARTALOM:

- Fejezet 1: Pingvinistává válni - Üdvözlünk a Linux világában
- Fejezet 2: Kutatás és bűvárkodás - Siess (ha úgy tetszik) az Ubuntu telepíteni
- Fejezet 3: Új hely amit otthonnak hívsz - Ismerkedés az asztallal
- Fejezet 4: Több mint egy webes elérés - Csatlakozás az internethez
- Fejezet 5: Siklás és csúszkálás – Felfedezni az internetet, Linux stílus
- Fejezet 6: Kiteljesedik a Madár – Letöltés, Telepítés és Programok frissítése könnyen
- Fejezet 7: Takaros fészek – Állomány és lemez kezelés az Ubuntu
- Fejezet 8: Egyszerű módon – A Linux parancssor megismerése
- Fejezet 9: Felöltöztetni a kicsikét – A rendszer kinézetének és hangulatának testreszabása
- Fejezet 10: Jóreggelt – Nyomtató és képolvasó beállítása és használata
- Fejezet 11: Többnyelvű pingvinek – A Linux a nyelveden szól hozzád
- Fejezet 12: Pingvinek munkában – A Linux üzleti megközelítése
- Fejezet 13: Jobb-agyféltekés Pingvin – Művészi Linux
- Fejezet 14: Tux Rock - Music a la Linux
- Fejezet 15: A pingvin csatlakoztatása – Ubuntu és az iPod-od, iPhone-od, és más digitális média eszközök
- Fejezet 16: Pingvin edzők – Videó és DVD lejátszása az Ubuntu
- Fejezet 17: Megbokrosodott flipperek – Linux játékok
- Fejezet 18: Édes otthon Antarctica – Linux a ház körül
- Fejezet 19: Pingvinek a kapuknál – Munka az Ubuntuval a Windows világában
- Fejezet 20: A fészek védelme - Biztonság
- Fejezet 21: Pingvinek kolóniái – Az Ubuntu közösség
- Fejezet 22: Sérült szárnyak – Általános problémák javítása
- Függelék A: Az Ubuntu telepítése USB flash meghajtóról
- Függelék B: Ubuntu Desktop CD-k AMD64 felhasználóknak
- Függelék C: A merevlemez kézi partícionálása
- Függelék D: Erőforrások

hogy kitértek arra, hogy hogyan adatsz hozzá személyes szoftvertárolókat a rendszerhez.

A következő fejezet a Nautilus alapvető lehetőségeivel ismertet meg, CD/DVD írást, és USB tárolók használatát. Semmi mélyvíz, de hasznos lehet a felhasználóknak

biztonsági mentésekhez.

Még a könyv feléig sem érünk, és máris a parancssor használatával találkozunk. Várj csak, pyWings telepítése terminál ablakból? Még nem is érintettük az irodai, grafikai és média cuccokat. Csak azután kezdi elmagyarázni az asztal hát-

térkép cseréjét, miután összetett parancssori feladatokkal végeztünk, kicsit úgy néz ki mintha visszafele haladnánk.

Miután telepítettük a nyomtatót és beállítottuk a földrajzi helyet, elkezdünk a LibreOffice-szal ismerkedni. Jól kifejti a különböző részeit az irodai csomagnak és gyorsan elmagyarázza, hogyan használd az egyes részeket.

A könyv feléhez érkezve, kifejti hogyan importálj fotókat digitális kamerából és hogyan teheted közzé online. Egyébként Facebook-on mutatja be. Miért nem Flickr vagy valami más, ami jobban illeszkedik a képekhez? Utána, némi GIMP elemzés után, jön a Rhythmbox bemutatása és hogyan lehet CD-ről audio rippelést megoldani. Mikor a könyv az Android eszközök kapcsolódását tárgyalta, tetszett, hogy említette a jelenlegi irányvonalat az MTP használatát (mintsem a régi USB tároló megoldást), kifejtve, hogy a 12.04.-es MTP sokkal inkább Android barát.

Több oldalon azt találjuk, néhány Apple eszközzel nehezen boldogul, a HFS+ formázás nem igazán jön ki jól a Linux kernellel.

A video lejátszás után belépünk a Linux játékok birodalmába. Számos címet említ különböző műfajokból.

Megkerülhetetlen, hogy néhány ponton a Linux géped kapcsolatba kerüljön a Windowsszal. A 19. fejezet elmagyarázza, hogyan csatlakoztathatsz Windows meghajtókat és érinti a Wine telepítését és használatát.

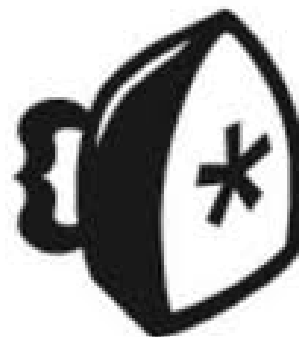
Közeledve a végéhez, a könyv tárgyalja hogyan kaphatsz segítséget a közösségtől. Nagy köszönet a No Starch Press kiadónak, hogy belevették a Full Circle Magazint az értékes hírforrások listájába. Mindenképpen nagy megtiszteltetés.

Az utolsó fejezet megmutatja mit tegyél, ha az Ubuntuban hiba lép fel és némi segítségre lenne szükséged, vagy rosszabb esetben a biztonsági mód használatára.

Tetszik az információ amit az „Ubuntu Made Easy” tartalmaz, de nem tartom jó ötletnek, hogy azzal kezd magyarázni mi is a Linux/Ubuntu. Úgy gondolom jobb azzal kezdeni a magyarázatot hogyan próbáld ki az Ubuntut, majd később magyarázni mi az a Linux, ha már ki próbáltad. A többi fejezet nagysze-

rű, bár talán egy kis átrendezés jobb lett volna. Én valószínű azt magyaráztam volna az embereknek, hogyan kell Apple/Android készüléket csatlakoztatni és irodai alkalmazást használni, mielőtt azt tanítanám hogyan telepítse a pyWings-t parancssoron keresztül.

Kétségtelen, egy nagyszerű könyv kezdőknek, de el kell mondanod nekik, ne essenek majd pánikba mikor a terminál korai említéséről esik szó.



no starch press

Rengeteg köszönet a No Starch Press kiadónak a könyvért amit a rendelkezésünkre bocsátottak. Kérlek támogasd a No Starch kiadót a könyv vásárlásával az alábbi linken: <http://nostarch.com>





A 12.04 kiadásával szerencsés helyzetben vagyunk. Van egy növekedő felhasználói bázis, egy egészséges felhasználói közösség és sok magas intelligenciájú ember, akik az Ubuntu-n dolgoznak és írnak róla. Sőt van néhány nagyon vastag és elég drága nyomtatott könyv is a témáról. De, hogy összhangban maradjunk a szabad szoftverek és nyílt forrás szellemiségével, úgy döntöttünk, hogy megnézzünk néhány ingyenes kiadványt, amelyek segíthetnek neked és az Ubuntu újoncaidnak használat közben.



Muktware Ubuntu kézikönyve - 12.04 LTS - Első kiadás

<http://www.muktware.com/articles/3556/muktware-ubuntu-manual>

Ezt a kézikönyvet azoknak a felhasználóknak szánják, akik más operációs rendszerekről újként tértek át Ubuntu-ra, és azoknak is, akik az Ubuntu 10.04 LTS-ről frissítenek erre a verzióra. A kézikönyvet a közösség hozta létre a közösségnek. Ezért ingyenesen elérhető és a CC-BY-SA 3.0 licenz alatt terjesztik.

Az Ubuntu világ minden elemét lefedi – kezdve a számítógéped telepítésre és az Ubuntu használatára való előkészítéstől a haladó témáig. Bevezeti az új felhasználót az Ubuntu világába. A Ubuntuval való hatékony munkának szentelt teljes fejezet lefedi az Ubuntu 12.04 néhány kulcsfontosságú szolgáltatását, mint például a virtuális munkaterületek, a Unity asztali környezet, a kiterjesztett nézet és az alkalmazások közötti váltás.

Egy „Nyílt forrású magazinként” leírt oldalon, a www.muktware.com

címen dolgozó csapat összeállított egy Ubuntu kézikönyvet, amelyet közvetlenül az Ubuntu szoftverközpontból megszerezhetsz!

Creative Commons licenz alatt adta ki egy csapat, amelynek, úgy tűnik, nem az angol az anyanyelvük, a Muktware Ubuntu Kézikönyve egy másik kísérlet arra, hogy kézikönyvet készítsen az új felhasználóknak. Mint minden kezdőknek szóló kézikönyv, általában helyesen jár el, az Az Ubuntu-ról, Miért pont Ubuntu, Ki áll az Ubuntu mögött, Ubuntu kiadások, Közreműködés az Ubuntu-ban fejezetekkel kezdődik.

A gyakorlatban valószínű, hogy ha már megszerezted, sokat tudsz róla, vagy ajánlottad valakinek és nem foglalkozol vele, vagy csak haladni akarsz ezzel. Miért nem tud senki egy PDF-előlapot készíteni kis információt tartalmazó grafikával és hivatkozásokkal, hogy arra a fejezetre ugorj, amelyikre akarsz – ebben az esetben a 11. oldalon lévő 4. fejezetre, az Ubuntu megszerzésére, amelyet az 5. fejezet, a Telepítés követ?

Kézikönyv Labor

A II. rész, Az Ubuntu használata lendületbe hoz a Unity asztali környezetet, a Launcher és a HUD áttekintésével. A kézikönyvnek kissé furcsa oldalelrendezései és oldal-törései, illetve külön feliratai vannak. A HUD magyarázata sem különösebben nagyszerű. A Szoftverközpontot sokkal jobban magyarázza, a megfelelő helyen figyelemztetésekkel.

Ezután van egy egész fejezet a Terminál alapjairól. Ez egy jól megírt és bemutatott tartalom, de nem tudok dönteni a terminál használatáról. Ki ennek a kézikönyvnek a közönsége? A grafikus felület leírása mellett maradsz – miután minden, amit megtehetsz, a mindennapos feladatok 95%-a Nautilus-sal végezhető el – beleértve a szokásos jogosultságok beállítását is, vagy beismered, hogy vannak gyorsabb módok a technikailag hozzáférhető számára és a való világban élsz, ahol a Linuxos terminál még létezik? Ha a második lehetőséget vesszük, a Terminál alapjai remek munka.

A következő rész az Egyszerű feladatok végrehajtása, amely nagyon-nagyon röviden és nagyon vé-

letlenszerűen a következőket fedi le – mikroblogolás, médiafájlok lejátszása, az Office csomag, internethez való csatlakozás és az internet beállítása, nyomtatás, email, webböngészés, fájlmegosztás és a játékok.

A Haladó témák ezután tesz egy kis kitérőt, és az alternatív asztali környezetek telepítése valójában csak egyet ír le – a Gnome Shellt. Futtat valaki Gnome Shellt Ubuntu? Bármelyik új felhasználó?

Majd a Hatékony munka az Ubuntu használatával a munkaterületekről beszél. Ez nem egy korábbi részhez tartozik? Talán az Alkalmazások közötti váltás az? Ezután jön az Ubuntu testreszabása, amely e kézikönyv hatáskörét és célját szemlélteti – a lencsék és távcsövek, harmadik féltől származó alkalmazások telepítése és a megjelenítés testreszabása. A Privacy Manager-ről is szó esik. A III. rész, a Segítség kérése különböző fórumokhoz, wiki-oldalakhoz és hírlevelekhez tartalmaz hivatkozásokat.

Mint ingyenes, „közösség által a közösségnek készített kézikönyv”, kiváló munka, az idő és a tapasztalat jó tanács lehet a csapatnak, hogy jobban végezzék a munkájukat.



Ubuntu, egy abszolút kezdőknek szóló útmutató

írta Courtney Loo, szerkesztette Justin Pot

<http://courtneyloo.wordpress.com/2012/01/23/ubuntu-an-absolute-beginners-guide/>

Akkor tudod megmondani, mikor válik egy technológia népszerűvé, amikor az általános műszaki sajtó elkezd róla anyagokat készíteni:

Az Ubuntu egy ingyenes/szabad, nyílt forrású számítógépes operációs rendszer, világszerte 20 millió felhasználóval. De sokkal több is annál: ez egy szemléletmód, egy együttmű-

ködési projekt, és mindenekelőtt az Ubuntu az emberek közössége.

Ha ezt az útmutatót olvasod, valószínűleg érdekel a zárt operációs rendszerekről való áttérés, mint például a Windows és a OS X, talán már telepítetted az Ubuntu-t a számítógépedre, de nem vagy biztos abban, hol kezd.

Őszintén szólva ezek a kézikönyvek kezdenek megőrizteni. Hogyan tudja ilyen sok ember így elrontani? Fogadjátok meg egy jó marketingrészleg tanácsait. Ragadjátok meg a nézőket már az elején, mutassátok meg, beszéljetek róla és adjátok el. Tegyetek bele képeket, színt. Tegyetek bele meglepetést.

Nem történelmi leckét akarnak. Nem a Szociológia Kezdőknek című tankönyvre van szükségük. Nekik válasz kell. Mi ez, miért kell ez nekem, miben sokkal jobb ez, mint amit most használok?

Courtney Loo kézikönyve csak 32 oldal hosszú. Egyszóval ez az az anyag, aminek benne kellene lennie Egy abszolút kezdőknek szóló útmutatóban.

A klasszikus hibával kezdődik: Mi az az Ubuntu filozófia? Hogyan lehet szabad? Amikor viccesen utal a Linuxra, a rettegett L-betűvel kezdődő szóra, megpróbálja de-

misztifikálni és elmagyarázni a Linuxot. Eközben én még mindig várok...

A 3. fejezet, Az Ubuntu kiadások egy teljesen szükségtelen történelmi lecke egy szörnyű megjelenésű oldalon, amely tele van verziószámokkal, kódnevekkel és kiadásokkal. UNALMAS! KI VELE!!!

A 10. oldalon: A telepítés. Végre! Az Ubuntu telepítésének különböző módjai egész hasznos ismeretű, ISO-val, USB stickkel, Dual-boottal, Windows és Mac egyidejű jelenlétével, vagy Wubival. Jobb!

Az 5. fejezet a Támogatás és közösség. Kapaszkodj meg, még egyiket sem láttam! Nem mutattátok meg nekem? Miért törődöm más ingyenes dokumentációval és Launchpad válaszokkal?

A 6. fejezet a 16. oldalon: Kezdeti lépések a Unity-vel. Kivéve, amikor nem. „A Unity előtt a GNOME volt: Egy kis történelem” NE-EE!!! Nem ÉRDEKEL!!! Nem kerítek nagy feneket a Gnome-nak és Fisher-Price-féle lányom alakú logójának. Ez a 6. fejezet! HALADJUNK!

A 17. oldal végre megmutatja és leírja nekem az Ubuntu Unity-t. A következő néhány oldal sűrű (több üres helyet kérnék ide), és végre megfelelő információkat nyújt az Ubuntu-ról, a Unity-ről, a Dash-ról, a navigálásról és a rögzítésről. A 7.

rész címe az Ubuntu alkalmazások (Hogyan használjam ...?), a Saját-gép frissítése, Szoftverek és alkalmazások telepítése, letöltés, szűrőlés, fotók kezelése, zenehallgatás.

Nos, van itt egy dolog. A további olvasnivalók első eleme egy cikk a MakeUseOf.com-ról: Az Ubuntu korlátozott extraszolgáltatásai: Az első dolog, amit telepítened kell az Ubuntu-ban. Loo Zenehallgatás című szekciója nem említi ezt. Ha .mp3 zenei fájlokat kaptál, ez az első dolog, amit tudni akarsz. De nem. Ez egy útmutató lábjegyzeteiben található, amelynek vége a 30. oldalon. Egy abszolút kezdő vagyok és kicsit több vagyok, mint ideges...

A Makeuseof útmutatót úgy tűnik, házias stílusban írták, korlátozó levél formájában (és saját licenz alatt!). Bár szeretem az írásstílus elemeit, elég sok baj van ezzel az útmutatóval. RC

Ubuntu Kézikönyv projekt: Kezdeti lépések az Ubuntu 12.04-gyel

<http://ubuntu-manual.org/>

A Kezdeti lépések az Ubuntu 12.04-gyel egy átfogó, kezdőknek szóló útmutató az Ubuntu operáci-



ós rendszerhez. Ezt egy nyílt forrású licenz alatt írták, és szabadon letöltheted, olvashatod, módosíthatod és megoszthatod.

A kézikönyv segíteni fog neked abban, hogy járatos légy a mindennapos feladatokban, mint például a webböngészés, zenehallgatás és a dokumentumok szkennelése. Tekintettel a könnyen követhető utasításokra, ez minden szintű tapasztalathoz megfelelő.

A projekt honlapja tényleg jó munkát végez számomra a kézikönyv leírásával és áttekintésével:

- Könnyen érthető – a kézikönyvünkben lépésről-lépésre vezető utasítások vannak és zsargontól mentes (többnyire)
- Egy kép ezer szót ér – sok képernyőkép annak bemutatására, ho-

gyan kell elvégezni a feladatokat (klassz)

- Fokozatos tanulási folyamat – az alapokkal kezdesz és az egyes fejezeteken keresztül megtanulod, miközben dolgozol
- Számos nyelv – több, mint 52 nyelvre fordították le, beleértve a lokalizált képernyőképeket is
- CC-BY-SA licenz – annyiszor töltöd le, módosítod, sokszorozod és osztod meg, ahányszor akarod
- Nyomtatóbarát – van egy nyomtatásra optimalizált verzió a fák megmentésére
- Hibaelhárítási rész – hogy segítsen neked a gyakori Ubuntu problémák gyors megoldásában

Nos, a cím Kezdeti lépések. Sajnos a csapat még mindig ugyanazt a hibát követi el, mint amire rámutattam a legelső kiadásnál. Túl sok unalmas dolog van az elején. Szellemileg és erkölcsileg fontos anyag. De unalmas. Miért ennek kell lennie az első résznek? Még ha Előszónak is hívod: Üdvözlés, Az Ubuntu filozófiája, Az Ubuntu megfelelő neked (ezt szeretem)? Kapcsolati információk, A csapatról, A könyvben használt konvenciók (hasznos).

A Telepítésről szóló szakasztól kezdve a minőség kezd átütönni. Ez egy jó, lépésről-lépésre vezető útmutató a megfelelő képekkel.

Az Asztali környezet részben oldalsávok, meghatározások és ábrák vannak, és azokon a dolgokon keresztül hat, amelyeket a helyes sorrendben kell ismerned: Unity, Launcher, Dash, ablakkezelés, munkaterületek, fájlkezelő, keresés, testreszabás, akadálymentesítés.

Az Ubuntuval való munka egy majdnem 50 oldal hosszú átfogó rész, amely a szabványos alkalmazásokon keresztül valósul meg. Az a fontos, hogy ez a különböző médiaformátumok lejátszására való kodekek témáját célozza meg.

Van egy rész a hardverekről – egy olyan területről, ahol sok felhasználó megreked a „Meghajtók Poklában”, miközben különböző eszközöket állítanak be és konfigurálnak. A kijelzőket, nyomtatókat, kamerákat, a hangot és a szkennelést mind elegendő mélységben fedi le ahhoz, hogy keresztüljuss az általános konfiguráláson.

Majd a Szoftverkezelés átveszi a gépeden található szoftverhalmoz telepítését és karbantartását, a Szoftverközpontot és a csomagtelepítés mechanikáját. Megemlíti a terminált, de nem merül részletekbe. Felvázolja a biztonságot – lefedve a tűzfalakat, jogosultságokat, felhasználókat és csoportokat. Van egy rövid, de király rész a hibaelhárításról. A További segítség ke-

resése jó forráslista.

A végén, ahová való, a Nyílt forrású licenszet közli teljes terjedelmében. Van egy megfelelő szójegyzék is.

Kritikák? Nagyon kevés van, mert az Ubuntu kézikönyv most ki-forrott kiadvány. Igen, csinálhatnak kicsivel több képpel is, bár csak könnyedebbé tennének pár oldalt, amelyek elég unalmasak és szöveggel telezsúfoltak. Az oldalszél szövegének túl kicsi a betűképe, így félreolvashatsz néhány igazán hasznos szövegrészt.

Tedd egyszerűbbé az életed: a „Unity központú útmutató” Átdolgozott kiadás

<http://ubuntu-za.org/sites/default/files/unity-5-10-0-final-pdf.pdf>

Az Ubuntu Linux 12.04 LTS kiadásával kezdődően az Ubuntu Vancouver-i Helyi közössége (UVLC) módosította az Unity asztali környezethez írt útmutatóját. A teljesen átdolgozott „Unity központú útmutató”, korábban „Tedd egyszerűbbé az életed az Ubuntu Unity-vel”, nyilvánosan elérhető és megérdepli, hogy könnyen megta-



lálható legyen.

Hogy Randall Ross vezetőszerkesztőt és Ubuntu Buzz Generátort idézzük:

Ha új vagy az Ubuntu-ban, vagy a Unity-ben, vagy mindkettőben, ezt határozottan megéri elolvasni.

Ha éppen most telepítetted az Ubuntu 12.04 LTS-t, akkor ez az útmutató neked szól.

Ha kétségeid vannak afelől, hogy a Unity hatékony és hasznos, úgy gondoljuk, ez az útmutató megingatja a véleményedet.

Nem számít, mennyire vagy jár-tas az Ubuntu-ban, kérlek, oszd meg ezt az útmutatót a szomszédaiddal, barátaiddal és családtagjaiddal, különösen azokkal, akik a szakadék másik oldalán állnak!

Ez a Vancouver-i csapat másik elismert munkája annak érdekében, hogy egy technikai témáról lényegretörő útmutatót készítsenek (Tudom, én csináltam őket, beleértve a Full Circle Magazinhoz írt Unity útmutatót is). Tapsot Charlene Tessier vezetőszerkesztőnek és az Ubuntu Vancouver csapatból származó vendégszerkesztők/korrektorok csapatának.

Első pillantásra a Unity központú útmutató könnyebben és sokkal gyorsabban olvasható, mint az eredeti. Gördülékeny azok számára, akik első alkalommal tanulják és szereznek tapasztalatot az Ubuntu Unity felülettel. A központjában az áll, hogy gyorsan eligazítson téged és így lehetővé tegye, hogy haladj a mindennapos számítógépes feladtaiddal.

Ez közelebbről fókuszál, mint itt bármilyen más útmutató, mivel feltételezi, hogy már telepítetted az Ubuntu-t a Unity-vel, és így halad a munkával. Mivel nagyon egyszerű oldalelrendezést használ sok üres hellyel, az utasítások csillogóan világosak és tömörek.

Többnyire azt teszi, amit a fedőlapján mond, bár kezdetben zavart, miért találom meg a Unity HUD

(Head Up Display) magyarázatát a végén, miközben úgy éreztem, ennek közel az elején kellene lennie, éppen a Unity Dash leírása után. Mindezek után a HUD a 12.04 sokat dícsért szolgáltatása. Ezután a gondolkodásmód világossá vált – a HUD munkakímélő, amikor az alkalmazásokban vagy, így az útmutató először az alkalmazásokról beszél.

Ez egy jól strukturált, jól tervezett csapatmunka. Szívélyesen ajánlom.

Következtetés

Mindezeket túl én még mindig azt gondolom, hogy a Vancouver-i csapat könyve, A Unity központú útmutató képezi a legjobb egyensúlyt a stílus és a tartalom között, de az Ubuntu kézikönyv a legnagyobb referenciakönyv és ráadásul jó is.



A külső nem minden

Imádom az MS Office-t, kizárólag a kinézete miatt. Egyébként az összes munkámat LibreOffice-ban csinálom. Valahányszor MS Office-szal próbálok valami rendkívülit létrehozni, mindig valamilyen frusztráló élményben van részem. Jól néz ki, meg minden, de a külső nem minden. Ezzel együtt az MS Office az egyik oka annak, hogy a barátaim nem akarnak Windowsról Ubuntu-ra váltani. Jó lenne, ha a LibreOffice kicsit odatenné magát és fejlesztené a felhasználói felületet, ezzel pozitív benyomást tenne azokra, akik ismerkednek vele. Mondhatni, szerelem lenne nekik első látásra. De a LibreOffice fejlesztőinek erre nincs forrásuk, legalábbis a közeljövőre nézve. Mivel a LibreOffice jelenleg az Ubuntu alapértelmezett irodai csomagja, nem ártana, ha a Canonical „örökbe fogadná” a LibreOffice projektet. A LibreOffice sokkal jobb az MS Office-nál. Szerintem ha beletennének egy-két trükköt, mint például a HUD alaposabb integrációja, vagy felhőszolgáltatás az Ubuntu One-nal, akár még le is

körözhetnék az MS Office-t.

Uttamv

Ide nekem az F Virtual Windows Manager-t!

Olvastam Alan Ward cikkét (63. szám, Linux Lab - Hogyan bootoljunk gyorsabban *buntu 12.04 alatt). A cikk végén ott volt az asztali környezetének a képe, ami természetét tekintve FVWM (F Virtual Window Manager). Szeretnék egy cikket, ami lépésről lépésre leírja, hogyan lehet az FVWM-et Ubuntu 12.04 alá telepíteni parancssorral.

JP

Alan válasza:

Mind a FVWM (az egyszerűbb verzió), mind az FVWM-crystal (a flancosabbik) benne van az Ubuntu tárolókban, konkrétan az Universe szekcióban. Semmi mást nem kell tenned, mint az alábbi parancssort alkalmaznod:

```
sudo bash
apt-get update
apt-get install fvwm-crystal
```

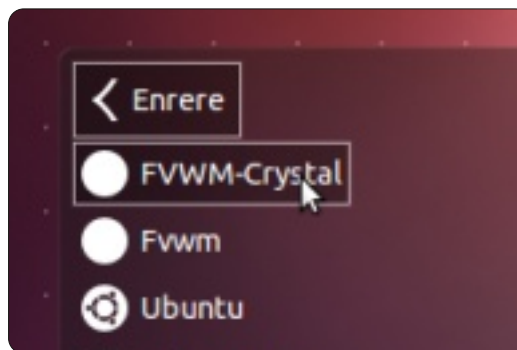
(vagy „apt-get install fvwm”, ha a sima verziót akarod)

És ennyi. De még a Synaptic is megtalálja neked, ha azzal akarod telepíteni.

Ezután jelentkez ki, és meg fogod találni az fvwm-et az asztali munkafolyamatok bejelentkezéskezelő listáján. Pl. lightdm-ben ez így fog kinézni:

A konfigurációról túl sok infó nem kering a neten. Az FVWM Gentoo ismertetője említi talán a leghasználhatóbbat: <http://en.gentoo-wiki.com/wiki/FVWM/Configuration>

Alan Ward



Csatlakozz:



[goo.gl/FRTMI](https://plus.google.com/+FullCircleMagazine)



facebook.com/fullcirclemagazine



twitter.com/#!/fullcirclemag



linkedin.com/company/full-circle-magazine



ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270

Egyszerű megoldások

Ubuntut használok 2006 óta, az Edgy Eft-tel kezdtem. Az Ubuntu mindig is fantasztikus operációs rendszer volt és mindig is az lesz. Én támogatom, a filozófiáját is. Jó nézni, hogy a Canonical ennyit dolgozik azért, hogy a felhasználók kedvére tegyen, főleg azoknak, akik érintőképernyős eszközöket használnak: táblagépeket, okostelefonokat és All-in-one számítógépeket.

Pár hete telepítettem az Un-

tu 12.04-et a 15,3"-os laptopomra, de sok felhasználóval ellentétben én a Unity-t visszafejlődésnek tartom és zavar, hogy korlátozottak a konfigurálási lehetőségei. Azóta telepítettem a Xubuntut, mert a felhasználói felülete egyszerű és klasszikus, pontosan az, amihez a rengeteg Ubuntu-felhasználó is hozzászokott. Nagyon szeretnék Ubuntut használni, mert megbízható és nagyon jó a támogatottsága. Tudom, hogy a Gnome már elmardottnak számít, de szerintem akkor is muszáj lenne valami hosszútávú megoldást találni az asztali gépek felhasználóinak.

Ezzel kapcsolatban szeretném veletek megosztani az én elképzelésemet. Ha legelőször telepítjük az Ubuntut, a rendszer megkérdezi tőlünk, hogy milyen eszközt használunk. Az opciók között szerepelhet a táblagép és az all-in-one PC (Unity felülettel), ill. asztali gép (Gnome felülettel). Szerintem mindkét felületen kell, hogy lehessen dolgozni. Tehát, ha telepítjük az Ubuntut, kell, hogy legyen több opció, konfigurálási módszer, továbbá természetesen az a lehetőség, hogy a régi, megszokott felületet használhassuk. Azon is elgondolkodtam már, hogy ezt vajon a cégek hogy fogják megoldani, mi-

vel a világ számítógépeinek nagy része munkahelyi állomásként funkcionál. Lehet, hogy idealista vagyok, de szerintem nem. Ha a Canonical szeretné visszakapni a felhasználókat és a pozícióját, akkor muszáj lesz kidolgozni az opciókat minden felhasználó számára, és el kellene felejtetni az „ez van, ezt kell szeretni”-hozzaállást. Ez ilyen egyszerű. A következő pár év mindenestre érdekes lesz a számítógépes eszközök felhasználói felületének fejlesztése terén.

Chris Love

Kösz, inkább nem

Nemrég kipróbáltam a Kubuntu 12.04-et, elolvastam pár ismertetőt róla és beláttam, hogy igazuk van: a Kubuntu le lett csupaszítva és temérdek szöszmötölésbe telik, mire sikerül használhatóvá pofozni. Miután sikerült rendesen felhúzni magam az elbizakodottság érzését árasztó Kubuntun, kipróbáltam a PCLinuxOS KDE-t. Gyorsabban és simábban fut ugyanazon hardveren, elsősorban a beállításai miatt. Mindennek tetejébe az egér görgője is működött PCLinuxOS alatt, míg Kubuntu alatt erre nem

kubuntu

volt hajlandó. Jobban szeretem a Gnome-ot, mint a KDE-t, így nálam minden nyerő, amitől ezt a különben valóban szép DE-t könnyebben tudom használni. Lehet, hogy majd egyszer megpróbálkozom újra a Kubuntuval, ha már sikerült a bug-jait kiküszöbölni, de most maradok

inkább a Gnome-nál, a KDE-vel meg ráérek akkor játszózni, ha olyan kedvem lesz PCLinuxOS alatt.

Don



2012. október 19. A bíróság Dühkezelési terápiára ítélte az Angry Bird madarait...



Aug-12

Modern Idők
<http://orassicpark.blogspot.com/>



O'REILLY®
Velocity
Web Performance
and Operations
CONFERENCE

June 25–27, 2012 | Santa Clara, CA
Register Now & Save 20% with code FULLCIR

2–4 October, 2012 | London, England
Register Now & Save 20% with code FULLCIR

See velocityconf.com for more details.



"Velocity is the conference where people talk about how to get things done in the real world—if you want to know how the best in the world handle their operations, Velocity is the place to learn."

— ADAM JACOB, OPSCODE

Velocity is much more than a conference; it's become the essential training event for web professionals from companies of all sizes.





Kávé

Összeállította: Gord Campbell

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

K Lehet-e más háttérképet beállítani, nemcsak az alapértelmezett, Ubuntu 12.04-ben található háttereket?

V Persze! A kedvenc háttérkép-lelőhelyeim a National Geographic és a Filghtaware.

Letöltöd, teszem azt a lions.jpg-t a Képek mappádba. Kattints egy üres területre az asztalodon és válaszd ki a „Change Desktop Background”-ot (Háttérkép megváltoztatása). Felugrik egy ablak a háttérképek előnézeteivel. Az előnézetek alsó részén kattints a „+” gombra. Meg fog jelenni egy fájlkezelőablak. Ott kattints a „Képek”-re a bal oldalon, keresd meg a lions.jpg-t, majd kattints a Megnyitásra. Zárd be a „Megjelenítés” ablakot és kész is vagy.

K Tökéletes lenne az Ubuntu 12.04, ha könnyebben tudnék hozzáférni a Synaptic csomagkezelőhöz.

V Nyisd meg a Synaptic-ot, és miután beírtad a jel-szavad, megjelenik az ikonja az eszköztáron. Kattints rá jobb egérgombbal és válaszd ki a „Lock to launcher”-t.

K Van egy kis problémám a Libreoffice Present-tel. A cégnél, ahol dolgozom, a többiek meg tudják nyitni az én prezentációimat az ő Windows 7-es gépükön, Office alatt (szerintem 2010-es verziójú), de az oldalsó diákat nem látják. A háttér átjön, de a szöveg már nem látszik. A prezentációim .pptx-formátumúak.

V Mentsd el őket .ppt-nek.

K Szeretnék megtalálni bizonyos fájlokat.

V Katt ide: <https://help.ubuntu.com/community/find>

Például vannak „qa”-val kezdődő állományaim a Dokumentumok mappában, meg az almappákban. Megnyitok egy terminált és beírom ezt a parancssort:

```
find Documents -name 'qa*'
```

K Vadiúj HP p7-1108p, rajta Windows 7, gyárilag. Dual boot rendszert akarok Ubuntu 12.04-gyel. Eleinte működött is. Miután mindent beállítottam, elkövettem azt a hibát, hogy a Computer Janitort akartam használni. Újraindítás után az alábbi hibaüzenet fogadott: error: invalid arch indenepdent ELF magic. grub rescue

V (köszönet a válaszáért **Oldfred**-nek az Ubuntu Forums-on): Katt ide: <https://help.ubuntu.com/community/Boot-Repair>

K Telepítettem az Open-ClipArt-ot az Ubuntu Szoftverközpontból, de hogy tudnám használni, és egyáltalán hol van?

V Az /usr/share/openclipart almappában. Ahhoz, hogy használni tudd, futtasd a LibreOffice Writert, ott pedig kattints az Eszközök > Galéria menüpontra. Megjelennek bal oldalon a különböző közreműködők nevei, neked csak rájuk kell kattintanod.

K Hogyan érhetném el, hogy a laptopom ne forrósodjon át annyira?

V Telepítsd a Jupitert. Info itt: <http://www.ubuntu-buzz.com/2012/04/fix-laptop-overheating-problem-in.html> Arra figyelj, hogy az oldalon nincs megemlítve az, hogy a Jupiter telepítése után ki kell jelentkezned, majd újra vissza kell jelentkezned. Utána válaszd ki a „power saving mode”-t. Az én



laptopomon ez 8-15°C hőmérsékletkülönbséget is jelenthet.

Hozzá kell tennem, hogy a „power saving mode” egyúttal alacsony teljesítményt is jelent. Ebben az üzemmódban egy 480p-s Youtube-videó lejátszása is rémesen tud szagatni.

K Dell E220WF és Acer AL2216W monitorok vannak csatlakoztatva a Radeon HD 6550D videó-kártyámhoz. Az Acer VGA-kábellel csatlakozik, a Dell pedig egy DVI->VGA konnektorral. Az Aceren nem jelenik meg semmi.

V Cseréld ki a DVI->VGA kábelt egy sima DVI kábelre.

K Nem használok DHCP-t a LAN-omon, minden úgy van beállítva, hogy statikus IP-vel működjön. Lehetséges így, statikus IP-vel egy HP K8600dn vezeték nélküli nyomtató üzemeltetése Ubuntu alatt?

V A nyomtatóban van egy beépített webszerver a konfigurációhoz. Engedélyezd a DHCP-t, majd keresd meg a printer címét. Nyisd

meg a fájlkezelőt és kattints a „browse network”-re. Ott megtalálod az összes olyan eszközt, a címet, ami a hálózathoz csatlakozik. A nevet az alábbi paranccsal tudod IP-címmé változtatni:

nmblookup [eszköz neve]

Írd be az IP-címet a böngésző böngészősávjába. Az egyik opció a statikus IP beállítása. Utána újra ki-csatcsolhatod a DHCP-t.

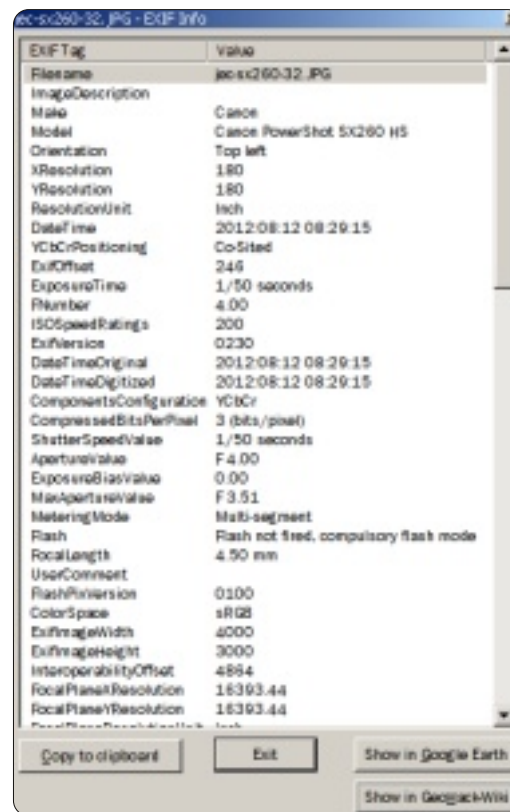
K Tudom futtatni a Windows-os képnézegetőt, az Irfanview-t Ubuntu alatt?

V Igen, de ahhoz először telepítened kell a Wine-t. Miután letöltötted az Irfanview-t, a legegyszerűbben az alábbi paranccssal tudod telepíteni:

cd Downloads

wine irview433_setup.exe

Természetesen ez azt feltételezi, hogy a Downloads mappába töltötted le az Irfanview telepítőjét és a 4.33-as verzió áll a rendelkezésedre.



Ha kiválasztod a „parancsikon helyezése az asztalra” pontot a telepítés során, akkor egy kattintással az alkalmazásban vagy. Lehet, hogy szeretnél még kiegészítőket is telepíteni, mint például a Tucows exif-jét. (Az exif kiegészítővel képből GPS-adatok, a GeoHack Wiki és néhány kattintás segítségével meghatározhatod a kép helyét Google Maps-en.)

K MSN Messengerem van és ott szoktam a Photo Sharing-et használni. Van ilyen funkció Ubuntu alatt is?

V Nem igazán. Vannak olyan programok, amik támogatják az MSN-es chatelést, de a fényképek megosztásának egyetlen módja az, hogy telepíted a Windows-t egy virtuális gépre, pl. VirtualBox-ba és ott használsz MSN-t.

K Hirtelen a teljes rendszerem írásvédetté vált, majd nem volt hajlandó bootolni. Live CD-vel beolvastam a partícióimat, néhány álmányról csináltam biztonsági mentést és egy csomó ilyen történet:

File shrank by xxxxxxxx bytes; padding with zeros továbbá

Cannot stat: Input/output error

Teljes biztonsági mentést csináltam egy külső merevlemezre.

V Sajnos muszáj lesz új merevlemezten venni. Örülj, hogy sikerült mindenről biztonsági mentést csinálnod, ezért jár egy

vállveregetés. Hányszor, de hány-szor találkoztunk már olyannal, hogy „de hogy tudnám visszahozni az elmúlt évtized összes családi fotóját?”

K Most frissítettem 10.04-ről 12.04.1-re, online frissítéssel. A bal oldali ikonlistán a Firefox ikonja kétszer jelenik meg, de egyikkel sem indul el a böngésző.

V (köszönet a válaszáért **Roy**-nak a Yahoo Ubuntu Linux Group-ból): Nevezd át a Firefox beállítások mappáját. Futtasd a Nautilust, majd nyomj Ctrl+H-t hogy mutassa a rejtett fájlokat. Keresd meg a .mozilla fájlt, klikkelj rá jobb egérgombbal és nevezd át mozilla.old-ra. Innen már futnia kell a Firefox-nak és a mappát is újra beállítja magának. A könyvjelzőidet a mozilla.old-ban találod.

Két tipp és technika QQ?



É des Istenem. Kínai feleségemnek egy QQ nevű, szörnyűséges programot kell használnia, ami csak Win-

dows alatt fut. „Szörnyűség”, mert a gép összes erőforrását igénybe veszi. És „használja”, mert az összes barátja - még az unokája is - használja. Hogy miért? Mert videokonferenciához elsőrangú, tényleg. Kínához képest 12 óra az időeltolódás, így a feleségem minden reggel korán felkel, hogy videóbeszélgetést folytasson a Kínában élő barátaival és az unokájával.

Hamarosan pedig érkezik az Ubuntu 12.10, a Quantal Quetzal, röviden QQ, ahogy már páran az Ubuntu fórumokon elnevezték. Már látom is lelki szemeimmel a „QQ problem [solved]” feliratot és ilyenkor az jut az eszembe, hogy „bárcsak valahogy eltávolíthatnám a Windowst”. De ez merő ábránd részemről.

Bugreport

S emmi különös: szerettem volna bejelenteni az Evolution levelező egyik bugját.

Először is elmentem az Evolution honlapjára. Ez a projects.gnome.org-hoz tartozik. Egyből ott is van: „Segítsen nekünk az Evolution fejlesztésében! Küldjön bugreportot a Bugzillának, a mi bugkereső

rendszerünknek.”

Mint kiderült, már volt Bugzilla-regisztrációm. Viszont mikor be akartam jelentkezni a régi mailcímmel és a jelszóval, azt mondta, hogy még soha nem hallott rólam. Gyaníthatóan az egy ideje inaktív felhasználókat a rendszer automatikusan törli. Így hát újra regisztráltam, működött is minden tökéletesen. Bejelentkezhettem a Bugzillába. Meg ahogy azt Mórcka elképze-li.

Beírtam a mailcímemet és a jelszót és egyből fel is ugrott egy „Mozilla Persona” címkéjű ablak. Mikor ide is beírtam a mailcímemet, amivel az imént regisztráltam, az alábbi üzenetet kaptam: "Válasszon új jelszót." Aztán az nem tetszett neki, hogy az új jelszavam túl rövid.

Mikor beírtam egy hosszabbat, akkor már végre be tudtam jelentkezni, de akkor meg egy olyan honlapra irányított, ahol semmilyen használható opciót nem találtam.

Újra próbálkoztam. Eredmény? „Hiba történt, sajnáljuk!”

Most azon vagyok, hogy feladjam a küzdelmet az Evolution-nel. Gyere csak, Thunderbird. A felhasználóknak nincs idejük efféle vacakolásra.



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



Játékok Ubuntu

Írta: Oscar Rivera

A 2012. június 1-én, pénteken megjelent Humble Indie Bundle V talán a legjobb eddig megjelent csomag Linux használók számára. Az új csomag sok régóta esedékes változtatást tartalmaz. Ezek a változtatások egyáltalán nem „szerények”. Kezdőknek jó hír, hogy a letöltési folyamat nemcsak gyors, de hihetetlenül egyszerű is. A játékok minősége felülmúlhatatlan a többi Humble Bundle-hoz képest. A játékmenetnek minden kiadás esetén csak a hardver szabott határt és nem a szoftver. Végül, de nem utolsó sorban a vásárlás menete egyáltalán nem változott, annyira egyszerű amennyire csak lehet, és még mindig te határozod meg az árat.

Vásárlás, letöltés és telepítés

A Humble Bundle V-t már nem lehet megvásárolni, de most először, ha Ubuntu-t használsz, akkor a letöltése olyan egyszerű, mint az egyszer egy. Miután megvásároltad az általad meghatározott áron, emailben kapsz egy linket, ami el-

vezet a letöltő felületre. A letöltő felületen kiválaszthatod, hogy milyen módon szeretnéd letölteni a Humble Bundle-t. A Canonicalnak hála, most először, ha Ubuntu-t használsz, akkor megnyomhatod a „Letöltés Ubuntu-ra” gombot. Az Ubuntu gomb megnyomásával tulajdonképpen az Ubuntu szoftverközponton keresztül töltöd le a játékokat. A cikk megírásakor (2012 június) minden játék letölthető volt a szoftverközponton keresztül, kivéve a Psychonauts-t, amihez csak a Humble Bundle letöltő felületén lehetett hozzájutni. A Psychonauts kivételével az összes játékot sikerült 30 perc alatt feltelepítenem a gépemre! Ennél gyorsabb már nem igen lehet.

Amnesia: The Dark Descent

Ami magukat a játékokat illeti, ez a gyűjtemény a lehető legjobb lett. A személyes kedvencem az Amnesia: The Dark Descent (Amnézia: Ereszkedés a sötétségbe) - ami már az eredeti PC-s megjelenése óta kedvező fogadtatásban része-

Humble Indie Bundle V



sült, mivel a Game Informer magazinban 9.25-ös értékelést kapott (a maximális 10-ből). A grafikája talán a legjobb, amit az elmúlt években láttam. Bár az ok, amiért mindent igazi Linux játékosnak kötelező darab, az, amennyire a frászt hozza az emberre, mint semelyik másik játék. Az első elindítás után a játék tesz néhány ajánlást, hogy még jobban élvezzük a játékot. Először is, azt tanácsolja, hogy sötét szobában játszd, lekapcsolt villannyal, és olyan sötétre állított grafikával, amennyire csak a láthatóság engedi. Másodszor fejhallgatót használj, amin feltekered a hangerőt. Végül, de egyértelműen nem utolsó sorban, a szórakozás kedvéért játssz, és ne azért, hogy legyőzd a játékot,

más szóval indulj felfedező útra. Bevallom, az utolsó tanácsot a legnehezebb megfogadni, mert már a játék elején olyan félelem adagot kapsz, hogy később vonakodva nyitsz ki egy ajtót vagy fordulsz be egy sötét folyosóra. A felfedezés a legutolsó dolog, amire vágysz, mert a játék annyira beszippant, hogy csak a rég elvesztett józan eszedet szeretnéd visszakapni. A többi horror játékkal ellentétben egyáltalán nincs fegyvered, ehelyett vagy menekülnöd kell vagy olyan helyet keresned, ahol el tudsz rejtőzni, miközben elkerülsz az elmebetegséget okozó fényt. Egyik eddigi játék sem ébresztett bennem olyan érzéseket, mint az Amnesia, ami után a többi úgy ne-

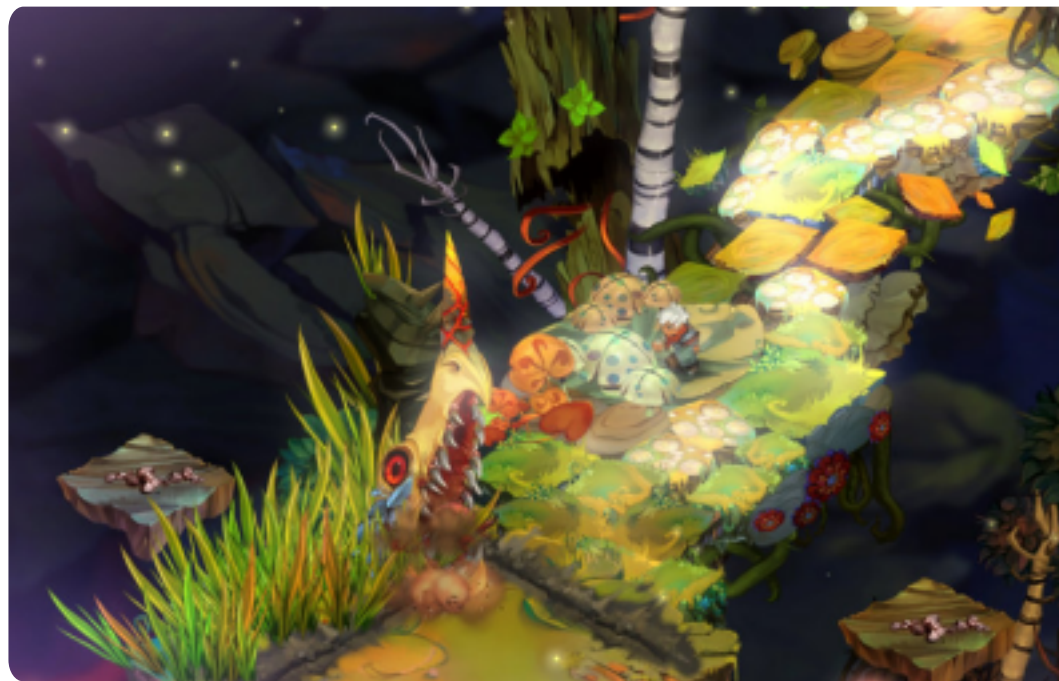


vezett horror játék családi kiruccanásnak tűnik Disneylandbe. A játék M besorolást kapott a felnőtt tartalom miatt.



Bastion

Ha az átlagnál többet fizettél a Humble Indie Bundle-ért, akkor megkaptad a 2011-es Bastiont (Bástya) is, amit a Supergiant Games alkotott meg. Az Amnesiához hasonlóan a Bastion is jó játék kritikákat kapott, és a rajongók is szerették. Mint az Amnesiában, a főhős itt is arra ébred, hogy újra fel kell fedeznie egy titokzatos, ugyanakkor mégis ismerős világot. A hasonlóságok azonban itt véget is érnek. A Bastion egy nagyon színes és vidám játék, ahol egyáltalán nem bánod, hogy felfedezéseket kell tenned. Az ESRB-ben 10+ pontszámot ért el, de természetesen nem csak gyerekek számára készült, inkább egy olyan játék lett, amit tényleg bárki élvezni tud, függetlenül attól, hogy milyen idősnek érzi magát. A Bastion egy akció RPG já-



ték, ahol te vagy a Gyerekekkel, akiknek fel kell fedeznie a lebegő szigetet, és mindenféle lényel kell megküzdenie a béke visszaállítása érdekében. A játék folyamán számos fegyverre és képességre lehet szert tenni, bár a Gyerek egyszerre mindig csak két fegyvert és egy különleges képességet birtokolhat, amiket lehet cserélni és fejleszteni. A Bastion egyedi vonása, hogy a játékot az egyik nem játékos karakter végig narrálja. Jó móka hallgatni a szöveget, ami sokszor vicces is. Nemcsak a következő kihívás, hanem a játékos döntései és stílusa is befolyásolja a narrációt. A játék eredetileg Xbox Live Arcad-re ké-

szült, de mi, itt a Linux világban olyan szerencsések vagyunk, hogy a saját rendszerünkön játszhatjuk, és gyönyörködhetünk a fantasy-szerű színes grafikában, a csúcs szuper zenében, a könnyen kezelhető irányításban és az izgalmas történetben, amit a Bastion biztosít.



Limbo

A Bastionhoz hasonlóan, a Limbót (A pokol tornáca) is eredetileg kizárólag Xbox Live Arcade-ra hozták ki 2010-ben, de végül 2012 májusában megjelent a játék Linux platformos verziója is, épp időben, hogy még beleférjen a Humble Indie Bundle V-be. A Limbo az első játék, amit a Playdead fejlesztett. A Limbo egy 2D-s oldalnézetes kirakós-platform játék, ami az elejétől a végéig teljesen fekete-fehér. Az Amnesiához és a Bastionhoz hasonlóan a Limbóban is arra ébredsz, hogy egy meglehetősen idegen és kifejezetten ellenséges világba kerültél. Abban is hasonlít az Amnesiához, hogy a főszereplőnek nincs fegyvere. Ehelyett rengeteg feladatot kell megoldanod a túlélés érdekében, néha a környezetben található tárgyak segítségével kell legyőznöd az ellenfeleket. Ha nem sikerül megoldanod a feladatot, akkor a fiú gyakran nagyon érzéketlenül ábrázolt, erőszakos halált hal. Bár fekete-fehér, a grafika a Limbo egyik meghatározó vonása. A játék során olyan hangulatba kerül az ember, mintha egy régi fekete-fehér némafilmet nézne egy levitézlett moziban, ahol a vetítógépet lassan ki kellene cserélni. A

feladatok nehézségi foka az egyszerűtől a nagyon bonyolultig terjed. A játék azonban nagyon addiktív, és kevesebb, mint 15 óra alatt végig játszható. Ha elkezded, nagyon nehéz abbahagyni. Az irányítás a szokásos és egyértelmű. A fiú a játékban csak balról jobbra tud haladni, valamint ugrani és megragadni dolgokat – legyen az kötél, doboz vagy kenu. A játék minden tekintetben minimalista stílusban készült, a hangoktól kezdve a grafikán át egészen az irányításig és történetig. A játék elejétől a legvégéig csak annyit lehet tudni, hogy a kisfiú meg akarja találni a hűgát. A néhol hátborzongató halálnemek miatt, érdekes, hogy miért kapott a játék T besorolást az ESRB-től M helyett. Talán, ha színes lenne a játék, és látható lenne a piros vér, akkor csak felnőtteknek ajánlanák.



Egyéb játékok és konkúzió

A cikk megírásakor nyolc játék volt hozzáférhető, amelyek a Humble Indie Bundle V-ben is szerepel-



tek. Eredetileg ezeket a játékokat tartalmazta a csomag: Amnesia, Limbo, Superbrothers: Sword and Sorcery (Szupertestvérek: Kard és Varázslat), Psychonauts, valamint a Bastion, ha a vásárlás pillanatában érvényes átlagnál többet fizettél. Aztán június 7-én még három játékot kaptak azok az emberek, akik az átlagosnál többet fizettek. Ezek a Braid, Super Meat Boy, és Lone Survivor (Egyedüli túlélő) voltak. A későbbi FCM kiadásokban talán ezekről is jelenik meg leírás.

Összeségében a Humble Indie Bundle V kiadása nagy siker lett. A

megjelenése utáni első 15 órában, máris több példányban kelt el, mint az addigi legsikeresebb csomag, ami a Humble Indie Bundle IV volt. A cikk írásakor a Humble Indie Bundle V már 522042 példányban kelt el, és ez a szám folyamatosan nő. A Humble Indie Bundle I óta a Linuxos vásárlók átlagban többet fizettek, mint a Windowsos vagy a Mac-es vásárlók. Lehetséges, hogy ez vezetett ahhoz, hogy nagy mértékű és jelentős előrelépés történt a Linux játékok piacán. Az tagadhatatlan tény, hogy a Linux társadalom hajlandó pénzt áldozni azért, hogy számítógépes játékokat játsz-

hasson, és ezt a játékfejlesztő cégek felfedezték. Nemcsak a független cégek profitáltak a Humble Indie Bundle eladásából, hanem felröppent a hír, hogy a Steam Linux portot fog kapni, megnyitva ezzel a számítógépes játékok egy teljesen új világát azok számára, akik szeretnek Linuxon játszani.

Az aktuális akciót itt találod:
www.humblebundle.com





Az én asztalom

Itt az alkalom, hogy megmutasd a világnak az asztalod (desktop) vagy a PC-d. Küldj képernyőképeket és fényképeket a misc@fullcirclemagazine.org e-mail címre! Kérlek, mellékelj egy rövid szöveges leírást az asztalodról, a saját gépedről vagy az asztalod illetve a PC-d bármely egyéb érdekességeiről.

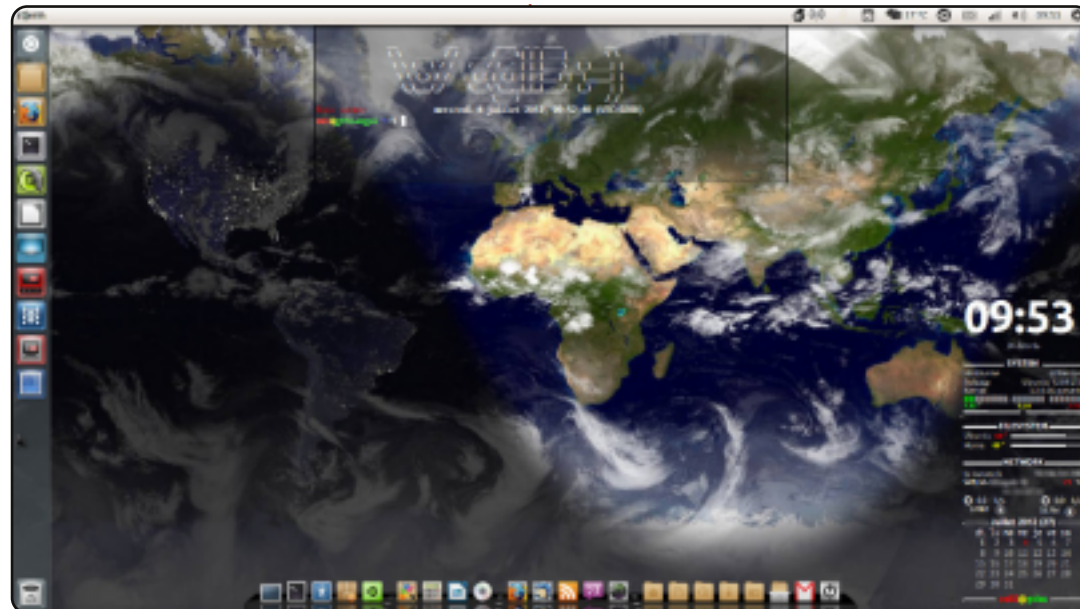


Ez az én asztalom - Ubuntu Lucid, 32 bit. A gép egy Lenovo H310, Intel Dual Core 3.0 GHz CPU-val, 1 GB RAM-mal és 500 GB merevlemezsel.

A kép a Gnome 2. New Wave témája widgetek nélkül.

A másik rendszer, ami a gépem elsődleges rendszere: 32 bites Linux Mint Maya Cinnamonnal.

Trong Dũng Võ



Itt látható az asztalom egy dinamikus képpel, amit egy shell script generál conkyval. A gépem egy ASUS F50Q 4 GB memóriával, Dual Core Intel Pentium T3400-as 1,6 GHz-en, 320 GB merevlemezsel és Ubuntu 12.04 Precise Pangolinnal.

Radiance témát használok Faenza ikonokkal és cairo dockot - opengl nélkül.

Mamadou Sow





2012 áprilisa, a Precise kiadás megjelenése óta használók Ubuntut. Alább láthatók a laptopom adatai.

Modell: Sony Vaio VGN-FW248J
Rendszer: Ubuntu 12.04 LTS
Processzor: Intel Core2Duo CPU P8400 @ 2.26 GHz
Merevlemez: 250 GB
Memória: 4 GB

Szeretem a szabadságot, a szabad szoftvereket, és végül, de nem utolsó sorban a GNU/Linux kiadásokat.

Navid Emami

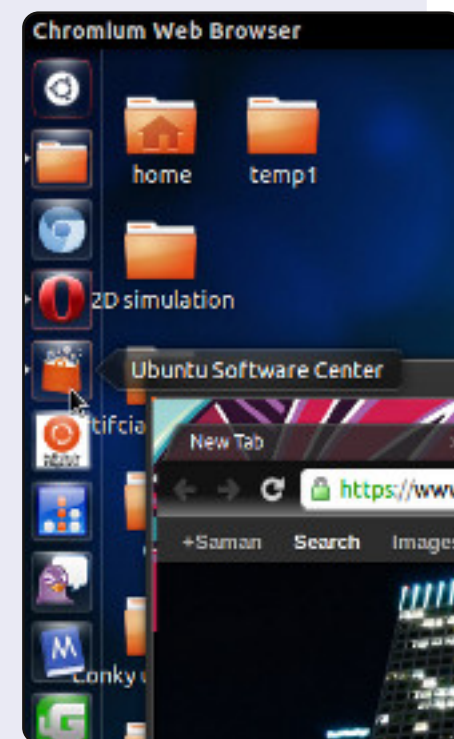


Négy hónapja kezdtem el használni Ubuntut és azt hiszem a rabja vagyok. Szeretem az Ubuntut mert az enyém, mindent megáltoztathatok rajta, akár át is dolgozhatom. Használok conkyt, Gimpet, Stelláriumot, Chromiumot, Pidgint és sok egyéb szoftvert, ami létezik Ubuntuhoz.

A rendszerem:

CPU: Intel core i5
RAM: 4 GB
Videó: nvidia 630M (2 GB)
Rendszer: Ubuntu (12.04)

SaMaN





Közreműködnél?

A FULL CIRCLE-nek szüksége van rád!

Egy magazin, ahogy a Full Circle is, nem magazin cikkek nélkül. Szükségünk van játékok, programok és hardverek áttekintő leírására, ezenkívül bármire, amit elmondanátok a *buntu felhasználóknak. A cikkeiteket küldjétek a következő címre: articles@fullcirclemagazine.org

Folyamatosan keressük a cikkeket a magazinba. Segítségül nézzétek meg a **Hivatalos Full Circle Stílus Útmutatót**: <http://url.fullcirclemagazine.org/75d471>

Véleményed és Linuxos tapasztalataidat a letters@fullcirclemagazine.org címre, Hardver és szoftver **elemzéseket** a reviews@fullcirclemagazine.org címre, **Kérdéseket** a „Kávét” rovatba a questions@fullcirclemagazine.org címre, **Képernyőképeket** a misc@fullcirclemagazine.org címre küldhetsz, ... vagy látogasd meg a **fórumunkat** a fullcirclemagazine.org címen.

FCM 66. szám

Lapzártá:

2012. október 7-e vasárnap

Kiadás:

2012. október 26-a péntek



A Full Circle Csapat



Szerkesztő - Ronnie Tucker
ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmester - Rob Kerfia
admin@fullcirclemagazine.org

Podcast - Les Pounder & Co.
podcast@fullcirclemagazine.org

Szerkesztők és Korrektorok

Mike Kennedy, Lucas Westermann,
Gord Campbell, Robert Orsino,
Josh Hertel, Bert Jerred

Köszönet a Canonical-nek, a fordító-csapatoknak a világban és **Thorsten Wilms**-nek az FCM logóért.

A Full Circle Magazin beszerezhető:



EPUB - Az utóbbi kiadások megtalálhatók epub formátumban a letöltési oldalon. Ha bármilyen problémád lenne az epub fájljal, küldj e-mailt a mobile@fullcirclemagazine.org címre.



Google Currents - Telepítsd a Google Currents programot az Android/Apple eszközödre, keresd rá a „full circle”-re (a programon belül) és hozzáadhatod az 55., vagy újabb kiadásokat. Vagy letöltheted az FCM letöltési oldaláról.



Ubuntu Szoftver Központ - Megszerezheted a magazint az Ubuntu Szoftver Központból is <https://apps.ubuntu.com/cat/>. Keresd rá a „full circle”-re, válassz egy kiadást és kattints a letöltés gombra.



Issuu - Olvashatod a Full Circle Magazint online az Issuu-n: <http://issuu.com/fullcirclemagazine>. Oszd meg és értékelj a magazint, hogy minél többen tudjanak a magazinról és az Ubuntu Linuxról.



Ubuntu One - Letöltheted a kiadásokat a saját Ubuntu One tárhelyedre, ha rákattintasz a „Send to Ubuntu One” gombra, ami elérhető az 51. kiadástól.

Full Circle Magazin Magyar Fordítócsapat

Koordinátor:
Pércsy Kornél

Fordítók:

Dorozsmai Ágnes
Nagypál Ildikó
Palotás Anna
Pugner Éva
Csapó Gábor
Csikós Donát

Hélei Zoltán
Kiss Gábor
Nyitrai István
Pércsy Kornél
Takács László
Török Árpád

Lektorok:

Balogh Péter

Pércsy Kornélia

Szerkesztő:

Mihály József Rafael
Pércsy Kornél

Korrektor:

Heim Tibor