



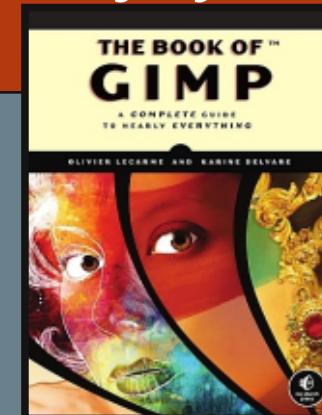
Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

2013. április – 72. szám



Könyvajánló:



Solyd



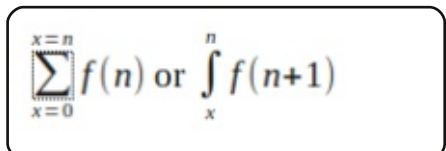
Fókuszban a SolydX és SolydK Egy Debian alapú disztró Xfce vagy KDE asztallal



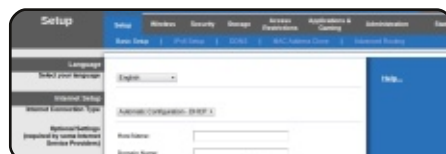
Hogyanok



Programozunk Pythonban 8



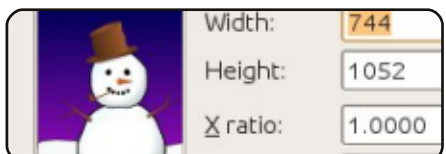
LibreOffice 13



Hálózati beállítások 16



Blender 19



Inkscape 21



Grafika



Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

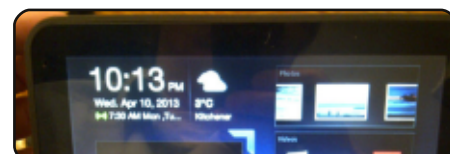
Rovatok



Parancsolj és uralkodj 6



Kérdezd az új fiút! 27



Linux labor 30



Linux Oklevél 43



Ubuntu hírek 4



Játékok Ubuntu 41

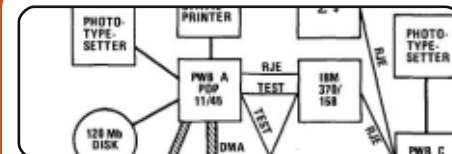


Kávé 39

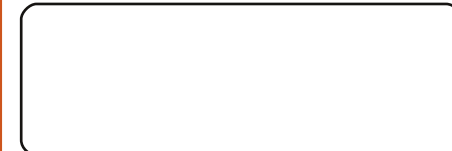


Hölgyek és az Ubuntu

Vélemények



Az én történetem 32



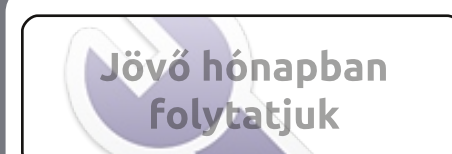
Különvélemény 33



Fókuszban 35



Levelek 38



Webfejlesztés

Webfejlesztés



Minden szöveg- és képanyag, amelyet a magazin tartalmaz, a Creative Commons Nevezd meg! - Így add tovább! 3.0 Unported Licenc alatt kerül kiadásra. Ez annyit jelent, hogy átdolgozhatod, másolhatod, terjesztheted és továbbadhatod a cikkeket a következő feltételekkel: jelezned kell eme szándékodat a szerzőnek (legalább egy név, e-mail cím vagy url eléréssel), valamint fel kell tüntetni a magazin nevét („Full Circle magazin”)

és az url-t, ami a www.fullcirclemagazine.org (úgy terjeszd a cikkeket, hogy ne sugalmazzák azt, hogy te készítetted őket, vagy a te munkád van benne). Ha módosítasz, vagy valamit átdolgozol benne, akkor a munkád eredményét ugyanilyen, hasonló vagy ezzel kompatibilis licenz alatt leszel köteles terjeszteni.

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



ÜDVÖZLÜNK A FULL CIRCLE ÚJABB KIADÁSA ALKALMÁBÓL!

Hát ez bizony így van, a Full Circle hat éves ebben a hónapban. Ez hihetetlen! Soha nem gondoltam volna, amikor elkezdtem az FCM-et, hogy hat év múlva még mindig erőteljesen fog tevékenykedni. Nem tudom eléggé kihangsúlyozni, hogy minden kiadás a csapat tagjai által jön létre, nem egyedül általam, tehát egy nagy KÖSZÖNET mindannyiuknak. A neveiket minden kiadás utolsó oldalán találod, valamint minden cikk elején. Sok-sok köszönet a fordítóknak is a világ minden táján!

Van egy dolog, amit szeretek csinálni minden szülinapi kiadásban, és ez egy felmérés, amiben ti, olvasók elmondhatjátok a véleményeteket az FCM-ről. Mit szeretnétek a magazinban látni többet/kevesebbet? Az összes részletet a [38. oldalon](#) találod meg. Maga a felmérés itt található: <http://goo.gl/hR7zc>.

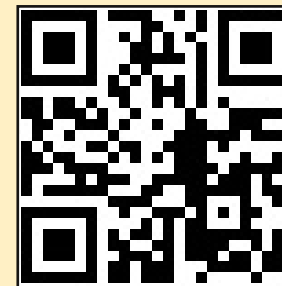
Biztos vagyok benne, hogy a Python-rajongók tudni fognak a Robin Catling által összeállított különkiadásról (ami mellesleg hatodik kötet). Éppen most készít egy sorozat különkiadást a LibreOffice sorozatról, tehát ha össze akartad gyűjteni egy kis gyakorlatias kiadványba, az első kötet fenn van a Full Circle alap oldalán. A legkönnyebb módja annak, hogy megtaláld a különkiadásokat az, hogy a keresőmezőt használod az oldalon.

Nem akarlak benneteket tovább fenntartani. Élvezzétek a kiadványt és kérlek benneteket, hogy töltsétek ki a kérdőívet.

Minden jót, és tartsik a kapcsolatot!

Ronnie

ronnie@fullcirclemagazine.org



A magazin az alábbiak felhasználásával készült:



Full Circle Podcast

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



Műsorvezetők:

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



<http://fullcirclemagazine.org>



AUDIO MP3



AUDIO OGG

Letöltés

AZ UBUNTU TECHNICAL BOARD AZ UBUNTU KIADÁSAINAK VÁLTOZTATÁSA MELLETT DÖNTÖTT

Az Ubuntu Technical Board bejelentette döntését, amely szerint változik a nem LTS kiadások támogatása 18 hónapról 9 hónapra. További döntés volt, hogy beemelik a rendszerbe azt a működést, amely alapján a felhasználónak lehetősége nyílik a fejlesztések folyamatos követésére a főverzió frissítése nélkül.

<http://fridge.ubuntu.com/2013/03/19/changes-in-ubuntu-releases-decided-by-the-ubuntu-technical-board/>

Figyelmedbe ajánljuk továbbá a következő bejegyzést, amely Rick Spencer, az Ubuntu Engineering alelnökének tollából származik és az Ubuntu Technical Board döntésére reagál, valamint annak felhasználókra gyakorolt hatását írja le.

<http://fridge.ubuntu.com/2013/03/19/ubuntu-technical-board-looks-at-shuttleworths-proposal-for-release-management-methodology/>

A bejelentésről alkotott további reakciókat olvashatsz az alábbi cikkekben:

Az Ubuntu Technical Board ülésének döntései az új kiadási javaslatra vonatkozóan – <http://www.webupd8.org/2013/03/ubuntu-technical-board-meeting.html>

A támogatási ablak felezése az Ubuntu általános kiadásainál – <http://www.omgubuntu.co.uk/2013/03/ubuntu-to-halve-support-window-for-regular-releases>

A Canonical a standard Ubuntu kiadások támogatási idejének felezéséről – <http://www.linuxuser.co.uk/news/canonical-to-halve-support-for-standard-ubuntu-releases>

AZ UBUNTU MEMBERSHIP BOARD PÁLYÁZATI FELHÍVÁSA

Elizabeth Krumbach a Községi Tanács nevében felhívást intézett a Membership Board újbóli felállítására. Ez utóbbi a felelős az új Ubuntu tagok választására. A Membership Board kilenc Ubuntu tagot igényel, akik megfelelő közösségi múlttal és elegendő idővel rendelkeznek havi egy talál-

kozóhoz. A jelöléseket április 5-ig, pénteken, déli 12 óráig fogadják az [ubuntu-membership-boards](http://www.ubuntu-membership-boards.com) levelezőlistán.

<http://fridge.ubuntu.com/2013/03/22/ubuntu-membership-board-call-for-nominations/>

A CANONICAL ÉS A KÍNAI SZABVÁNYÜGYI HIVATAL BEJELEN-TÉSE AZ UBUNTUN VALÓ EGYÜTTMŰKÖDÉSÉRŐL

A CSIP (China Software and Integrated Chip Promotions Centre – Kínai szoftver és Integrált Chip Támogatás Központ), a NUDT (National University of Defense Technology – Védelmi technológiák Nemzeti Egyeteme) és a Canonical egyesítették erőforrásaikat, hogy megalkossák a kínai igényeknek eleget tevő Ubuntu Kylin rendszert. Ez a bejelentés képviseli az első lépést a kormány öt éves tervében, amely szerint nagyobb hangsúlyt fektetnek a nyílt forráskódú rendszerekre és felgyorsítják azok elterjedését az országban.

<http://www.canonical.com/content/canonical-and-chinese-standards-body-announce-ubuntu-collaboration>

A hírrel szélesebb körben is foglalkozott a sajtó:

Kína saját operációs rendszert készít – <http://www.bbc.co.uk/news/technology-21895723>

Ubuntu-alapú kínai operációs rendszer – http://www.theregister.co.uk/2013/03/22/china_makes_linux_os_with_canonical_help/

Kína az Ubuntu-t választotta a saját, áprilisban érkező nemzeti szabványú operációs rendszeréhez – <http://www.engadget.com/2013/03/23/china-chooses-ubuntu-for-a-national-reference-os-coming-in-april/>

Viszlát Windows: Kína saját, Ubuntu-alapú operációs rendszert készít – <http://arstechnica.com/information-technology/2013/03/goodbye-windows-china-to-create-home-grown-os-based-on-ubuntu/>

2013. MÁJUS 9-ÉN AZ UBUNTU 8.04 (HARDY HERON) SERVER, A 10.04 (LUCID LYNX) DESKTOP ÉS A 11.10 (ONEIRIC OCELOT) ELÉRI A TÁMOGATÁSÁNAK VÉGÉT

Adam Conrad az Ubuntu Release Team nevében bejelentette a támogatás megszűnésének hivatalos dátumát az Ubuntu 8.04 (Hardy Heron) server, 10.04 (Lucid Lynx) desktop és a 11.10 (Oneiric Ocelot) desktop és szerver verziók esetében.

<http://fridge.ubuntu.com/2013/03/29/ubuntu-8-04-hardy-heron-server-10-04-lucid-lynx-desktop-and-11-10-oneiric-ocelot-reaching-end-of-life-on-may-9-2013/>

UBUNTU FEJLESZTŐI TALÁLKOZÓ 13.05: AZ UBUNTU MÁSODIK ONLINE FEJLESZTŐI TALÁLKOZÓJA

Michael Hall bejelentte a következő Ubuntu fejlesztői találkozásának időpontját: 2013. május 14–16, 14:00–20:00. Michael arra biztatja az embereket, hogy regisztrálják saját tervüket, valamint kérjenek időt a vezetőktől. Felhívta a figyelmet, hogy van némi javulás a Google+ Hangouts, az

ülés, a program, a találkozó ütemezése, valamint a regisztrációs folyamat terén.

<http://mhall119.com/2013/04/uds-13-05-ubuntus-second-online-developer-summit/>

ÚJ TAGOK AZ UBUNTU MEMBERSHIP BOARD CSAPATÁBAN

Elizabeth Krumbach bejelentette az Ubuntu Community Council által jóváhagyott új Ubuntu Membership Board tagokat. Üdvözölte (néhányukat ismét!) Zhengpeng Hou, Mathieu Trudel-Lapierre, Jared Norris, Eleanor Chen és Penelope Stowe tagokat a 1200 UTC fórumra, továbbá Iulian Udrea, Javier Lopez és Benjamin Kerensa tagokat a 2200 UTC fórumra.

<https://lists.ubuntu.com/archives/ubuntu-news-team/2013-April/001777.html>

Köszönjük szépen az Ubuntu Hírek csapat tagjainak e havi közreműködését!

A hónap híreinek forrásai:

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue309>

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue310>

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue311>

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue312>

MEGJELENT AZ UBUNTU 13.04-ES VERZIÓJA!

Az **Ubuntu 13.04**-es verziója hű marad ahhoz a nagyszerű Ubuntu hagyományhoz, mely a legfrissebb és legjobb szabad forráskódú technológiákat beépíti egy jó minőségű, könnyen kezelhető Linux disztribúcióba. Ez a kiadási ciklus nagyon sokat tett azért, hogy javuljon a minőség a mindennapi használat során. A legtöbb fejlesztő és felhasználó számára lehetővé tette, hogy aktívabban vegyen részt a ciklusban, és úgy gondoljuk ez meg is látszik a végleges változaton. Javítottak a Unity teljesítményén, frissítették az általános asztali csomagokat, a core és a toolchain elemeket, továbbá az Ubuntu 13.04-be beletettek egy új Friends (Barátok) szolgáltatást, amelynek segítségével az összes közösségi hálózatonnál lévő profilunkat kezelhetjük az Ubuntu Online Accounts-on keresztül. Megtalálható még egy technológiai előnézet az Upstart új felhasználói munkafolyamat szolgáltatásáról.

További információk az Ubuntu 13.04 új funkcióiról ezekben a sajtóközleményekben olvashatók: <http://ubunt.eu/1304Server> és: <http://ubunt.eu/1304Client>





A múlt hónapban megjelent Ubuntu Touch-ról szóló cikkem után olyan mennyiségű reakció érkezett hozzám, ami nálam már egész áradatnak számít (több, mint eddig bármelyik cikkem esetén). Az érdeklődésre való tekintettel úgy gondoltam, hogy egy második cikkben közzé kellene tenni az olvasók reakcióit. Április első hete ugyanis nagy változást hozott a TF101 Ubuntu Touch csomagokban, és végre tudtam futtatni a fejlesztői előzetest a tabletemen. Mivel még alig elérhető néhány funkció, a teljes körű ismertetést későbbre hagyom (mondjuk egy hivatalos béta megjelenés idejére).

Az első válaszban, amit kaptam, az olvasó azt a véleményét fejtette ki, hogy az Ubuntu Touch-nak mindenképpen rendelkeznie kell beépített Google fiók támogatással (Google Levelezés, Google Címtár, Google Naptár (főleg az emlékeztetők), Google Térkép és Navigáció). Átfutottam a cikket, és rájöttem, hogy semmi ilyesmiről nem tettem említést. Ezt pótolandó, úgy gondolom, hogy az Ubuntuhoz tartozni fog valamilyen levelezésöklens (Evolution/Thunderbird). A Google levelezési támogatása ezeknél nagyon hatékony

volt, mikor legutóbb használtam őket. A Thunderbirdnél megtalálható a Lightning plugin határidőnaplók kezelésére, ami nagyon jól működik a Google Naptárral. Számos plugin létezik a Thunderbirdhöz, amelyek lehetővé teszik a kapcsolatok szinkronizálását. Mint olyan, nem hiszem, hogy az Ubuntu Touch verziókból hiányozna egy hasonló tulajdonságokkal rendelkező eszköz. Maradt a Google Térkép és Navigáció. Attól tartok, hogy a Canonical inkább valamilyen új térkép/navigációs eszköz mellett dönt, mint hogy megpróbálja a Google jól kipróbált alkalmazásait integrálni. Lehet persze azzal érvelni, hogy „a Google Maps könnyen elérhető böngészőn keresztül”, de ezzel pont a gyors és hasznos térképeszköz célja veszik el. Egyelőre csak annyit tehetünk, hogy várunk, és majd meglátjuk.

Ugyanez az olvasó még azt az óhaját is kifejtette, hogy egy jól működő/használatos billentyűzetet szeretne látni az Ubuntu-ban. Bár nekem eddig nem volt problémám az alap Android billentyűzetekkel, úgy tűnik nagyon sok az olyan Android felhasználó, aki jobban kedveli a Swype-hoz hasonló billentyűzeteket.

Az olvasó ebben az esetben a TouchPal billentyűzetét, a Dialert és a Contacts alkalmazást említette meg. Ez nemcsak a billentyűzetet helyettesíti, hanem testre szabható tárcsázót és kapcsolatkezelő alkalmazást is ajánl. Azzal érvelt ezen alkalmazás mellett, hogy tapasztalata szerint a tipikus Android billentyűzeten a gépelés „lassú, unalmas és nagy a hibázási lehetőség”. Úgy találta, hogy a TouchPal billentyűzet „swipe to type” módszere sokkal könnyebben megtanulható, és a tanuló algoritmusnak köszönhetően kisebb a hibázási lehetőség. Az olvasó azt is megjegyezte, hogy bár a TouchPal billentyűzet alkalmazása tartalmaz prediktív tulajdonságokat, alpból ki vannak kapcsolva, és nem feltétlen egyértelmű, hogyan lehet bekapcsolni őket. Egy Sprint felhasználói utasítás szerint, a szóköz billentyű jobbra húzása bekapcsolja a prediktív gépelést, a balra húzása pedig ismét kikapcsolja.

A Dialer és a Contacts alkalmazás, amelyek a TouchPal csomag részei, nagyon hasznosak az olvasó számára, mert az alap kapcsolatok alkalmazás hajlamos az adatvesztésre, különösen a kapcsolatok megjegyzés részében

tárolt adatok esetében, ha azok hosszú szöveget tartalmaznak. Amikor az olvasó létrehozta ezeket a kapcsolatokat a számítógépen, nem praktikus a kezelése, és a TouchPalban található Contacts és Dialer alkalmazásoknak (egy elérési út tartozik mindkét eszközhöz) láthatóan nincsenek ilyen korlátaik, és az olvasó ismét megállapítja, hogy sokkal rugalmasabbak és könnyebben használhatóak.

A második hozzám érkezett e-mail rövid volt és lényegre törő. Az olvasó úgy gondolta, hogy érdemes számolni az Aldiko (egy e-olvasó alkalmazás) és a Kindle alkalmazások lehetséges hiányával az Ubuntu Touchon. Nem vagyok benne biztos, hogy az Aldikót átveszik vagy elérhető lesz az Ubuntu Touchon, de szerintem a Canonical hibát követ el, ha nem tesz elérhetővé valamilyen Kindle alkalmazást. Persze az Amazon online is elérhetővé teszi a Kindle könyveket („Amazon Cloud Reader”), de ez nem igazán ideális megoldás. Miután ezt tisztáztuk, a fejlesztői előzetes próba alkalmazásai között megtalálható az Amazon bolt közvetlen elérése, ami arra enged következtetni, hogy az Ubuntu mindent el fog követni, hogy az Amazon

szolgáltatásait integrálja. Szívesen szolgálnék több információval az elérhető alkalmazásokról, de mivel a billentyűzet nem működik rendesen, nem tudok a vezeték nélküli hálózatra csatlakozni, így szinte az összes alkalmazás „szétkapcsolva” hibát dob vagy elérhetetlenné válnak azok a tulajdonságai, amelyeket tesztelni szeretnék.

Végezetül egy olvasó elmagyarázta nekem, hogy megpróbálta telepíteni az Ubuntu Touchot egy Samsung Galaxy S III-on, de idézte az Ubuntu Wiki oldalát, ahol még úgy szerepelt, hogy „fejlesztés alatt”. Szóval, bárki-nek, aki valami hasonlón töri a fejét, csak annyit mondom: ha hajlandó egy tökéletesen működő eszközről lemondani, hogy telepítsen rá egy nagyjából működésképtelen fejlesztői előzetest, csak azért, hogy megnézze, hogy néz ki, akkor általánosságban arra számíthat, hogy bármelyik Wiki oldal tartalmaz majd használható utasításokat az eszközére nézve. Tehát az Ubuntu Touch nincs sem alfa, sem béta vagy megjelenés közeli állapotban. Szó szerint csak egy pillanat felvétel a demo eszközükről, több profillal, amelyeket nem tudsz elérni, egy vendég profillal, amit használhatsz és az alkalmazások példáival, amelyeket majd integrálni akarnak. Ha azonban véletlenül van egy második vagy harmadik Android eszközöd,

csak úgy (mint az én TF101-m), akkor nyugodtan rakd fel és játssz vele, csak ne várd el, hogy új életet leheljen egy régi eszközbe (egyelőre). Végezetül a Wiki oldal felosztása így néz ki:

- Munka a phablet-flash-sel (hivatalos Ubuntu módszer, csak a Galaxy Nexus és a Nexus 4, 7 és 10 szerepel benne);
- Működőképes, de nem elérhető cdimage.u.c-ből (nem hivatalos portok, amelyeket a közösség tart karban, de egészen működőképesek); és
- Fejlesztés alatt (tulajdonképpen itt várnak azok a portok, amelyekhez még nincsenek feloldó/telepítő instrukciók, működő kód vagy kép).

Hacsak nem akarsz segíteni hibát keresni vagy fejleszteni, a fejlesztés alatt álló részt nem érdemes telepíteni.

Az előbbiektől teljesen függetlenül. Az elektronikus gitár hangjának rögzítéséhez használható Rocksmith Real Tone Cable-ről szóló cikkem után érkeztek hozzám olyan olvasói kérések, hogy egy vagy két cikkben írjam le: az Audacityvel hogyan lehet akusztikus gitárhangot felvenni. Ezek a cikkek elkészülnek, amint lesz működő audio interfészem és befejeztem az akusztikus gitárhang rögzítését mikrofonnal, hangszedőkkel (pickups), elektronikus gitár (közvetlen) csat-

lakozón keresztül és az erősítő elé tett mikrofonnal. Ha minden jól megy, akkor ez megtörténik az FCM következő két kiadásában. Ha egy zenésznek közületek van bármilyen javaslata az audio interfészre, amelyeket már működésre tudtak bírni Ubuntu alatt vagy van valakinek konkrét kérdése, amit szeretne, ha érintenék a cikkemben, akkor nyugodtan írjatok a lswest34@gmail.com címre. Légyszi, írjátok be a tárgyba, hogy „FCM Guitar Article”, mert akkor el tudom különíteni a szokásos C&C levelektől.

Remélem legalább néhányan érdekesnek és/vagy hasznosnak találtok az olvasói reakciókat! Én a magam részéről még sosem hallottam a TouchPal Keyboard, a Dialer vagy a Contacts alkalmazásokról. Van kérdés? Javaslát? Akkor írd a lswest34@gmail.com címre. Légyszi, írd a tárgyba, hogy „FCM” vagy „C&C”, mert akkor nem fog elveszni a beérkező leveleim között.



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



A legutóbbi alkalommal egy olyan projektet kezdtünk el, amely a két számmal ezelőtt megírt TvRage modulunkat használja fel. Most ezt fogjuk folytatni. Javítani fogunk a fájlnevek feldolgozásának módján, az adatbázishoz pedig két újabb mezőt (TvRageId és Status) adunk hozzá.

Először az import sorokat módosítjuk. Azok számára, akik lemaradtak az előző számról, álljanak itt a múltkori include-ok is (jobbra fent).

Az „import re” után következő sorok újak.

A következő dolgunk a GetSeasonEpisode függvény átírása lesz. Szinte mindent le fogunk cserélni abból, amit a múlt alkalommal létrehoztunk és a kódot flexibilisebbé teszük, hogy a különböző évad/epizód sémákat jobban tudjuk kezelni. Az új módosításokkal az alábbi változatokat fogjuk tudni kezelni:

`Series.S00E00`

`Series.s00e00`

`Series.S00E00.S00E01`

`Series.00x00`

`Series.S0000`

`Series.0x00`

Mielőtt az adatbázisba íránk, a „hiányzó vezető nullák” problémáját is orvosolni fogjuk.

Az első mintánk a több epizódból álló fájlok kezelését próbálja megoldani. Több elterjedt módja is van az elnevezésnek, amivel mi most foglalkozunk az „S01E03.S01E04” alakú lesz és az alábbi karakterlánc mintát használjuk: „(.*)\s(\d{1,2})e(\d{1,2})\s(\d{1,2})e(\d{1,2})”. Eredményül (remélhetőleg) öt csoportot fogunk kapni, amely az alábbiakból fog állni: a sorozat neve (S[1]), évad (S[2]), epizódszám 1 (S[3]), évad (S[4]) és epizódszám 2 (S[5]). Minden, ami a „s” előtt van tehát egy csoportba kerül, majd ez után jön két szám, az „e” karaktert kihagyjuk és két újabb szám következik, majd pedig ez utóbbi kettő újra. Ha a fájlunk neve „Monk.S01E05.S01E06.avi”, akkor az egyes csoportokba az alábbi értékek kerülnek...

`S[1] = Monk`

`S[2] = 01`

```
import os
from os.path import join, getsize, exists
import sys
import apsw
import re
#-----
#   NEW LINES START HERE
#-----
from xml.etree import ElementTree as ET
import urllib
import string
from TvRage import TvRage
```

`S[3] = 05`

`S[4] = 01`

`S[5] = 06`

Mi csak az első három csoportot (S[1], S[2], S[3]) fogjuk használni a kódban, de bizonyára látod, hogy hová vezet ez az egész. Ha a keresés során egyezést találunk, a „GoOn” változó értékét igazra állítjuk. Ez segít majd eligazodnunk a későbbi if ágak során.

Itt van tehát a GetSeasonEpisode rutin forráskódja (következő oldal).

Ha eddig eljutottunk, hozzáfogunk a műsor nevének formázásához is a benne szereplő pontok eltávolításával, kinyerjük az évad és epizód információkat, majd pedig visszaadjuk őket. Az évad információt az „S00E00”-

szerű mintából bányásszuk ki, itt az évadszámokban benne lesz majd a vezető nulla is. Amennyiben a fájlnev „xxx” alakban tartalmazza ezt az információt, akkor feltételezzük, hogy az évad számát az első karakter kódolja, a maradék kettő pedig az epizódét. Kicsit előre gondolkodunk és az évadszámot kétjegyűként tároljuk el, szükség esetén vezető nullával kiegészítve.

A MakeDatabase rutinunkban módosítjuk az adatbázis létrehozásának módját: két újabb mezőt adunk hozzá.

Ismét csak az utolsó két mező definíciója változott az előzőekhez képest.

A WalkThePath függvényünkben csak azok a sorok változtak, amelyek



az adatbázisba való beillesztésért felelősek. A módosított kóddal az új struktúrákat is le tudjuk kezelni. Talán még emlékszel, hogy a TV fájllajnikat tartalmazó mappá(ka)t adjuk át a függvényünknek. Ez az én esetemben két mappa, amelyeket listaként adunk meg és egy for ciklussal egyesével adjuk őket át a függvényünknek. Minden megadott mappában .avi, .mkv, .mp4 és .m4v kiterjesztésű fájlokat keresünk. Ha találunk ilyen, a GetSeasonEpisode függvénynek adjuk tovább. Ez után leellenőrizzük, hogy az adott fájl szerepel-e már az adatbázisunkban, ha nem, hozzáadjuk. A múltkor megírt függvénynek most csak egy részét írom ide (következő oldalon).

A két új sor vastagon van szedve.

Félig készen is vagyunk. A kódban most néhány segédfüggvény következik, ezek a TvRage függvényünket segítik az adatbázis mezők

```
if GoOn:
    shownamelength = len(showname) + 1
    showname = showname.replace(".", " ")
    season = resp.group(2)
    if len(season) == 1:
        season = "0" + season
    episode = resp.group(3)
    ret = [showname, season, episode]
    return True, ret
else:
    ret = ["", -1, -1]
    return False, ret
```

```
def GetSeasonEpisode(filename):
    GoOn = False
    filename = filename.upper()
```

Ez az első minta ellenőrzőnk.

```
#Should catch multi episode .S01E01.S01E02 type filenames
resp = re.search(r'(.*)\.s(\d{1,2})e(\d{1,2})\.s(\d{1,2})e(\d{1,2})', filename, re.I)
if resp:
    showname = resp.group(1)
    GoOn = True
else:
```

A második ellenőrzés során SddEdd vagy sddedd formátumot keresünk...

```
# Should catch SddEdd or sddedd
resp = re.search(r'(.*)S(\d\d?)E(\d\d?) (.*)', filename, re.I)
if resp:
    showname = resp.group(1)
    GoOn = True
else:
```

A következő minta a ddxdd formátumra hajaz.

```
#check for ddxdd
resp = re.search(r'(.*)\.(\\d{1,2})x(\\d{1,2})(.*)', filename, re.I)
if resp:
    showname = resp.group(1)
    GoOn = True
else:
```

Ez a kódrész Sddd mintát keres.

```
#check for Sddd
resp = re.search(r'(.*)S(\\d)(.\\d\\d?)', filename, re.I)
if resp:
    showname = resp.group(1)
    GoOn = True
else:
```

És végül megpróbáljuk a ddd szerkezetet is lekezelni.

```
# Should catch xxx
resp = re.search(r'(.*) (\\d) (.\\d\\d?)', filename, re.I)
if resp:
    showname = resp.group(1)
    GoOn = True
```

```
def MakeDataBase():
    # IF the table does not exist, this will create the table.
    # Otherwise, this will be ignored due to the 'IF NOT EXISTS' clause
    sql = 'CREATE TABLE IF NOT EXISTS TvShows (pkID INTEGER PRIMARY KEY, Series TEXT, RootPath TEXT, Filename TEXT,
    Season TEXT, Episode TEXT, tvrageid TEXT, status TEXT);'
    cursor.execute(sql)
```

feltöltésében. Az első függvény a WalkThePath függvény után fut le: végignézi az adatbázist, megkeresi a sorozat nevét és a TvRage szervertől lekérdezi az azonosító (id) számát. Miután ez megvan, frissítjük az adatbázist és a következő TvRage lekérdezésnél már ezt az azonosítót használjuk a sorozat jelenlegi állapotának meghatározására. A sorozat lehet új (New), visszatérő (Returning), lemondott (Canceled), befejezett (Ended) és pihentetett („On Haitus”). Erre az információra az új epizódok keresése során lesz szükségünk, hiszen ha a sorozatnak már nem lesz több új része, akkor értelemszerűen nem fogjuk azokat keresni. Megvan hát a sorozat állapota és ezt eltárolhatjuk az adatbázisban.

Itt most megállunk és tüzetesebben megvizsgáljuk az SQL lekérdezésünket. Ez egy kicsit különbözik mindentől, amit eddig csináltunk. A kód így néz ki:

```
SELECT DISTINCT series FROM
TvShows WHERE tvrageid = -1
```

```
sqlquery = 'SELECT count(pkid) as rowcount from TvShows where Filename =
"%s";' % fl
try:
    for x in cursor.execute(sqlquery):
        rcntr = x[0]
        if rcntr == 0: # It's not there, so add it
            try:
                sql = 'INSERT INTO TvShows
                (Series,RootPath,Filename,Season,Episode,tvrageid) VALUES (?, ?, ?, ?, ?, ?) '
                cursor.execute(sql, (showname, root, fl, season, episode, -1))
            except:
```

```
def WalkTheDatabase():
    tr = TvRage()
    SeriesCursor = connection.cursor()
    sqlstring = "SELECT DISTINCT series FROM TvShows WHERE tvrageid = -1"
```

Ez azt mondja, hogy mutass nekem egy példát a sorozat nevére, nem számít hány van belőle és a tvrageid-je legyen egyenlő „-1”-el. A Doctor Who 2005-ből például találunk 103 epizódot. A Distinct utasítást használva csak egyetlen rekordot kapunk majd, feltételezve, hogy a TvRageID-nk még hiányzik.

```
for x in SeriesCursor.execute(sqlstring):
    seriesname = x[0]
```

```
searchname =
string.capwords(x[0], " ")
```

A sorozat nevének (x[0]) „megfelelő” módon történő megváltoztatására a stringkönyvtár capwords függvényét használjuk. Erre azért van szükség, mert a TvRage olyan bejegyzést vár, amelyben nem csak nagybetűk vannak. A „THE MAN FROM UNCLE” cím tehát „The Man From Uncle”-re lesz konvertálva. Ezt a FindIdByName hívásnál fogjuk majd használni, ahol a függvény egy a keresési feltételeknek megfelelő

műsorok listájával tér vissza. A listát megjeleníti és mi kiválaszthatjuk belőle azt, amelyik megfelelő. A kiválasztás után az adatbázisban frissítjük az id számot és meghívjuk a GetShowStatus függvényt, amely megmondja, hogy a sorozat pillanatnyilag milyen állapotban van.

Az UpdateDatabase függvény egyszerűen csak kulcsként felhasználja a sorozat nevét és frissíti a bejegyzéseket a megfelelő TvRage ID-re.

```
def UpdateDatabase(seriesname, id) :
    idcursor = connection.cursor()
    sqlstring = 'UPDATE tvshows SET tvrageid = ' + id + ' WHERE series = "' + seriesname + "'"
    try:
        idcursor.execute(sqlstring)
    except:
        print "error"
```

```
def GetShowStatus(seriesname, id) :
    tr = TvRage()
    idcursor = connection.cursor()
    dict = tr.GetShowInfo(id)
    status = dict['Status']
    sqlstring = 'UPDATE tvshows SET status = "' + status + '" WHERE series = "' + seriesname + "'"
    try:
        idcursor.execute(sqlstring)
    except:
        print "Error"
```

A GetShowStatus is nagyon egyszerű. A TvRage programkönyvtárból meghívjuk a GetShowInfo-t és átadjuk neki a megfelelő id-t, ő pedig visszaadja a sorozat adatait. Talán még emlékszel, hogy a TvRage sok információt tárol, de ezen a ponton csak a műsor állapotára vagyunk kíváncsiak. Mivel egy szótárban minden információt megkapunk, most csak a ['Status'] kulcsra fogunk rákeresni. Miután megvan, ennek megfelelően frissítjük az adatbázist és megyünk tovább.

Majdnem készen vagyunk. Még egy sort hozzá kell adnunk a múlt heti main függvényünkhöz (feketén szedve), amellyel – miután begyűjtöttük az összes fájlnevet –

meghívjuk a „WalkTheDatabase” függvényt. A main függvénynek ismét csak egy részét másolom ide, de ez alapján könnyen megtalálod majd az új sor helyét.

Ez lenne hát a mi kódunk. Gondoljuk azért át az elejétől a végéig, hogy mit csinálunk.

Először – ha még nem létezik – létrehozunk egy adatbázist.

```
print("Requesting information on " + searchname)
sl = tr.FindIdByName(searchname)
which = tr.DisplayShowResult(sl)
if which == 0:
    print("Nothing found for %s" % seriesname)
else:
    option = int(which)-1
    id = sl[option]['ID']
    UpdateDatabase(seriesname, id)
    GetShowStatus(seriesname, id)
```

Ez után végigjárjuk az előre meghatározott útvonalakat és olyan fájlokat keresünk, amelyeknek a

kiterjesztése az alábbiak közül valami:

.AVI, .MKV, .M4V, .MP4

```
startfolder = ["/extramedia/tv_files", "/media/freeagnt/tv_files_2"]
#for cntr in range(0,2) :
    #WalkThePath(startfolder[cntr])
WalkTheDatabase()
# Close the cursor and the database
cursor.close()
connection.close()
print("Finished")
```

Ha találunk ilyet, kezelésbe vesszük a nevét és megfelelően fel dolgozzuk: kibányásszuk a sorozat nevét, évadát és az epizód sor számát. Ezeket az adatokat is el mentjük az adatbázisunkban, ha még nincs ott.

Miután végignéztük a fájlokat, egy adatbázis lekérdezéssel megkeressük azokat a sorozatneveket, amelyekhez nem sikerült TvRage ID-t hozzárendelni. Ez után a TvRage API-t is használva, végrehajtottunk egy lekérdezést és megkeressük a megfelelő sorozatot, majd annak ID-jét hozzárendeljük a mi adatbázisunkban szereplőhöz. Ezen a folyamaton minden sorozat egyszer fog átesni. A jobbra látható képernyőkép mutat egy példát arra, hogy hogyan néz ez ki a Midsomer Murders tvsorozat esetében.

Ebben az esetben én egy 1-est írtam be, így a sorozat megkapta a TvRage 4466-os ID-jét. Ez bekerült az adatbázisba és a sorozat jelenlegi állapotának lekérdezéséhez ezt az azonosítót használjuk fel. Egy újabb lekérdezés után a TvRage azt mondja, hogy egy visszatérő sorozatról („Returning Series”) van szó. Ezt az információt is eltároljuk az adatbázisban és továbblépünk.

Az első futás során a programnak szüksége lesz a te felügyeletre,

mert minden sorozat esetén rá fog kérdezni az ID azonosítóra. Jó hír, hogy ezt csak egyszer kell végigcsinálnunk. „Normális” esetben csak néhány sorozatról van ugye szó. Nálam ez 157 darab különböző sorozatot jelentett, úgyhogy eltartott egy darabig, mire a végére értem. Mivel a fájlnevek megfelelően voltak megadva (TvRage és TheTvDB.com alapján), így általában az első opció volt a nyerő nálam.

Mellesleg a sorozataim több mint fele vagy véget ért vagy már törölték. Ez sokat sejtet arról, hogy vajon melyik korosztályba tartozom.

Szokás szerint a teljes kód elérhető PasteBin-en:
<http://pastebin.com/MeuGyKpX>

Legközelebb a TvRage további integrációjáról lesz szó. Addig is minden jót!

```
Requesting information on Midsomer Murders
5 Found
```

```
-----
1 - Midsomer Murders - 4466
2 - Motives and Murders - 31373
3 - See No Evil: The Moors Murders - 11199
4 - The Atlanta Child Murders - 26402
5 - Motives & Murders: Cracking the Case - 33322
Enter Selection or 0 to exit ->
```



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





A Math-ben létrehozott bonyolultabb képletek bevitelének során megfigyelhetjük, hogy azok nem mindig az elvárt módon jelennek meg. Sok trükk létezik a (jobbára bonyolult) képletek formázására. Jelen cikkben ezen trükkök egy részét tekintjük át, hogy a képletet megfelelő formátumra alakítsuk.

ELEMENK CSOPORTOSÍTÁSA ZÁRÓJELEKKEL

A kapcsos zárójeleknek kiemelt szerepük van a képletekben. Segítségükkel elemeket csoportosíthatunk velük. Nélkülük előfordulhat, hogy más képletet kapunk, mint amire számítottunk. A következők erre mutatnak néhány példát.

Adjuk meg a következő képletet a szerkesztőben:

`2 over x + 1`

A következő eredmény fog megjelenni: $\frac{2}{x}+1$

Mi van akkor, ha mi valójában az $(x + 1)$ -et szeretnénk megjeleníteni

a nevezőben? A kapcsos zárójelekkel tudjuk ezeket az elemeket egy-ségbe zárni.

Adjuk meg ugyanezt a képletet a szerkesztőben a zárójelekkel együtt:

`2 over {x + 1}`

Most már a kívánt eredményt kapjuk: $\frac{2}{x+1}$

A kapcsos zárójel minden olyan esetben használható az elemek csoportosítására, amikor a képlet nem az elvárt módon rendeződik. E cikkben több példát is fogunk látni a zárójelek használatára.

TÖBBSOROS KÉPLETEK

Előfordulhat, hogy jobban néz ki egy képlet, ha több sorra van tördelve, vagy szeretnénk a képlet lépésenkénti levezetését bemutatni. Mindezt egy sorba zsúfolva nehezen olvashatóvá tenné a képletünket. Emellett az Enter lenyomására a szerkesztő nem ad új sort, ehhez a „newline” parancsot kell használnunk.

Példa:

`x over 250 = 5 over 100 newline
100x = 250(5) newline
100x = 1250 newline
100x over 100 = 1250 over 100
newline
x = 12.5`

Eredmény:

$$\frac{x}{250} = \frac{5}{100}$$

$$100x = 250(5)$$

$$100x = 1250$$

$$\frac{100x}{100} = \frac{1250}{100}$$

$$x = 12.5$$

ÖSSZEG/INTEGRÁL HATÁROK

A „sum” és az „int” parancsok opcionális paramétereként megadhatóak értékhatárok. A „from” és a „to” kulcsszóval adhatjuk meg az alsó és a felső határt. Erre egy példa:

`sum from x=0 to x=n f(n) " or "
int from x to n f(n+1)`

És annak eredménye:

$$\sum_{x=0}^{x=n} f(n) \text{ or } \int_x^n f(n+1)$$

NAGY ZÁRÓJELEK

Néha előfordul, hogy szeretnénk a zárójeleket több sorra is kiterjeszteni. Erre jó példa a mátrixok jelölése. A sima zárójelek használatával igen ronda eredményt kapunk.

A példa:

`(matrix {x#x+1##y#y+1})`

Az eredmény: $\begin{pmatrix} x & x+1 \\ y & y+1 \end{pmatrix}$

A zárójeleknek a mátrix méretéhez való igazításához használjuk a „left (” és a „right)” jelölést, melynek eredménye egy szebb formázás lesz.

A példa:

`left (matrix {x#x+1##y#y+1}
right)`

Az eredmény: $\begin{pmatrix} x & x+1 \\ y & y+1 \end{pmatrix}$

A szögletes zárójelek nagyításához a „left [” és a „right]” jelölést használhatjuk. Ugyanez kapcsos zárójelek esetén a „left lbrace” és a „right rbrace” bevitelével tehető meg. A zárójelek teljes listája a LibreOffice súgójában található meg.

PÁRATLAN ZÁRÓJELEK

Előfordulhat olyan eset, hogy csak az egyik oldalra akarunk zárójelet tenni, a másikra nem. Ha viszont nem tesszük ki a bezáró párt, akkor az eredmény egy fordított kérdőjel lesz, az eredmény pedig igen zavarosan fog kinézni. Ezt elkerülendő használjuk a „left none” vagy a „right none” jelölést attól függően, hogy melyik oldalon nincsen szükségünk a zárójel megjelenítésére.

Erre egy jó példa Lukas-féle számok definíciója.

A példa:

```
L_n = left lbrace
matrix{2 # if n = 0; ##
1 # if n = 1; ##
L_{n-1} + L_{n-2} # if n > 1.}
right none
```

Az eredmény:

$$L_n = \begin{cases} 2 & \text{if } n=0; \\ 1 & \text{if } n=1; \\ L_{n-1} + L_{n-2} & \text{if } n>1. \end{cases}$$

Figyeljük meg, hogy a definíció vége a „right none” paranccsal van lezárva hogy az eredmény megfelelően jelenjen meg.

ELEMENK IGAZÍTÁSA MÁTRIXOKKAL

Észrevehetjük, hogy a Lukas-féle számok esetén egy mátrixot használtunk az elemek megfelelő helyre igazítására. A „matrix” parancs hasznos tud lenni, mivel a Math nem definiál semmilyen parancsot az elemek igazítására. A mátrixokon belül azonban kihasználhatjuk a sorok és oszlopok definícióját, hogy azokhoz igazítsuk az elemeinket. Erre egy jó példa a számítások egyenlőségjelhez való igazítása.

A példa:

```
matrix {
3x + 2x # `=` # 45 ##
alignr 6x # `=` # 45
}
```

Az eredmény:
$$\begin{array}{rcl} 3x+2x & = & 45 \\ 6x & = & 45 \end{array}$$

Fontos elemek az egyenlőségjel körüli fordított idézőjelek (‘). Erre azért van szükség, mivel az egyenlőség egy bináris művelet és egy-egy kifejezésnek kell szerepelnie mindkét oldalán. Ez a fordított idézőjel(‘) jelöli a Math-ban a kis szóközt. Ugyanezt érhetjük el hosszú szóköz Math-beli szimbólumának (~) vagy egy üres zárójelpár ({}), hozzáadásával is. Ne felejtjük el azt sem, hogy egy mátrixban minden kettőskezeszt (#) között szereplő elem különálló kifejezésnek számít.

Az is feltűnhet, hogy a második sorban az „alignr” parancsot használtam, hogy a 6x kifejezést az oszlop jobb oldalához igazítsam. Az „alignl” parancs balra, az „alignc” pedig a középre igazításhoz használható. A középre igazítás az alapértelmezett mindenhol, kivéve a mátrixokban, amiben az elemek balra igazítottak.

SZÖVEG A KÉPLETEKBEN

Néha szeretnénk a képletünkhöz megjegyzéseket fűzni. Ehhez a szöveget idézőjelekkel (”) kell körbevennünk.

Példa:

```
c^2 = a^2 + b^2 newline
"The Pythagorean Theorem."
```

Eredmény:

$$c^2 = a^2 + b^2$$

The Pythagorean Theorem

VEGYKÉPLETEK

A Math eredetileg matematikai számítások megjelenítéséhez lett tervezve, de kémiai számításokat is tud kezelni. Mivel a változókat általában dőlt betűkkel szedjük, ezt ki kell kapcsoljuk (magyarázat később).

Példa:

```
matrix {
"molecules" # H_2 SO_4 ##
"Isotopes" # U lsub 92 lsup
238 ##
"Ions" # SO_4^{2-}}
}
```

Eredmény:

molecules H_2SO_4
Isotopes ${}^{238}_{92}U$
Ions SO_4^{2-}

Figyeljük meg az „lsub” és az „lsup” használatát az izotópok kép-
letében. Az „lsub” egy bal oldali alsó,
az „lsup” pedig bal oldali felső inde-
xet állít be. Ezen felül még hozzá kell
adnunk néhány speciális dupla nyilat
a katalógusunkhoz a kémiai egyenle-
tek igényes megjelenítéséhez.

SZÍN, FÉLKÖVÉR ÉS DÓLT

A „color” a „bold” és az „ital”
(szín, félkövér, dólt – a ford.) paran-
csok segítségével kiemelhetjük a
képletünk egyes elemeit. Ezek csak
az őket követő elemekre vannak ha-
tással. Ha több elemet is szeretnénk
módosítani, akkor kapcsos zárójellel
kell őket csoportosítani.

Példa:

```
bold color blue c^2 = color
red {a^2 + b^2} newline
ital color green "The
Pythagorean Theorem"
```

Eredmény:

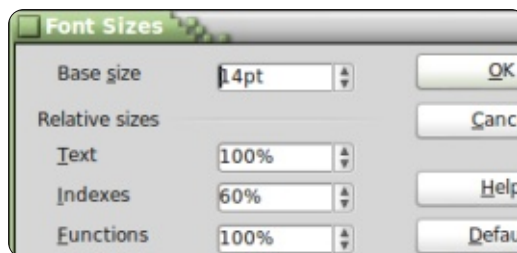
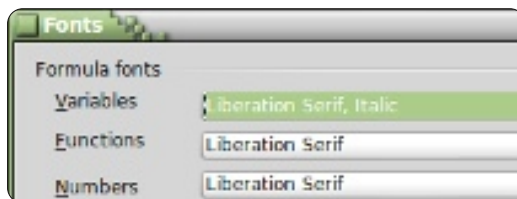
$c^2 = a^2 + b^2$
The Pythagorean Theorem

Figyeljük meg, hogyan használ-
tam fel a zárójeleket az egyenlet
jobb oldalának pirosra színezésére.

Ezen felül a c2 elemhez a „color” és
a „bold” parancsokat kombináltam.
Nyolc szín közül választhatunk: feke-
te, fehér, cián, magenta, piros, kék,
zöld és citromsárga.

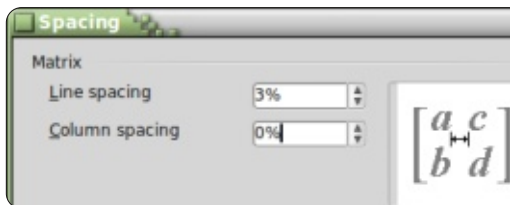
A BETŪTÍPUS ÉS A MÉRET BE- ÁLLÍTÁSA

Néha szeretnénk módosítani az
alapértelmezett betűtípust, illetve
annak méretét. A Formátum -> Be-
tűk pontra kattintva egy dialógus
ugrik fel, melyben beállíthatjuk a
változók a függvények, a számok és
a szöveg betűtípusát. Emellett defi-
niálhatunk néhány saját betűtípust
is. A Formátum -> Betűméret ablak-
ban a betűkészletek nagyságát ad-
hatjuk meg. Itt meg kell adnunk egy
alappéretet, a többi elem méretét
pedig ehhez viszonyítva százalékos
formában adhatjuk meg.



TÉRKÖZ ÉS IGAZÍTÁSÁNAK BEÁLLÍTÁSA

Néha felmerül, hogy az elemek
távolságát és az egész képlet igazi-
tását is át szeretnénk állítani. Formá-
tum -> Térköz megnyitásával felugrik
a megfelelő dialógus. A „Kategória”
lenyíló menüben kiválaszthatjuk,
hogy mely elemek térközét szeret-
nénk beállítani. A térköz típusától
függően adhatunk meg térközöket,
melyeket az eredeti méretéhez vi-
szonyítva százalékban kell definiálni.

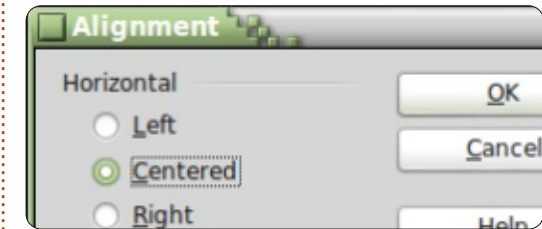


Ha például az előző példában is
látott egyenlőségjelnél szeretnénk
az igazításhoz tartozó térközt beállí-
tani, akkor a kategóriák közül a má-
trixokat kell választanunk. Ha az osz-
loptávolságot 0%-ra állítjuk, akkor a
kifejezésünk az egyenlőségjel köré
fog tömörülni.

Eredmény: $3x + 2x = 45$
 $6x = 45$

Formátum -> Igazítás és megjele-
nik az igazítás dialógusa. Itt adhatjuk
meg, hogy a képletek alapértelme-

zetten balra, jobbra vagy középre le-
gyenek igazítva.



ÖSSZEGZÉS

A formázáshoz használható lehe-
tőségek száma ugyan leghengerlőnek
látszódhat, de némi gyakorlással
könnyen rálehetünk a nyitjára. Az el-
ső és legfontosabb dolog, hogy ismer-
jük, hogy a kapcsos zárójelek segít-
ségével tudunk elemeket csoportosi-
tani a képletekben. Ha kétségeink van-
nak, akkor nézzük át a „Képletelemek”
dialógust vagy a jobb gombra megnyí-
ló menüt, illetve tartsuk a kezünk ügyé-
ben ezt a cikket referenciának.

Következő hónapban a képletek
Writer-be való illesztésével fogunk
foglalkozni.



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



A mikor az asztali gépedet, laptopodat, nyomtatódat/szkenneredet, táblagépedet, mobiltelefonodat vagy bármilyen más eszközödet, amid van, csatlakoztatod egy hálózathoz, néhány dolgot közvetlenül kell beállítanod ahhoz, hogy kapcsolódni tudj.

Az első döntés, amit meghozol az, hogy vezetékes vagy vezeték nélküli kapcsolatot használsz-e. A táblagépnél és a mobiltelefonnál ez a döntés könnyű. csak vezeték nélküli kapcsolat lehetséges.

A laptopnál és nyomtatónál szinte mindig választhatsz a kettő közül, az asztali gépeknél pedig talán már meghoztad a döntést, az Ethernet port jelenléte és a vezeték nélküli kártya hiánya miatt.

A második döntés az, hogyan akarod, hogy az eszközöd csatlakozzon a hálózatra. Az eszközöket (mobiltelefon, táblagép, laptop) más hálózatokon is, az irodában, iskolában, bevásárló központban, vagy talán éppen a vonaton elérhető wifivel használsz, vagy ezt (asztali gépet, nyomtatót/szkennert) csak a saját magánhálózatodra csatlakoztatod?

Amikor más hálózatokat is használsz, könnyű a választás, ha van egyáltalán: DHCP-t fogsz használni, hogy minden paramétert automatikusan állíts be egy működő kapcsolathoz.

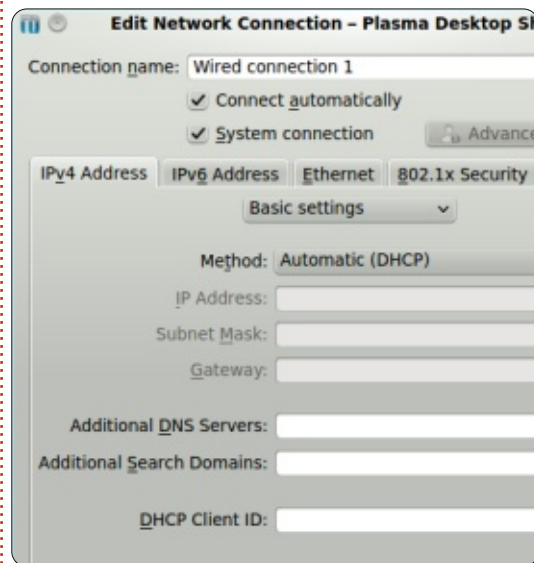
A DHCP jelentése: Dinamikus Állomás konfiguráló Protokoll (Lásd a http://en.wikipedia.org/wiki/Dynamic_Host_Configuration_Protocol honlapot a DHCP-ről szóló több információért). Itt egy DHCP szerver kezel minden kapcsolatkerést, kiosztja az IP-címet, beállítja az átjárót és ügyel a helyes DNS-címekre.

A routereken van egy beépített DHCP szerver, így ezt nagyon egyszerűen használhatod.

A DHCP-t használva a router a csatlakoztatott eszközödnél a használható címek tartományában lévő első szabad címet fogja adni, ami azt jelenti, hogy valószínűleg minden egyes alkalommal, amikor csatlakozik, különböző címet fog használni.

Egy asztali gépnél, amelyet az asztalod alatt vagy azon helyeztél el, és amely addig lesz ott, míg le nem esik, használhatod a kézi „fix cím” beállítást is. Így a te kezében van az irá-

nyítás: te döntöd el, melyik címet használja a számítógép, és tudod, hogy mindig ugyanazt az egy címet használja.



Mindkét módszernek megvannak az előnyei.

Amikor a DHCP-t használod, az eszközöd szinte automatikusan csatlakozni fog egy hálózatra, amikor a tartományba ér ÉS engedélyed van arra, hogy csatlakozz hozzá. Neked csak a hálózat által használt biztonsági módszert kell kiválasztanod (ha van ilyen) és talán be kell írnod egy jelszót.

Amikor fix címet használsz, mindig tudod, melyik cím az és ezt felhasználhatod szkriptekben, hogy megcímezd a számítógépet.

Mit kell tenned, hogy beállíts egy kapcsolatot?

Ezt a Kubuntu rendszer használatával fogom elmagyarázni. Más rendszereknél eltérések lesznek a beállításban, de ezek minimálisak lesznek.

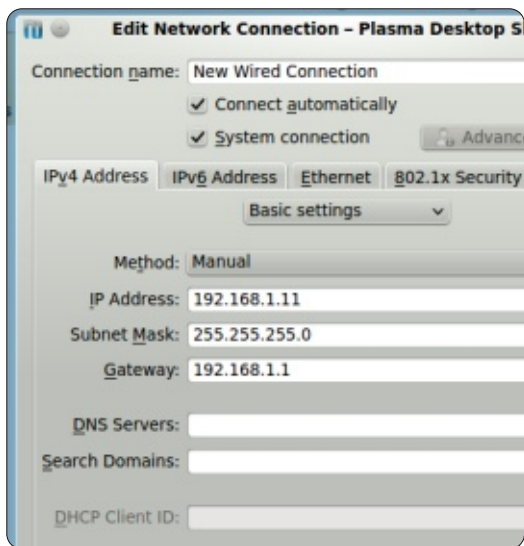
Amikor megnyitod a Hálózati kapcsolat beállításait, azt látod, amit az előbbi kép ábrázol. Vezetékes kapcsolatot használok, mivel ez az egyetlen kapcsolat, amellyel a számítógép rendelkezik. A kapcsolat neve: „Wired connection 1”. Ez most csak egy név, itt bármit használhatsz, amit akarsz. Egynél több kapcsolatot is létrehozhatsz, ha szükséges, mindegyik a saját beállításait használja.

Minden egyes alkalommal, amikor a számítógépet elindítják, a kapcsolat automatikusan létrejön – amely megkönnyíti az életet.

Amint azt láthatod, a kapcsolódás a routeremhez automatikus (DHCP). A képernyő közepén DHCP-t válasz-

tottam, és most az IP-címek beállítására szolgáló többi mező, az Alhálózati maszk és az Átjáró szürke lett. Nem kell őket kitölteni, mivel a DHCP router gondoskodik róluk.

A második képen a kézi beállításokat választottam és beírtam az IP-cím, az Alhálózati maszk és az Átjáró értékeit.



Néhány magyarázat:

- Az IP-cím az a cím, amelyet az eszközöd megkap. Ez olyan, mint a lakcímed. Egy hálózatban ezt arra használod, hogy megtaláld az eszközt.

- Az alhálózati maszkot arra használod, hogy megszervezd a hálózatodat. Megmondja, hogy mely címeket használhatsz szűrőként. Az én esetemben 255.255.255.0-t állítottam

be. Ez azt jelenti, hogy amikor ezt a szűrőt a cím fölé helyezzük, a DHCP szerver csak a 192.168.1.0 és a 192.168.1.255 közötti címeket tudja használni. Csak az utolsó pont utáni rész változhat. Ezt a maszkban lévő „0” érték okozza. Gondold végig, ebben a tartományban van néhány cím, amelyet nem használunk fel a kapcsolódott eszközökhöz, mivel azokat maga a hálózat használja.

- Az Átjáró az az ajtó, amely a helyi magánhálózatodat az Internethez kapcsolja. Ez a cím a router „belső” részéhez, a helyi LAN-oldalához tartozik.

A másik oldalon, a router WAN-oldalán a cím az az IP-cím, amelyet az Internetszolgáltatód adott neked, akár fix, akár DHCP cím formájában.

A DHCP (magánhálózaton való) használatának az a nagy előnye, hogy semmit nem kell tudnod a hálózatról, vagy valaki más hálózatról, amikor csatlakozni akarsz hozzá. Nem fontos, melyik címet kapod, nem fontos tudni, milyen címeket használ a hálózat. A helyi hálózatok a pár címtartomány közül az egyiket használhatják, vagy a 192.168.x.x, vagy pedig a 10.10.x.x sorozatokat. Az eszközöd kap egy IP-címet és kész: kapcsolódta. Nem fontos tudni, melyik cím az, és hogy mi az átjáró – mindez auto-

matikusan működik.

De mi történik, ha a DHCP szerver könnyű használatára vágysz, viszont még egy fix címet is akarsz, hogy ezt a címet szkriptekben használhasd, amikor ahhoz az eszközhöz csatlakozol?

Van egy módszer, de a routeredtől függ, hogy lehet-e használni.

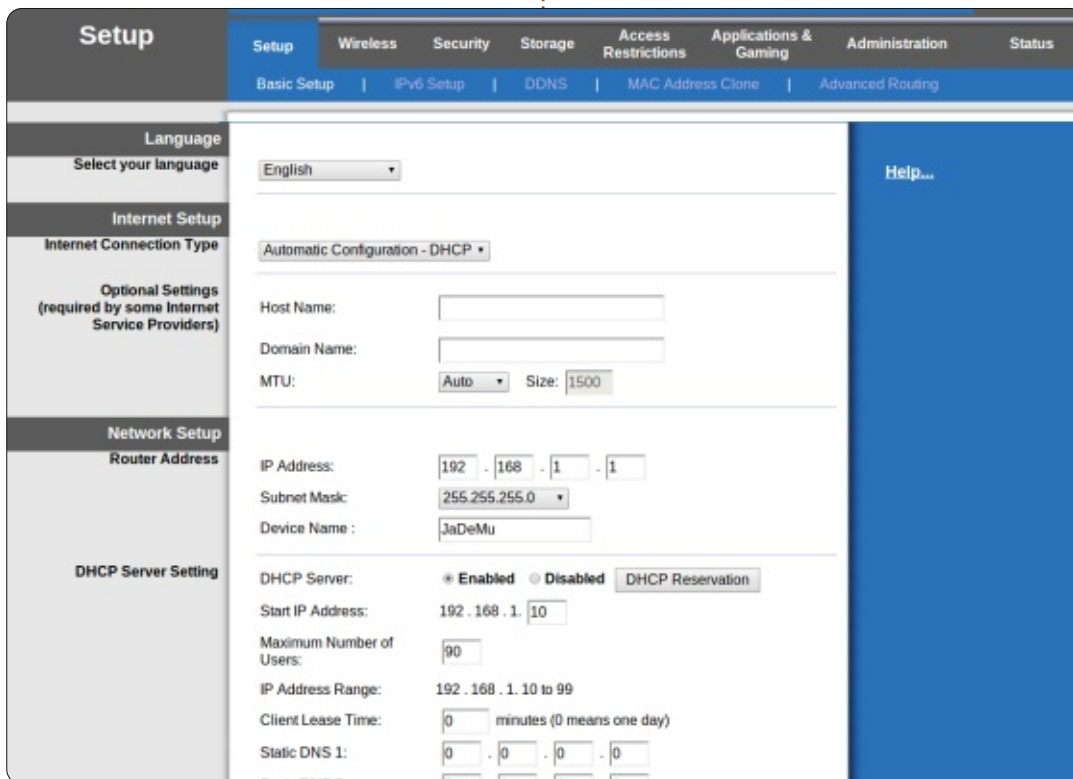
Néhány routernek meg lehet mondani, hogy amikor az x eszköz megpróbál csatlakozni, mindig ugyanazt a címet kapja, nem számít,

hogy milyen kevés vagy sok eszköz csatlakozott már a routerhez.

Ezt a MAC-cím segítségével oldhatjuk meg. A MAC jelentése médiahozzáférés-vezérlés. Több információért lásd a következő honlapot:

http://en.wikipedia.org/wiki/MAC_address

A MAC-cím az egyes hálózati kártyákhoz/chipekhez tartozó egyedi cím, és a kártya csak olvasható memóriájában tárolódik, vagy a chipben, amely a hálózati forgalmat kezeli.



Nincs a világon két ugyanolyan MAC-címmel rendelkező chip/kártya. Ez teszi őket egyedivé. (Bár a legtöbb hálózati hardveren tudsz álcázni egy MAC-címet és megmondhatod neki, hogy olyan címet használjon, amelyet megadsz és ne azt, ami a chipen van).

Nos, hogyan használjuk a MAC-címet? A routeredtől függ, hogy ez lehetséges-e és ha igen, hogyan.

A routerem, egy Cisco Linksys E4200-es, képes arra, hogy kombinálja egy csatlakoztatott eszköz MAC-címét egy kiosztott IP-címmel.

A Setup fülön megtalálod az Internetkapcsolatodhoz tartozó beállításokat. Ahogy itt látható, van egy szolgáltatómtól származó DHCP-címem. Ez azt jelenti, hogy ahányszor csak a modem leáll, különböző IP-címet kaphatok az Internetszolgáltatómtól. Mivel 24/7 módszerrel kapcsolódunk, ez nem fog gyakran megtörténni.

Ez alatt láthatod a helyi hálózat beállítását.

A router címe 192.168.1.1, 255.255.255.0 című alhálózati maszkal, amely azt jelenti, hogy a 192.168.1.1 – 192.168.1.255 közötti címeket használhatod.

A DHCP szervert engedélyeztem, mert meg akarom könnyíteni az eszközök számára, hogy kapcsolódjanak a hálózathoz. A DHCP a 192.168.1.100 – 192.168.1.199 közötti címeket használja (100 címet, ez biztosan elég a feleségemnek és nekem).

A beállításnak ebben a részében találod a DHCP Reservation gombot. Ez az egyetlen használható gomb, ha kombinálni akarod a DHCP-t a fix címekkel.

Ha a gombra kattintasz, a következő képet fogod látni, amely a bemutatott teljes képernyő egyik része.

Ebben látsz egy táblázatot a csatlakozó eszközökkel, a hozzájuk rendelt IP-címmel, a MAC-címekkel és a gombokkal, amelyekkel eltávolíthatod őket a táblázatból.

Adj egy nevet az eszközödnek, amely könnyen megjegyezhető, válassz ki egy IP-címet, keresd meg azt a MAC-címet amelyet az eszköz használ és add meg itt ezen a lapon. (Ezt az oldal másik részében teszed meg, amely itt nem látható). Mentsd el a beállításaidat.

Indítsd újra az eszközödet és ellenőrizd a kapott IP-címet. Ennek meg kell egyeznie a táblában lévő bejegyzéssel.

Most a két világ előnyeivel, a DHCP szerver könnyű használatával és azzal a ténnyel rendelkezel, hogy az eszközeid mindig ugyanazt a fix IP-címet használják.

| Clients Already Reserved | | | |
|--------------------------|-------------------|---------------------|-------------|
| Client Name | Assign IP Address | To This MAC Address | MAC Address |
| dell-dea | 192.168.1.11 | 00:02:2A:DC:EE:73 | Remove |
| LinuxLaptop22-w | 192.168.1.23 | 4C:ED:DE:EB:31:46 | Remove |
| LinuxDesktop21 | 192.168.1.21 | 00:1E:8C:BD:F3:CA | Remove |
| LinuxLaptop22 | 192.168.1.22 | E8:11:32:0E:D2:BA | Remove |
| PlayonHD | 192.168.1.12 | 00:CE:39:A3:03:0D | Remove |
| Epson SX430W | 192.168.1.24 | A4:EE:57:00:27:6D | Remove |
| Samsung Tablet | 192.168.1.13 | BC:B1:F3:B3:FA:CE | Remove |
| LG Wireless | 192.168.1.14 | 74:31:70:ED:F7:BC | Remove |
| LG Wired | 192.168.1.15 | 3C:BD:D8:39:F0:15 | Remove |



Az ember nem szívesen használ silány modellt, de ahogy egy jó barátom (és egyben gyakorlott 3D művész) mondta: „egy ócska modell is megmenthető jó textúrázással”.

Az e havi írásban a textúrázás alapjait próbálom elmagyarázni (az igazat megvallva az alapokat ismerem). Rengeteg könyv létezik, melyek leírják a textúrázási technikákat, mivel a textúrák nagyon fontosak a 3D modellezéshez.

A **Low poly** egy viszonylag kis számú poligonból álló háló a 3D számítógépes grafikában. Általában ilyen modelleket használunk valós idejű alkalmazásokban, például játékokban, a teljesítmény-igény miatt.

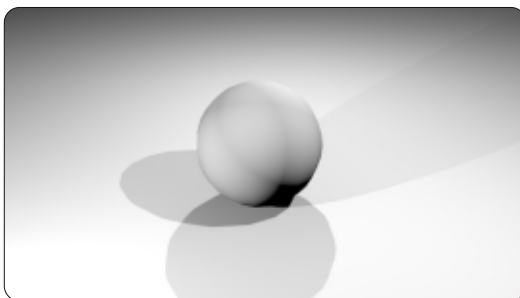
High poly modellek használatosak animációs filmekhez vagy nagy felbontású képekhez, olyan esetekben, amikor nincsenek valós idejű teljesítmény korlátozások.

(http://en.wikipedia.org/wiki/Low_poly)

Hogy egy jobb képet adjak arról, mik is azok a textúrák és mire képesek,

nézzünk meg egy példát.

Az alábbi képen egy 3 fényforrással megvilágított gömb és egy sík látható.



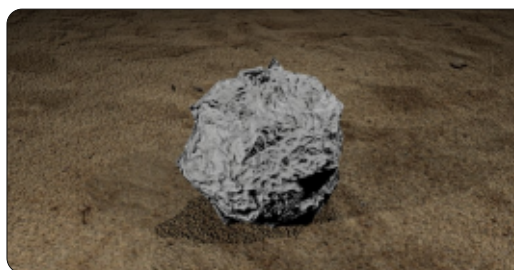
A következő képen ugyanezek az objektumok vannak, de ezúttal textúrákkal és „image map”-pekkel a Föld felületének kitöltéséhez.



A következő képen is ugyanezeket az objektumokat látjuk, csak más textúrákkal.

És végül egy összegyűrt alufólia hulladékként a vízparton (nagyon

szomorú).



Az utóbbi képnél a homokhoz egy képet használtam, a fóliához pedig a felhő textúrát némi normál map behelyettesítéssel.

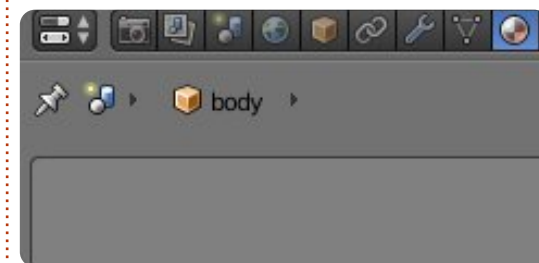
De hagyjuk most a példákat. Töltsük be a snowman.blend fájlunkat.

Jelöld ki a hóemberünk testét alkotó három gömböt és a CTRL+J (Join) billentyűkombinációval egyesítsd a három hálót. Nevezzük el „body”-nak az object fülön.

Most menj a anyag fülre és a New gombbal hozz létre egy anya-

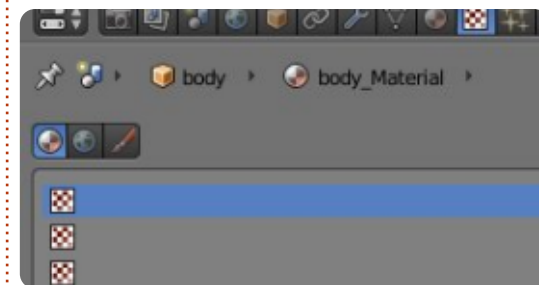


got a hóemberünk testéhez.



Adj ennek egy egyedi nevet, például „body_Material”.

Ezután kattints a Textures fülre a material fül mellett.

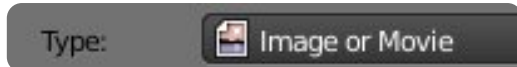


A New gombbal hozz létre egy új textúrát. Nevezd el body_Texture-

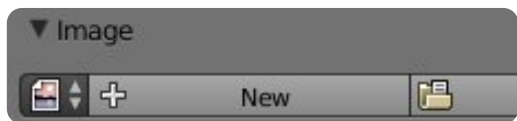
nek, vagy aminek szeretnéd.

Keress egy havat ábrázoló képet, amit textúráként használhatsz. A <http://www.cgtextures.com> egy nagyon érdekes oldal, sokat használom. Regisztráció után több ezer textúráként használható képhez férhetünk hozzá (ingyenes regisztrációval 15 MB-nyi képet lehet letölteni havonta. Válaszd a kis felbontású képeket, ezek is tökéletesen megfelelnek.) A hóemberünkhöz a Snow0041_5_S.jpg nevű képet töltöttem le.

A type gomb alatt válassz ki egy képet vagy filmet.



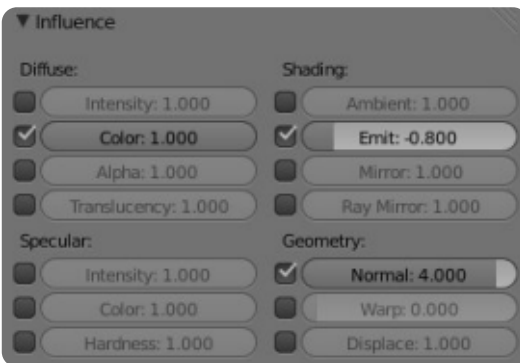
Majd nyomd meg az Open gombot az Image szekció alatt, és válaszd ki a megfelelő képet.



A Mapping szekciónál válaszd ki a Sphere-t a Projection menüben, a Coordinates menüt hagyd alapállapotban.



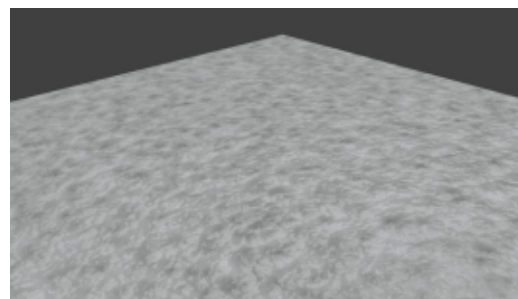
Az Influence szekcióban jelöld be az Emit négyzetet és az értéket állítsd -0.800-ra, ezzel egy kicsit világosabbá tesszük a képet. A Geometry-nél jelöld be a Normal-t, az értékhez írd 4-et, ettől a felület keménynek fog érződni.



A többi mezőt hagyd alapbeállításon, de nyugodtan kísérletezhetsz is velük, hogy lásd a változásokat (ne feledd, a kísérletezés a három legfontosabb dolog egyike a Blender elsajátításhoz. A másik kettő a gyakorlás.)

A talajhoz pedig itt van, amit készítettem (persze választhatsz egy képet is helyette). Létrehoztam egy textúrát a Clouds típusból és módosítottam néhány paraméterét. A jobboldali képen látható beállításokkal.

Fejezzük be a hóembert: hozz létre és alkalmaz textúrákat a többi hálóra is (kezek, orr, száj, stb.).

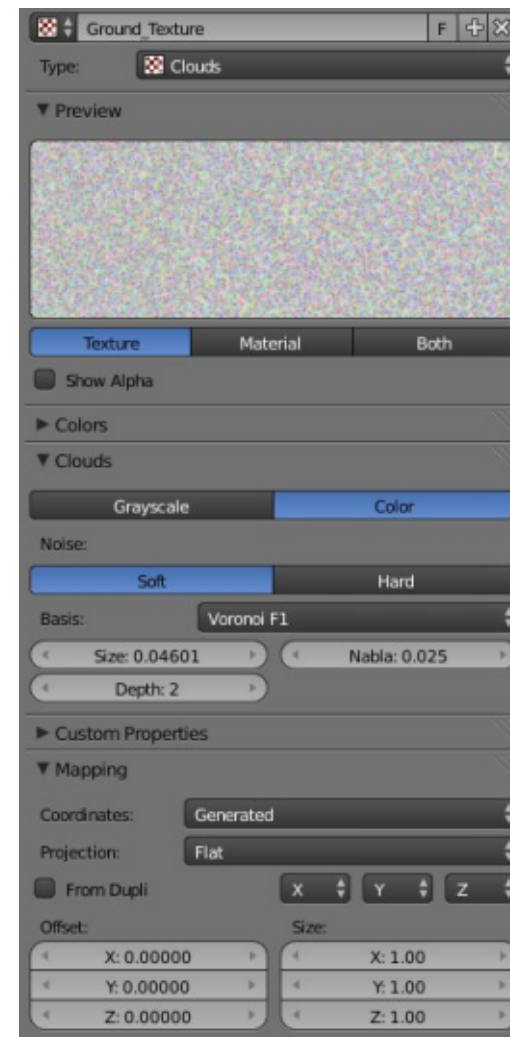


A blender5d@gmail.com címre várom a hóember projekthez készült alkotásaitokat. A legjobbakat itt, a Full Circle Magazinban közlöm majd.

A következő hónapban megismertetem veletek a Cycles renderelő motort – egy nagyon erős renderert, ami a Blender disztribúció része a 2.64 verzió óta.

Emellett egy új projektet is kezdünk. Küldjétek el az ötleteiteket.

E hónapban kaptam egy Dead Cyborg nevű játékot, melyet Barath Endre készített (<http://www.deadcycborg.com>). Még egy blender játék motorral készült játék, jó szórakozást hozzá!



Nicholas Görögországban él és dolgozik. Egy utómunkával foglalkozó cégnél dolgozott évekig, és azért váltott Ubuntu-ra, mert „gyorsabban renderel”. Emailben elérhetitek a blender5d@gmail.com



Nagyon jól lehet képeket, diagramokat és rajzokat készíteni Inkscape-ben, de egy pontnál már többre van szükséged mint az Inkscape saját SVG formátuma. Az Inkscape többféle formátumból tud importálni és exportálni, azonban ezek egy része csak bizonyos külső programok meglétekor érhető el. Ebben a részben bemutatom a legszéleskörűbben használt és leghasznosabb fájlformátumokat, amiket a Fájl -> Mentés másként dialógus lenyíló listájában találsz meg. Kezdjük is a felhasználók által legszéleskörűbben használt fájl típussal, az SVG-vel.

Talán nem tudsz túl sokat az SVG-ről, mint exportálható formátumról, csupán annyit hogy ez az Inkscape alapértelmezett fájl típusa. Jelenleg az Inkscape nyolcféle SVG típust támogat a Mentés másként dialógusban, amik más-más kompromisszumot jelentenek a tartalom és a fájl mérete tekintetében. Az első, egyszerűen csak „Inkscape SVG”-ként hivatkozott formátum az Inkscape alapértelmezett formátuma. Ez az egyik formátum, amiben érdemes a rajzaid eredeti példányait tárolnod, ugyanis megtartja az összes Inkscape specifikus adatot. Ez per-

sze nem jelenti azt, hogy nagy lesz a fájl mérete, csupán annyit hogy sok információt ment el, amit a többi alkalmazás nem fog megérteni.

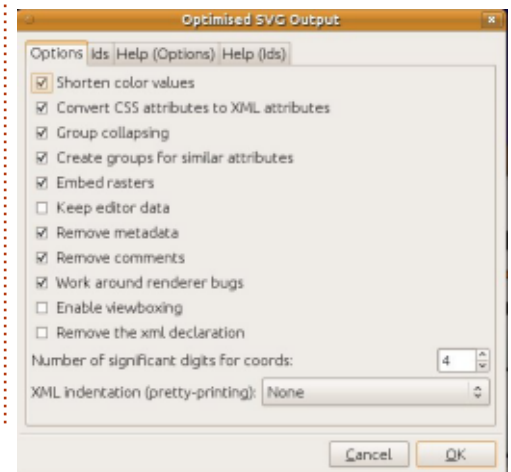
Ha a fájl mérete a fő szempont, de mellette meg akarod tartani az Inkscape-specifikus adatokat, akkor a „Tömörített Inkscape SVG”-t használd. Ennek svgz kiterjesztése van és megegyezik az alapértelmezett Inkscape SVG állománnyal csak Gzip algoritmussal van tömörítve. Ezzel legalább 30%-kal kisebb fájl méret érhető el. Azonban a tömörített fájlok érzékenyebbek a fájl sérüléseire, illetve néhány alkalmazás nem képes megjeleníteni, miközben a sima SVG állományokkal elboldogul, sőt néhány böngésző sem jeleníti meg őket ha helyi gépről nyitja meg őket, miközben ha a webszervertől kap ilyen állományt, azt probléma nélkül feldolgozza.

A legtöbb alkalmazás nem fogja megérteni az Inkscape specifikus adatokat az SVG állományból, ezért ezek kihagyásával is el lehet menteni az állományt. Ezt a „Normál (sima) SVG” opció jelenti, illetve itt van a Gzipel tömörített párja is „Tömörített normál SVG” néven. Ezzel csupán néhány

bájt lesz mentve az SVG egy egyszerűbb verziójában, így egyszerűbb lesz dolgozni vele, főleg ha később kezelni kell szerkesztened az állományt vagy olyan oldalakon szeretnéd használni, mint a Wikipedia, ahol nem támogatják az alkalmazás-specifikus SVG állományokat, csak az egyszerű SVG-t fogadják el. Bár ideális formátumnak tűnhet a webre is, azonban eltávolítja a <script> elemeket, így csak korlátozottan alkalmazható.

Ha valóban el akarsz tüntetni minden redundáns bájt az állományból, akkor az „Optimalizált SVG” opció kell neked. Mentéskor a kimeneten végigfut egy „scour”-nak (súrolónak) nevezett, külön alkalmazásként is elérhető Python script, ami feldob egy dialógust, hogy finomhangolhasd a végrehajtandó optimalizációkat. Bonyolult fájl esetén futása eltarthat egy ideig.

Hogy a legjobbat ki tudd hozni a Scour-ból, szükséged lesz némi ismeretre az SVG állományok felépítéséről. Nincs tömörített változata az „Optimalizált SVG” formátumnak az Inkscape dialógusában, persze manuálisan használva a Gzipet ugyanaz lesz az eredmény.



Az utolsó formátum a „Tömörített Inkscape-SVG médiával”. Ez valójában egy zip (nem Gzip!) állományt hoz létre, ami tartalmazza az Inkscape SVG állományt és egy másolatot az összes csatolt médiáról. A csatolt média általában olyan bittérképes kép, amit hozzáadtál a rajzhoz de nincs beágyazva. A bittérképek használata egy későbbi rész témája lesz. Ez a formátum igen hasznos ha az Inkscape kérésű rajzod és az összes kapcsolódó anyagot át akarod vinni egy másik gépre, azonban ironikus, hogy nem tudod egy másik Inkscape megnyitni a fogadó oldalon. Ehelyett tömörítsd ki a zipet és csupán a benne lévő SVG állományt nyisd meg.

Hogy össze tudjuk hasonlítani az SVG változatok méretét, a kilencedik részben elkészített hóembert több SVG változatban mentettem el, illetve ugyanazt tettem az egyik leghosszabb képregényemmel is. A „Tömörített optimalizált SVG” amit manuálisan tömörítettem „gzip-9 fajlneve.svg” parancssal, hozta a legjobb eredményt és a fájlnev kiterjesztése megváltozott „svg.gz”-ről „svgz”-re. Végül exportáltam a két állományt PNG formátumba hogy látható legyen a méretbeli különbség a bittérképes és vektorgrafikus kép között.

| <u>Formátum</u> | <u>Hóember</u> | <u>Képregény</u> |
|-----------------------------|----------------|------------------|
| Inkscape SVG | 172KB | 849KB |
| Normál SVG | 154KB | 769KB |
| Optimalizált SVG | 133KB | 504KB |
| Tömörített Inkscape SVG | 93KB | 274KB |
| Tömörített normál SVG | 90KB | 261KB |
| Tömörített optimalizált SVG | 87KB | 209KB |
| 90 dpi-ben exportált PNG | 211KB | 1400KB |

Mint látod, a különbség annál jelentősebb minél nagyobb és bonyolultabb a kép, persze még mindig viszonylag kis megtakarításról beszélünk a napjaink több terabyte méretű merevlemezeihez képest. Egyszerű, optimalizált vagy tömörített állományokba menteni általában csak valami különleges ok vagy követelmény miatt éri meg. Ilyen például, ha kézzel kell szerkeszteni az állományokat, vagy a Wikipediához hasonló oldalakon akarod használni őket. Ha sok helyed van a webszervereden, akkor nem éri meg tömöríteni a fájlokat az online használathoz, helyette bizonyosodj meg arról, hogy a webszerveren a szoftvered úgy van beállítva hogy röptében tömörítse az adatokat. A saját esetemben én tömörített Inkscape formátumot használok azokhoz a fájlokhoz amik letölthetőek a weboldalamról. Ez a több, mint 200 képregénnyel elég helyet takarít meg, hogy kevesebbet kelljen a kiszolgáló tárhelyére költenem. Persze a gépeken tömörítetlen Inkscape állományokban tárolom őket.

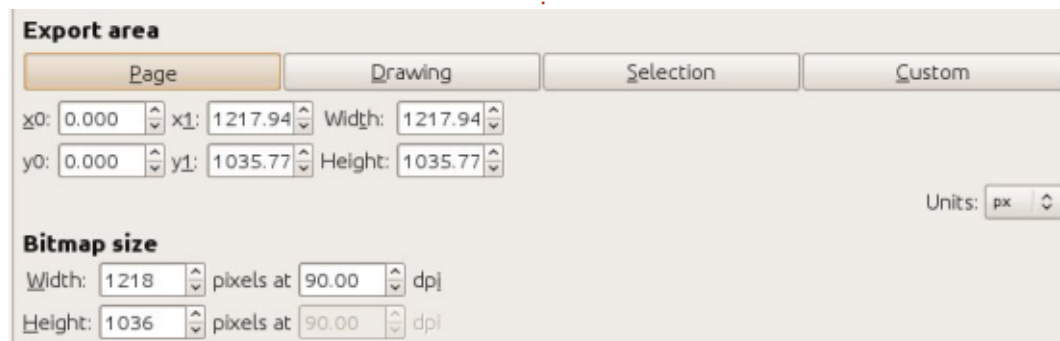
Az SVG után a legtöbbször exportált formátum valószínűleg a PNG. Ez egy bittérképes formátum amit szinte az összes böngészőben és grafikus programban meg lehet tekinteni. Ez az egyetlen bittérképes formátum amibe az Inkscape tud exportálni, tehát ha a képedet JPEG, TIFF, Windows BMP vagy bármilyen más bittérképes formátumba akarod konvertálni először csinálnod kell belőle egy PNG-t majd azt konvertálhatod egy másik alkalmazásban.

A legáltalánosabb – de érthető – hiba, amit az új Inkscape felhasználók elkövetnek, hogy a „Cairo PNG” opciót választják a Fájl -> Mentés másként dialógusban.

Sajnos, így szinte sose lehet megfelelő PNG-eket létrehozni, mivel az nem támogatja az átlátszatlanságot és a szűrőket. Ehelyett a Fájl -> Exportálás bittérképes menüpontot érdemes használnod ami meg fog nyitni egy PNG export dialógust.

A négy felső gomb egyszerű és gyors megoldás arra, hogy a képed mely részét akarod exportálni: első gombbal teljes oldalt. A másikkal a vásznon látható téglalap tartalmát ha az elég nagy a rajzodnak (ami persze lehet kisebb vagy nagyobb mint egy oldal) hogy összefogja az összes, kijelölt objektumodat. Esetleg készíthetsz saját téglalapot aminek a méreteit az x0, x1, y0 és y1 koordináták adják meg. Sőt, akár egyéni téglalapot is készíthetsz az x0, y0 beállításkkal. A szélességet és a magasságot, amiket az x1 és y1 mutatja automatikusan frissíti az Inkscape.

Általában minden, ami a képernyőn látszik illetve, ami a megadott téglalapba bele van foglalva export



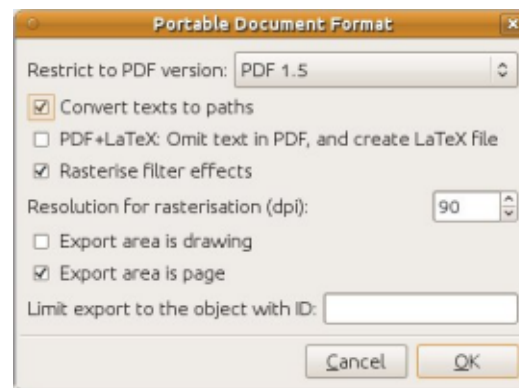
tálásra kerül. Ha csak egy kiválasztott objektumot vagy csoportot szeretnél exportálni háttérelemek nélkül, akkor a „Minden elrejtése a kijelöltek kivételével” dobozba rakj egy pipát. Ha legalább két objektum vagy csoport van kijelölve, akkor használható a „2 kijelölt elem kötegelt exportálása” lehetőséget ami külön fájlokba menti a kijelöléseket.

A „Bittérkép méret” részével a dialógusnak beállíthatod a létrehozandó PNG szélességét és magasságát. Használható a mellette lévő „pont per inch” vagy „dpi” beállítást ami szintén változtatja a magasság és szélesség értékeit. A dpi növelésével nő a fájl méret is, mert több képpontot fog tartalmazni, illetve ha csökkented akkor a fájl méret is csökken a kevesebb képpont miatt. 90dpi általában megfelelő választás internetes grafikára, de egy nyomtatásra kerülő grafikánál a 300dpi megfelelőbb. Ha kétszer ekkorában akarsz nyomtatni akkor 600dpi, de ha csak fele méretben akkor 150dpi legyen. A szabályok megegyeznek a digitális kameráéval: több képpontal részletesebb kép de nagyobb fájl méret érhető el.

A dialógus utolsó „Fájlnév” része egy kicsit megtévesztő. Elérési útvonalat és fájlnevet is írhatasz ide, így bármilyen nevet is adsz meg, mindig

elkészül a PNG fájl. Alternatívaként használható a „Tallózás...” gombot hogy megnyisd a fájlkeresőt. A csapda itt az, hogy a fájlkeresőben lenyomott „Mentés” gomb valójában nem menti az állományt, hanem csak az elérésének útvonalát és a fájlnevet írja be a „Fájlnév” mezőbe. A kép akkor lesz mentve ha az „Exportálás” gombra kattintasz. Az exportálás egész gyors művelet, de nagy dpi érték illetve bonyolult szűrők használata esetén eltarthat egy darabig.

Menjünk vissza a „Mentés másként...” dialógushoz és nézzük meg a lehetséges formátumokat. Van „Portable Document Format”, „Postscript” és „Encapsulated Postscript” (beágyazott postscript) mentési lehetőség. Ezek a leghasznosabb opciók ha nyomdának készítesz anyagot, ugyanis ők „ipari szabványban” várják a rajzokat. A formátumok beállító dialógusai szinte teljesen egyformák.

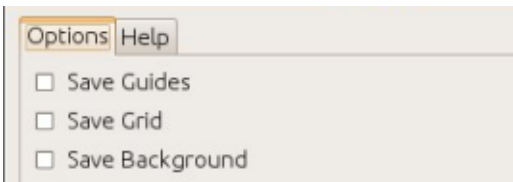


A két legfontosabb opció a „Szövegek átalakítása útvonalakká” és a „Szövegeffektusok raszterizálása”. Az első opció automatikusan konvertálja a szöveg objektumokat útvonallá az exportált állományban, így elkerülhető a különböző betűtípusok hiányából fakadó megjelenítési probléma. Azonban egyik formátum sem támogatja a szűrőket – ide értve az SVG részét képező egyszerű elkenést is – így ha nem engedélyezed a „raszterizálás” beállítást, az érintett objektumok egyszerűen nem lesznek mentve. Raszterizálással létrejön egy bittérképes másolata annak az objektumnak, amire alkalmaztad a szűrőt, pontosan úgy mintha az „Exportálás bitképbe” dialógust használnád, ezért beállíthatod a kimenet felbontását dpi-ben. Mégegyszer: a magasabb érték nagyobb részletességű kimenetet ad. Ha a számítógép képernyőjén megjelenő PDF-et készítesz, akkor 90dpi elég lehet, de ha jó minőségben ki akarod nyomtatni, vagy az olvasó ki fogja nagyítani a tartalmat, akkor magasabbra kell állítanod.

Ha nyomdába szánod az exportált PDF-et akkor van egy másik lehetőség is: importáld az SVG állományt Scribus-ba és ott készítsd el a PDF fájlt. Sajnos a Scribus nem támogatja az Inkscape SVG összes jellemzőjét, így előfordulhat hogy a bonyolult

rajzok nem jelennek meg rendesen. Tapasztalatom szerint érdemes a rajzot nagy felbontású PNG-be exportálni és hagyni hogy a nyomda a neki megfelelő formátumban kezelje. Azonban ennek a megközelítésnek más hátránya is van, mint általában a nagy állományok létrehozásának: a vektorok véglegesen raszterizálódnak így nem a legegyszerűsebb kimenetet kapod. Kis dolgoknál ez nem számít, de ha posztert vagy hirdetőtáblát tervezel, látható lehet a különbség. Az Inkscape PNG állományai RGB formátumban vannak, így néhány fontoskodó nyomda panaszkodik hogy neki CMYK állományok kelljenek. Habár szeretnek PNG állományokkal dolgozni, bizonyosodj meg róla hogy a megfelelő színek jelennek meg.

Többféle egyéb formátumba menthetsz a „Mentés másként” formátum választójában, amikkel más – más bajok vannak. Mindegyik képességének megvan a határa, amit jól mutat az Inkscape és az SVG formátum viszonya. Ha többet szeretnél megtudni ezekről a formátumokról olvasd el Tovmajong Bah kiváló Inkscape kézikönyvét (angol, link a cikk végén). A Full Circle Magazine célközönségének szánva egy másik formátumot is meg kell beszélnünk: „GIMP XCF a rétegek megtartásával”.



Ez a formátum csak akkor elérhető, ha a GIMP elérhető az alapértelmezett fájllelési útvonalon. A legtöbb Linux rendszerben ez automatikusan megtörténik ha új alkalmazást telepítesz a csomagkezelőddel vagy része az alapértelmezett telepítésnek. Ha elérhető, a kiválasztásánál kapsz egy dialógust néhány exportálási opcióval.

A „Segédvonalak mentése” és „Rács mentése” opcióknál az Inkscape segédvonalai és a vásznon lévő négyzet lesz mentve a GIMP-ben lévő megfelelőikre. Sorozatunkban még nem volt szó a segédvonalakról és a rácsokról, de talán már magad is rájöttél, hogy ezek hasznosak lehetnek. A gyakorlatban a segédvonalak talán hasznosak, de a rácsot sokkal jobban megismerheted a GIMP-ben, mint az eredeti Inkscape állományban. Akkor jelenik meg igazán, ha a teljes képet nézed! A „Háttér mentése” opció is problémás, minden egyes rétegre alkalmazza a rajz háttérét (amit a Fájl -> Dokumentumbeállítások menüpontnál találsz) ahelyett, hogy egy egyszerű háttér réteget hozna létre. Ezért a gyakorlatban javaslok hogy leg-

alább az első két beállítást hagyd kikapcsolva, kivéve ha jó okod van a bekapcsolásukra.

Betöltve a létrejövő XCF állományt a GIMP-be, pontosan azt kapsz amit vártál: bittérképes ábrázolását az eredeti rajznak ahol minden Inkscape réteg megfelel egy GIMP rétegnek. Vagyis majdnem. Sajnos néhány alréteg automatikusan egyesítve lesz a szülő réteggel. Ha külön akarod választani az alréteget, legfelső szintű réteggé kell őket tenned mielőtt exportáld. Az exportáláskor létrejövő képek felbontása fixen 90dpi, így ha módosítani akarod, először az Inkscape-ben kell átméretezned a rajzot.

Ha nem Inkscape-pel akarsz XCF állományt létrehozni, akkor közvetlenül a GIMP-be töltsd be az SVG állományt. Így egy réteggé lapítódik az egész kép. Néhány haladó SVG funkció vagy Inkscape specifikus kiegészítés nem fog rendesen megjelenni. Az SVG állomány közvetlenül a GIMP-be való betöltése működik, de előtte meg kell adnod a létrehozandó bittérkép méreteit.

Az „Útvonalak importálása” opció GIMP útvonalat hoz létre minden egyes SVG beli objektumra. Ez akkor hasznos, ha csak egy-két objektumot akarsz szerkeszteni a GIMP-el.



Általában megéri bekapcsolni az opciót, persze ha nincs rájuk szükséged nem kell használnod, de néhány szerkesztési feladatot könnyebbé tesznek. Az „Importált útvonalak összefűzése” opció kevésbé hasznos. Minden objektumból útvonalat csinál majd egy összefüggő útvonal lá egyesíti őket. Így több útvonalat szerkeszthetsz egy kiválasztással a GIMP-ben, azonban ha különállóként hagyod, akkor is egyesítheted őket ha szükséges.

LINKEK:

Scour: <https://launchpad.net/scour>

„Fájlok exportálása” az Inkscape kézikönyben: <http://tavmjong.free.fr/INKSCAPE/MANUAL/html/File-Export.html>



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



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> címen.

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

• 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 (Open-Office) dokumentumot használsz.

• A képek JPG típusúak legyenek,

800 pixel szélességnél ne legyenek nagyobbak és alacsony tömörítést használj.

• Ne használj táblázatot vagy *dólt*, *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 anyanyelvedre 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, légy szíves 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 használasz.



- ➔ 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>

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.

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

Sziasztok, üdvözlök ismét mindenkit a „Kérdezd az új fiút” c. rovatban!

Ha van valami egyszerű kérdésetek, és olyan választ akartok, amihez nem kell tisztában lenni azzal, hogy mi a különbség a Mir (mármint a szerver) és a Mir (az orosz úrállomás) között, akkor írjatok nekem a copil.yanez@gmail.com e-mailcímmre.

A mai kérdésünk:

K: Szeretnék Ubuntut futtatni laptopon, de az anyagi helyzetem nem teszi lehetővé, hogy a legmodernebb, legmenőbb, legcsillogóbb gépet válasszam. Tudnál ajánlani valami olyat, ami olcsó is és jó is?

V: Nos, az első probléma az, hogy csillogó-villogó, zenélő-fütyülő laptopot szeretnél. Most komolyan, mi vagy te? Egy steampunk könyvelő? Azok, akik ilyen színes-szagos laptopokat árulnak, azokat többek közt úgy hívják, hogy Mistress Infinity, az ilyenek a csodálatos Neverling City-ben élnek, ott, ahol a Macskaemberek gőz-meghajtású csodamasinákat vezetnek hadba a rettentő Omnicult ellen. De ha te tényleg ott akarsz laptopot venni, akkor sose felejts el alkudozni, kü-

lönben udvariatlannak néznek. **ÉS AZ ÉG SZERELMÉRE, NEHOGY BEFIZESS A MEGHOSSZABBÍTOTT GARANCIÁRA!**

Akik máshol szeretnének laptopot venni, azok hamar észrevehetik, hogy játszi könnyedséggel találnak olyan gépet, amin tudnak Ubuntut futtatni. Az Ubuntu rendszerkövetelményeit még valamikor a sötét középkorban lefektették, tudjátok, abban az időben, amikor a copy/paste még azt jelentette, hogy külön meg kellett kérni egy ferences szerzetest, hogy daraboljon már fel egy kéziratot. Az Ubuntu kényelmesen elfér bármilyen eszközön, amelynek van legalább egy 1 GHz-es processzora, 1 GB RAM-ja és legalább 8 GB férőhelye a merevlemezen. Lefogadom, erre még a kenyérpirítód is képes. Ha nem, akkor kérdezd meg tőle. Szerintem még a haverjaid között is van olyan, aki legalább négyéves géppel rendelkezik, és még annak is jobb rendszerjellemzői vannak, mint a fent említett minimum. Mostanság az ilyen laptopokat hisztertálcának szokás nevezni. Terjeszd el a haverok között, hogy belevágtál egy non-profit vállalkozásba, aminek keretében régi számítógépekből csinálsz fogszabályzót görbe fogú ocelotoknak. Bármibe lefogadom, hogy pillanatok alatt össze-

gyülik körülötted legalább hat alig használt Dell laptop, melyek alig várják már a feltámadást.

Ha a fenti opció nem jött be (mert velem ellentétben nem alkalmaztad az „erkölcs” kifejezést, amikor reklámoztad magad), akkor felmerülhet benned az, hogy megkéred az egyik kocka haverodat, hogy segítsen. **NA EZ NEHOGY AZ ESZEDBE JUSSON!** Az Ubuntu néha kihozza az emberekből a furabogarat. Megmondod a havernak, hogy kéne egy laptop. Javasoljon már valamit. A haver erre közli, hogy rossz úton jársz és a laptop különben is már elavult. Az IGAZI menőség az önkezüleg barkácsolt PC 3D-printerrel, saját készítésű disztróval, mely a bootolás után egyből és kizárólag terminálablakból indítható. Na neeee. Ha a cimbora ráadásul elkezd ecsetelni, hogy olyan Ubuntu kéne, ami beágyazható egy üdítősfalomba, netán egy biztonsági övbe, akkor fordul sarkon és fuss az életedért. A haverod ez esetben a kockák egy egészen különös és ritka alfajához tartozik, akiket a szakma „BDSM Geek” néven ismer. Ezek az arcok akkor boldogok, ha a saját nevelésű kis rendszerük teszi őket boldogtalanná. De higgyétek el, a BDSM Geek-eknél csak a BSD Gekek a rosszabbak. Hoppá, elszóltam

volna magam?...

Lássuk csak, idáig előjöttem egy olyan javaslattal, mely szerint kamu indokkal szerezz magadnak laptopot, aztán meg majdnem belesodortalak egy szadista geek szubkultúrába, egyúttal gúnyt űztem egy maroknyi lelkes, hardcore amatőrből, akiknek a legkedvesebb időtöltése az, hogy óránként előjöjjenek valami saját maguk által barkácsolt disztróval. Nyilván mindkét oldalról szereztem most új barátokat, de még mindig nem adtam semmilyen tippet arra nézve, hogyan szerezhetsz magadnak új laptopot.

Akkor most orvosoljuk ezt a problémát.

Nagyon sokféle laptop létezik, szinte minden árkategóriában található olyan, amin az Ubuntu vígan tud futni. Sőt, ha esetleg használtat vagy fel-



újítottat is hajlandó vagy venni, akkor a lehetőségek még szélesebb tárháza tárul eléd. Véleményem szerint a leginkább meghatározó faktor az legyen, hogy mire akarod használni a laptopod. A legtöbben elsősorban internetezésre, e-mailek írására, chatelésre használjuk, illetőleg akkor, ha erőteljes kifejezésekkel tarkított panaszlevelet akarunk írni a helyi Patyolatnak, amennyiben tönkremosták az ingeinket. Az ideális gép mindenféle csuklás nélkül képes futtatni az Ubuntut, az akkumulátora huzamosabb ideig is bírja újratöltés nélkül és nem kell vérplazmát árulnunk a feketepiacon, ha ki akarjuk fizetni a részleteit.

Rengeteg olyan laptop van, aminek az árfekvése nem különösebben megterhelő, de ha választhatnék, én egy Google Chromebook-ra voksolnék.

Hogy mi? Az nem egy Chrome OS gép?

De bizony. Higgyétek el, mindjárt látni fogjátok, hogy szerintem miért ez a legjobb vétel.

Nézzük meg egy Samsung Chromebook jellemzőit:

- 11.6"-os (1366x768) kijelző
- 0,7 inch (1,75 cm) vastag, a súlya 1,1 kg
- az akkumulátora több, mint hat és fél óráig bírja

- Samsung Exynos 5 kétmagos processzor
- 100 GB Google Drive tárhely (felhő) + 16 GB helyi tárhely
- beépített dual-band Wi-Fi 802.11 a/b/g/n
- VGA kamera
- 1 x USB 3.0, 1 x USB 2.0
- HDMI Port
- Bluetooth 3.0™ kompatibilis

Mindezt pedig 249 USD-ért. Először talán nem tűnik túl ösztönzőnek ez az ár, de bankkölcsönt sem kell felvenni érte.

Amiért mégis kiemelném, az az, hogy lehet rajta Ubuntut futtatni.

Miiiiiiiiiiiiiiii!?

Úgy bizony.

Pont ezt imádom a Linux-közösségben. Amikor annak idején elkezdtem keresgélni, hogyan lehet Samsung Chromebook-on Ubuntut futtatni, nem egy, hanem két megoldás is szembajött velem. Mindkettővel lehet telepíteni a megszokott Ubuntut (nagyon kevés olyan lesz, ami nem fog úgy működni, mint „normál” esetben), ráadásul bármikor vissza lehet állni az eredetileg telepített Chrome OS-ra.

Könnyű, működik, ráadásul egy 249 dolláros, böngészőalapú laptop-

ból egy sokkal menőbbet lehet fabricálni.

A laptop-hoz simán hozzájutottam. Én az Amazonon keresztül vettem, de simán hozzá lehet jutni a Google Play Store-on keresztül is, sőt, akár a Best Buy-ban is lehet venni. Soha nem értettem igazán ezeket a mostanság oly népszerű „dobozkibontós” videókat, úgyhogy ha nem haragszotok, nem is linkelek ide egyet sem. Nekem ez tisztára olyan, mint valami sztriptíz és valahogy semmi kedvem kiabálni, hogy „Vedd le, ÓÓÓ, IGEN, VEDD LE MIND!”, pláne nem egy laptopnak. De persze ez ízlés kérdése.

A dizájn könnyed és letisztult. A billentyűzet először kissé vékonynak tűnhet, de a mérete normál és kényelmes. A képernyő tán nem díjnyertes, de én a Netflixen át megnéztem rajta a Top Gun nyitó jelenetét és hirtelen nagy kedvem támadt strandröplabdázni. A böngésző gyors, pillanatok alatt megnyitotta a kedvenc weblapjaimat. Ez még Chrome OS alatt volt, az operációs rendszer szemmel láthatóan nagyon jól passzol a jellegzetes felhasználói igényekhez, elsősorban azokhoz, amiket fentebb említettem (e-mail, böngészés, szövegszerkesztés).

De ez egy Ubuntu-magazin, úgyhogy kezdjük már el végre az ubuntuizást!

Említettem, hogy kétféle módon is lehet rajta futtatni Ubuntut. Az

egyiket úgy hívják, hogy ChrUbuntu, a másikat meg úgy, hogy Crouton.

Én a ChrUbuntut választottam, mert úgy láttam, hogy sokkal többen használják, mint a másikat. Több szem márpedig többet lát, és ha valami baj van, több embertől tudok segítséget kérni. Én vagyok az Ubuntu-mániások John Dillingere, mindig muszáj valami menekülési stratégiát is kidolgoznom. Nyilván 249 dollár nem a világ, de akkor is, ha tönkretenném a gépet, muszáj lenne valahogy kimagyaráznom a feleségemnek, hogy mi a fenének kellett nekem egy 250 dolcis hipsztertálca, ha egyből kölcsönkérem a haveromét.

Az itteni instrukciókat követtem: <http://chromeos-cr48.blogspot.com/2012/10/arm-chrubuntu-1204-alpha-1-now.html>

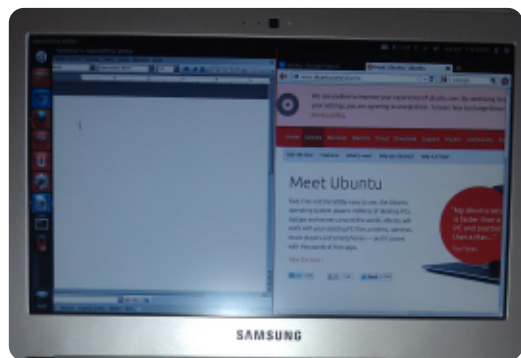
Többször is átolvastam a bejegyzést, mielőtt belevágtam volna a telepítésbe, meg is bizonyosodtam róla, hogy mindent az utolsó betűig szövegűen feljegyeztem. Megjegyzem, a fenti csak a Samsung Chromebook esetén működik, az Acer modellnél kicsit más instrukciókat kell követni.

Lényegében fejlesztő módba kell a Chromebookot állítani, onnantól kezdve meg egy szkriptet kell elindítani, ami majd a módosított Ubuntu disztrót futtatja – akár a beépített meghajtóról,

akár pendrive-ról, akár SD-kártyáról.

Nem álszerénységből mondom, de olyan egyszerű volt, mint két pofon. Letöltöttem a ChrUbuntut a belső SSD-meghajtóra, követtem az utasításokat és minden úgy ment, mint az olajozott villám. A ChrUbuntu való rákereséstől a jól ismert kis alkalmazás-szalag feltűnéséig ott a bal oldalon nagyjából és hozzávetőleg 20 perc telt el.

Na, így néz ki az Ubuntu 12.04 a Samsung Chromebook-on. Szexi, mi?



És hogy hogyan működik?

Ha most valaki valami fülledt, erotikus álmod akar hallani mindenféle processzorfelhasználásról, annak most szólok, hogy irtózatosan arca fog hullani. Bár szerintem ha a te erotikus álmaidban processzorok szerepelnek, akkor te már arca hullottál, barátom. Csak jelzem, hogy ez egy teljesen lecsupaszított laptop, amin nem egy szokványos oprendszer fut, szóval, nem árt, ha kezelni tudjuk az elvárásokat.

A két dolog, ami akadozhat, az a hang és a Flash. Mindkettőre van megoldás, de kell hozzá tudni néhány parancssort. Az érintőpad sem mindig működik úgy, mint Chrome OS alatt. Egy idő után persze rájöttem, hogy nem az ujjhegyemmel, hanem az ujjbegyemmel kell érintgetnem, és akkor már hajlandó volt mozogni a kurzor. Remélem, ez hamarosan ki lesz javítva, de engem ez speciel nem tartott vissza a gép további használatától.

Egy másik negatívum a grafikus gyorsítás hiánya. A videók egész jól futnak, ha az ablakot kisebbre veszem, de teljes képernyős változatban bizony nézhetetlenek. Egy biztos, nem ilyen gépen fogják az új, Disney-féle Star Wars-filmet vágni. Mondjuk ha mindenáron bele akarod nyomni a sztoriba Jar-Jar-t, nos, ebben és csak ebben az esetben TÖKÉLETES választás ez a gép.

Mind mondtam, a benyomásom egyáltalán nem volt kellemetlen, az újonnan telepített ChrUbuntuval simán tudtam netezni, emailezni és szöveget szerkeszteni. Ez utóbbihoz letöltöttem a LibreOffice-t az Ubuntu Szoftverközpontból. Nem minden program fog működni ChrUbuntu alatt (a Dropbox például egyáltalán nem), de annak örültem, hogy ez a program rendesen fut.

Ami még komoly pozitívum, az az, hogy a Samsung beleépít a laptopjába

egy 16 gigás merevlemez. Ezt fel kell osztani a két oprendszer között, de ha sikerült telepíteni a ChrUbuntut, már lesz is egy csendes Linux-laptopod, aminek az akkuja is elég megbízhatóan hozza a várható élettartamot.

Talán a legnagyobb negatívuma az, hogy nagyon nehézkes a váltás a két oprendszer között. Nem lehet bootlaskor választani, hanem ki kell választani az egyiket alapértelmezettnek egy (számomra legalábbis) nem igazán magától értetődő parancssorral. Az új oprendszer újraindításkor aktivizálja magát. Ez önmagában nem nagy durranás, de semmiképpen nem lehet ide-oda ugrálni a kettő között.

Itt meg kell, hogy említsem a másik megoldást, a Croutont. A Crouton egy amolyan chroot környezetet biztosít. A lényege az, hogy az Ubuntu a már meglévő Chrome OS segítségével fut. A technikai részletekben eléggé elvesztem, de amiért mindenképpen ki akarom ezt is próbálni, az az, hogy a két oprendszer között simán lehet váltani egy CTRL+ALT+SHIFT-FORWARD billentyűkombinációval.

Az egészben az a legígéretesebb, hogy mindegyik még a kezdetek kezdetén tart. A ChrUbuntu stabil és elég sok minden gond nélkül működik rajta. Nyilván a Samsung a Chrome OS-ra optimalizálta a gépet, emiatt a fel-

használói élmény és az akku élettartama talán nem lesz annyira optimális ebben az esetben. De a közösség már dolgozik a leggyakrabban előforduló hibák kijavításán és nagyon úgy tűnik, hogy a jelenlegi állapot a „legrosszabb”, a jövő pedig kifejezetten biztató.

Bevallottan nagy Ubuntu-rajongó vagyok, de ezzel együtt is ki tud fárasztani, hogy amolyan IT-hobónak számítok, lelakott gépekkel, meg olyan masinákkal, amiket maximum a jó szándék meg egy darab rágógumi tart össze. Igaz, hogy az Ubuntu egyik legnagyobb előnye, hogy gyakorlatilag bármilyen gépen tud futni, mégis jólesik kipróbálni egy-egy újabb darabot is időnként.

Szóval, ha új laptopot akarsz, akkor gondold meg a Google Chromebook-lehetőséget is. Lehet, hogy nem mindenben felel meg az elképzeléseidnek, de kellően megbízhatóak ahhoz, hogy benne legyenek a „válogatottban”.

Bármelyikre is essen a választásod, sok sikert és kellemes ubuntuzást!



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



A Sony Dash HID-C10/TX egy Wi-Fi-képes érintőképernyős Othoni információs eszköz (HID). Az eszközünk adományként érkezett a helyi számítógép-újrhasználó projektünkhöz. Izgatottak voltunk, mert felfedeztük, hogy az eszköz a Sony és a Chumby közötti együttműködés eredménye volt. A 62. számban írtam arról az erőfeszítéséről, hogy létrehozzak egy kis eszközön alapuló Twitter képernyőt, amelyet a mi helyi hackerspace-ünkön láttam. Ez az eszköz egy eredeti Linux-alapú Chumby volt.

A HID-C10 beállítása vezeték nélküli hálózatot és PC-t igényel, hogy befejezd az aktiválási/regisztrációs folyamatot. Kezdetben, amikor megpróbáltuk beállítani a HID-C10 eszközt, a beállítás sikertelen volt. Megkerestük a kódot, amit a HID-C10 adott – amely azt javasolta, hogy vegyük fel a kapcsolatot a Sony vállalattal. Záróra volt, így eltettük az eszközt. A következő napon elindítottuk az eszközt és a beállítás problémák nélkül folytatódott. Képesek voltunk regisztrálni a mi HID-C10 eszközünket az egyik Linuxos mukaállomásunk használatával, és úgy tűnt, hogy a regisztráció sikerült a készü-

léken, de amikor odajutottunk, hogy új alkalmazásokat adjunk hozzá, továbbra is Betöltés sikertelen üzenetet kaptunk, nem tudtuk betölteni a katalógust. Ennek eredményeként nem tudtunk új alkalmazásokat hozzáadni. Az eszközregisztráció ellenére úgy hisszük, hogy az általunk beállított fiókot nem társítottuk megfelelően a regisztrációkkal, és ezért nem tudunk alkalmazásokat hozzáadni.

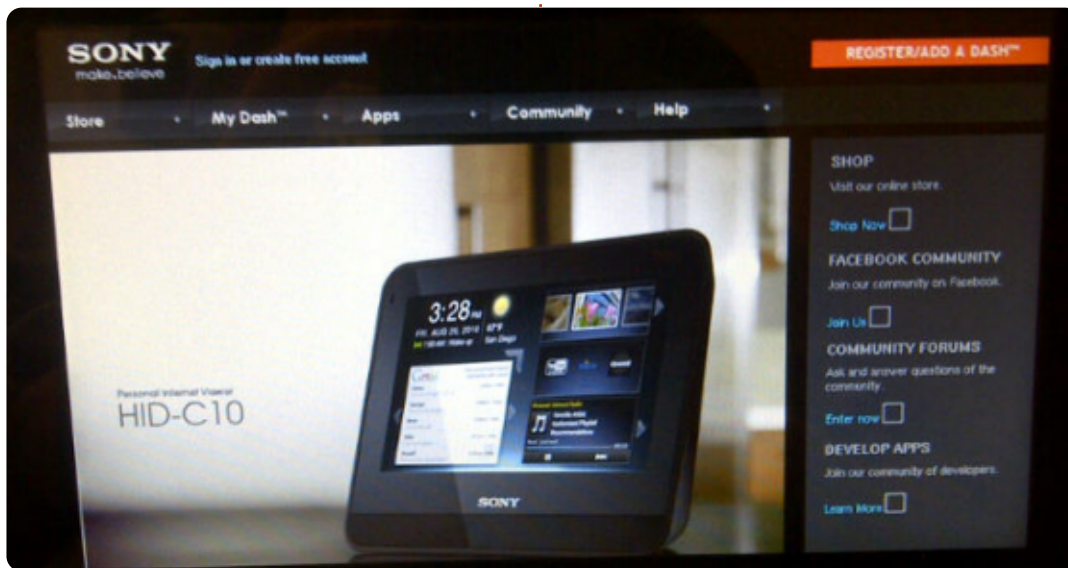
Megnéztük a Sony Dash weboldalt (a link lentebb van) – ahol a HID-C10 az egyik a kettő ott kínált Dash közül – hogy lássuk, van-e megoldás. Az oldalnak több javaslata volt az eszköz kihúzásától egy normális visszaállításhoz, de

egyik megoldás sem segített nekünk abban, hogy az alkalmazás-katalógus betöltődjön. A HID-C10 állítólag támogatta a Chumby alkalmazásokat, de szomorúan értesültünk róla, hogy maga a Chumby 2011 decemberében kiszállt az üzletből. Önkéntesek tartották karban a Chumby weboldalt a vállalatok utódjától származó támogatáson keresztül, de a támogatás megszűnt 2013 februárjában. Az egyik önkéntes megpróbálta megszerezni a Chumby vagyont 2013 januárjában azzal a céllal, hogy folytassa a szolgáltatást, de a meglévő támogatásból fennmaradó kevés idő megnehezítette, hogy a korábbiakhoz hasonlóan karbantartsák az oldalt. Ez lehetett annak az oka, hogy

az alkalmazások nem működtek a mi Dash eszközünkön, kivéve a weboldalon lévő beszédet, amely azt jelezte, hogy a Dash-hoz kínált összes szolgáltatás most a Sony-n keresztül működött.

Úgy tűnik, hogy a Sony sok Chumby alkalmazást életben tartott a Dash számára. Néhány külső fejlesztő úgy tűnt, hogy 2013 elejéig még nyújt frissítéseket az alkalmazásaihoz. Ennek ellenére úgy tűnt, hogy sok alkalmazás nincs olyan csiszolt, amit elvárnál az Ubuntu szoftverközponttól, Android Market-től vagy más alkalmazásbolttól. Tehát mi működött?

Ha benyomjuk a szundi gomb bal oldalát, felbukkan egy eszköztár. Ha a menüre kattintunk, feljön egy oldalsó menü, amely az Óra & Időjárás, Témák és Alkalmazások, Videó, Zene, Kép és Rendszer almenüket jeleníti meg. A menüopciók közül csak az Alkalmazások rész nem működött. Tudtunk témákat módosítani, videót lejátszani a Youtube, eHow, Wired's What's Next in Tech honlapokon keresztül (hogy csak pár forrást megnevezzünk), zenét hallgatni a Slacker Radio programmal (a feleségem imádta a Latin Salsa csatornát), de nem tudtuk használni a Shoutcast



vagy a blue octy radio programokat (amelyről feltételezzük, hogy annak köszönhető, hogy a Chumby üzemén kívül, az önkéntes oldal pedig félárbrócon van). Megjeleníthetők az USB flash meghajtóról vagy a Photobucket online szolgáltatáson keresztül elérhető fotók.

Az általunk megnézett különböző értékelések úgy kritizálták a HID-C10 eszközt, mint egy dicsőített ébresztőórát és szidták az alkalmazások hiánya miatt. Összehasonlítva a legtöbb Android-alapú mobiltelefonnal (még az Android 2.3 rendszert futtató régi-ekkel is), a Dash alkalmazásgyűjteménye elég kicsi. Szerencsére az ébresztőóra rész tényleg működött. Képesek voltunk beállítani és tárolni egy risztást, hogy adott napokon adott időpontokban felébresszen minket. A videólejátszást egész jónak találtuk. Határozottan jobb minőségű videók jelennek meg a HID-C10 eszközön. Úgy találtuk, hogy a Slacker radio program is szaggatások nélkül adta a műsort. Ha megváltoztattuk a HID-C10 témáját, egy kicsit használhatóbbnak éreztük, mert azok a témák, amelyekkel indultunk, inkább az alkalmazásokra koncentrált, mint az előtelepített programokra.

A HID-C10 nyújt egy rejtett oldal- s kimenetet fülhallgatókhoz és egy oldalsó bemenetet egy USB flash

meghajtóhoz. A tetején van egy nagy szundi gomb, amelynek baloldala felhossa a képernyőn megjelenő menüt. A tetején van egy gombpár a hangerőhöz is. A Dash-t vezetékes dugasz látja el árammal és nem támogatja az elemeket, így a belsejében lévő vezeték nélküli rádió ellenére ez nem teljesen vezeték nélküli eszköz. Az eszközt inkább láttuk olyan konyhai készüléknek, amely ételkészítés közben alkalmas zene és videó lejátszására, mintsem egy ügyesen használható készüléknek.

A Dash nyújt egy időmérőt, amely egy kicsit furcsa, mert az eszköz nem igazán olyan dolog, amit viselnél, és az alakja nem segíti elő, hogy a tetején vagy az oldalán álljon. A Dash ta-

lán legtragikusabb hibája az a tény, hogy számára a szolgáltatás csak az Egyesült Államokban és Kanadában érhető el. Erről is azt gondoltuk, hogy furcsa volt, mert azt feltételeztük, hogy a Dash Internetes kapcsolattal rendelkező eszköz.

Nem kaptunk rá esélyt, hogy beszéljünk a Sony vállalattal, mielőtt az értékelés esedékessé vált volna, de ez a következő lépésünk. Úgy tűnik, a Dash eszköznek működni kellene és hogy a Sony még korlátozott támogatást nyújt az eszközhez. Sajnos 2013 februárja óta megszűntették a fejlesztői támogatást, amely azt jelenti, hogy a külső és a nyíltforrású fejlesztők többé nem frissíthetik a Dash-hez készült alkalmazásait,

gyakorlatilag elavulttá téve azokat. Ennek a nyilvánvaló elavulásnak és a Chumby karbantartásával kapcsolatos probléma ellenére a Chumby fórumok meglehetősen aktívnak tűnnek. Újrahasznosító és felújító projektként reméljük, hogy valaki eljön és támogatja a szülői önkéntesek Chumby újraélesztési projektjét, hogy engedélyezzék a szabad szoftverek fejlesztőinek, hogy folytassák ezeknek a készülékeknek a használhatóvá tételét.

HASZNOS LINKEK

A Sony Dash támogatói oldala:
<https://dash.dash.sel.sony.com/>
 A Sony nagyobb közösségi fórumai:
<http://community.sony.com/>
 A Chumby vállalati oldala:
<http://www.chumby.com/>
 Chumby fórumok:
<http://forum.chumby.com/>
 Chumby wiki:
http://wiki.blueocty.com/index.php?title=Main_Page





Az én történetem

Írta: Vince Du Beau

1979-ben ismerkedtem meg a Unixszal. A cég, amelynek akkoriban dolgoztam, rendelkezett a PWB-vel (Programmer's Workbench), ami egy kísérletezésre alkalmas verzió volt. Arra használtuk, hogy távolról elérjük az IBM nagyszámítógépet. Imádtam a Unix felszíni egyszerűségét, és oda voltam a mélyben rejtőző hatalmas vadállatért (talán szörnyetegért?) is.

A következő 18 hónapban megismertük a Unixot, és megtanultunk C-ben programozni. Remek volt.

1980 végén egy másik cégtől kaptam egy ajánlatot, ami sokkal jobb lehetőséggel kecsegtetett. Elhagytam a Unix környezetet. Azóta is egy kicsit bánom, hogy elmentem: személyes szempontból, mert abbahagytam valamit, amit élvezettel csináltam, szakmai szempontból pedig érdekelne, hogy milyen irányt vett volna a karrierem. (Jobb vagy rosszabb lett volna?)

Az 1980-as évek folyamán kacérokodtam a Coherent és a Xenix Unix variánsokkal. Az AT&T PC7300 lett volna az ideális számomra, de az nagyjából \$5,500-ba került.

Végül azonban igazodtam a cég gyakorlatához, és áttértem a Microsoft Windows és Office termékek használatára, hogy kompatibilis legyek.

1995-ben egy helyi számítógépes kiállításon összefutottam egy alakkal, aki Slackware Linuxot árult. Egy barátomtól hallottam már a Linuxról, aki még mindig a régi cégnél dolgozott. Vettem egy példányt, és telepítettem a számítógépem egyik extra meghajtójára. A mai Linux disztrókkal ellentétben telepítés után egy csomó ablakon kellett végigmenni, hogy a kernelt a hardveredhez igazítsd, valamint megadj egyéb opciókat, és hogy újrafordítsd a kernelt. Hiába használtam már évek óta Windows-t, remekül szórakoztam.

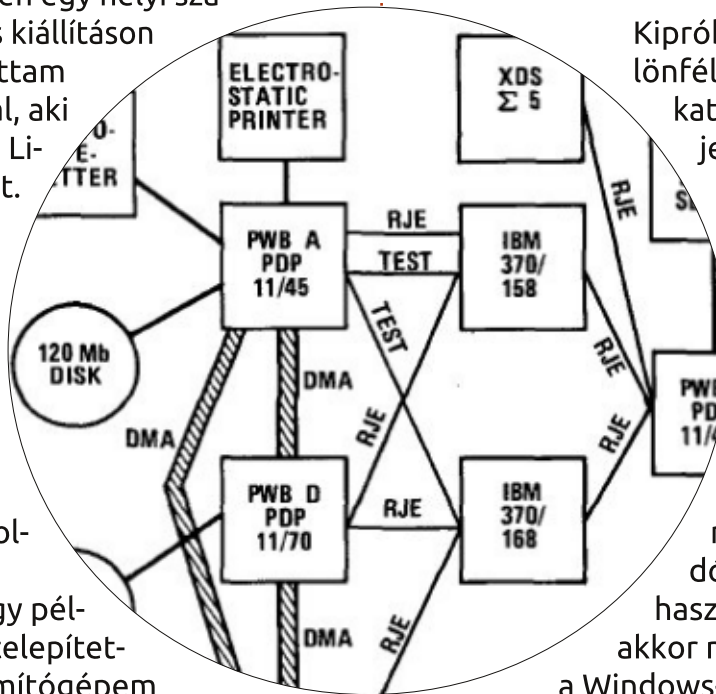
A különböző ablakkezelők nem voltak egyszerűek akkoriban. Az FVWM (F Virtual Window Manager) mellett döntöttem. Jól működött, de szerkesztened kellett a konfigurációs fájlt, ha alkalmazást akartál hozzáadni.

Kipróbáltam a különbözőféle disztribúciókat, ahogy sorban jelentek meg az évek folyamán. Használtam a Red Hatet, a Calderát, a Corelt, stb. Végül a SuSE-nél állapodtam meg, és állandóan Linuxot használtam; csak akkor merültem bele a Windows-ba, ha szükséges volt egy ügyfél cég miatt.

2002-ben úgy döntöttem, hogy átváltok egy Apple iBookra (gyűlölködést ne, légszji). Tetszett, de továbbra sem akartam lemondani a Linuxról. Amikor megjelent az Ubuntu, utána néztem, és figye-

lemmel kísértem. A Linux támogatás Apple hardverekre akkoriban nem volt túl jó. Egészen a 10.04-esig kellett várnom, míg szinte gond nélkül fel tudtam telepíteni a MacBookom tartalék meghajtójára. A MacBookom kezdett túlmelegedési gondokkal küszködni, ami elhanyagolható volt, ha az OS X futott rajta, de Linux alatt rosszabodott. Ez elég volt ahhoz, hogy lássam, képes kielégíteni a mindennapi szükségleteimet.

Manapság én is egyike vagyok azon IT szakembereknek, aki kénytelen vacak munkát végezni, mert a szakterületükön kevés a munkalehetőség. Azon gondolkodom, hogy létrehozok egy kisvállalkozást – Ubuntut telepítene és támogatna egyszerű emberek számára, akiknek elégük van a vírusokból és a kémprogramokból, vagy akiknek még egészen jó hardverük van, de mégsem tudják a Windows legújabb és legcsodásabb verzióját futtatni. Nem egyszerű dolog tudom, de úgy érzem, érdemes megpróbálni. Ennek érdekében szereztem egy új Acer számítógépet, a Quantal Quetzalt futtatom rajta, és odavagyok érte.





Most, hogy kezd leülepedni a Canonical és az Ubuntu-közöség körül kialakult feszültség, nézzük meg, mit mondhatunk el ezek után a szponzorok és a résztvevők közti kapcsolatról.

Az elmúlt hónapban a Canonical nagy felhördülést okozott azzal, hogy bejelentette a Project X-et, mely nem más, mint a Mir, egy új motor, mellyel a cég egyúttal háttér fordítana a Wayland-nek, melyet Mark Shuttleworth az elmúlt két év során annyit támogatott.

A Mirt az Ubuntu létfontosságú elemének tervezik, minden eszközön és platformon jelen lesz. A Canonical már most keresi a közösségből azokat, akik hajlandóak lennének a kódokat és az eszköztárakat fejleszteni. A Mir ugyanakkor nemcsak hogy szabadalmazott lenne, de finoman fogalmazva is törésvonalakat hozott létre a közösségen belül, különösen akkor, amikor kiderült, hogy kilenc hónapon át a legteljesebb titokban fejlesztették.

Egyszeriben mindenki – az Ubuntu Tanács, a projektvezetők és a fejlesztők, gyakorlatilag mindenki, akik

kívül esnek a Canonical büvkörén – muszájnak érezte feltenni a kérdést, hogy hol az a határ, amiben még részt szabad venni, és amiben már nem szabad részt venni, illetve hogy az adott részvételnek van-e egyáltalán bármiféle értéke az egyre inkább központosított, egyre kevésbé nyílt forráskódú Ubuntu operációs rendszerben. Elizabeth Krumbach, a Közösségi Tanács tagja egy blogbejegyzésben fel is tette a fenti kérdést.

Miután Jonathan Riddell, az egyik legjelentősebb projektvezető lemondott közösségbeli státuszáról, Shuttleworth csak rontott a dolgokon azzal, hogy a kritikák tudomásulvétele helyett nekítámadt a közösségnek és Riddell-t „megosztó vezetői taktikával” vádolta. Ez lehet, hogy ránézésre nem több egy durcás óvodás homokozós játék-dobálásánál, de elme lehet a dolog akár odáig is, hogy „jóindulatú diktátor”, akkor is, ha a „jóindulatú” és a „diktátor” szavak egyáltalán nem férnek meg egymás mellett.

Vizsgáljunk meg most egy másik bejelentést, szintén az előző hónapból.

Ahhoz nem fér kétség, hogy a Canonical célja az Ubuntu eljuttatása az

összes létező platformra – még akkor is, ha ennek érdekében együtt kell működni a kínai állammal. A Canonical márpedig együttműködik velük, hogy megalkothassa az Ubuntu azon formáját, amit elfogad az ottani vezetőség. Akármelyik irányból is nézzük, a szabad szoftver fogalmát és a Kínai Népköztársaságot, mint olyat, nemigen lehet egy napon emlegetni.

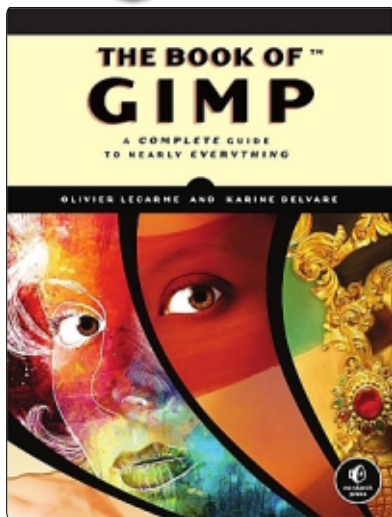
Ez így már kétszer olyan erős csatlódottságot generál azokban, akik eddig elszántan cipelték a Canonical zászlóját és szelvében-hosszában hirdették a közösségi alapú fejlesztést és a szoftverek szabadságát.

Nem akarom ismételni magam, mindenestre szeretném hangsúlyozni, hogy a Canonical egy üzleti vállalkozás. Ugyan messze jár még attól, hogy elérje az Oracle Corp szintjét, főleg pénzügyi szempontból, de mint üzleti vállalkozás, mindenképpen el kell, hogy adja a termékét, ha pénzt akar termelni.

Nem volt túl szerencsés húzás Randall Ross-tól az, hogy igyekezte mentegetni a Canonicalt, ezek után pedig az Ubuntu egy többlépcsős

rakétához hasonlította, melynek mindannyian a részei vagyunk és így jutunk el a csillagokig. Azért mondom, hogy nem volt túl szerencsés, mert nagyon sok résztvevő ezt úgy látta, hogy az ő erőfeszítéseik is úgy válnak le a Canonicalról, mint a rakétáról a kiégett hajtómű, a cég pedig száguld, határ a csillagos ég.

Nem tudom, hogy sikeres lesz-e végül, avagy sem a Canonical – egyébként erősen Apple-ízű – abbéli törekvése, hogy létrehozza a saját maga által irányított és fejlesztett Ubuntu-szerkezetét. Azt sem tudom, hogy az úrhajó eléri-e a célját, de az biztos, hogy nekünk, nagy többségnek tudomásul kell vennünk, hogy az a szponzor, amelyik elsősorban üzletben gondolkodik, fenntartja magának egyúttal azt a jogot, hogy abba fektesse a pénzét, amibe ő akarja. Mi választhatunk, hogy a pénzt követjük, vagy a közösséget. Ez így működik.



Kiadó: No Starch Press
Megjelent: 2013. január, 676 oldal
ISBN: 978-1-59327-383-5
<http://nostarch.com/gimp>

Ha valaki szeretett volna egy minden részletre kiterjedő leírást a GIMP-hez, akkor a „The book of GIMP” a lehető legtökéletesebb választás. A kötet bemutatja a GIMP 2.8-at, bevezet a program legapróbb, legrejtettebb részleteibe, az olvasó pedig pillanatok alatt eljuthat a GIMP-mester szintjére.

A könyv az alapokkal kezd, mint például megjelenés (egyablakos megjelenés, gyengébbek kedvéért), képfájlok megnyitása és átméretezése,

különböző rétegek használata, továbbá hogyan lehet grafikus táblázatot használni GIMP-ben. Ezek után fejest ugrik a mélyvízbe és jönnek az ilyen fotóretusálási trükkök, mint a klónozás, a színcorrekció és a restaurálás. A „Drawing and Illustration” (Rajz és illusztrálás) a következő fejezet, ott lehet többek közt megtanulni az ecset és ceruza használatát, a formákat, illetve a kitöltést. A „Logos and Textures” (Logók és textúrák) fejezet elég rövid, ezután jön a kompozit fényképezés, ahol több fényképből lehet egyet alkotni. A 6. fejezetből még animálni is megtanulhatunk GIMP segítségével, ez a lehetőség engem eléggé meg is lepett, mint ahogy az is, hogy a GIMP-pel akár weboldalt is tervezhetünk (8. fejezet).

Ez az első szakasz. Ha ezt túléljük, jöhet a második. Itt még mélyebb betekintést nyerhetünk a GIMP funkcióiba, megismerhetjük a rétegmaszkokat, a rétegek keverését, az eszközöket és a filtereket. Még a szkennelésbe is belekóstol, pluginek telepítését magyarázza (többek közt a fantasztikus G'MIC-ét), végül a GIMP kezelőfelületének személyre szabását is.

A harmadik és egyben utolsó rész olyan érdekességeket tárgyal, mint az

emberi szem működése, taglalja az éleslátás, az észlelés és a színábrázolás mibenlétét. Nekem ez a rész különösen elnyerte a tetszésem.

Tulajdonképpen semmi rosszat nem mondhatok erről a könyvről. Szépen megszerkesztették, pontos leírást ad arról, hová és merre kell kattintani a menüben (például: Image: Edit -> Copy), ahol lehet, a gyorsbillentyűket is megadja és tele van képernyőképekkel. Nem egy rövid olvasmány, közel 700 oldal. Ha meg akarjuk vásárolni a kiadótól, a No Starch Press-től, akkor az árban benne foglaltatik a könyv PDF-formátumához való hozzáférés is, amit én nagyra értékeltem.

Ha mindenképpen ki kell ragadnom egyetlen negatívumot, akkor az az, hogy néhány példa kissé amatőrnek és leegyszerűsítettnek tűnt (például a „több fényképből egyet”, ami nekem teljesen valószerűtlennek tűnt), de véleményem szerint ez a könyv a kezdőknek szól és nem azoknak, akik valami menő magazin agyonfényezett címlapján dolgoznak.



TARTALOMJEGYZÉK

Bevezetés

- I. A GIMP alapjai
 1. A kezdetek
 2. Fotóretusálás
 3. Rajz és illusztrálás
 4. Logók és textúrák
 5. Kompozit fényképezés
 6. Animálás
 7. Képek előkezelése
 8. Weboldalszerkesztés
- II. GIMP használati utasítás
 9. A GIMP kezelőfelülete
 10. Megjelenítés
 11. Rétegek
 12. Színek
 13. Választék
 14. Maszkok
 15. Rajzeszközök
 16. Transzformációs eszközök
 17. Filterek
 18. Animációs eszközök
 19. Képek nyomtatása
 20. Képfarmátumok
 21. Szkriptek és pluginek
 22. A GIMP személyre szabása
- III. Függelék
 - A. Észlelés és képi ábrázolás
 - B. Tippek és technikák különböző műveletekhez
 - C. Források
 - D. Gyakran Idézett Kérdések
 - E. A GIMP telepítése
 - F. Kötegelt parancsfájlok működtetése



Hallottál valaha a SolydX-ről, SolydK-ról, vagy az egybegyűrt SolydXK-ról?

Hagyd abba a fejed vakargatását, ezek nem gabonafélék vagy magas rosttartalmú vastagbéltszítók. Az első kettő Debian-alapú disztribúciók választható asztali környezetként Xfce-vel és KDE-vel. Egyenként 950 MB-os és 1,4 GB-os mérettel alig nagyobbak, mint a Debian és a Mint szülők, amelyek szülték őket.

Még nem szól a csengő? Nos, ezek újak (kb. 2013 elején jelennek meg), és a <http://solydxk.com> címen lévő elszórt weboldaltól eltekintve ténylegesen nem sok minden jelzi, hogy ezek valóban léteznek. Hajts végre egy online keresést és olyan eredményeket fogsz látni, amelyek egy ablakszínező vállalatot, a tényleges weboldalt és egy pár megjegyzést emelnek ki, miszerint nincsenek ilyen szavak (abban a sorrendben, ahogy megadnám őket).

És mi a helyzet a SolydXK-val? Ez egy ugratás, amely csak itt fordul elő a néven belül. Ez X vagy K, de még nem egészen XK, bár nem látok rá okot, miért ne telepíthetnéd az

Xfce-t és miért ne adhatnád hozzá a KDE-t, vagy fordítva.

Eltekintve az előzmények hiányától képes voltam mindegyikből egy .iso képfájlt szerezni, hogy kipróbáljam a Virtualboxos telepítőmben.

Míg a telepítő esztétikailag kellemesebb, mint az Ubuntué, néhányan zavarónak találhatják, amikor elérkezik az idő arra, hogy kiválasszák a

root partíciót és a hozzá kapcsolódó formázást. Ha ez egy kicsit úgy hangzik, hogy meghaladja a képességeidet, van egy hasznos útmutató a <http://solydxk.com/community/tutorials/#software> címen.

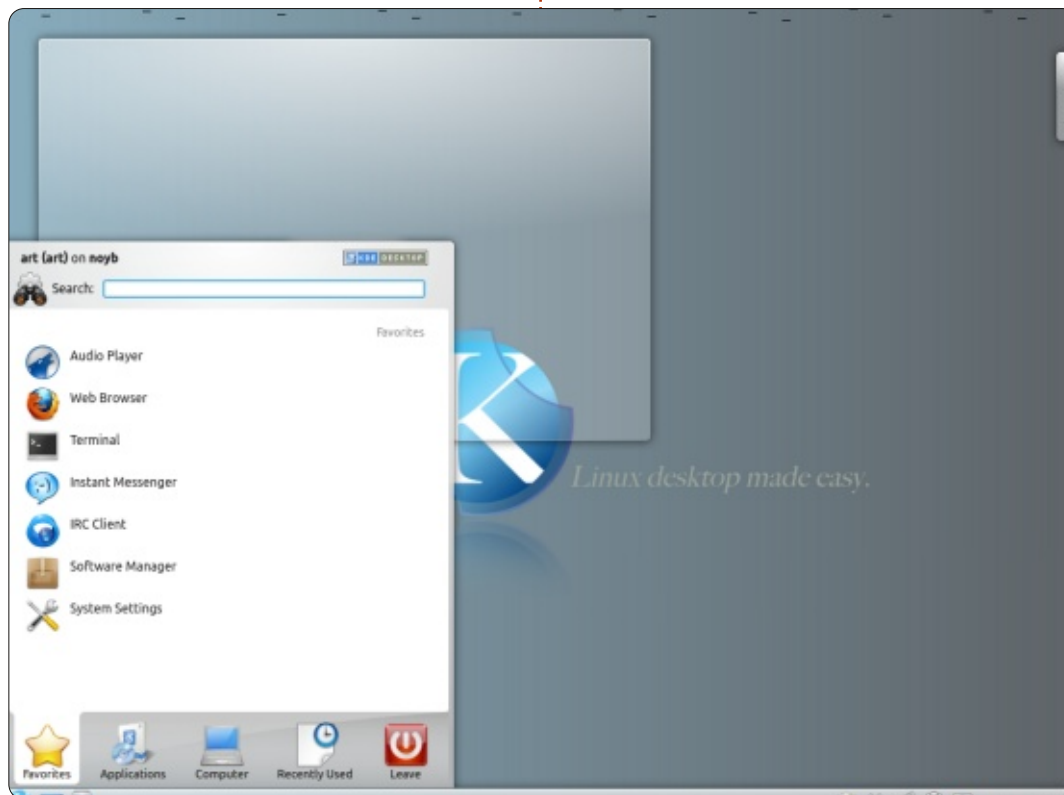
Még a szokásos Virtualboxos szűk keresztmetszet és lassulások mellett sem volt rossz a telepítés az egyenként nagyjából 20-30 perces idővel. Nincsenek általam várt frissítések és

ezt a Debian kevés támogatásának és magának az OS fiatalságának tulajdonítom (kb. 3 hónapos volt, amikor megszereztem). Miután telepítettem, a helyigényük egyenként viszonylag alacsony volt, kevesebb, mint 10 GB.

Ami ebben ritkaság, hogy az összes hardveremet felismerte és nem tapasztaltam semmilyen problémát a videóval, hanggal, vagy bármi mással kapcsolatban – mert majdnem minden kodek, illesztőprogram már megvan, amire szükséged lenne. Ha nem játszódik le vagy nyílik meg, akkor esély van rá, hogy az állományaid szomorú módon elavultak.

Asztali látványnak vagy a nagyon alapszintű Xfce-t, vagy a valamelyest nagyszerűbb KDE-t kapod. Ha nem kaptad el a fonalat, az Xfce elég unalmas „itt van, vedd el vagy dobd el” 2D-s minőségére, vagy a KDE „adj hozzá elég sok widgetet és soha nem látod viszont azt az asztalt” tervezési hibákra utalok.

Alapformájában mindkét látvány valamennyire egyformának tűnik a hasonló hátterekkel és az alsó



taskbarokkal. Talán azért, hogy segítse a felhasználókat az azonosításban, van egy nagy X vagy K mindegyik címében, ami jó dolog, mert egyébként szinte megkülönböztethetetlenek. Vess egy pillantást a képernyőképekre és látni fogod, mire célzok.

Így van, emberek. Eltekintve a megnyitáskor mindenhol hallható KDE-s zenés dalocskától (az Xfce-nek nincs ilyen hirdetése), nehéz lenne megmondanod a különbséget, bár a KDE rajongók azonnal bemondanák a szabványos átlátszó ablakot és a widget menüt. Mindkettő taskbarjának ugyanolyan az elrendezése is, a balra lévő menüvel és a jobbra lévő rendszerinformációval együtt. Ahogy a bölcs mondás szól, ha nem törött, ne javítsd meg.

Talán az egyetlen mutató, amiben az egyik felülmúlja a másikat, a KDE jobb tisztasága és fényereje. Az Xfce őszintén szólva tompának tűnt összehasonlításképpen, de ez egy pehelysúlyú asztali látvány minimális ragyogással.

Normális esetben, a korlátozott erőforrásokkal rendelkező felhasználókat az Xfce platformhoz irányítanám, mivel általában sokkal gyorsabban teljesít, mint amit a súlyosabb KDE nyújt, viszont itt nem ez az eset áll fenn. Valójában nem igazán

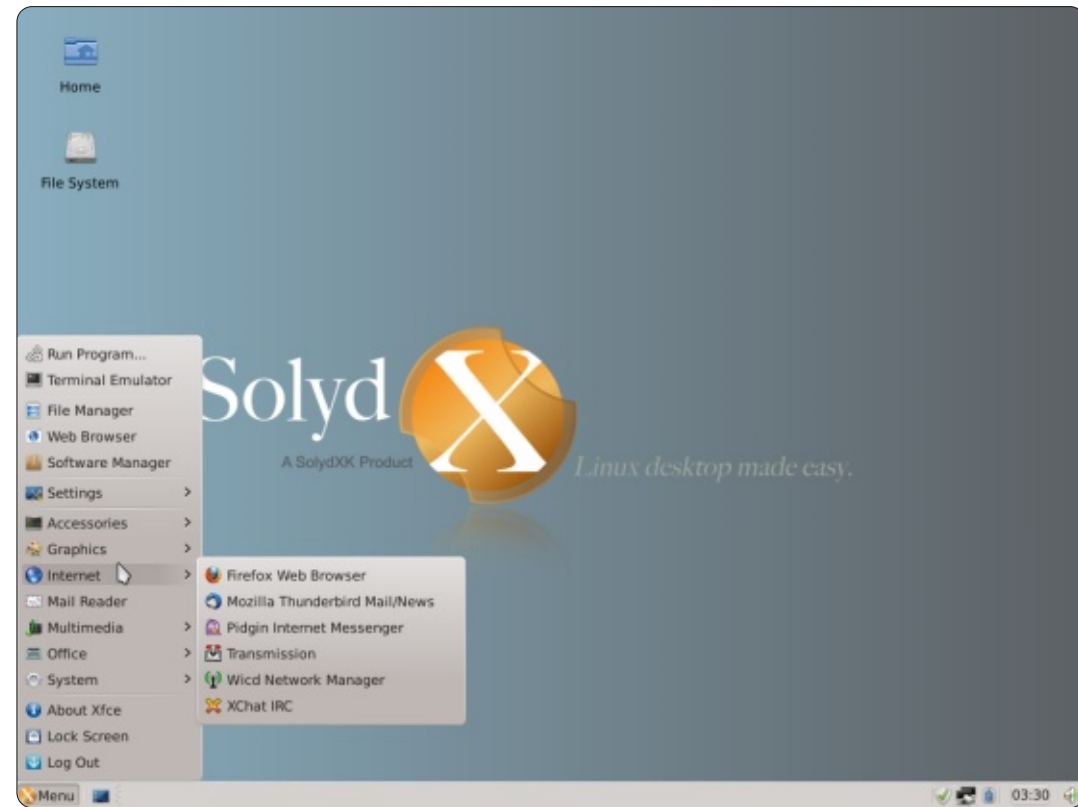
volt takarékos. A KDE jó öt másodperccel gyorsabban indult el – még asztali widgetek hozzáadása után is, amelyek normális esetben csúszást okoznak. Viszont az Xfce 30 másodperces átlagos elindulási idejét nem tekintem másnak, mint amin nevetni lehet, különösen Virtualboxon.

Ha valami pehelysúlyú, annak általában ára van, és ez gyakran a spártai menü ugyanolyan spártai eszközökkel, de itt nem ez a helyzet.

Itt egy részleges felsorolás (lásd a táblázatot).

Míg az indulási idő határozottan különbözött, a kettő között nem volt észrevehető különbség ezen kívül a teljesítményben. Mindkettő egyformán gyors volt a programok és fájlok megnyitásában, a dokumentumok elmentésében, stb. Ha másban nem is, de a Solyd mindkét verziója egész gyors volt, ha már elindították, még akkor is, ha Live módot használtunk Virtualboxon.

Szinte az egyetlen szűk keresztmetszet, amit találtam, a valaha legfárasztóbb Software Manager, amely az Ubuntu Szoftverközpontra hasonlít – kivéve a márkát és a Canonical kereskedelmi ajánlatait. Gyakran művelt rémes dolgokat, mint például ide-oda lebegett programtelepítés



| Program | SolydX (Xfce) | SolydK (KDE) |
|--------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| Böngésző | Firefox | Firefox és Konqueror |
| E-mail & Azonnali üzenetküldés | Thunderbird és Kopete | Thunderbird és Pidgin |
| Office | Abiword és Gnumeric | LibreOffice |
| Zene | VLC és Exaile | VLC és Amarok |
| Képezelés / Feldolgozás | GIMP | GIMP és Panorama Stitcher |
| CD/DVD író | Xfburn | K3b |
| Játékok | Nincsenek | Több játék |
| Csomagkezelő | Software Manager és Synaptic | Software Manager és Synaptic |

közben, vagy megfelelő indok nélkül bezárult. Másrészt a régi tartalék, a Synaptic csomagkezelő bajnokként teljesített.

Tehát javasolnám-e bármelyiket? Minden attól függ, mit teszel utána. Azokat, akik stabil Debian-alapú disztribúciót keresnek, itt jól fogja szolgálni, de az egyhangúság problémákhoz vezethet.

Először is az, hogy nem emelkedik ki a tömegből. Távoltasd el a nevet és a művészi logókat és összetévesztheted egy pár tucat olyan ajánlattal, amelyeket éveken keresztül értékeltem. Az alapprogramok már csak ilyenek – alapok. Nincs benne semmi különleges, mint például a Peppermint OS és az ő felhőalapú programozásuk, nem is tesz valamelyik szegmensnek, mint például az ArtistX vagy openArtist – két disztribúció egy csapat programmal, amelyeket A/V művészeknek állítottak össze.

Másodszor, túl fogja élni az időt, vagy a történelem szemetesládájába kerül? Vess egy pillantást a Distrowatch honlapra és ha túljutottál a

legjobb 50 disztribúción, látni fogsz párszázzal több kiadást, amelyekre soha nem szavaztak a népszerűségi listákon, még ha egész életképesek is voltak.

De ez nem magának az OS-nek a hibája. Soha nem működött rosszul, és még nekem kell összeomlást előidézni (és hidd el nekem, keményen próbálkozom). Csak egy kicsit többet kell csiszolni rajta néhány izgalmas funkció hozzáadásával. Gondold végig, ne járjon mindenki Cadillac Cimaronnal, csak adj hozzá némi extrát (a Google ez a Cadillac, ha a név nem szólaltatja meg a csengőt, és látni fogod, mire gondolok).

Mindezeket a tényezőket figyelembe véve a SolydX-nek és a SolydK-nak az öt csillagból hármat adok.



SolydXK

home of



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

Full Circle Podcast 33. rész, plusz lóerővel

Házigazdák:

- Les Pounder
 - Tony Hughes
 - Jon Chamberlain
 - Oliver Clark
- és Freaky Clown



a blackpooli (UK)
Linux Felhasználói
Csoporttól

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

Ebben az epizódban csatlakozott hozzánk Freaky Clown, beszélünk az Ubuntu telefon megjelenéséről, Linux perifériákról és aktuális eseményekről.

Letöltés

CINNAMON MINT

Gondolom, már mindenkinek elege van a folyamatos nyafo-gásból, hogy mindig mindenki talál valami kifogásolnivalót az Ubuntu aktuális felületével kapcsolatban. Nem szándékom felvenni a kesztyűt, ehelyett felhívnam a figyelmet arra, hogy a Mint az egyike a Debian legjobb disztribúcióinak. Erős a gyanúm, hogy ennek az oka elsősorban az állandó, változatlan kezelőfelület.

Az Ubuntu simán visszaküzdhetné magát az élvonalba és egyúttal örömet szerezhetne azoknak is, akik ragaszkodnak a változatlan felületekhez, ha csinálna egy desktop.conf fájlt, amiben el lehetne tárolni a felhasználó választotta háttérteret, asztali témát és minden további olyan elemet, amit én kiválasztHATok, de nem kötelező jelleggel.

Jövő májusban a 10.04 LTS nem fog tovább frissülni. Azt tervezem, hogy Cinnamon Mint-re váltok, pedig sokkal szívesebben maradnék az Ubuntu-nál, csak épp az van, hogy akárhányszor valamelyik fej-

lesztőt megszállja az ihlet, az Ubuntu azonnal kötelességének érzi ráerőltetni az új felületet a felhasználóra.

Thomas M. „Toad” Brooks

FULL CIRCLE OLVASÓI KÉRDŐÍV 2013

Úgy van, emberek, újra eljött az idő. Most ismét beleszólhattok a magazin jövőjébe.

Töltsétek ki az alábbi kérdőívet olyan részletesen, amennyire csak tudjátok:

<http://goo.gl/hR7zc>

Ennyi!

Az adatokat összegyűjtjük és a Full Circle egyik eljövendő számában leközzöljük a végeredményt.



Csatlakozz:



goo.gl/FRTMI



facebook.com/fullcirclemagazine



twitter.com/#!/fullcirclemag



linkedin.com/company/full-circle-magazine



ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270

A FULL CIRCLE-NEK SZÜKSÉGE VAN RÁD!



Olvasói tartalom nélkül a **Full Circle** egy üres PDF fájl lenne (amit szerintem nem túl sokan találnának érdekesnek). Mindig várunk cikkeket, termékbemutatókat, tesztek, vagy bármit. Még az olyan egyszerű dolgok, mint egy levél, vagy egy képernyőkép is segít megtölteni a magazint.

Az irányelveinkről a [25. oldalon](#) olvashattok. Ha betartjátok ezeket, garantált a siker.

[Az utolsó oldalon](#) találjátok, hogy hova kell küldeni a cikkeket.



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 Ha Dropboxban törlek egy fájlt, akkor az tényleg törlődik mindenhol, egyszer és mindenkorra?

V Nem! Jens (FCM Mobile) rájött arra, hogy ha bejelentkezel a Dropbox webes felületén és megnyitod azt a mappát, ahol a törölt fájl volt és rákattintasz a „Show deleted files” ikonra, és ha jobb egérgombbal rákattintasz a törölt, de mégis használni kívánt állományra, akkor van lehetőséged visszaállítani. Azt még nem tudom, hogy az így törölt és visszaállított fájl mennyi ideig marad a felhőben.

K Megnyitom a Home mappát a Unity Launcher-ből, a bal oldali panel (Eszközök, Számítógép, Hálózat) pedig egyszerűen eltűnik. Hogyan tudnám visszaállítani?

V (köszönet a válaszáért **Duck-Hook**-nak az Ubuntu Forums-ról): Nyomd meg az F9-et.

K Egy átlagos felhasználó számára mit jelent az, hogy „long term support”?

V (köszönet a válaszáért **cort-man**-nek az Ubuntu Forums-ról): Azt, hogy az Ubuntu, ill. a Canonical hosszabb ideig biztosít az operációs rendszerhez biztonsági frissítéseket és hibajavításokat, mint egy „normál” oprendszerhez. A 12.04 esetén ez a hosszabb idő öt év. Azt is meg kell említeni, hogy a 13.04-es verziótól a „normál” megjelenések támogatási ideje mindössze kilenc hónap lesz.

K Mi az a Mir?

V <http://www.omgubuntu.co.uk/2013/03/canonical-announce-custom-display-server-mir-not-wayland-not-x> és <https://wiki.ubuntu.com/MirSpec>

K Kipróbáltam a hardinfo-t, produkált is egy csomó minden információt, de nem olyan részletesen, amennyire én szerettem volna.

V Ha részleteket szeretnél, akkor nyiss egy terminált és másold be ezt a parancssort:

```
sudo lshw -html >
Desktop/myconfig.htm
```

Ha kétszer rákattintasz a myconfig.htm-re, akkor az megnyílik a böngésződben és ott fogsz találni egy szép, részletes listát a hardvereidről.

K Lehet valahogy aktiválni az automata bejelentkezést akkor is, ha telepítésnél nem ezt aktiváltam?

V Ha rákattintasz a /jelre és begépeled, hogy „login”, akkor elvileg megjelenik egy olyan, hogy „login window”. Válaszd ki a „Security” fület és pipáld be az „Enable Automatic Login”-t.

Ha nem ott van, akkor az „User Accounts”-nál. Kattints az „Unlock”-ra, írd be a jelszavad és kapcsolj be az „automatic logon”-t.

K Van valami olyasmi program Ubuntu-ra, mint a Windowsra a

Sysprep? Szeretnék olyan rendszert felállítani, amit azonnal lehet is használni, szóval, amikor a végfelhasználó bekapcsolja a gépet és már egyből írhatja is be a felhasználói nevet, jelszót, stb.

V (köszönet a válaszáért **Cheese-mill**-nek az Ubuntu Forums-ról): Amikor telepíteni kezded az Ubuntu-t, telepítés előtt bootoláskor nyomd meg a SHIFT-et, így bejutsz a telpítő menüjébe. Nyomd meg az F4-et és válaszd ki az OEM Install-t. Ha az Ubuntu bebootolt, szokás szerint telepítsd és adj meg egy ideiglenes felhasználói nevet és jelszót.

Ha kész a telepítés, akkor bootolj újra, jelentkezz be az ideiglenes felhasználói névvel és jelszóval. Vidd véghez azokat a beállításokat, amiket szeretnél, például rendszerfrissítés, extra szoftverek telepítése (és természetesen háttérkép beállítása!). Ha mindennel készen vagy, akkor kattints kétszer a „Prepare for shipping to end user”-re az asztalon és kapcsolj ki a gépet. Akár .iso-fájlt is csinálhatsz a rendszerről és annyi gépre telepítheted, amennyire akarsz.



K Nemrég telepítettem a Xubuntut, de nekem a Nautilus jobban tetszett, mint a Thunar, így telepítettem. Most mihez kezdjek?

V (köszönet a válaszáért **LewisTM**-nek az Ubuntu Forums-ról): Settings > Preferred Applications > Utilities és a fájlkezelőt állítsd be a Nautilusra.

K Kaptam egy mailt, amitől az Evolution 3.2.3 levelezőm kiakasztotta a CPU-t. Ráadásul a kérdéses e-mailt nem is tudom törölni!

V A fájlkezelődet állítsd be úgy, hogy mutassa a rejtett állományokat. Majd menj be a .local/share/evolution/mail/local/cur mappába.

Minden e-mail egy-egy önálló fájl. A fájlnev mellett dátum és időpont valószínűleg nem fog egyezni a tényleges e-mail dátumával, de még így is be fogod tudni őket azonosítani. Nyisd meg a kérdéses e-mail fájlját Geditben és keresd meg a legelső olyat, amiről biztosan állíthatod, hogy nem szöveg. Töröld ki a kérdéses szakasz teljes egészét, indítsd újra az Evolution-t, és itt már ki fogod tudni törölni magát a szóban forgó e-mailt is.

K Panasonic Toughbook CF-29-em van, rajta Ubuntu 12.04. A gépben van beépített GPS, de az lshw-ben nem látszik.

V (köszönet a válaszáért **xraynet-control**-nak az Ubuntu Forums-ról): (Gord megjegyzése: a GPS sorosan van kapcsolva ahhoz, amit az MS-DOS annak idején úgy hívott, hogy COM port.) Nyiss egy terminált és írd be, majd indítsd újra a géped:

```
sudo adduser (a felhasználói neved) dialout
```

```
sudo dpkg-reconfigure gpsd
```

Nekem laptopom van és a hátulján van a soros port, ezért gondolom, hogy a GPS a második soros porthoz kapcsolódik. Úgyhogy beírtam azt, hogy ttyS2, minden mást pedig alapértelmezetten hagytam.

Utána:

```
stty -F /dev/ttyS2 ispeed
4800 && cat </dev/ttyS2
xgps
cgps
```

Nagyjából öt perc alatt már benn is voltam. Becsuktam a terminált és elindítottam egy rakás GPS-alapú programot, pl. GPSTDrive, FoxTrot, Viking. Mindegyik tökéletesen működött.

TIPPEK ÉS TECHNIKÁK

Webszervert akarsz futtatni?



Gyakran tesznek fel nekem kérdéseket olyanok, akik például weboldalt szeretnének működtetni az otthoni gépükről. A legtöbb kérdés úgy hangzik, hogy „csináltam a gépem egy weboldalt, de nem működik, segíts, légszi”.

Eleve nem úgy kell kezdeni, hogy „nem működik”, hanem úgy, hogy elmondod, mit csináltál és mi volt az, ami után már „nem működött”. Például:

Utánajártam, a netszolgáltatóm engedélyezi, hogy az ügyfelei webes szervert futtassanak. (Nagyon sok olyan van, amelyik nem engedélyezi, sok esetben már itt megbukhat a dolog.)

Megszereztem a szolgáltatótól a statikus 1.2.3.4 IP-címet. (Lehet weboldalt futtatni statikus IP-cím nélkül is, de akkor az már a „hogyan állítsunk össze zsebórát 394 könnyű lépésben”-kategória. Csak sűgok: dyndns.)

Megszereztem az iamtank.com domaint a Somereg regisztrációs cégen keresztül, és a domain az 1.2.3.4

címre irányul (valószínűleg ez a legkönnyebb része a dolognak).

Felállítottam a szervert statikus IP-vel a LAN-omon, a statikus IP pedig 192.168.1.32. (L. még előző havi KÁVÉ arra vonatkozó válaszát, hogyan kell statikus IP-t beállítani LAN esetén.)

Beállítottam a routeremet, hogy forwardolja a 80-as portot a 192.168.1.32-re (a router használati utasításából megtudod, hogyan kell).

Apache fut a szerveremen, a LAN többi gépeiről pedig elérhető a weboldal, ha beütöm a 192.168.1.32-t a böngészősávjukba.

Lényegében, ha mindezt megcsináltad, akkor működni kell mindennek.

Légy lényegretörő! Ne azt írd, hogy mydomain.com, írd meg nyugodtan a valódi domainnevedet és add meg az IP-címet is.

Az interneten tengernyi információ kering. Például a Google 30 mp alatt felderítette ezt:

<http://net.tutsplus.com/tutorials/php/how-to-setup-a-dedicated-web-server-for-free/>



A Steam (a Valve nagyon sikeres játék kliense) már létezik egy ideje, de az Ubuntu használók csak néhány hónapja szerezhetnek maguknak hivatalos klienst. A Linux játékosok most bekerülhetnek abba a demokratikus alapon működő szolgáltatásba, aminek Greenlight (zöld jelzés) a neve. A Steam Greenlightja lehetővé teszi, hogy a fejlesztők feltöltsék saját játékaikat – így a játékosok beszavazhatják azokat, amelyeket a Steam boltban szeretnének látni. Szóval melyek a legkiemelkedőbb játékok? Itt az általam legjobbnak tartott tíz Linux játék, amelyek a Greenlighton várakoznak, hogy bejussanak a Steambe.

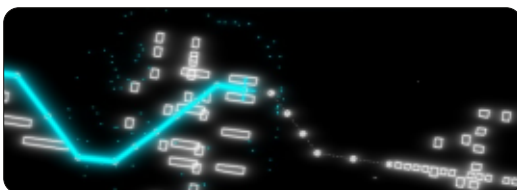
C-WARS



A C-Wars egy feszes tempójú, valós idejű stratégiai játék, amely néhány egészen különböző stílusból merített ötletet. Évekkel egy pusztító nukleáris háború után a túlélők a Holdon keresnek menedéket – de hamarosan rájönnek, hogy egy ismer-

etlen anyag zombivá változtatja az embereket. Neked és a társaidnak újabb harcot kell megvívnotok, hogy megmentsétek az új civilizációt a kihalástól.

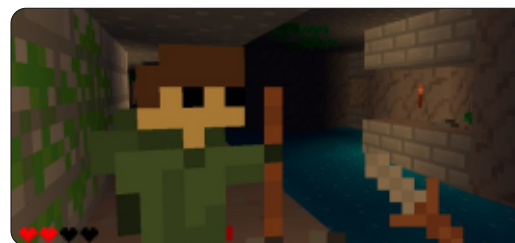
TRACE VECTOR



Gyors játékmenettel és sok neon színnel a Trace Vector újra felfedezi a retró játéktermi játék műfaját, azaz, hogy ötvözi a retró grafikát az egyszerű, de fokozatosan egyre nehezedő játékmenettel. A játékosoknak kanyargós mértani szinteken kell eligazodniuk, miközben üzemanyagot kell gyűjteniük ahhoz, hogy a pályán maradhassanak. Akció és fejtörő elemekkel a Trace Vector alkalmas lehet függőség kialakítására, ahogy a múlt szelét egy modern csavarral spékeli meg.

DELVER

A Delver egy belső nézetű szerepjáték, ellátva néhány újító ötlettel. Olyan játékokból merített ihletet,



mint az Ultima Underworld és ötvözi egy szerepjáték hagyományos elemeivel, de a játékmenet és a grafika új csavart visz bele. Bár még fejlesztés alatt van, már most rengeteg remek tulajdonsága van, és még több lesz, mint például karakterosztályok és a pályaszerkesztő.

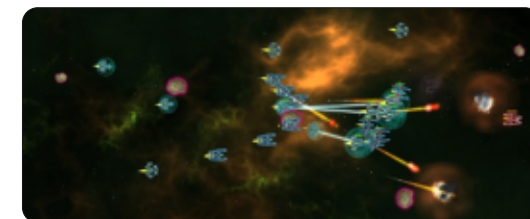
FORCED



Gladiátor viadalhoz hasonló küzdelmeket kell megvívni ebben a taktikai kooperációs RPG-ben. A Forced kiemelkedő szerepet szán a kooperációnak az olyan elemek beépítésével, mint a spirituális vezető (Spirit Mentor), amelyben a szereplőknek meg kell birkóznia azzal a kihívással, hogy közösen irányítsanak egy plusz csa-

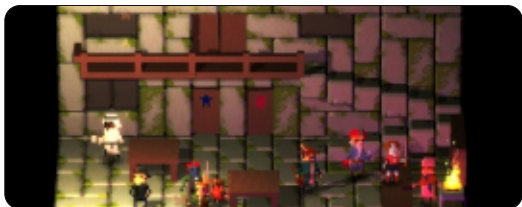
pattagot, akinek különleges képességei vannak és éteri alakja. A trükk az, hogy egyszerre kell irányítani, így a csapatmunka elkerülhetetlen. Persze vannak epikus csaták a fő gonosszal és rengeteg tulajdonság, amelyek megszereshetők, miközben végig küzdöd magad a több, mint 30 próbán. Hogy kipróbálhasd, és csatlakozhass az online béta verzióhoz, látogass el a forcedthegame.com oldalra.

AEON COMMAND



Az Aeon Command egy stratégiai háborús játék, amely az Aeon-kód három frakciója között dúló űrcsatában játszódik. Választhatsz a Szövetség (Alliance), a Száműzöttek (Exiles) és a Kiborgok (Cyborgs) között az Aeon-kód irányításáért folytatott harcban. Minden frakciónak megvannak a maga sajátos képességei, hajói és kampánya nyolc küldetéssel. Vannak még csetepaté és több játékos módok, valamint számos fejlesztés, amivel jobbá teheted a flottádat.

LEGEND OF DUNGEON



A Robot Loves Kitty cég legújabb projektje a Legend of Dungeon (A várbörtön legendája), egy várbörtönben mászkálós szerepjáték, amely azon veszélyes küldetéssel bízta meg a játékosokat, hogy a várbörtön 26. szintjéről megszerezzenek egy rejtélyes kincset. Te és legfeljebb három társad küldetése, hogy olyasmit vigyetek véghez, amit előtte senki - meg kell találnotok a legendás kincset és sikeresen visszatérni a kalandról. A Legend of Dungeon jellemzői közé tartoznak a véletlenszerűen generált várbörtön és különböző logikai elemek, hogy még nagyobb legyen a kihívás. A játék jelenleg alfa fázisban van, és a demója elérhető ezen a címen:

robotloveskitty.com/LoD/

SENTINEL



A Sentinel (Őrszem) egy bámulatos toronyvédelmi játék interaktív zenei elemekkel. A játék egy sorrendvezérlő hálózaton játszódik, ahogyan a zenével egy időben aktíválod a zeneszám különböző új részeit, mindeközben javítod a védelmet és irtod az ellenségeidet. Olyan más zenei játékokra alapozva, mint a Rez és a Lumines, a Sentinel alkotói egy csodálatos új fajtát találtak ki a toronyvédelmi játékoknak.

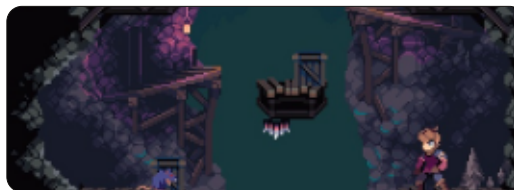
HAMMERWATCH



A Gauntlet sorozat rajongói imádni fogják a Hammerwatch-ot, egy pörgős, hentes akciós kalandjátékot Jochum Skoglundtól és Niklas Myrbergtól. Négy karakterosztály közül választhatsz, miközben ellenséges hordákon verkeded át magad és rejtvényeket oldasz meg a Hammerwatch kastélyban. Az egy játékos kampányok mellett, a játékosok legfeljebb három barátjukkal helyi kooperációs vagy online többjátékos módban is játszhatnak. Összesen 12 szint oszlik meg négy felvonás között, de ha még több csatára és zsákmányra vágysz, akkor lehetőség van, hogy szer-

keszd vagy megalkosd a saját szintjeidet. A béta verzió demója ingyen hozzáférhető itt: hammerwatch.com

CHASM



Nem egyszerű, hogy a különböző helyekről merített ötleteket megfelelően összerakjuk, de a Chasm egy olyan játék, amely sikeresen ötvösz sok különböző elemet, hogy újszerű élményt jelentsen a játékmenet. Részben 2D-s, oldalnézetes platform játék és részben akció RPG, amelyet egy megfáradt katonaként viszel végig, aki egy hosszú háború után tart hazafelé. Amikor áthaladsz egy bányászvárosban, akkor rájössz, hogy az ott lakók véletlenül felébresztettek egy ősi gonosz teremtményt. Természetfeletti erők ejtenek fogságba a városban, és kénytelen vagy harcolni, hogy megszökhess és biztonságban hazatérhess. Csodálatos grafikájával és lebilincselő történetével a Chasm olyan játéknak tűnik, amelyet érdemes szemmel tartani.

LEGENDS OF AETHEREUS

Azok a játékosok, akik nagyon dinamikus játékmenetre és eposzba il-



lő világra vágnak, el lesznek ragadtatva a Legends of Aethereus-tól (Aethereus legendái). A Harmadik Nagy Égszakadás (Third Great Skyfall) utáni világban játszódik, ahol a béke helyreállításáért és a hataloméért versengő gonosz száműzése érdekében harcolsz. Három egyedi osztály közül választhatsz (tiszt, asztrográfer és feltaláló), megcsinálhatod az egy játékos kampányt vagy bekapcsolódhatsz a PVE vagy PVP aréna csatáiba. Emellett, hogy felfedezhetsz egy buja és szép világot, a játék fő jellemzői még a mondanivaló és a testreszabhatóság. Az ipari/kézműves rendszer bevezetése számtalan személyre szabható elemet teremt, és a szobor- és lobogó-szerkesztő segítségével egyedivé teheted a városod. A Legends of Aethereus jelenleg béta verzióban van.



Jennifer egy Chicago környékéről származó író, játékos és geek. Figyelemmel kísérheted a Twitteren [@missjendie](https://twitter.com/missjendie) néven vagy látogass el a weboldalára: indiegeekery.com.



Tarts nyugodtan szórszálhasogatónak, de ha ls-t használok, akkor jobban szeretem, ha a fájljaim függőlegesen és nem vízszintesen vannak felsorolva. Legalábbis az esetek többségében. Az ls -l függőlegesen listáz: egy fájl vagy mappa található soronként. (Nyáladzom, miközben írok.) De nem akarom az ls -l-et állandóan leírni. Mit tehetek ez ügyben? Az alias funkciót használom. Nagyon egyszerű, és benne van az LPIC 1 Vizsga 101 kivonatában* is. Az alias új parancsot hoz létre vagy már létező parancsot módosít, itt az utóbbi érdekes. De először is: milyen aliasok léteznek már?

```
rpwitt@rpwitt-laptop:~/Documents/programming$ alias
...
alias l='ls -CF'
alias la='ls -A'
alias ll='ls -aLF'
alias ls='ls --color=auto'
```

Esetemben (Ubuntu 12.04 LTS) az ls-t már előre beállították az 'ls --color=auto' aliasszal, ami ismereteim szerint, különböző szövegszint rendel mappákhoz, fájlokhoz, szimlinkekhez és hasonlókhöz. Ezért nagyon is helyes volt, hogy ellenő-

riztem a már létező aliasokat, mielőtt változtattam volna bármin is. Ha egy új alias társítottam volna hozzá, akkor felülírtam volna ezt, ami már létezett, elveszítve ezzel a színekódolt fájlokat és mappákat, továbbá szép kis riadalmat okozott volna nekem a hétvége folyamán.

Ahhoz, hogy egy fájl vagy mappa legyen soronként, és mégis megmaradjon a színekódolás:

(Megjegyzés: Bár nem szükségszerű, de jó, ha az alias parancsaidat idézőjelek közé rakod.)

```
alias ls='ls -l --color=auto'
```

A parancs végrehajtása:

```
rpwitt@rpwitt-laptop:~/Documents/programming$ ls
c_programming.pdf
lfs.pdf
LinuxAdm.pdf
linux_nutshell.pdf
lpic.pdf
nand2tetris
prog_interface.pdf
shell_scripting.pdf
```

És már repsz is.

Várjunk csak! Ez nem elég. Azt szeretném, ha a nand2tetris nevű mappám (egy nagyon menő tanuló projekt) a lista tetején lenne. Tulajdonképpen azt szeretném, ha a mappák mindig előre kerülnének. Egy gyors konzultáció az ls sűgőjával, ami arról tájékoztat, hogy az ls --group-directories-first paranccsal megoldható a dolog. Mindent elérhetek, amiről csak álmodtam (és még mindig álmodok). Csak ne kellene mindig begépelnem azt a bosszantó toldalékot minden ls parancs után:

```
--group-directories-first.
```

Az alias ismét a segítségemre siet.

```
alias ls='ls -l --color=auto
--group-directories-first'
```

```
rpwitt@rpwitt-laptop:~/Documents/programming$ ls
nand2tetris
c_programming.pdf
lfs.pdf
...
```

Gyönyörű ránézni.

*Az alias parancs része az LPIC 1.105.1-es számú tanulási ismer-

tetőjének, Testreszabás és a shell környezet használata (nehézség: 4)



Linux
Professional
Institute

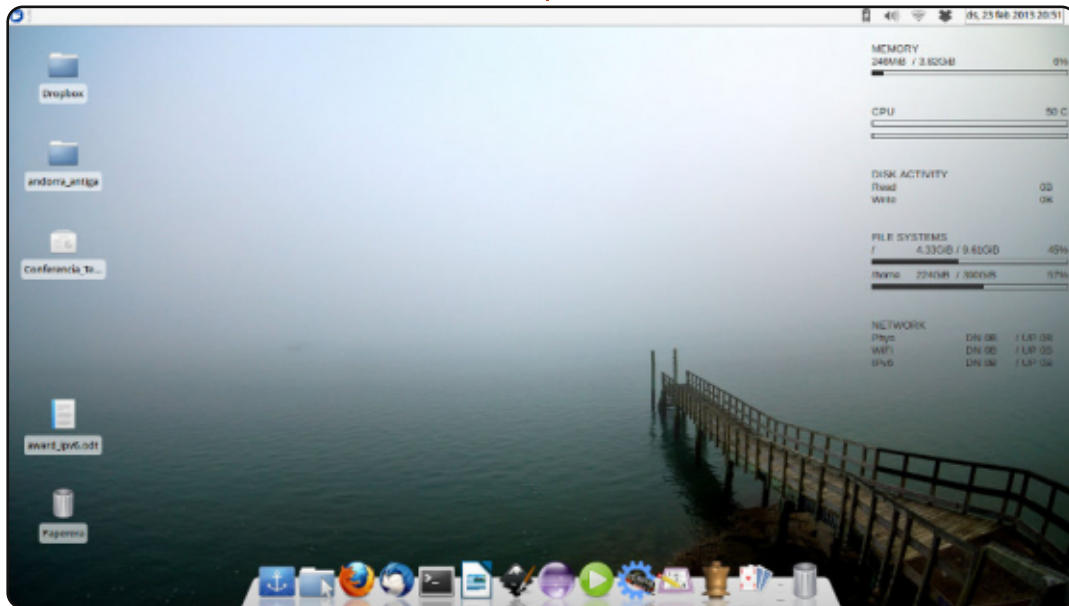


Richard Philip Witt vagyok, 30 éves, Svájcban lakom. Nagyjából két éve használom Ubuntut az asztali gépemem és a szerveremen. De csak az alap feladatokra. Most szeretném felfedezni a benne rejlő lehetőségeket. Akadnak itt esetleg mentorok? Küldj emailt: chilledwinston2@hotmail.com.



Az én asztalom

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



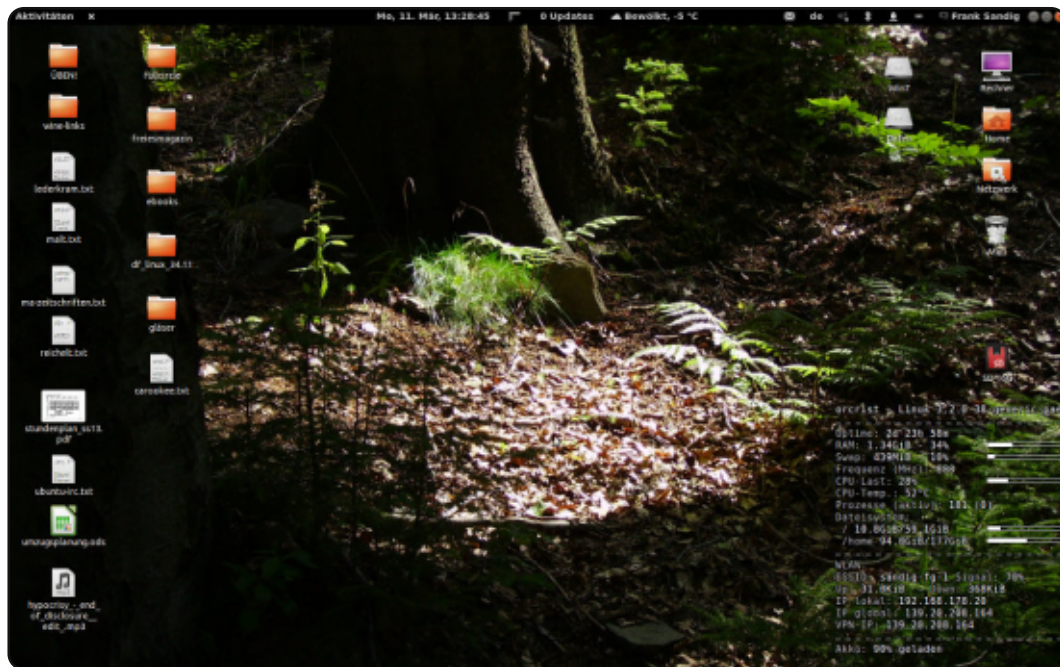
A jelenlegi felállást visszafogottnak mondanám hideg színekkel és kevés vizuális összevisszasággal, hogy ne akadályozzon engem munka közben. Tulajdonképpen az Xubuntu 12.10 Xfce4 asztali környezetről van szó néhány változtatással: docky van alul, conky dolgozik diszkréten a jobb oldalon és egy gyönyörű kódos kép adja a háttérteret. Mindössze 230 MB RAM-ot használ el induláskor.

Alan Ward



Szeretném megmutatni ezt a képernyőképet a fő asztali gépünkről, amin Voyager Linux 12.04 (Xubuntun alapul), Xfce, Docky és egy személyre szabott Conky fut.

David Burke



Az elsődleges gépem egy ASUS X57VM50VN notebook Intel Core 2 Duo T9400 processzorral, 4 GB RAM-mal és egy NVIDIA GeForce 9650m grafikus kártyával. 2009-ben vettem ezt a gépet. Ubuntu 12.04.2 LTS fut rajta és GNOME3 néhány shell kiegészítővel, mint például időjárás előrejelző, frissítések, másik felhasználói menü és a többi. Látható a képen, hogy conkyt használok, ami a rendszeremről és a hálózatomról jelenít meg néhány információt. A háttérképem egy fénykép, amit Szászországban a Pockau-folyó völgyében készítettem, egy Ansprung nevű falu mellett.

E. Frank Sandig



Így néz ki a mostani KDE asztali környezetem Ubuntu 12.04.2 LTS-en. Látható a conky, a rainlendar 2.10 és a covergloobus, mint zenei céleszköz.

Operációs rendszer: Ubuntu 12.04.2 LTS

Asztali környezet: KDE 4.8.5

Ikonok: KFaenza

CPU: Intel Core 2 Duo 3.02 GHz

RAM: 2 GB

HDD: 500 GB

Maikel



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 „Kávészív” rovatba a questions@fullcirclemagazine.org címre, **Képernyőképeket** a misc@fullcirclemagazine.org címre küldhetsz, ... vagy látogasd meg a **fórumunkat** a fullcirclemagazine.org címen.



FCM 73. szám



Lapzártá:

2013. május 12-e, vasárnap

Kiadás:

2013. május 31-e 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 fordítócsapatoknak 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
Csikós Donát

Kiss Gábor
Kovanez Ivor
Kukel Attila
Takács László

Lektor:
Balogh Péter

Szerkesztő:
Lelovics Zoltán

Korrektor:
Heim Tibor

