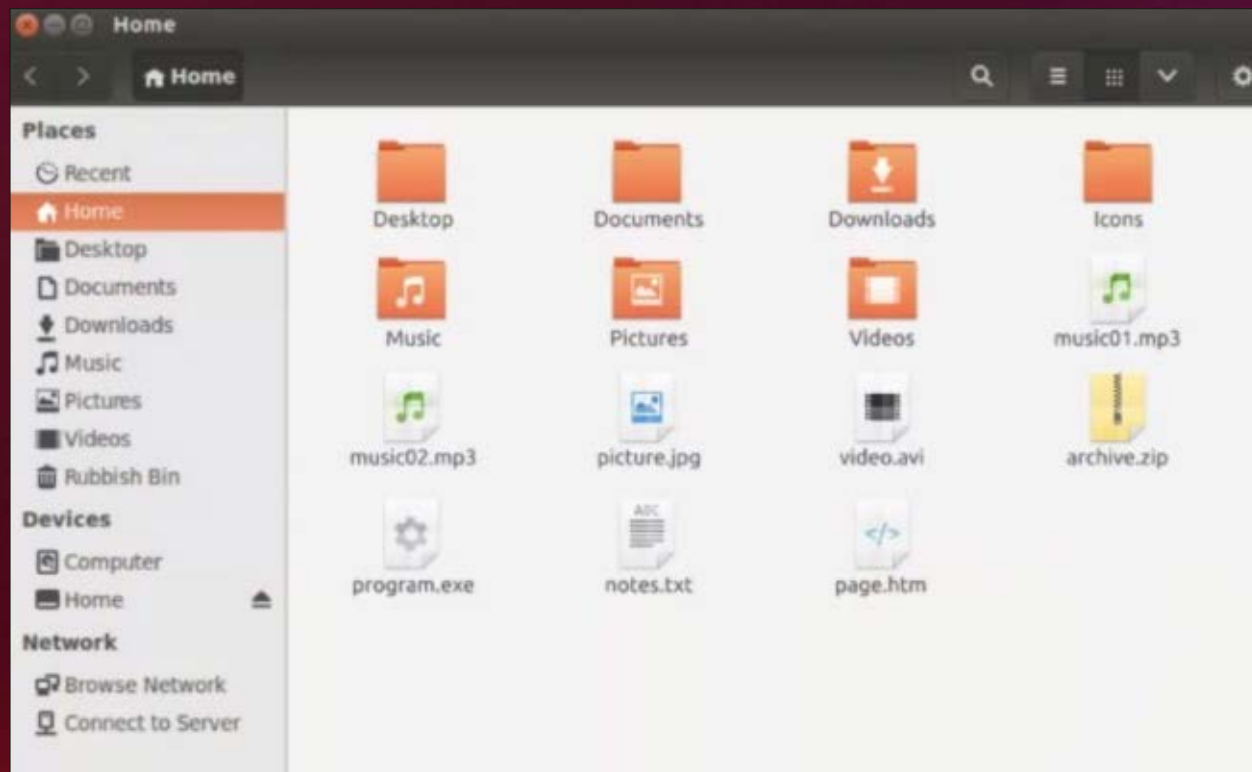




Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

2014 Május – 85. szám



Fókuszban az
Ubuntu 14.04



Hogyanok



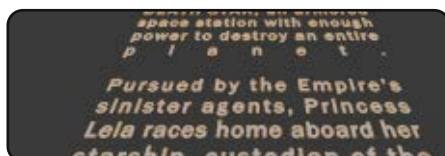
Python 11



LibreOffice 14



GRUB és multiboot 17



Blender 19



Inkscape 21



Grafika



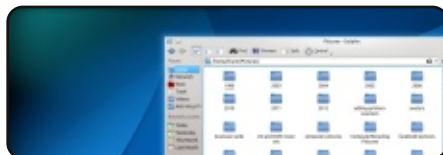
Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

Rovatok

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

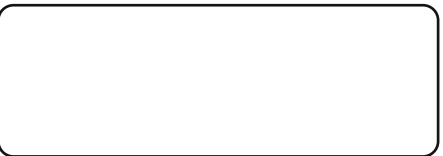
Parancsolj és uralkodj 9



Linux labor 33



Levelek 42



Biztonság 46



Fókuszban: Arduino 25



Fókuszban: Ubuntu 14.04 37



Tuxidermy 43



Nyílt forráskódú dizájn 47

Vélemények



Hírek 04

```
function DisplayMailboxes(c
if (list == "")
return "";
if ({list == user.Primary
```

Kérdezd az új fiút 29



Kripto-valuták 39



Kávé 44



Játékok Ubuntu 49



Minden szöveg- és képanyag, amelyet a magazin tartalmaz, a Creative Commons Nevezd meg! - Így add tovább! 3.0 Unported License alatt kerül kiadásra. Ez annyit jelent, hogy átdolgozhatod, másolhatod, terjesztheted és továbbadhatod a cikket a következő feltételekkel: jelezned kell 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 cikket, hogy ne sugalmazzák azt, hogy te készítetted őket, vagy a te munkád van benne). Ha módosítasz, vagy valamit átdolgozol benne, akkor a munkád eredményét ugyanilyen, hasonló vagy ezzel kompatibilis licenz alatt leszel köteles terjeszteni.

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



ÜDVÖZÖLLEK A FULL CIRCLE LEGÚJABB KIADÁSÁBAN

Telt házunk van a hónapban. Itt van Greg Pythonos cikke és Elmeré a LibreOffice-ről. Hozzjuk csatlakozik a GRUB boot-menüjéről és a multibootról szóló sorozat első része. Szintén itt van az Inkscape és a Blender, valamint egy Arduinós sorozat első darabja, amiben néhány érzékelővel játszom, de a következő hónaptól részletesen leírom az első projektem nehézségeit.

Ehavi ismertetőnk az Ubuntu 14.04-ről szól, amit nagyjából egy hónapja adtak ki. Robin kritikus szemmel vizsgálta és meg fogja osztani veletek az ítéletét. Hogy én? Én még Mint 16-ot használok, de úgy tűnik Charles fülig beleesett az én régi Kubuntu barátomba. Talán egy nap visszatérek hozzá, ahogy azt a múltban mindig tettem.

Attól tartok „Az Én Asztalom” mostani két képe az utolsó. Ha szeretné az olvasókkal megosztani az asztalod, csak küldj el bátran nekem egy képernyőmentést róla, egy rövid leírással arról, hogyan alakítottad ki.

Elküldtem Michaelnek egy biztonsági kérdést (amit meg is válaszol ebben a számban), amivel korábban nem törődtem. Röviden: megbízhatóak-e az ingyenes víruskeresők? Ha van kérdésed a biztonságról, amit feltennél Michaelnek, kérlek küldd el nekem és én továbbítom felé.

És végül Oscarnak van pár szétosztásra váró Humble Bundle-je. Olvassátok el a The Impossible Game ismertetőjét és a kérdés megválaszolásával talán nyertek valamit.

Minden jól és maradjunk kapcsolatban!

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 (rendszeresen) 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

A ROBOLINUX A TELJES C MEGHAJTÓT EGY VIRTUÁLIS WINDOWS-OS GÉPPÉ VÁRÁZSOLJA, AMIRŐL LEHET LINUXOT FUTTATNI

Mondjuk, hogy szeretnéd Windowsról Linuxra migrálni, de vannak olyan Windowsos programok, amiket muszáj továbbra is használnod, WINE alatt pedig nem az igazi egyik sem. A Robolinux fejlesztői erre találtak ki egy Debian-alapú GNU/Linux operációs rendszert, amely segítségével Windows XP-t vagy Windows 7-et futtathatunk virtuális gépen.

A Robolinux legújabb verziója egy lépéssel előbbre jár: tartalmaz egy eszközt, amellyel úgy működ-tethetünk virtuális gépet, hogy a teljes Windowsos C: meghajtót klónozzuk, így pillanatok alatt lehet egy olyan Windowsunk, melyet virtuálisan futtathatunk Linux alatt, ráadásul az összes program és állomány is kéznél lesz.

Ehhez ráadásul nem is kell regisztrált Windows. Ez különösen jól

jön akkor, ha a meglévő gépünkkel együtt kaptuk a Windowst, illetve akkor, ha a regisztráció kizárólag egyetlen gépre alkalmazható. Ezt az eszközt a Robolinux fejlesztője, John Martinson találta ki és futtatható Ubuntu, Linux Mint, OpenSUSE, Fedora, Debian és még további 500 Linux disztribúció alatt.

Forrás:

<http://liliputing.com/2014/05/robo-linux-turns-c-drive-virtual-windows-machine-can-run-linux.html>

Beküldte: **Brad Linder**

FELEJTSD EL A RAZOR-QT-T ÉS AZ LXDE-T, VÁR RÁD A CSODÁS LXQT

Az LXDE és a Razor-qt csapata örömmel jelentették be az LXQt 0.7.0-t, az LXQt, azaz a Qt Lightweight Desktop Environment első megjelenését. Ez a béta megjelenés egyenes folytatása a Razor asztali környezetnek.

A fejlesztők, résztvevők és fordítók már lassan egy éve keményen dolgoznak – azóta, hogy a Razor-qt

és az LXDE-Qt projektet egybeolvasztották. Az LXQt projektről a <http://lxqt.org/> honlapon lehet információt találni.

A már meglévő LXDE-felhasználóknak sem kell aggódniuk, mert az LXDE GTK-verziója továbbra is megmarad – amennyiben lesznek fejlesztők, akik dolgoznak rajta, mert egy páran már átnyergeltek az LXQt-re. Az LXQt csomagjai már most hozzáférhetőek az alábbi disztribúciókhoz: Arch Linux (AUR-on keresztül), Ubuntu (PPA-n keresztül), OpenSUSE és Siduction.

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/Forget-About-Razor-qt-and-LXDE-Its-Time-to-Embrace-the-Beautiful-LXQt-441162.shtml>

Beküldte: **Silviu Stahie**

LETÖLTHETŐ A DEBIAN 7.5 „WHEEZY” LIVE CD VERZIÓJA

A Debian megjelentette a legújabb, 7.5-ös verziójának CD képeit. A Debian egy-egy verziójá-

nak megjelenésekor az .iso-fájlok nem lesznek azonnal hozzáférhetőek, ilyenkor a felhasználóknak kell még várniuk legalább egy hetet, míg a Debian Live CD csapat összerakja az új megjelenést. Az összes Debian-változatnak megvan a maga Live CD-je, beleértve az LXDE-t, a GNOME-ot, a KDE-t és a Rescue CD-t. Az alapértelmezett asztali környezet az Xfce.

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/Debian-7-5-Wheezy-Live-CD-Now-Available-for-Download-441273.shtml>

Beküldte: **Silviu Stahie**

AZ UBUNTU AIO DVD-N RAJTA VAN AZ ÖSSZES UBUNTU 14.04 LTS VERZIÓ

Az Ubuntu AIO (all-in-one) DVD a legfontosabb Ubuntu 14.04 LTS-verziók gyűjteménye. 2014. április 17-én jelent meg, immár letölthető.

Az Ubuntu AIO DVD-t Milan Rajčić állította össze, hogy a fel-

használók az összes ismertebb Ubuntu-verziót egy DVD-n tudhas-sák. Ezek az Ubuntu 14.04 LTS, a Kubuntu 14.04 LTS, az Ubuntu GNOME 14.04, a Xubuntu 14.04 LTS, illetve a Lubuntu 14.04 LTS.

Minth látható, ez egy igen nagy gyűjtemény és ugyanazok a hivatalos .iso-fájlok találhatóak rajta, amelyek a Canonical szervereiről is letölthetők. A különbség az, hogy itt most egyetlen .iso-fájlba vannak összeszerkesztve.

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/Ubuntu-AIO-DVD-Has-All-Ubuntu-14-04-LTS-Flavors-on-One-Disk-441202.shtml>

Beküldte: **Silviu Stahie**

AZ AMERIKAI HADITENGERÉSZET SOLARIS-RÓL LINUXRA VÁLT AZ UAV PROGRAMBAN

Az Amerikai Haditengerészet szerződést kötött egy harmadik féllel, hogy az UAV programjukhoz Linuxra válthassanak. Ez esetben nem Windowsról történik a váltás, hanem Solarisról. A Solaris évek óta az egyik legmegbízhatóbb rendszer, legyen szó akár katonai, akár

polgári célokról (például repülőterek, stb.). A Solaris nem egy elterjedt rendszer, de jó néhány olyan helyen fut, melynek stabilitása létfontosságú.

„Unmanned Aerial Vehicle” (UAV) (kb. pilóta nélküli légi jármű, a drón hivatalos neve) – ennek működtetője, a Raytheon Co. Technical Services és szakértői egy helikopteren próbálják ki a Solarisról Linuxra váltást. Egy 15,8 millió dolláros szerződés keretében bővíti a rendszert univerzális UAV-irányító szoftverekkel – írja a beszámoló.

Az új rendszer olyan elemekkel rendelkezik, mely a jelenlegiből hiányzik, ilyen többek között az intuitív kontroller, automatikus tesztelés és szoftvertámogatás.

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/US-Navy-Is-Switching-from-Solaris-to-Linux-for-Its-UAV-Program-441062.shtml>

Beküldte: **Silviu Stahie**

ALAN SOLOMON, AZ ANTIVÍRUS ÚTTÖRŐJE SZERINT AZ ANTIVÍRUS HALOTT. MÁR Ő IS INKÁBB LINUXOT HASZNÁL

Dr. Alan Solomon, az antivírus brit úttörője annyira biztos abban, hogy az AV szoftverek már rég nem működnek, hogy ő maga is feladta, és biztonsági problémáit Windows-ról Linuxra váltással oldotta meg, írja blogjában. Az egy dolog, hogy John McAfee lejáratja a saját nevét még mindig viselő szoftvert, de hogy Solomon az antivírus-piacot szedi szét módszeresen, melynek létrehozásában ő maga is részt vett a 90-es években a saját fejlesztésű Anti-Virus Toolkitkel (ezt 1998-ban meg is vette a Network Associates, 642 millió dollárért), az már olyan, mint egy jól irányzott ütés a gyomorszájra. Azzal pedig, hogy a Symantec korábbi kijelentését, miszerint az antivírus „halott”, egy „Gerald Ratner” pillanatnak [l. lábjegyzet] nevezte, Solomon megadta a kegyelemdőfést.

„Már rég nem használok antivírust, mert nem tudom, hogy lenne képes működni egy olyan világban, ahol napi szinten kell frissíteni a rendszert. Ez pedig azt jelentené, hogy minden egyes frissítést előzőleg tesztelni is kellene... de vajon mennyi ideig? Nyilván nem lehetne túl sokáig. Ugyanis manapság NAPI SZINTEN kb. 100 000 új kártevő bukkan fel. Vagy 200 000, attól függően, hogy kiről beszélünk.”

Forrás:

<http://blogs.techworld.com/war-on-error/2014/05/anti-virus-pioneer-alan-solomon-thinks-anti-virus-is-dead-he-uses-linux-instead/index.htm>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

KÉSZÜL AZ ÚJ UNREAL TOURNAMENT, RÁADÁSUL TELJESEN INGYENES LESZ

Az Epic Games bejelentette, hogy elkezdtek dolgozni egy vadozatú Unreal Tournament játékon. Érdekesség, hogy az Unreal Engine 4-en alapuló játék teljesen ingyen hozzáférhető lesz. Nem „ingyen játszható”, hanem teljesen ingyenes, így szól az Epic Games bejelentése. Egy „lelkes kis csapat” dolgozik jelenleg a játékon, mely letölthető lesz Windowsra, Linuxra és Macre is. A fejlesztés május 8-án kezdődött. A stúdió „nyíltan” akarja fejleszteni a játékot, bevonva az Epic Games-t, az Unreal Tournament rajongókat és az Unreal Engine 4 fejlesztőit is.

„A játék visszakanyarodik a gyökereihez, az FPS-hez”, mondták a fejlesztők.

Az Epic Games ugyanakkor jelezte, hogy „hosszú hónapokig” is eltarthatnak a munkálatok. „Ez most valódi fejlesztői munka lesz, egészen az alapokig vissza kell mennünk”, nyilatkozta a cég.

Forrás:

<http://www.gamespot.com/articles/new-unreal-tournament-in-development-and-it-ll-be-absolutely-free/1100-6419511/>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

A RED HAT TŰNIK AZ IDEÁLIS FELHŐ-MEGOLDÁSNAK

A Red Hat az az operációs rendszer, amely elemi fontosságú szerepet kap abban a folyamatban, ami a Linuxból egy felhasználóbarát, nyílt forráskódú rendszert csinált. A Red Hat Summit 2014-en John Furrier és Stu Miniman beszélgetett Jim Totonnal, a Red Hat alelnökével a Red Hat-ról, mint platformról és arról, hogyan lett a Red Hat az első számú operációs rendszer a felhőszolgáltatásokhoz.

Forrás:

<http://siliconangle.com/blog/2014/05/07/red-hat-looks-to-be-platform-of-choice-in-cloud/>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

MOST, LEÁLLÁS NÉLKÜLI A LINUX SZERVER FRISÍTÉSSE

A CloudLinux Linux szervereknek szolgáltatott biztonsági javítócsomagokat. Ezek a javítócsomagok azonban már a múltéi, mert a fejlesztők előálltak a KernelCare-rel, amely valós idejű frissítéseket nyújt.

A KernelCare automatikusan letölti a Linux szerver biztonsági frissítéseit és alkalmazza is őket, anélkül, hogy újra kelljen indítani a szerveret. Ezzel mentesíti a technikai személyzetet attól a hosszadalmas procedúrától, amely a szerverek egyenkénti újraindításával jár és amely nem kis időt vesz igénybe.

„Ez olyan, mintha egy repülőgépen repülés közben cserélnének motort”, mondta Dan Olds, a Gabriel Consulting Group fő elemzője. Egyértelműen megtérülő befektetésnek tűnik, mert egyfelől kevesebb, mint 50 dollárba kerül, emellett leállás nélkül, valós időben hozzáférhető az összes biztonsági kernelfrissítés.

Forrás:

<http://internet.itbusinessnet.com/article/Now-Update-Linux-Servers-with-No-Downtime-3236273>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

A FELHŐBEN A LINUX NYERI AZ OPERÁCIÓS RENDSZEREK HÁBORÚJÁT

A Fortune magazinban nemrégiben megjelent egy cikk „The Dawn of the Chrome Age” (A Chrome-korszak hajnala) címmel. Az írás a Linux-alapú operációs rendszert elemzi, illetve az olcsó laptopok piacán elért sikereit. A cikk szerint „2013 karácsonyán két Chromebook is az első három között volt az Amazon.com sikerlistáján. Az egyik az első helyet szerezte meg, a másik a harmadikat. Mindkettőt széles körben alkalmazzák, így iskolákban és cégeknél is.” Egyszerűbben fogalmazva, a Chrome OS lényege az, hogy Linux-alapokat használva webes felületen működött az alkalmazásokat, így maga a web az operációs rendszer platformja.

A linuxos befolyásnak további markáns jegyei is megtalálhatóak, így például az Amazon Kindle egy

linuxos alapokon nyugvó Java-alkalmazáscsoport. Az Android szintén Linux-alapokon működött Java-alkalmazásokat. Ezen kívül a Valve is szolgáltat Linuxhoz játékokat a SteamOS-on keresztül.

Forrás:

<http://gcn.com/blogs/reality-check/2014/05/linux-wins-os-war.aspx>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

A TAILS – EDWARD SNOWDEN KEDVENC LINUX-DISZTRÓJA – KILÉPETT A BÉTA-SZAKASZBÓL

A „The Amnesic Incognito Live System” (röviden Tails) egy Linux-alapú operációs rendszer, melyet „kifejezetten a magánszféra és az anonimitás megőrzése” céljából fejlesztettek ki. A rendszer immár kilépett a béta-szakaszból és hozzáférhető az 1.0-s verziója. Az operációs rendszer leginkább azoknak lesz ismerős, akik a neten mindenképpen anonimitásba akarnak burkolózni – erre pedig a legjobb példa Edward Snowden, az NSA egykori alkalmazottja. A Wired szerint Snowden kimondottan szereti ezt az operációs rendszert, míg az NSA

a Tor böngészőhöz hasonlóan „biztonsági fenyegetés”-nek titulálja.

A Tailst bootolható USB-ről vagy live CD-ről lehet futtatni, így bármelyik számítógépen használható, ugyanis minden esetben átmeneti használatról van szó. Ennek megfelelően a rendszer semmit nem ment el a merevlemezre és kényszeríti a gépet arra, hogy kizárólag RAM memóriából fusson. Ezt egyébként már több könnyűsúlyú Linux-rendszer is alkalmazza, de a Tailst nem is lehet telepíteni a merevlemezre, így garantálja a teljes „amnéziát”. Bizonyos dokumentumokat le lehet menteni a merevlemezre (különleges felhasználói hozzáféréssel), de alapértelmezésben semmit nem lehet lementeni, a szoftver pedig az összes külső meghajtót titkosítja.

Forrás:

<http://www.muktware.com/2014/05/tails-edward-snowdens-linux-distro-choice-leaves-beta/26613>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

TE HOGY FEJLESZTENÉD A LINUXOT?

A Linux világa egy vad, csodálatos és kalandos hely. Ebből a ter-

mészetéből fakadóan a Linuxot gyakran titulálják „kívülállónak”. Ahogy megfigyeltem, a Linux-felhasználók hajlamosabbak a kockázatvállalásra, amikor a számítógépüknél ülnek. Ez lehet jó és lehet rossz is, de egy biztos, a Linux-felhasználók közel állnak a hackerek elit csoportjához. Már az is eszembe jutott, hogy ez lehet a technika „vadnyugata”. Linuxot használni olyan, mint védőháló nélkül internetezni.

Forrás:

<http://fossforce.com/2014/04/what-would-you-do-to-improve-linux/>

Beküldte: **Peter Odigie**

LUKS: A MEREVLEMEZ ADATAINAK TITKOSÍTÁSA LINUX ALATT, NTFS TÁMOGATÁSSAL

A LUKS (Linux Unified Key Setup) egy olyan módszer, mellyel a Linux kernel segítségével titkosíthatjuk a merevlemezeinket. Az alkalmazás a cryptsetup csomagban hozzáférhető. A parancssorral pillanatok alatt titkosíthatunk komoly állományokat a meghajtóinkon. Az alkalmazás egy szimmetrikus titkosító kulcsot használ, melyhez a jel-

szót minden egyes alkalommal külön generálja a program, valahányszor egy-egy partíciót vagy akár egy teljes merevlemez titkosítunk.

Forrás:

<http://www.tecmint.com/linux-hard-disk-encryption-using-luks/>

Beküldte: **Peter Odigie**

A LINUX-PROFIK SAJÁT SZÁJÍZÜK SZERINT SZABJÁK SZEMÉLYRE AZ OPERÁCIÓS RENDSZERÜKET ÉS EZT IMMÁR TE IS MEGTEHETED

A Windows segédprogramokat használ, a Linux finomhangoló eszközöket. Te pedig, akár Linux-profinak számítasz, akár most migráltál ide Windows XP-ről, mindenképpen otthonosra szabhatod a legújabb Ubuntu 14.04 „Trusty Tahr”-t (a legújabb és legjobb oprendszer a Linux-úttörő Canonicaltól).

A személyre szabhatóság a Linuxnak egy régi csodafegyvere, főleg, ha a Windowszal vagy az OS X-szel hasonlítjuk össze. A finomhangoló eszközökkel viszont még inkább a saját elképzeléseid szerint alakíthatod a rendszert. Sőt, ha a

munkahelyeden is migráltál Linux-ra, ott is segítségére lehetnek ezek az eszközök.

Forrás:

<http://www.pcworld.com/article/2152546/linux-pros-use-tweak-tools-to-customize-their-os-and-so-can-you.html>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

KIM KOMANDO: VEGYÉL GÉPET 100 DOLCSI ALATT

Azóta, hogy véget ért a Windows XP támogatása, nagyon sokan terveznek új számítógépet venni.

Ha az utóbbi években nem követted figyelemmel a számítógépek piacát, lehet, hogy le fogsz döbbedni, milyen erős gépeket lehet venni egész olcsón. Az alacsony árkategóriás gépek pár éve még a legmenőbbnek számítottak.

Nyilván egy alacsony árkategóriás gépet sem úszhat meg az ember 350-500\$ alatt (kb. 84 000 – 107 000 forint). Ez annyira nem rossz, főleg, ha tekintetbe vesszük a gép gyorsaságát, illetve azt, hogy legalább 4 évig lesz egy működőképes számítógépünk. De meglehet, nem is kell ennyit költeni rá.

Forrás:

http://www.shreveporttimes.com/article/20140511/NEWS05/305100015/Kim-Komando-Buy-computer-less-than-100?nclick_check=1

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

EGY LINUXOS FEJLESZTŐCSOPORT 64 BITES ANDROID KITKAT-OT ÉPÍTETT ARM-FEJLESZTŐKNEK

A Google-ből nemigen lehet kicsikarni semmit arról, hogy mikor jelenik meg az Android 64 bites verziója, de egy linuxos fejlesztőcsoport, a Linaro most felépítette a nyílt forráskódú rendszer egy verzióját, így a mobilalkalmazásokat már tesztelhetik a gyártók és a fejlesztők, így remélve azt, hogy utolérhetik az Apple-t.

Az Androidos okostelefonok és táblagépek gyorsabbak lehetnek 64 bites hardverrel és több memóriát is tartalmazhatnak. Az eszköz készítői így is nyomás alatt vannak, hogy az Apple-t utolérjék azóta, hogy a másik cég 64 bites A7 processzort tett az iPhone 5s-be és az iPad Air-be. A Linaro Androidja még nem önálló disztribúció, de a fejlesztők már írhatnak rá és tesztelhetnek rajta alkalmazásokat.

Forrás:

<http://www.pcworld.com/article/2154580/linux-group-builds-64bit-android-kitkat-for-arm-developers.html>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

VÉGET VETNI A LINUX SZABADALMI HÁBORÚNAK, MIelőTT MÉG ELKEZDÖDNE

A következő nagy szellemi-nyomháború már most elkezdődött azokon a programozható csipeken, melyeket mobiltelefonokhoz készítettek és melyek magukban foglalják a Linux kódját. Az Open Invention Network (OIN) már korábban jelezte, hogy szeretné, ha a Linux-alapú okostelefonok, táblagépek és egyéb számítógépes technológiák nem szenvednének hátrányt a versenyben. Céljuk, hogy legyen egy „légmentes zóna” a Linux körül, melyben nem fenyegetik őket mindenféle szabadalmi perekkel.

Az OIN-t 2005-ben hozták létre a Linux védelmére. Olyan cégek támogatják őket anyagilag, mint a Google, az IBM, az NEC, a Novell, a Philips, a Red Hat és a Sony. Több, mint 800 szervezet csatlakozott

már az OIN-hez azzal, hogy aláírták a szabad OIN licenszt.

Forrás:

<http://www.ecommercetimes.com/story/80447.html>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

ÍGY VÁLTOTT MÜNCHEN VÁROSÁNAK 15000 PC-JE WINDOWSRA LINUXRA

Hirschgarten, amely München nyugati részén található, Európa egyik legnagyobb sörkertje. Több, mint 8 000 férőhely található benne. Nyáron egészen hihetetlen látványt nyújt: ameddig a szem ellát, többszáz pad, árnyas fák és rengeteg ember, akik ott lazulnak és kortyolgatják a város híres söreit.

A 8000 már önmagában nagy szám, de még ennél is nagyobb a 15000. Ennyien vannak München városi tanácsában, akik most Windowsról Linuxra váltottak az utóbbi tíz évben. Nem volt egyszerű Németország harmadik legnagyobb városát átállítani nyílt forráskódra és voltak is fennakadások, de végül a projekt hatalmas siker lett.

Évek óta követjük a LiMux (Linux in Munich) folyamatát, és most, hogy a projekt lényegében célba ért, elhatároztuk, hogy felkeressük a várost és elbeszélgetünk a vezetőjével. Kattintsatok és olvassátok el, hogy kezdődött, hogy próbálta a Microsoft megtorpedózni a döntést és vajon más városok is követik-e München példáját.

Forrás:

<http://opensource.com/government/14/5/how-munich-switched-15000-pcs-windows-linux>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**



Az előző hónapban elkezdtem bemutatni a Git által használt különböző fogalmakat és szakkifejezéseket. Ebben a hónapban tovább lépünk, és végig vesszünk pár példát a Git használatáról (kombinálva a GitHub-al; egy egyéni Git szerver létrehozása kívül esik ennek a cikknek a témájából). Feltételezem, hogy van ingyenes GitHub fiókod, vagy egy másik megoldás, hogy keresel egy olyan tárolót (repository) amit klónozni (clone) szeretnél. Akit érdekel, létrehoztam egy nyilvános tárolót ennek a cikknek, ami itt található:

<https://github.com/lswest/Command-Conquer-Examples>

Megjegyzés: Ha nincs GitHub felhasználói fiókod és valakinek a tárolóját használod, nem feltétlenül tudod módosítani. Készíthetsz egy saját klónt elágaztatással (forking) (ehhez ugyan úgy szükséges egy felhasználói fiók).

ELSŐ LÉPÉS: TÁROLÓ KÉSZÍTÉSE

Ha egy létező tárolót szeretnél használni (vagy nem szeretnél GitHub fiókot), akkor hagyd ki ezt a lépést.

Ha bejelentkezel a GitHubra, akkor látod a képernyő legtetején a felhasználónevedet és mellette egy plusz jelet. Kattints erre, hogy létrehozz egy új tárolót. A következő adatokat viheted be:

Kötelező:

- Tároló neve
- Tulajdonos
- Publikus/privát (A privát lehetőség csak fizetős tagoknak elérhető)

Választható:

- A tároló leírása
- README-vel való bemutatás
- .gitignore beállítások
- Kiválaszthatod a tároló licenszét

MÁSODIK LÉPÉS: A GIT TÁROLÓ MÁSOLÁSA

Van pár GUI-s eszköz Linuxra, de a cikk kedvéért csak a terminál parancsokkal foglalkozom.

- Nyiss egy terminált
- `cd` parancsal lépj be abba az almappába, ahova szeretnéd a tárolót elhelyezni
- Írd be:

```
git clone  
https://github.com/lswest/Command-Conquer-Examples.git
```

- A tároló méretétől függően ez eltarthat egy ideig. Ha visszakerültél a parancssorhoz, akkor sikeresen lemásoltad. Ekkor biztosan szeretnél belépni a tároló mappájába (az esetben `cd Command-Conquer-Examples`).

HARMADIK LÉPÉS: SZERKESZTÉS

A példa kedvéért a README.md fájlt fogom szerkeszteni. Általában a folyamat ugyanez minden szerkesztés során:

- Nyisd meg a fájlt a kedvenc szövegszerkesztődben.
- Változtasd meg, amit szeretnél.
 - Mentés után a következő parancsra van szükséged:

```
git add <fájl>
```

A Git használata: példák

Megjegyzés: ha minden fájlt hozzá akarsz adni, akkor egyszerűen használd egy pontot a fájl neve helyett.

NEGYEDIK LÉPÉS: HOZZÁADÁS (COMMIT)

Amikor hozzáadtad, amit akartál, a következő paranccsal tudod hozzáadni a tároló frissítéséhez:

```
git commit
```

Ha lefuttatod a parancsot így, bármiféle kapcsolók vagy paraméterek nélkül, akkor kéri, hogy írd be valami utasítást befejezés előtt.

Pár hasznos alternatíva:

- a: Automatikusan hozzáadja az összes változott fájlt (viszont figyelmen kívül hagyja a hozzáadott/eltávolított fájlokat).
- m <üzenet>: a commit-ot ellátja az <üzenet> üzenettel – például:
 - m "Első commit – szerkesztve a README.md"

ÖTÖDIK LÉPÉS: FELTÖLTÉS (PUSH)

Most, hogy készítettél commit listát az összes változásról, amit át szeretnél vinni a távoli tárolódba, kész vagy, hogy szinkronizáld őket. Gitben ezt tolásnak (:-) Push) hívják. A parancs formája:

```
git push <local> <remote>
```

GitHubon alapértelmezetten a helyi lesz az eredet (origin), a távoli pedig a fő tároló (master). Ha egy sokkal összetettebb tárolóval dolgozol, akkor le kell ellenőrizned a pontos ág-neveket (branch). Ebben a példában a parancs ez lesz:

```
git push origin master
```

Ha nem állítottad be a gitben a felhasználóid és jelszavad a GitHubhoz, akkor ezt most kérni fogja. Ahogy Linuxon szokás, a jelszó karaktereit nem jeleníti meg egyáltalán, de érzékeli a leütött billentyűket.

HATODIK LÉPÉS: ELLENŐRIZZÜK A TÁVOLI TÁROLÓT

A feltöltéssel végzett változtatások után láthatod a legújabb hozzáadott listát a tároló oldalán. A hozzáadott üzenet csak az érintett fájlknál tűnik fel. Ez segít nyomon követni, hogy mely fájlok változnak gyakran.

TOVÁBBI LEHETŐSÉGEK

ELSŐ LEHETŐSÉG: ÚJ FÁJL HOZZÁADÁSA

A harmadik lépésben megbeszéltük miként szerkesztünk olyan fájlokat, amelyek már léteznek a tárolóban. Először hozzá létre egy új fájlt, amilyen módszerrel csak szeretnél, majd adjuk a commithoz git add <fájl> parancsal. Ha hozzáadtad, kövesd a negyedik és ötödik lépést.

MÁSODIK LEHETŐSÉG: FÁJL ELTÁVOLÍTÁSA

Ha el szeretnél távolítani egy fájlt a tárolóból, az nem elég, ha egyszerűen csak kitörölöd a fájlrendszerből. Az alábbi parancsot le kell futtatnod: git rm. Ha ezzel törölted a fájlt (például.: git rm "Adding a file.txt"), utána hozzáadhatod a változást, és tolhatod a

tárolóba követve a negyedik és ötödik lépést.

Remélhetőleg ez a cikk segített megvilágosítani, miként használd a GitHubot és a git tárolókat. Ha nehézséged akad, vagy egyedi esettel kapcsolatban szeretnél felvilágosítást kapni, bátran írd e-mailt nekem a kérdéseddel. Mint mindig, a lswest34+fc@gmail.com e-mail címen elérhetsz. Ha van, akit érdekel a saját tároló üzemeltetése saját szerveren, szívesen írnék egy cikket erről a témáról is (ha van kellő érdeklődés).



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



EXTRA! EXTRA! OLVASS EL MINDENT!

Nagy becsben tartott hírtudósítóink most posztolják a rendszeres hírfrissítéseket a Full Circle weboldalára.

Kattints a NEWS linkre a lap tetején található menüben és máris látni fogod a hírek szalagcímait.

Vagy tekintsd bármelyik lap (a weboldalon) jobb oldalára, ahol az öt legfrissebb beküldött hírt találod.

Nyugodtan vitassátok meg a hír-blokkokat. Lehet, hogy egy olyanról van szó, ami a magazinba is bekerülhet.

Leljétek örömtöket benne!



Sok évvel ezelőtt, magas vérnyomásban szenvedtem. A doktorem azt javasolta, hogy csináljak valamit ami lefoglal, elég hasznos, egyben hétköznapi is. Megfogadtam a tanácsát és kipróbáltam a számlált keresztöltést. Ez kreatív, összpontosítást kíván és segít elterelni a gondolataidat a zavaró dolgokról. Úgy érzem megint előjött a problémám, így előkerítettem a rámat meg a tűket és újra nekikezdtem.

Abban az esetben ha nem ismered a számlált keresztöltést, nagyvonalakban elmondom miről is van szó. A keresztöltés a kézimunka egy fajtája, amikor egy szálból formált apró „x” minták végül egy képet hoznak létre. A szál neve „fonal”, a használt szövet neve pedig „aida”. A Wikipedia szerint az aida egy speciális szövet, amin szabályos távolságokra apró lukak találhatóak, amik apró négyzeteket formálnak. Ez megkönnyíti a képet alkotó „x” minták elhelyezését. A keresztöltésnek két típusa van. Az egyiknél egy kép van nyomtatva az aidára (egyfajta színezd ki a számokat), a másikinál teljesen üres az aida a minta kiöltéséhez. A második

sokkal nehezebb mint az első. Menj csak el egy rövidáru boltba vagy a helyi lakberendezési boltba és már is megtudod miről van szó.

Nem is olyan régen elkezdtem írogatni egy programot, ami egy képből keresztöltésmintát állított elő. Egyik dolog jött a másik után és polcra kellett tennem a programot. De most leporoltam az ötletet és újra nekikezdtem.

A következő néhány cikket ennek a feladatnak fogjuk szentelni. El fog tartani egy darabig, mert néhány dolog elég összetett és sok részből tevődik össze. Itt van a „játékmenet”:

- Adatbázis létrehozása a pixelszínnekhez és a fonalszínnekhez.
- GUI létrehozása az alkalmazáshoz a Tkinter segítségével.
- Alkalmazás felruházása a képfájlok feldolgozásának képességével.
- PDF fájl létrehozása, ami a végső minta lesz a feladat számára.

Amivel találkozni fogsz

- Adatbázis és XML kezelés.
- Tkinter GUI programozás. Ha kihagytad az ezzel foglalkozó előző

cikkeket, megtalálod őket az FCM 51-től 54 -ig tartó kiadásában.

- Képfeldolgozás PIL segítségével (<http://pillow.readthedocs.org/en/latest/>).
- PDF létrehozás pyFPDF segítségével (<https://code.google.com/p/pyfpdf/>).

Lássunk hozzá

Az első dolog az adatbázis létrehozása, ami tárolja a DMC(TM) fonalszíneket és hozzárendeli őket a legközelebbi RGB (Piros, Zöld, Kék) értékekhez, amiket a képekben használnak a számítógépeken. Ugyanakkor az adatbázis tárolni fogja a hexa és a HSV (Színezet, Telítettség, Világosság) értékeket is mindegyik fonalszín esetén. Úgy tűnik, hogy a HSV használatával a leg egyszerűbb megtalálni a legközelebbi színértéket, ami a fonal színével fog megegyezni. Természete-

sen a végső döntéshozó az emberi szem. Ha nem mozogsz otthonosan a HSV színábrázolásban, a Wikipedián található egy elég összetettnek mondható leírás: http://en.wikipedia.org/wiki/HSL_and_HSV. Lehet, hogy segít, de lehet, hogy nem lesz érthetőbb.

Az első dolog ami kell nekünk, az egy XML fájl, ami tartalmazza a DMC fonalszíneket RGB formátumban. A legjobb amit találtam a <http://sourceforge.net/p/kxstitch/feature-requests/9/> címen található. A fájl ami kell, az a dmc.xml. Töltsd le a fájlt és helyezd abba a mappába, ahol majd a Python-kód lesz tárolva.

Most az apsw-t fogjuk használni az adatbázisunk kezeléséhez, amivel már kellett hogy találkozz, az XML feldolgozásához pedig az ElementTree-t (ami a Python 2.7+ verzióban található). Nézzük akkor a kódot.

```
# makedb.py
# DMC.xml to SQLite database
# For Full Circle Magazine #85
```

```
import apsw
from xml.etree import ElementTree as ET
tablename = "DMC"
```


Ahogy mindig, most is importálással kezdünk. Ebben a programban csak ez a kettő van. Beállítjuk a tábla nevét is.

Abban az esetben, ha állandó olvasója vagy a cikkeknek, a következő résznek ismerősnek kell lennie. Létrehozuk a függvényt, ami az XML fájlt fogja olvasni és elemezni. Utána ezt az információt az adatbázis feltöltésére használhatjuk. Egy részlet az XML fájlból jobbra fent.

Megkeressük a <floss> tagot mindegyik adatelemhez. Ehhez a .findall('floss') parancsot használjuk. Amint megvan az adatelem, az adatbázisba helyezéshez mindegyik tagot (name, description, stb.) külön változóba mentjük. Amikor a <color> taghoz érünk, a .floss.findall('color') parancsot használjuk, hogy megkapjuk a piros, zöld, kék értékeket.

Azzal kezdjük, hogy megmondjuk a függvénynek, hogy a connection és a cursor nevű globális változókat fogjuk használni. Utána beállítjuk az XML fájl nevét, és kielemezzük az XML fájlt. Egy számlálóváltozót is használunk még, ami a feldolgozás és az adatbázis feltöltése alatt mutatja, hogy valami folyamatban van.

Most, hogy megvan az összes adatunk, meg kell írunk az SQL utasítást majd futtatni azt. Vedd észre a „\”-t a VALUES után az SQL utasításban. Az egy sort-nem-törő karakter, ami megkönnyíti a megjelenést itt a magazinban. Mindjárt létre fogjuk hozni az adatbázist és a táblát is.

```
SQL = "INSERT INTO DMC
(DMC,Description,Red,Green,Blue) VALUES \

('%s', '%s', %s, %s, %s) "
% (name, desc, red, green, blue)

cursor.execute(SQL)
```

Most a terminálablakba írunk, hogy valami folyamatban van:

```
print "Working record
{0}".format(cntnr)

cntnr += 1
```

Most létrehozuk és/vagy megnyitjuk az adatbázist az OpenDB rutinban. Ha olvastad a részt, amikor az adatbázissal foglalkoztunk, akkor fel fog tűnni, hogy ez alkalommal két kurzort használunk. A „cursor” változó van használva a „normál” adatbevitelhez és később a SELECT utasításban az „update”-hez a hexa és HSV értékek beállításánál. Két kurzort kell használnunk, mert ha a logikai utasítás

```
<floss>
  <name>150</name>
  <description>Dusty Rose Ultra VDK</description>
  <color>
    <red>171</red>
    <green>2</green>
    <blue>73</blue>
  </color>
</floss>
```

```
def ReadXML():
    global connection
    global cursor
    fn = 'dmc.xml'
    tree = ET.parse(fn)
    root = tree.getroot()
    cntnr = 0
    for floss in root.findall('floss'):
        name = floss.find('name').text
        desc = floss.find('description').text
        for colour in floss.findall('color'):
            red = colour.find('red').text
            green = colour.find('green').text
            blue = colour.find('blue').text
```

```
def OpenDB():
    global connection
    global cursor
    global ucursor
    global dbname
    connection = apsw.Connection("floss.db3")
    cursor = connection.cursor()
    ucursor = connection.cursor()
```

közepén módosítod a kurzort, akkor mindent elvesztesz az új parancs miatt. Az „ucursor”-t viszont már használhatjuk az update utasításhoz. Ennek kivételével, ez a normál OpenDB rutinunk.

Most hogy az adatbázis létrejött és/vagy meg van nyitva, beállíthatjuk a táblánkat. Vedd észre hogy az SQL utasítás hármasként aposztrófot használ, hogy a sor szépen igazodjon a megjelenéshez.

Az EmptyTables rutin azért van, hogy ha az alkalmazást egynél többször akarjuk vagy szükséges futtatni, akkor tiszta és üres táblával induljunk.

Ha itt megállnánk, már akkor is lenne egy értelmes, működő adatbázisunk a DMC színnel, a szín névvel és az RGB értékekkel. De ahogy már említettem, a HSV adat használatával könnyebb kiválasztani a legközelebbi fonalszint.

Következőnek az RGB értékekből hexa értéket hozunk létre. A következő függvény a HSV értéket hozza létre az RGB értékekből. Az algoritmust az interneten találtam. Felkutathatod ha akarod.

Végül megírjuk az UpdateDB függvényt. A SELECT * FROM DMC utasítást használjuk és az adat tárolásához a „standard” cursor változót. Utána végiglépkedünk a visszakapott adatokon, kiolvassuk az RGB értékeket és átadjuk az rgb2hex függvénynek egy értéként, majd a rgb2hsv függvénynek három különálló értéként. Amint megkapjuk a visszatérő értékeket, az update SQL utasítást használjuk, a megfelelő rekord kiválasztásához az elsődleges kulccsal együtt (pkID). Ahogy már említettem, az

```
def MakeTables():
    sql = '''CREATE TABLE IF NOT EXISTS DMC
    (pkID INTEGER PRIMARY KEY, DMC INTEGER,
    Description TEXT, Red INTEGER, Green INTEGER, Blue INTEGER,
    HEX TEXT, H INTEGER, S INTEGER, V INTEGER)'''
    cursor.execute(sql)
```

```
def rgb2hex(rgb):
    return '%02x%02x%02x' % rgb
```

```
def EmptyTables():
    sql="DELETE FROM %s" % tablename
    cursor.execute(sql)
```

update utasításnál egy másik kurzort kell használnunk.

Az utolsó dolog amit csinálunk, hogy az adatbázis létrehozásához meghívjuk az összes függvényt és a végén kiírjuk hogy „Befejezve” így a felhasználó tudja hogy minden elkészült.

```
OpenDB()
MakeTables()
EmptyTables() # Just to be safe
ReadXML()
UpdateDB()
print "Finished"
```

A programot „MakeDB”-nek neveztem el. Az adatbázisnak ugyanabban a mappában kellene létrejönnie, mint ahol a kód és az XML fájl található. Mint mindig a teljes kód megtalálható a <http://pastebin.com/Zeggw3pi> címen.

```
def rgb2hsv(r, g, b):
    r, g, b = r/255.0, g/255.0, b/255.0
    mx = max(r, g, b)
    mn = min(r, g, b)
    df = mx-mn
    if mx == mn:
        h = 0
    elif mx == r:
        h = (60 * ((g-b)/df) + 360) % 360
    elif mx == g:
        h = (60 * ((b-r)/df) + 120) % 360
    elif mx == b:
        h = (60 * ((r-g)/df) + 240) % 360
    if mx == 0:
        s = 0
    else:
        s = df/mx
        v = mx
    return int(round(h,0)), int(round(s*100,0)), int(round(v*100,0))
```

Következőnek a GUI-val fogunk foglalkozni. A GUI-hoz a Tkintert használjuk, de addig is felfrissítheted az emlékeidet visszalapozva az FCM 51-től 54-ig tartó kiadásaiiba, ahol a Tkintert ismertetem.

A következő találkozásig érezétek jól magatokat.



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



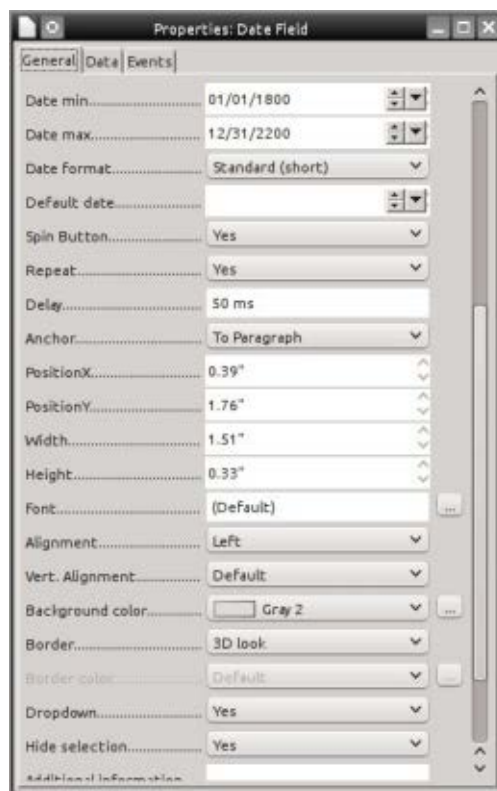
A Full Circle Magazine 83. számában lévő cikkemben végigvezettelek egy olyan űrlap létrehozásán, amely nézetet használt, de félbehagytam dolgokat az űrlapon: nem tettem semmit, hogy megformázzam az adatok integritását biztosító vezérlőket. Ha nem tetted meg, olvasd el a Full Circle 83. számában lévő cikket, és kövesd végig, hogy létrehozod a táblákat és az űrlapokat. A „Projektűr-lappal” fogunk dolgozni, és megnézzük, hogyan tudunk javítani az adatok integritásán. Megvárlak, ha át kell rágnod magad a 83. számban lévő cikkemre.

Dátum és idő vezérlőelemek

Most lássunk munkához. A létrehozott adatbázisfájlon belül az „Űrlapok” lapon kattints jobb gombbal a „Projektűrlapra”, és válaszd a „Szerkesztést”. Mint már említettem, a varázsló általában beviteli mezőhöz csatol címkét, de a dátum és idő mezők esetében valóban dátum- és idővezérlőkkel párosítja őket. Formázás nélkül pont úgy néznek ki, mint a szöveges beviteli mezők, de hidd el, ezek dátum- és idővezérlők. Le kell vá-

lasztanunk a vezérlőelemet a címkétől, hogy a dátumvezérlővel dolgozhassunk. Kattints jobb gombbal a „Határidő” címkére vagy a dátumvezérlőre, majd válaszd a Csoportosítás > Csoport felbontását.

Kattints duplán a dátumvezérlőre, hogy megjelenjen a vezérlőelem Tulajdonságok párbeszédablaka. Az „Általános” fülön megtalálsz minden beállítást, amelyet a vezérlő-



elemen elvégezhetesz. Minket azok érdekelnek, amelyek a dátum bevitelén végeznek beállításokat.

Legkorábbi dátum/Legkésőbbi dátum

– Ez a két opció engedélyezi, hogy szabályozd a mezőkben megengedett minimális és maximális dátumértékeket. E mezők alapértékei minimálisan 1800/01/01 és maximálisan 2200/12/31. Az általános alkalmazásokban ezeknek az alapértékeknek működnie kell, de ha mások az igényeid, nyugodtan állítsd át. Ilyen például egy nyilvántartási adatbázis, ahol nincs szükség azokra a szállítási számlákra, amelyeket a cég megalakulása előtt állítottak ki. A legkorábbi dátumot átállíthatod a megalakulás napjára.

Dátumformátum – 12 különböző dátumformátum van. Ez az opció azt határozza meg, hogy a vezérlőelem hogyan jeleníti meg a dátumot. Lapozd végig a lehetőségeket, és nézd meg, melyik illik legjobban az alkalmazásodhoz.

Alapértelmezett dátum – Ez a mező alapértéke. Ha van olyan dátumod, amelyet a felhasználóknak a legtöbbször használnia kell, használd ezt. Ez fel fogja gyorsítani az

adatbevítelt. Azt a formátumot is megmutathatod a felhasználónak, amelyben be kell írnia a dátumot. Sajnos jelenleg nem tudod egyszerűen az alapértelmezett értéket arra a (jelenlegi) dátumra állítani, amikor a rekordot hozzáadtad.

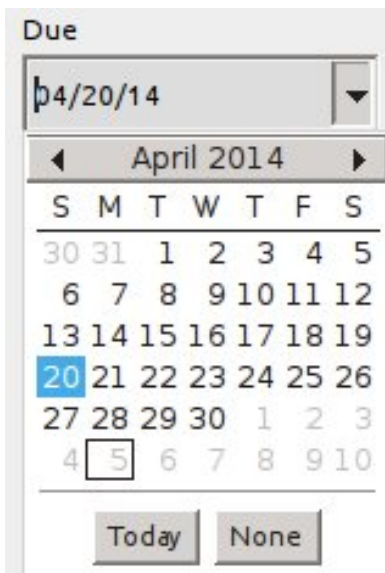


Léptető gomb – Ha ezt az opciót „Igenre” állítod, hozzátesz egy felfelé-lefelé léptetőgombot a vezérlőhöz. A felhasználó arra használhatja ezt a gombot, hogy beállítsa a hónapot, a napot és az évet. A felhasználó belekattint a dátumnak abba a részébe, amelyet be akar állítani, és módosításokat végez ezekre a gombokra való kattintással. Nagyon praktikus adatbevitelhez.

Ismétlés – Az ismétlés opció a léptetőgomb opcióhoz kapcsolódik. Ez azt vezérli, hogy ismétlődjön-e, ha a léptetőgombon lenyomva tartod az egér gombját. Használj a saját belátásod szerint. Néha van értelme, máskor nem annyira.

Késleltetés – A késleltetés opció szabályozza az ismétlési opció sebességét. A hosszabb késleltetés

azt jelenti, hogy hosszabb ideig kell lenyomva tartanod a gombot, mielőtt ismétlődni fog. Az alapértéke „50 ms” (ezredmásodperc).



Legördülő – A legördülő egy listadoboz stílusú nyilat ad a vezérlőhöz. Rákattintva megjelenik egy naptár, ahol kiválaszthatod a szükséges dátumot.

MEGJEGYZÉS: Együtt használhatod a Léptető gombot és a Legördülő opciókat, hogy rugalmas vezérlőelemet hozz létre.

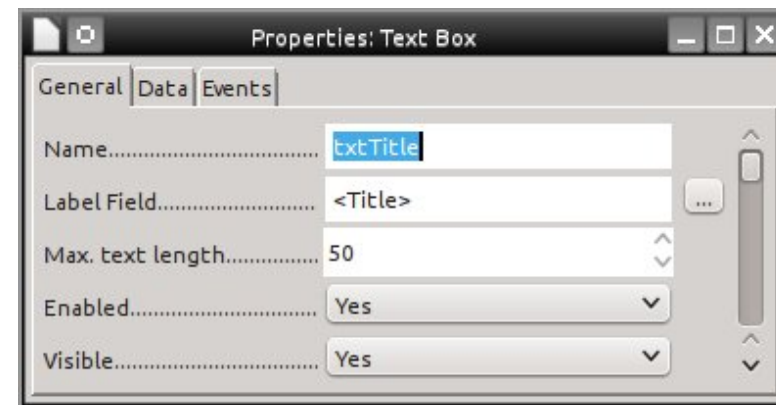
Miután elvégzed a beállításokat a vezérlőelemen, mentsd el az űrlapot, és zárd be. Nyisd meg az űrlapot és teszteld az újonnan beállított dátumvezérlőt. Nyugodtan kísérletezz a különböző vezérlőelemi opciókkal, hogy jobb képet kapj



arról, hogyan működnek. Az idő vezérlőelemhez tartozó opciók ugyanazok, mint a dátumvezérlőnél, kivéve, hogy nincs Legördülő opció.

A cím kötelezővé tétele

Most, hogy létrehoztuk a dátumvezérlőt, kezeljük a „Cím” mező szövegdobozával kapcsolatban felmerülő néhány lehetséges problémát. Amikor létrehoztuk a mezőt, 50-re állítottuk a maximális hosszát. Viszont ahogy a szövegdoboz most létezik több, mint 50 karaktert írhatunk a dobozba. Ha a „Cím” több, mint 50 karakterrel próbálsz meg elmenteni a rekordot, SQL beszárási hibát eredményez. Továbbá, amikor létrehoztuk a táblát, a „Cím” „NOT NULL”-ként deklaráltuk. Azt szeretnénk, hogy a „Cím” minden egyes rekordnál kötelező legyen beírni. A „NOT



NULL” állapot megakadályozza, hogy a beviteli mezőt üresen hagyjuk, de még mindig lehetséges, hogy csak szóközt írjunk be és az űrlap érvényesnek fogadja el a bejegyzést. Szóval van néhány dolog, amelyet ki kell javítanunk az űrlapon.

Nyisd meg a „Projektűrlapot” szerkesztésre. Jobb gombbal kattintva a „Cím” címkére vagy bevitelezőbe, válaszd a Csoportosítás > Csoportbontást. Most kattints duplán a „Cím” beviteli mezőbe, hogy megjelenjen a Tulajdonságok párbeszédablaka. Az „Általános” fülön állítsd be a „Maximális hosszúságot” 50-re. Ez megakadályozza, hogy a felhasználó több, mint 50 karaktert írjon be. Az „Adatok” fülön győződj meg róla, hogy mind az „Üres szöveg NULL érték”, mind a „Bevitel kötelező” opciót „Igenre” állítottad. Ez a két beállítás redundancia ellenőrzéssé válik ahhoz, hogy meggyőződj arról, hogy érvé-

nyes érték van-e a beviteli mezőben.

Azonban még van egy probléma azzal, hogy a felhasználó éppen úgy kitöltheti a „Cím” szóközzel. A hiba kijavításához használnunk kell egy kis SQL-t. Kerestem grafikus módszert, hogy ugyan azt az eredményt kapjam, de néha, amikor adatbázisokkal dolgozol, az SQL a legjobb, ha nem az egyetlen választás. Hozzáadunk egy CHECK megszorítást a „Projekt” táblához. Hogy belépj az SQL-be, válaszd az Eszközök > SQL ...-t. Használd a következő SQL parancsot, hogy hozzáadj egy megszorítást a táblához:

```
ALTER TABLE "Projekt"
ADD CONSTRAINT NOSPACES_CK
CHECK (TRIM(BOTH FROM "Cím")
<> '');
```

Az ALTER TABLE parancs azt jelenti, hogy módosítjuk a táblát, ebben az esetben a „Projektet”. A végrehajtott módosítás jelzéséhez

használjuk az ADD CONSTRAINT parancsot. A NOSPACES_CK az általunk hozzáadott megszorítás neve. Nem kell a megszorításod nevét csupa nagybetűvel írnod. Ezt csak a konvenció kedvéért teszem. Az utolsó sor a CHECK megszorítás. Ha a beépített TRIM függvényt használod, eltávolítja a szöveg mindkét oldalán álló összes szóközt és ellenőrzi, hogy ez nem egyenlő-e üres sztringgel. Most ha valaki megpróbál szóközökből álló sztringet beírni a „Címhez”, SQL megszorítási hibát generál.

Ugyanezt megteheted a „Csapattag” táblában lévő „Keresztnev” és „Vezetéknév” mezővel. A név mezők „Maximális hossza” 25. A következő SQL parancsot javaslom a megszorítások hozzáadásához:

```
ALTER TABLE "Csapattag"
ADD CONSTRAINT
RNAME_NOSPACES_CK
CHECK (TRIM(BOTH FROM
"Keresztnev") <> '');
```

```
ALTER TABLE "Csapattag"
ADD CONSTRAINT
LNAME_NOSPACES_CK
CHECK (TRIM(BOTH FROM
"Vezetéknév") <> '');
```

A Nézet lekérdezés javítása

A nézet, amit azért hozunk létre, hogy a neveket a „Projektúrla-

pon” lévő lenyíló listadobozba tegyük, jó, szabályos SQL, de van pár probléma. Először is, bár megakadályoztuk, hogy egy név csak szóközből álljon, a felhasználók továbbra is hozzáadhatnak olyan szabályos nevet, amelynek kezdetéhez vagy végéhez szóközt tettek. Továbbá, a nevek nincsenek sorrendben.

Szerencsére szerkesztetjük a nézetünket és hozzátehetünk néhány kiegészítést, hogy megoldjuk ezeket a problémákat. Válaszd ki a „Táblákat” az „Adatbázis” fülről. Kattints jobb gombbal a „Csapatnézetre” és válaszd a „Szerkesztés SQL nézetben ...” menüt. Ez felhozza az SQL-t, amelyet a nézet létrehozására használtunk. Módosítsd a jelenlegi SQL-t, tehát a következőképpen nézzen ki:

```
SELECT TRIM(BOTH FROM
"Keresztnev") || ' '
|| TRIM(BOTH FROM
"Vezetéknév") AS "Név", "ID"
from "Csapattag" ORDER BY
"Vezetéknév", "Keresztnev";
```

Már láttuk a TRIM-et, amikor létrehoztuk a CHECK megszorításainkat. Ez eltávolítja az összes szóközt a „Keresztnev” és „Vezetéknév” elejéről és végéről.

A végén felcímkézzük egy ORDER BY parancsot, hogy „Vezeték-

nev”, majd „Keresztnev” szerint rendezzük a neveket. Ez azt jelenti, hogy a neveket először „Vezetéknév” szerint, majd ha több mint egy azonos „Vezetéknév” van, akkor „Keresztnev” szerint rendezi.

A vezérlőkön végzett beállításokkal és egy kis SQL-lel sok javítást végezhetünk az űrlapjainkon úgy, hogy az adatbevitelt nem csak könnyebbé, de megbízhatóbbá is tettük. Ha jobban meg akarod érteni az ebben a Hogyanok cikkben használt SQL-t, van számodra pár erőforrásom.

- A blogom: „Milyen technikát használok?” LibreOffice Base hozzászólások
<http://eeperry.wordpress.com/category/libreoffice/libreoffice-base/>
- W3Schools SQL Tutorial
<http://www.w3schools.com/sql/default.asp>



Elmer Perry számítógép felhasználói és programozói múltja tartalmaz egy Apple IIE-t, hozzáadva némi Amigát, egy nagy adag DOS-t és Windowst, cseppnyi Unixot, mindezt összekeverve Linuxszal és Ubuntuval. A <http://eeperry.wordpress.com> oldalon blogol.



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



Mindig új Linux ízek bukkannak fel. Az Ubuntu, Debian, Linux Mint, Bodhi Linux, SnowLinux, antiX stb. rendszeresen új kiadásokkal rukkolnak elő. Lenyűgöző! Mint ha ez nem lenne elég, a legtöbb disztribúció további alternatívát kínál a számos előre telepített asztali környezet és alapértelmezett programok közül. A közismert ablakkezelők körébe tartozik a Gnome, a Cinnamon, a Unity, az XFCE, az LXDE és az Enlightenment. Ez a bőség öröm a nyílt forráskód bajnokainak. Mégis szükségünk van gyakorlati módszerekre ahhoz, hogy több disztribúciót élvezhessünk és hasonlíthassunk össze. Gyakori megközelítés, hogy futtass live munkamenetet (DVD-ről vagy USB-stickről), vagy futtass második operációs rendszert egy némileg misztikus „virtuális gépen”, de egyik módszer sem tenné teljesen lehetővé, hogy értékelj, hogy a viselkedés, sebesség és a stabilitás milyen lenne, ha a disztrót a géped merevlemezére telepítenéd és közvetlenül onnan indítanád! A több, merevlemezre telepített disztró – amelyből választani lehet – lehetővé tenné, hogy különböző kijelölt kiadásokat

„valós, életszerű” helyzetben próbálj ki, és sokkal tovább, mint egy live munkamenetben.

Az utóbbi időben kigondoltam egy megközelítést és szükségét éreztem, hogy ezt a tudást megosszam más FCM olvasókkal. A válassz a GRUB, a Grand Unified Bootloader testreszabásában rejlik.

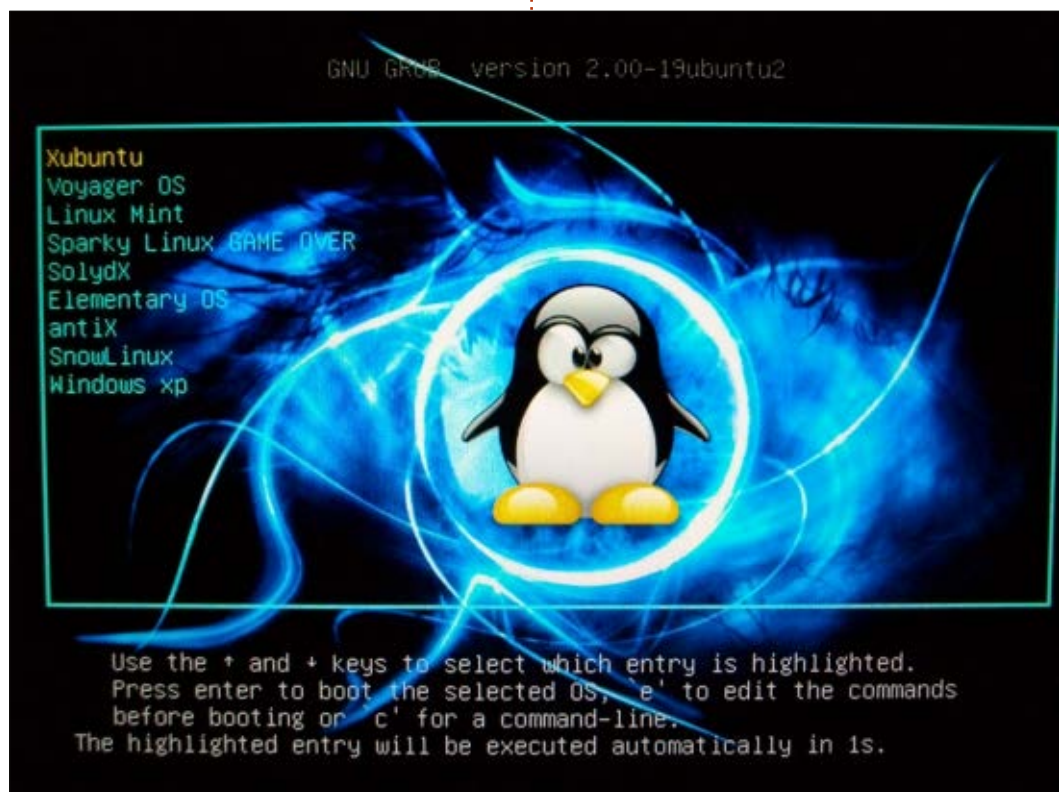
Amikor a PC elindul, az első dolog, ami a BIOS után megjelenik az

a GRUB menü, amelyben választhatóan több telepített operációs rendszer jelenik meg (az én esetemben kilenc). Sokan ismerik a Windows és egy Linux disztribúció „kettős indítását”: ez egy alapértelmezett beállítás, amelyet akkor ajánl fel, amikor Ubuntut vagy más Linux disztribúciót telepítesz egy csak Windowst futtató gépre. A telepítés és újraindítás után kapsz egy GRUB menüt, amelyből kivá-

laszthatod, hogy melyik operációs rendszert (OS) indítsd el: az Ubuntut vagy a Windowst. Ha nem látod a GRUB menüt (mert például csak Ubuntu van a merevlemezeden), nyomd meg a Shift billentyűt indítás közben, hogy megjelenítsd. A GRUB többet tehet érted annál, mint hogy kettős indítású menüt kínál és a többszörös indítás az, amit el szeretnénk érni ebben a négyrészes sorozatban! Ebben az első részben fedezzük fel a GRUB általános célját és viselkedését.

A GRUB alatt a 2-es verziót (grub2) értem, amelyet a legtöbb Linux disztribúcióval összecsomagolnak (azaz az 1.97 és későbbi verziójú grub-pc csomag!). Az Ubuntu 12.10-től kezdve a grub-pc 2.00-es verzióját telepítjük.

A GRUB egy rendszerbetöltő program, amelyet alapértelmezés szerint rátelepítesz a merevlemez Master Boot Record-jára (MBR). Milyen kis falat. Az MBR a merevlemez első (512 bájtnyi) szektora, és mint ilyen, ez az első dolog, amelyet indításkor beolvas. A tartalma nem látszik a merevlemezén lévő fájlrendszere(i)dben és



ezért nem olvasható fájlkezelő alkalmazással (de nincs is rá szükségünk). Ez logikus hely a bootloader számára, amely egy közvetítő kis operációs rendszer. A BIOS átadja a PC irányítását a rendszerbetöltőnek, amikor elindul a merevlemezről. A rendszerbetöltő program lényegében azért felelős, hogy a gép irányítását megfelelő módon adja át egy operációs rendszernek. A GRUB-tól eltérő betöltő programok is léteznek, például a LiLo.

Az olyan rendszerbetöltő program, mint a GRUB, a merevlemezeken lévő egy vagy több OS-hez tartalmaz mutatókat, mivel minden operációs rendszert a merevlemez külön partíciójára (vagy egy másik merevlemezre) telepítesz. Általában, ha egynél több operációs rendszer van telepítve, a GRUB felkínál egy menüt, amelyből indításakor kiválasztható egy egyikük. Ha nem avatkozol be, az alapértelmezett kiválasztás 10 másodperc múlva elindul. Továbbá a GRUB képes nyomon követni egy Linux disztribúcióban működő kernel több telepített verzióját (ez olyasmi, ami a kettős indítás használoinak ismerős lesz). Minden egyes telepített kernel (egy és ugyanazon OS-en belül) a GRUB menüben külön sorban (vagy egy almenüben) jelenik meg. Így

még „visszaugorhatunk” egy korábbi kernelverzióhoz abban az esetben, ha egy újonnan telepített kernellel nem úgy működnek a dolgok, ahogy elvárnánk. Természetesen a GRUB nem a kis MBR szektorban tárolja az összes információt: a telepítéskor beállítottuk, hogy a szükséges modulokat és a konfigurációs beállításokat egy Linux partíción lévő `/boot/grub` mappában keresse.

Mostanra van egy általános elképzelésünk arról, miért felelős a GRUB. Viszont amint elkezdjük telepíteni az A, B, C és D Linux disztribúciókat az 1., 2., 3. és 4. partíciókra, hosszabb távon bajhoz fog vezetni. Lássuk, miért.

Minden alkalommal, amikor új disztribúciót telepítesz, felülírod a GRUB-ot, amely már jelen van a MBR-ben, mivel az új disztribúció újratelepíti a GRUB-ot a saját `grub-pc` csomagjából. Ezt az új GRUB-ot arra utasítja, hogy a `grub.cfg` konfigurációs fájlt az újonnan telepített disztribúció `/boot/grub` könyvtárában keresse. Eddig semmi probléma, mert ez a konfigurációs fájl tele van a merevlemezeken jelen lévő összes operációs rendszerhez vezető mutatóval. Így végül is kapsz egy frissített GRUB menüt, miután feltelepítetted az utolsó Linux disztri-

búciót (tegyük fel, hogy ez a D disztribúció). Tegyük fel azt is, hogy végeztél néhány utolsó csiszolást ezen a GRUB konfiguráción, hogy a GRUB menü klasszul nézzen ki (például egy szép háttérrel, szép szövegszínekkel, alapértelmezett operációs rendszeri beállításokkal, stb). Vajon úgy fognak működni a dolgok, ahogy szeretnéd? Igen – egyelőre. Viszont azt a `grub.cfg` fájlt, amely (az MBR-ben lévő) GRUB-ra támaszkodik, kizárólag a D partíció vezérli (amit a 4. partícióra telepítettél). Vajon a C disztribúcióban végrehajtott kernelfrissítés tükröződni fog a GRUB menüben? Nem, mivel a D disztribúció nem tud arról a kernelfrissítésről. Mi történik, ha a `grub-pc` csomag frissül az A, B, vagy C disztribúcióban –, vagy ha az A-t lecseréled egy új E disztribúcióval? Az MBR-t felülírja az A (vagy E), B vagy C disztribúcióról származó GRUB (amely nem a 4., hanem az 1., 2. vagy 3. partíción lévő `/boot/grub/grub.cfg` fájlra hivatkozik). Szóval, ... vizslát szép háttér és egyéb beállítások, amelyek jelen voltak a régi grub konfigurációs fájljában! Mi történik, ha lecseréled a D disztribúciót és felülírod a GRUB-ot? Ugyanaz.

Összegezve: csak a `grub.cfg` D disztribúcióról történő aktív frissítésével – a „`sudo update-grub`” pa-

rancs futtatásával – lehet elérni azt, hogy bárhol a merevlemezeken a kernelen vagy operációs rendszeren történő változásokat felismerje és a GRUB menüben tükrözze. Tehát ez nagyon függővé tesz a D disztribúciótól. Nem egy ideális helyzet, ha alkalmanként módosítani szeretnéd a Linux telepítéseidet.

Az a célom ezzel a cikksorozattal, hogy jobban megértsd, hogyan működik a GRUB, és hogy bemutassak egy fejlettebb lehetőséget annál, mint amit az egyik Linux disztribúció által vezérelt GRUB telepítés nyújt: egy MBR-ben futó független bootloadert fogunk kapni. Ezalatt olyan GRUB telepítést értek, amelyet nem fognak érinteni az egyik Linuxos disztribúcióról a másikra való cserélgetéseid, és amely felett te veszed át az irányítást!

Legközelebb belevetjük magunkat a GRUB bizonyos belső részeibe!



Floris Vanderhaeghe az Ubuntu 10.10 által lett Linux-rajongó. A tux7546@gmail.com címre küldhetsz neki e-mailt.



Hogyanok

Írta: Nicholas Kopakakis
Fordította: Kovanecz Ivor

A mikor létre szeretnénk hozni valamit, az első dolgunk, hogy utána nézünk ennek a valaminek. Most a Csillagok háborúja kezdő jelenetét fogjuk elkészíteni, így egy kis google-keresésre lesz szükségünk. Először is itt egy videó, ami pont az, amit el szeretnénk készíteni:

<https://www.youtube.com/watch?v=UKRIUiYF0N4>

További információkra is szükség lesz – ezen az oldalon találtam hasznos dolgokat:

<http://www.theforce.net/fanfilms/postproduction/crawl/opening.asp>

Pont erre lesz szükségünk. Töltsük le a Star Wars logót az oldalról.



Ugyancsak töltsük le az ingyenes betűkészletet, amivel a szöveg-törzset fogjuk elkészíteni (SWCrawlBody).

Most készítsük el azt a jelenetet, amiben a Star Wars logó és a szöveg távolba úszik (0:08 és 1:32 között a Youtube videón).

Tipp: Ehhez a projekthez nem lesz szükségünk extra részletességű anyagokra. Csak egy videó kell – amit mi is el fogunk készíteni – és persze némi információ a jelenet készítésénél használt elemekről. Ha egy modellt, például egy repülőgépet kellene készítenünk, sokkal több fényképet kellett volna gyűjtenünk, hogy megtudjuk, hogyan néz ki a repülőgép egyes nézőpontokból, és műszaki információkat is kellett volna keresnünk például a pilótafülke méretéről vagy a szárnyak hosszúságáról.

Valószínűleg észrevettétek, hogy a videó és a weboldalon lévő szöveg között vannak különbségek (a videón nincs „Episode IV a new hope”). Mivel pont olyan animációt készítünk, mint a videón lévő, ezért töltsük le. Referenciaként fogjuk majd használni, például a szöveg görgetésének vagy a Star Wars logó megjelenésének hosszához.

A letöltött videót a kdenlive-val (<http://www.kdenlive.org/>) nyitottam meg. Megmértem, hogy a Star Wars logó körülbelül 8 másodpercig látszik, mielőtt a távolban eltűnne, a szöveg görgetése pedig 1 perc 16 másodpercig tart. Mivel az „úszó” szöveg a logó eltűnése után jelenik meg, a teljes animáció hossza 8 másodperc + 1 perc 16 másodperc, vagyis 1 perc 24 másodperc lesz. Ezt képkockákra konvertálva: 84 másodpercet 25 képkockával szorozva összesen 2100 képkockát kapunk. Ez az animáció pontos hossza.

Most kezdjük egy új Blender projektet és mentjük el a fájlt star-warsIntro.blend vagy valami hasonló néven.

Töröljük a jelenetből a kezdő kockát.

Most módosítsuk a renderelési beállításokat.

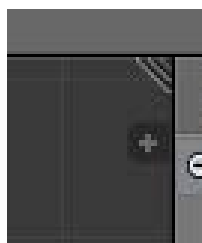
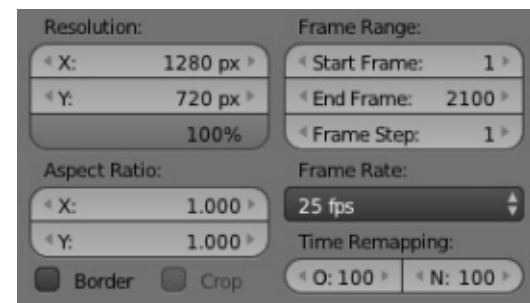
Kattintsunk a Render ikonra és a Felbontás (Resolution) értékeknél állítsuk a szélességet (x) 1280-ra és a magasságot (y) 720-ra. A száza-

Blender – 11b rész

léskálát állítsuk 100%-ra.



A képkockasor (Frame range) részénél az Befejező képkocka (End frame) értéket állítsuk 2100-ra.



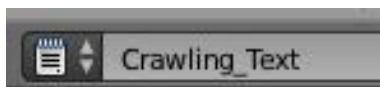
Váltsunk át felső ortografikus nézetbe a numerikus billentyűzet 7-es billentyűjével. Majd kattintsunk a 3D nézet ablak jobb felső sarkára és húzzuk balra, így egy új ablakot kapunk.



Az ablak típusát változtassuk szövegszerkesztőre (Text editor).

Most az Új (New) gombbal hoz-

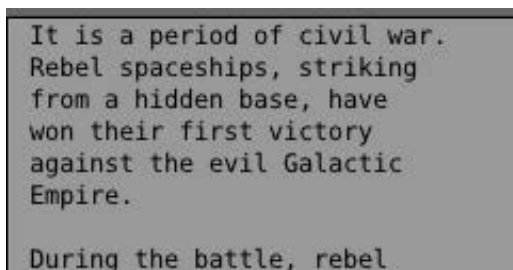
zunk létre egy új szöveges dokumentumot, és nevezzük át Crawling_Text-re, mint a lenti képen.



Gépeljük be a szöveget, amit a www.theforce.net-en találtunk vagy másoljuk be egy másik forrásból.

Tipp: A szöveget közvetlenül a Text objektumba is lehet írni. A SHFT+A -> Text paranccsal hozható létre új szövegobjektum, de ennél a módszerrel nem lehet szöveget beilleszteni, illetve a TAB billentyűvel a szavakat indexelni.

Valami hasonlót kell kapjunk:



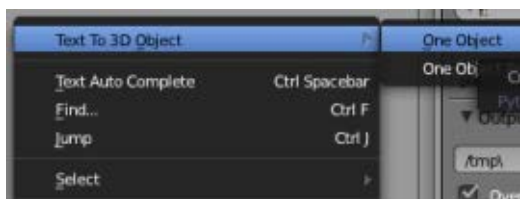
Próbáljuk meg a szöveget a videóon láthatóval megegyezőre elkészíteni (az első sor a „war”, a második a „striking” szóval végződik, stb).

Mentsük el a projektet.

Most pedig csináljunk a szövegből egy 3D objektumot.

A szövegszerkesztő fejlécén válasszuk a Szerkesztés->Szövegből 3D objektum->Egyetlen objektum (Edit->Text To 3D Object->One Object) parancsot.

A szöveg megjelenik a 3D nézet ablakban, mint egy 3D objektum.



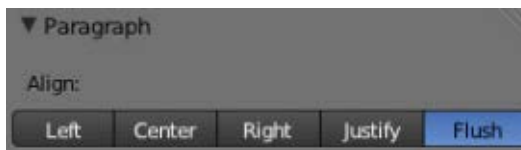
Még néhány módosítás a szöveghez: a properties ablakban kattintsunk az F ikonra:



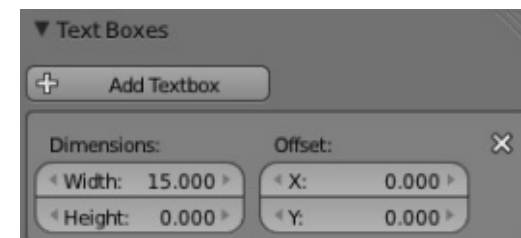
A Betűkészlet (Font) szekcióban válasszuk ki a korábban a www.theforce.net-ről letöltött betűkészletet.



A Bekezdés (Paragraph) szekcióban kattintsunk a Kitöltés (Flush) gombra, mert azt szeretnénk, hogy a szó a teljes sort kitöltse.



Semmi sem történt. Módosítsunk még valamit. A Szövegdobozok (Text boxes) részben a szélesség (Width) értéket állítsuk 15-re.

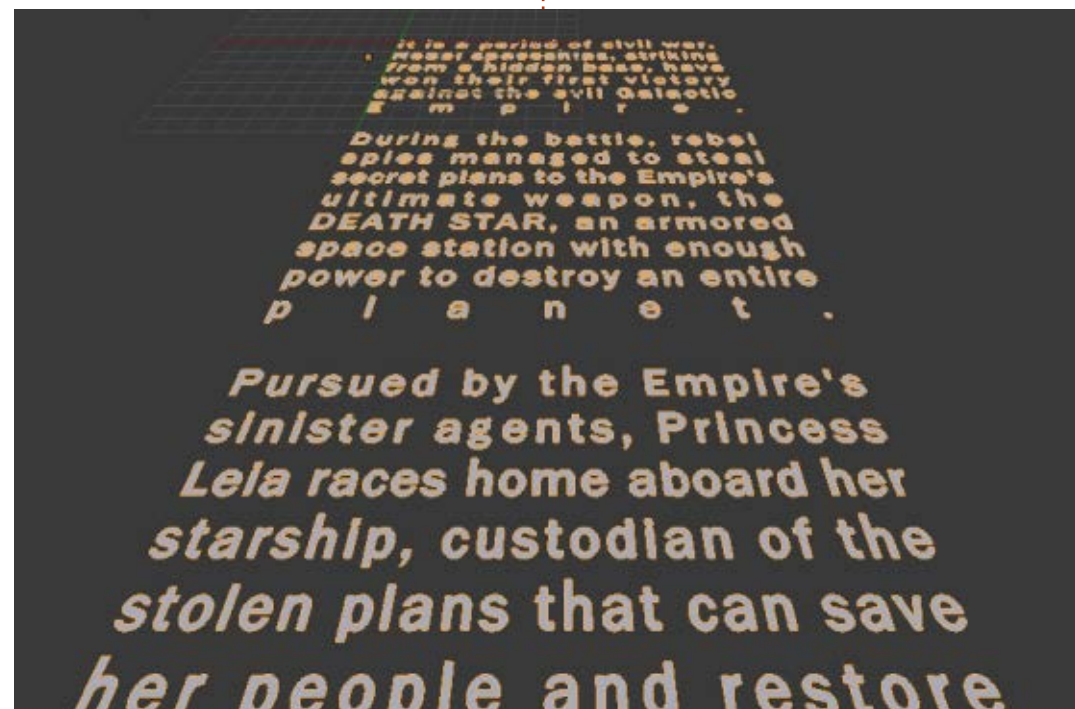


Egyelőre eddig jutottunk: a 3D nézet ablakban láthatjuk az eredményt (perspektív nézet és elforgatás alkalmazása után).

Folytatása következik...



Nicholas Görögországban él és dolgozik. Egy utómunkálatokat végző cégnek dolgozik (hirdetések – filmek) sok éve. Ubuntura váltott, mivel „gyorsabban renderel”. A Blender két éve találta meg őt. Email: blender5d@gmail.com





Hogyanok

Írta: Mark Crutch

Fordította: Gáspár Máté

Ebben a cikkben az Inkscape 3D doboz eszközét fogom bemutatni. Az első dolog, amit érdemes tudni erről az eszközzel, hogy nem készít 3D dobozokat. Valójában az történik, hogy hat egymáshoz rögzített útvonalat rajzolsz és igazgatsz. Ez valójában 2D-s ábrázolása egy 3D doboznak – elvégre az Inkscape nem egy profi 3D CAD-program, hanem egy 2D-s rajzprogram. Csupán ez a 3D dobozimitáció az egyetlen alapelem, amit az Inkscape felkínál, szóval ha más 3D formát szeretnél, akkor azt magadnak kell megcsinálnod. Ezeket a megkötéseket észben tartva, nézzük meg hogyan is működik ez az eszköz és miként tudod használni egyszerű, illetve összetett 3D alakzatok ábrázolásához.

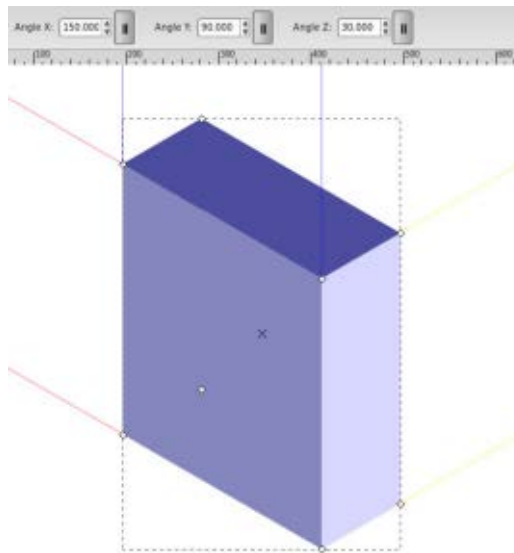


Aktiválhatod a 3D doboz eszközt az eszközpánelen az ikonjára kattintva, vagy az X-et, vagy a Shift+F4-et lenyomva. Hogy könnyen megjegyezd: a sima 2D-s téglalap eszköz az F4 billentyű lenyomásával aktiválható, míg ez az eszköz rajzol egy téglalpot, ami ki van mozdítva („shifted”) a harmadik dimenzióba.

Attól függően, hogy hol rajzolsz és mennyit molyoltál a 3D doboz eszközzel eddig, könnyű egy túl nagy, túlzottan eltorzított dobozt készíteni. Nehéz megérteni az eszközt, szóval mielőtt elkezdesz rajzolni, állíts be értelmes alapértékeket a vezérlőpanelen.

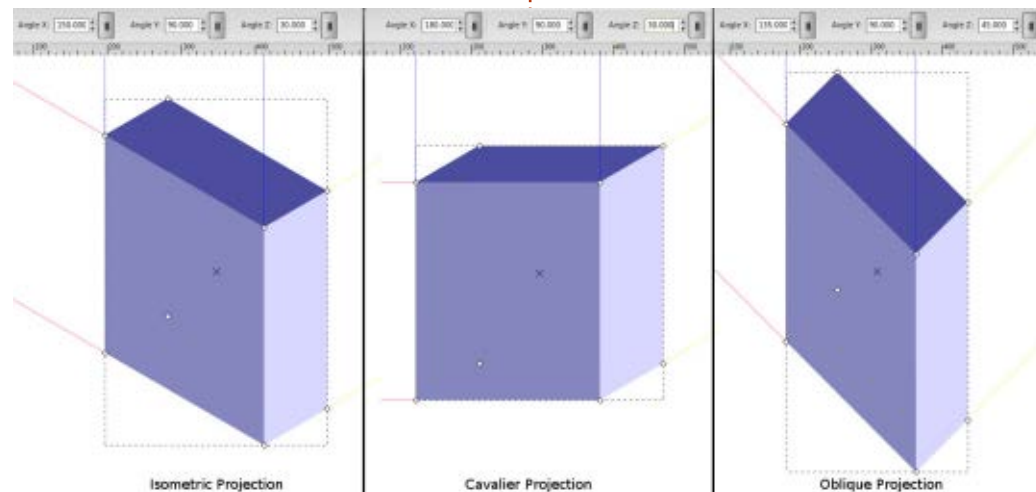
A beállítási lehetőségek megtévesztően egyszerűek – de ez csak azért van, mert az összetett rész a rajzvászonon történik a fogantyúkkal. Három pár irányítója van, ami egy spinboxból (egy beviteli mező, ahova számot írhatasz be, illetve az értéket a jobb szélén lévő nyilakkal léptetheted fel-le egyesével) és egy gombból áll a képzeletbeli 3D világ X, Y és Z tengelyenként, amiben a dobozod megszületik. Kezdjük azzal, hogy mindhárom gombot bekapcsolod. Ez beállítja, hogy a tengelyeiden lévő két egyenes a végtelenben találkozzon, tehát ezek párhuzamosak lesznek. Üsd be a spinboxokba a 150, 90 és 30 értékeket – mint mindig, a helyi menüből választhatsz javasolt értékeket, igaz a 150 nincs köztük. Most kattints és rajzold meg az első 3D dobozatot. Akkorára állítsd, hogy

könnyen meg tudd különböztetni a vezérlőket miután felengedted az egérgombot.



Pár dolog, amit tudnod kell az elkészített dobozról: vannak piros, kék és sárga vetítési vonalak. Ezek a 3D világ X, Y és Z tengelyeiből vetülnek ki, van hat kis vezérlő, a téglalapest minden sarkában egy-egy (egy a doboz közepén van – de ez csak a nem látszó sarok vezérlője); van egy kis X alakú vezérlő közepén, végül pedig a doboz maga a kék különböző árnyalatait ölti magára.

Mivel a tengelyeket úgy állítottuk be, hogy a találkozási pontjuk a végtelenben legyen, a vetítési vonalak párhuzamost alkotnak. Minden egyes tengely kitérítése szögben van megadva, az óra járásával ellentétesen, a 0° jobbra van.



Összehasonlítva a szögeket, amit beírtál korábban a vetítési vonalakkal – 30°-ot alkalmazva az Y tengelyre, és 150°-ot az X-re (180°-ból kivonjuk a 30°-ot), a dobozod egy klasszikus izometrikus vetület. Próbáld meg az X tengelyt 180°-ra állítani klinogonális vetülethez, vagy állítsd be X=135° és Y=45° ferdetengelyű vetülethez.

A négyzet formájú vezérlőkkel a doboz méretét tudod állítani. Ezek közül négygel két dimenziót lehet módosítani (az X-et és a Z-t) egyszerre, míg a másik négygel a harmadikat (a mélységet az Y tengelyen). Ha lenyomod a shiftet, akkor felcseréli a vezérlők viselkedését, tehát amelyik alpból az Y tengelyt módosította az az X és Z tengelyt kezeli, és fordítva. Amikor egy X/Z fogantyút mozgatsz, akkor mozgátsd el egy kicsit az egyik tengely irányába, majd nyomd le a Ctrl billentyűt. Ez csupán az egyik tengelyre korlátozza le a mozgás irányát (például ha csak az X dimenzióban szeretnél változtatni, a magasság változtatása nélkül).

Az X formájú vezérlő az egész doboz mozgására szolgál és itt is ugyanúgy a Ctrl lenyomása az egyik tengelyre korlátozza le a mozgás irányát. Általában jobb, ha ezzel a

vezérlővel mozgatjuk a 3D dobozainkat, mint ha a kijelölő eszközzel tennénk. Bár ezekben a vetületekben nem sok különbség van a kettő között – mivel az összes tengely a végtelenbe tart – de ha valamelyik tengely gombját kikapcsoljuk, akkor a két mozgatási mód között látványos különbség lesz.

A vetítési vonalakról és a fogantyúkról már beszéltünk, ideje a színeket is szóba ejteni. Alapból a 3D doboz eszköz egy kék árnyalatú dobozt rajzol neked. Megpróbálhatod rajzolás előtt átállítani a rajzolás színét, de így ugyanazt a kék dobozt kapod. Ha azonban megrajzoltad és a kitöltési színt szeretnéd megváltoztatni – nos akkor azt a színt kapod, amit kiválasztottál, de nem árnyaltan. Helyette mind a hat lap ugyanolyan színű lesz és valami lapos, torz, hatszöghöz hasonló tárgyat kapsz 3D doboz helyett.

A titok a doboz színezéséhez, hogy megértsd miként készül. Az SVG típus nem enged 3D primitíveket és gyakorlatilag semmit sem tud a 3D dobozokról. Amit az Inkscape csinál, csupán illúzió, ami hat összetartozó útvonalból áll. Ezek az útvonalak tartalmazzak néhány Inkscape-függő jellegzetességet. Ebből a program tudja, hogy más-

képp kezelje ezeket, mint egy csoport sima útvonalat, de ettől függetlenül ez csak egy csoport útvonal. Ezért lesz ugyan olyan színű mind a hat oldal, amikor megváltoztatod a színét – ugyan úgy viselkednek, mint bármely más útvonalcsoport ilyen esetben.

A megoldás a szín változtatására az, hogy belépj a csoportba, és egyesével változtasd meg az útvonalakat külön-külön. Míg általában dupla kattintásra a kijelölő eszköz belép egy csoportba, ebben az esetben csak a 3D doboz eszközzel vált. Ehelyett jobb egérgombot kell nyomnod, majd a helyi menüből válaszd a legalsó, „Belépés a #g3116 csoportba” lehetőséget (a pontos név a csoport ID-jétől függ). Alternatívaként a kiválasztó eszközzel rá tudsz kattintani a dobozra, majd ctrl-enter kombinációval, vagy ctrl-kattintással, kiválasztod valamelyik látszó lapot, anélkül, hogy belépnél a csoportba.

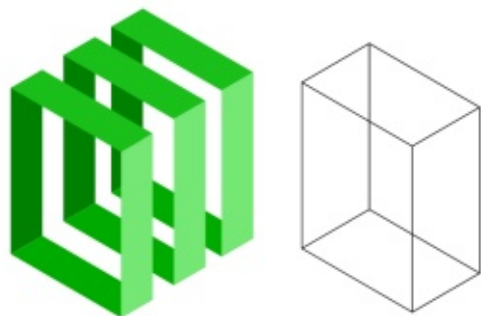
Ha beléptél a csoportba, akkor ajánlom, hogy azzal kezd, hogy eltávolítod egymástól a lapokat. Így jobban megérted majd, hogy miként épül fel a doboz. Használd a shift-et a nyíl billentyűkkel – hogy pontosan tudj mozgatni –, ha később vissza szeretnéd helyezni a la-

pokat az eredeti helyükre, újra építve ezzel a dobozt.



Amíg a csoportban benne vagy, megváltoztathatod külön-külön a lapok színét – vagy törölhetsz pár lapot teljesen. Ha kész vagy, lépj ki a csoportból duplakattintással a vásznon a kiválasztó eszközzel, vagy az „Ugrás a szülőre” való kattintással a jobb gomb menüjében, vagy használd a rétegek legördülő listát az állapot soron. Talán meglep, hogy az Inkscape 3D doboznak tartja, akkor is ha felrobbant, más színű, vagy hiányzik pár lap. Ez akkor lehet hasznos, ha szeretnéd egy dobozt tető nélkül, vagy csak min-

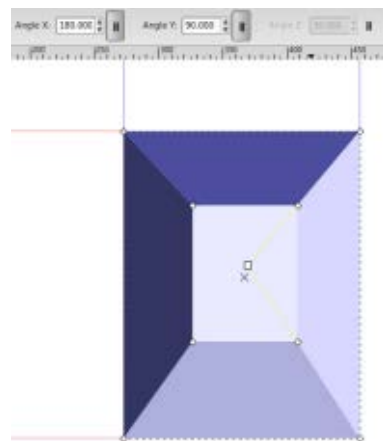
den lapnak csupán körvonalat szeretnél beállítani kitöltés nélkül, így egy drótvázat létrehozva.



A vetületek, amiket használtunk, megfelelőek néhány műszaki-rajz típusnak vagy 3D pixel rajznak. A 3D doboz eszköz perspektivikus képeket is tud létrehozni. Kezdjünk egy egyszerű, egy pontos perspektívával.

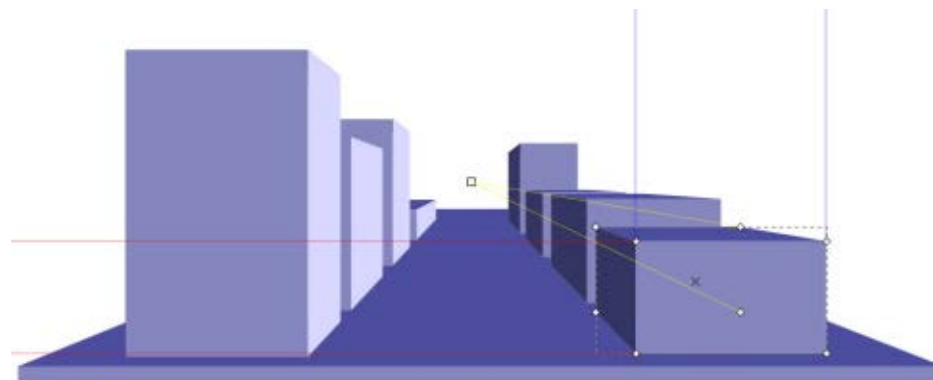
Első lépésben távolítsuk el dobozunk bal első lapját (közép kék, az alap színek esetén). Most ráláthatunk a világos hátsó falra. Állítsd be az X tengelyedet 180°-ra, ahogy a klinogonális vetületnél tettük, de most a párhuzamos vonalak gombot a Z tengelyen kapcsoljuk ki, hogy a Z tengelynek legyen egy távlat pontja. Mint láthatod a Z tengely szöge nem szerkeszthető így a két sárga vetítési vonal összetart egy négyzet alakú vezérlőhöz a vásznon. Ez a távlat pont (TP) – próbáld meg kicsit mozgatni, hogy lássad, miként hat a dobozra. Tedd

valahova a doboz közepére, hogy olyan hatást kapj, mintha egy folyosóra néznél. Lehet, hogy igazítanod kell a sarok vezérlőkön a legjobb hatás elérése érdekében.



Amíg a 3D doboz eszköz ki van jelölve, rajzolj még pár dobozt. Figyeld meg, hogy ugyanazt a TP-t használják. Ha az X alakú vezérlővel mozgatod őket, akkor még mindig megosztják a TP-jüket, de ha a kijelölő eszközzel mozditasz el egy dobozt, akkor a TP-t is arrébb rakod, megszakítva ezzel a kapcsolatot az elmozdított és a többi doboz között.

Kihasználva a megosztott TP-t könnyű pár dobozból, egy pontos perspektívával egy alap utcaképet készíteni. Minden egyes doboznak igazítanod kell a sarok vezérlőin, de emlékezz, ha nem jó irányba mozdul, akkor nyomd le a shift gombot.

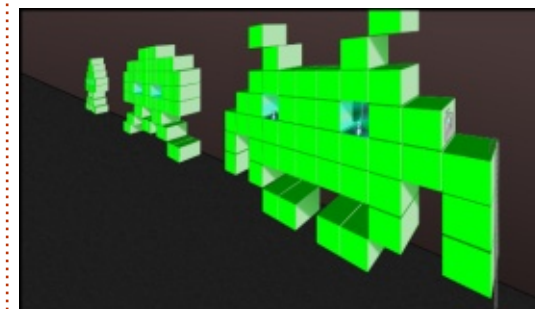


Térjünk vissza egyetlen dobozhoz és próbáljuk ki a kétpontos perspektívát. Ha szükséges, rajzolj egy új dobozt, de most kapcsold ki az X és Z tengelynél a párhuzamos vonal gombot. Az Y tengelyt hagyd végtelen TP-n és 90°-on.

Most a piros és a sárga vetítési vonalak is a négyzet alakú vezérlőbe tartanak a TP-khez. Játssz a vezérlőkkel – jó végeredményért a pirosat tedd egy kicsit a doboztól föntebb, és messze balra, a sárgát pedig azonos magasságra, de messze jobbra. Most ragadd meg a dobozt az X vezérlőnél és nézd mi történik ahogy az egyik TP fölé, vagy valamelyikhez közel ér (tartsd lenyomva a shift gombot, hogy csak a Z tengelyen mozgass).

Mégegyszer, az összes többi doboz, amit rajzolsz, megosztja az azonos távlat pontokat. Próbáld rajzolni egy dobozt közel a piros távlat ponthoz, majd többször másold le (ctrl-D) és mozgassd el a másola-

tot a vetítési vonalakon (tartsd lenyomva a ctrl-t amíg húzod az X vezérlőt). Másold újra és mozgassd fel az Y tengelyen (mozdítsd el felfelé, majd tartsd lenyomva a ctrl-t). Nagyon gyorsan fel tudsz építeni egy falat dobozokból, vagy ahogy én tettem a legújabb képregényemben, hagyj közöttük egy kis helyet, hogy 3D „képpont” képet kapjál.



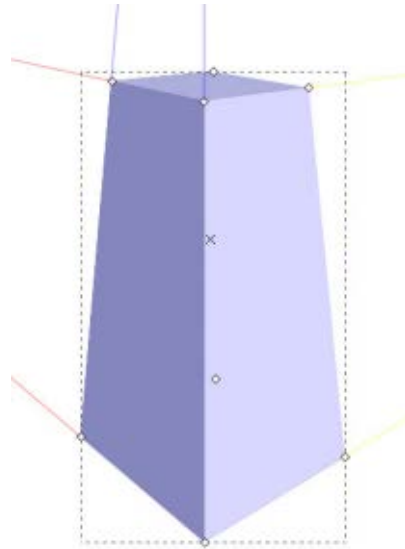
Talán már ki is találtad, hogy az Y tengelyen is ki tudod kapcsolni a párhuzamos gombot, hogy három pontos perspektívát kapjál. Ezt nem használják olyan sűrűn, mint az előző megoldásokat, de jó lehet

ha óriási, impozáns tornyot és monolitokat szeretnél rajzolni.

Lehet, hogy kijelölő eszközzel raktál arrébb egy dobozt de újra szükséged van a közös TP-re. Amikor a 3D doboz eszköz aktív, simán shift-kattintással jelölj ki pár dobozt, hogy láthasd egyszerre a TP-iket. Ezután húzd az egyik doboz vezérlőt a másik dobozéra, hogy egyesüljenek. Figyelmeztetek, legyenél figyelmes, mert nem azonos színeket is össze lehet csatolni, tehát könnyedén az egyik doboz X tengelyét a másik Z tengelyéhez csatolhatod. Az eredmény lehet, hogy művészileg vagy matematika-ilag értelmezhető, de nem is tudom – ha szeretnél akkor, kísérletezz vele. Ha úgy döntesz, hogy valamelyik csatlakoztatott Tp-t szeretnél elkülöníteni, akkor győződj meg arról, hogy csak az a doboz van kijelölve, majd nyomd le a shift gombot amíg húzod a TP-t. Alternatíva lehet, hogy a kijelölő eszközzel az egész dobozt arrébb teszed.

A 3D doboz eszköz talán nagyon különlegesnek és korlátozottan felhasználhatónak tűnhet. Ha a névleges értékét nézed akkor így is van. De ha körvonalra állítod kitöltés nélkül (és ehhez nem kell belépned a csoportba), egy drótvázat

tudsz alkotni, ami segít a perspektivikus rajzolásban. Ne úgy gondolj rá, mint egy eszköz, amivel dobozokat lehet rajzolni, hanem egy olyan lehetőség, amivel segédvonalakat lehet rajzolni. Ha már megvannak a fő vonalai az utadnak, faladnak, vagy tornyodnak, a többi a képzeletedre van bízva.



Mark Inkscape-kel készített webregénye a „Monsters, Inked” már könyvként is megvásárolható a <http://www.peppertop.com/shop/> webcímen.

PYTHON KÜLÖNKIADÁSOK:



<http://fullcirclemagazine.org/issue-py01/>



<http://fullcirclemagazine.org/issue-py02/>



<http://fullcirclemagazine.org/python-special-edition-issue-three/>



<http://fullcirclemagazine.org/python-special-edition-volume-four/>



<http://fullcirclemagazine.org/python-special-edition-volume-five/>



<http://fullcirclemagazine.org/python-special-edition-volume-six/>



Hogyanok

Írta: Ronnie Tucker

Fordította: Sipkai Gergely

Arduino

Múlt hónapban bemutatam az Arduino Starter Kitet. E hónaptól kezdve beszámolok az Arduinóval és programnyelvével tett próbálkozásaimról és megpróbáltatásaimról.

SUNFOUNDER 37-IN-1

Megvettem a Sunfounder 37 érzékelőmodul készletet is (az Amazonon). Ez egy hasznos kis készlet,

megéri a pénzt (habár néhány „érzékelő” csak egyszerű alkatrész egy áramköri lapkára felerősítve), viszont szinte alig van hozzá dokumentáció. Még a lábkiosztás sincs megadva. Kapsz egy tört angolsággal fordított pdf-et. Egy pár részlet belőle:

„Merüljünk bele egy változatosság az interaktív elektronikus világunk...”



```
int Led=13;
int Shock=3;
int val;

void setup()
{
    pinMode(Led, OUTPUT);
    pinMode(Shock, INPUT);
}

void loop()
{
    val=digitalRead(Shock);
    if(val==HIGH)
    {
        digitalWrite(Led, LOW);
    }
    else
    {
        digitalWrite(Led, HIGH);
    }
}
```

„Az Arduino digitális láb csatlakoztatva a 12-es terminálhoz lehetséges, akár USB adaton keresztül a teszt áramkör teljes, DS18B20 teszt eredményeket fogjuk használni a soros porton kijelezzük a számítógép képernyőjén. A panelbe töltött lefordított programot tesztelni fogjuk, a megnyitott soros port tudja, hogy Milyen hőmérsékletek a Forrásban, nem beszél sok, először a tesztprogram sáv”

Minden modulhoz nagyjából ugyan azt a kódot kapjuk. Lényegében, ha az érzékelő aktiválva van, akkor a lapkán levő LED-et kigyújtja a 13-as lábon keresztül.

Most némi forráskód következik. A nagyrészen végigmentem és lefuttattam az alap kódot a be/ki-csatlakozáshoz. (fent)

TOVÁBB!

A programozás gyakorlására egy párosítást csináltam. Ebben a példában a közelítésérzékelő és a csengő van bekötve, hogy a 13-as lábon levő LED-et kigyújtsa és sípoljon, ha elég közel van a kezem az érzékelőhöz. A vörös vezeték a szenzor + kivezetését köti össze a tápfeszültség pozitív pólusával, a sárga a GND-t a negatívval és a zöld az érzékelő S lábát a 3-as digitális lábbal. A zümmert sárga vezetékkel a negatív pólusra és a zöld ve-

zetéssel a 2-es digitális lábra kötöttem. Az érzékelőnek van egy negyedik (EN jelölésű) lába is, de azt nem tudom mire szolgálhat.

A programom lent látható.

Elismerem, az if utasítás kissé nehézkesre sikerült, de csak így tudtam elérni, hogy az érzékelő rendesen működjön. Elpocsékoltam jó pár órát mire eddig eljutottam – mindezt a hiányzó dokumentáció, négy rosszul jelölt láb, két állító csavar és egy régi fajta össze-

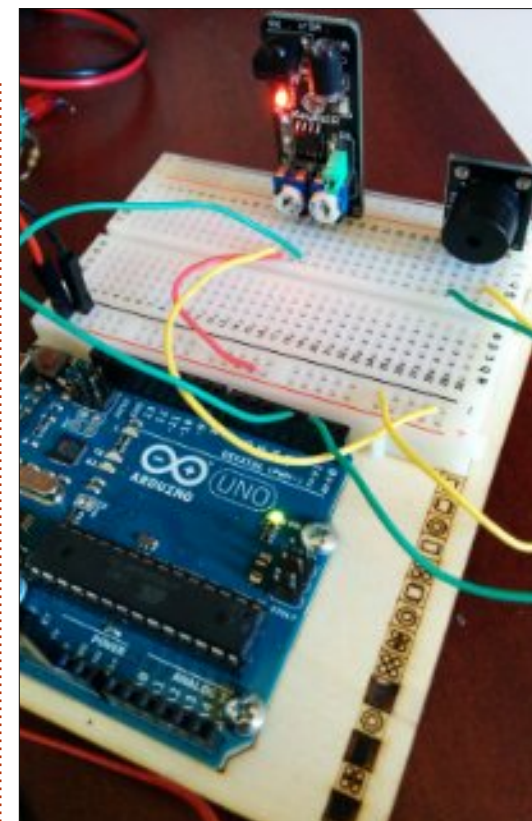
kötő blokk miatt! Annyit sikerült kiderítenem, hogy az összekötő blokk miatt a szenzor hátrafelé érzékel, nem pedig előre, ahogyan a képen (és a kódban) is látható, a két csavar pedig az érzékelés távolságát és érzékenységét állítja. Azt hiszem.

Azt szoktam mondani: az egész csak addig szórakoztató, amíg igazán nehéz nem válik...

```
int Led = 13;           // define LED
int Avoid = 3;          // define the avoid sensor pin
int Buzzer = 2;         // pin 2 for the buzzer
int val=0;              // define a variable

void setup ()
{
    pinMode (Led, OUTPUT);           // define LED as an output
    pinMode (Avoid, INPUT);          // input for avoidance sensor
    pinMode (Buzzer, OUTPUT);        // set buzzer pin as output
}

void loop ()
{
    val = digitalRead(Avoid);         // read avoidance sensor and store result in val
    if (val == HIGH)                  // if something is NOT near sensor then go high
    {
        digitalWrite (Led, LOW);      // turn LED off
        digitalWrite (Buzzer, LOW);   // turn buzzer off
    }
    else
    {
        digitalWrite (Led, HIGH);     // turn LED on
        digitalWrite (Buzzer, HIGH);   // turn buzzer on
    }
}
```



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



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 iránymutatását**: <http://url.fullcirclemagazine.org/75d471>

- 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 használasz.

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

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

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

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

FORDÍTÓKNAK

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

Hogyan írjunk a Full Circle-be

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.



Online
BACKUP

Secure
SYNC

Easy
SHARING

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

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

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

<https://spideroak.com>

Download mobile clients
for **iOS & Android**

JOIN SPIDEROAK NOW
Get 2 Free GBs

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



Kérdezd az új fiút

Írta: Copil Yáñez

Fordította: Sipos Zoltán

Helló! Köszöntök mindenkit újra a „Kérdezd az új fiút” rovatban!

Ha kérdést szeretnétek feltenni, írjatok a copil.yanez@gmail.com címre.

A mai kérdésünk:

K: Hallom egyesek olyanokról beszélnek, hogy „fordítás forrásból”, ez mit akar jelenteni?

V: Ez most komoly? Ezt akarod?

Hát legyen.

Fordítás forrásból, egyike azon dolgoknak amelyek elválasztják az ocsút a búzától. A kempingszéket a főnöki széktől. Justin Biebert Chris Martintól (mert, kétség nem férhet hozzá, hogy Chris megrögzött Ubuntu felhasználó, Justin pedig még mindig Windows 95-öt használ *prüszköl*). Eddig volt a nem tudsz forrásból fordítani életed, meg ami ezután jön.

Csak a tisztánlátás végett. Először is, nincs visszaút. Amint meg-

tanulsz forrásból fordítani, onnantól bármi lehetséges.

Másodszor, ellentétben azokkal amiket az interneten lehet olvasni, forrásból való fordítás megismerése nem fog, megismétlem, NEM, fog téged vonzóbbá tenni. Nem leszel képes pusztán gondolatátvitel útján dolgokat megmozdítani, vagy lélegezni a víz alatt. Láthatatlanság? Az sem fog menni.

A forrásból fordítás új dimenziókat nyit az Ubuntuzásban (egy szó amit még mindig oly konokul akarom hogy létezzen). De nem fog felruházni emberfeletti erővel sem. Tisztában vagyunk akkor a korlátokkal?

Rendben, akkor jó. Akkor nézzük mi az, hogy fordítás forrásból. Aztán otthon is kipróbálhatod, kontrollált körülmények között, de az lenne a legjobb, ha a szeretteid közül állna valaki melletted, aki majd elmondja hogy mennyire maradtál normális, amikor a végére ér-tél.

Először, a „fordítás forrásból”

rettegett magyarázata. Ez az a pont ahol félrevonulok és oldalakat olvasok agyzsibbasztó oldalak után, ami elmagyarázza hogy mi mit jelent, mindezt úgy, hogy amikor visszajövök, le tudjam szűrni a lényegét egy teljesen érthetetlen, és értelmetlen, csekély mértékben használható definícióba, ami majd nem mindig tényeken alapuló hibáktól hemzseg és lehet még szüleid becsületén is foltot ejt, csak a vicc kedvéért. Mert én ilyen bűbajos vagyok.

Kezdjük a futtatható fájl magyarázatával.

Micsoda? Azt hittem forráskódról meg fordításról beszélünk! És most feldobsz egy új témát?

Ami azt illeti feldobok, de nem témát, hanem labdát, egy tarlabdát de azt hiszem, hogy egy kicsit előre szaladtunk. Nézd csak, nyugodj le és bízd rám magad, ki foglak vezetni ebből a sötét barlangból, ahova térkép nélkül merészkedtünk. Ismerem ezt a terepet mint a tenyere-met és van a hátizsákomban világító pálca meg szendvics, vala-

hol itt... ööö... inkább itt. Nem, várj, inkább itt... tudod mit? Jaj, mind meghalunk!

Vissza a futtatható fájlhoz. Egy futtatható fájl egy egyszerű program, amit az Ubuntu operációs rendszered képes megérteni és használni. Ha grafikus felületet használsz és rákattintasz a LibreOffice-ra, a program ami elindul egy futtatható fájl.

A futtatható fájl bináris kódot használnak, egyfajta varázslat meg boszorkányság, amit emberek nem képesek elolvasni, kivéve akkor, ha ők Neo a Mátrixból. Ez egy csomó egyes meg nulla, ami neked meg nekem csak zagyvaságnak tűnik, de Ubuntu teljesen lázba jön tőle és gondjaiba is veszi.

Hogyan lehetséges akkor programokat létrehozni, ha az emberek nem képesek olvasni, írni vagy közvetlenül hozzáférni ezekhez a zagyvaságokat tartalmazó futtatható fájlhoz? Barátom, ez a kérdés visz vissza minket a forráskódhoz.

Látod? Mondtam neked hogy ki fogunk jutni abból a barlangból! Most megkaptad, most már térdig vagyunk a folyóhomokban és egyre csak süllyedünk. De ne aggódj. Erre az esetre is van valami a hátizsákomban. Hol is van? Áh ott egy homokgödör szélén. Csak épp elérhetetlen távolságra. Azt a, megint meghalunk!

Nyugalom, a forráskód olyan utasítások listája, amit egy ember is tud olvasni, írni, és műveleteket végrehajtani rajta. Azok az utasítások egy programozási nyelvet használva vannak megírva, mint a C++, és futtatható kóddá alakíthatóak (erről többet egy kicsit később).

Tehát, a programírás Linuxban valahogy így néz ki: az alkotás szikrája > a programozó elindítja a C++ fejlesztőeszközt > a programozó ír egy csomó kódot, amit el tud olvasni és megért > a kód átalakul valahogy egy futtatható állománnyá > végfelhasználó futtatja a futtatható fájlt.

És a programozók miért is nem alakítják forráskódjukat a végleges futtatható állománnyá? A programozók eredendően ilyen lusták?

Hm, szerintem ne piszkáld ezt a kérdést még méteres bottal sem.

Igazából, rengeteg oka van amiért a programozó nem akarja létrehozni a futtatható fájlt. Először, ez időbe telik. És minél nagyobb és bonyolultabb egy program, annál tovább tart létrehozni a futtatható fájlt. Ami még fontosabb, minden disztró különbözik egy kicsit. A programozónak mindegyik disztró számára létre kellene hozni egy egymástól alig különböző futtatható fájlt. Még kisebb programoknál is pár perc szükséges mindegyik futtatható fájl létrehozásához a kü-

lönböző disztrókhöz, ami azt jelentené, hogy egy programozó órákat tölthetne csak a futtatható fájlokkal. Ez rengeteg idő, ami értelmesebben is eltölthető például új programok írásával vagy sok-sok bacon szalonna fogyasztásával.

Mi több, van egy futtatható fájlnk, amivel nem tudunk mit csinálni, nem módosíthatjuk, frissíthetjük vagy patch-elhetjük, ami egyfajta győzelemnek is betudható a nyílt forrású programok felett. Látod, haladhatsz a forráskódtól a futtatható fájlra, de visszafele már nem. Tehát, mondjuk van egy tökéletes

javításod egy nyílt forrású programhoz, de minden amid van, az egy futtatható fájl. Nem tudod visszafordítani azt forráskóddá, módosítani a kódot és hozzáadni azt a mindent vivő módosítást.

Ezért a programozó kiadja a forráskódot, és most már mindenki játszadozhat vele. Amikor valakinek szüksége van erre a saját disztróján, akkor egyszerűen csak lefordítja a végső futtatható állománnyá.

Hé! Kint vagyunk a folyóhomokból! Végre visszajutottunk a kiindulási kérdéshez, hogy mit jelent a forráskódból „fordítani”?

Amikor lefordítod a forráskódot, akkor egy programot használsz, a fordítót, ami fogja a valamilyen nyelven megírt programot, és átalakítja egy másik valamilyen nyelvű programmá. Olyan ez, mint a Rosetta Kő számítógépes verziója, vagy darált csirkét keverni a csirketápra, ezek megismételhetősége egy kicsit zavarba hozott.

De remélem érted a lényegét. Fordítás az a folyamat, amikor az ember által olvasható utasítások (a forráskód) átalakulnak gép által olvasható utasításokká (néha object

```
function DisplayMailboxes(caption, list) {
    if (list == "")
        return "";
    if ((list == user.PrimaryMailbox) && (
        return "";
    var mboxlist = new String(list).split("
    var row_bar = "<TR><TD COLSPAN=2 CLASS=
    var row_space = "<TR CLASS=row_normal>
    var text = "<TABLE CELLSPACING=0 CELLP
        "<TD COLSPAN=2 CLASS=row_top><TABLE C
        SPC(8,20) + "</TD><TD WIDTH=100% CLAS
        caption + "</TD></TR></TABLE></TD></T
```

kódnak hívják), amiből a futtatható fájl áll.

Akkor frissítsük a programírók folyamatábránkat. Most valahogy így néz ki: egy láda Red Bull az Amazon Prime-ről > az alkotás kofeinszagu szikrája > programozó elindítja a C++ fejlesztőeszközt > programozó forráskódot ír > programozó forráskódot fordít > végfelhasználó futtatja a futtatható fájlt.

Most az izgi rész itt van: ahol azt mondjuk, hogy „programozó forráskódot fordít”, mert ez akár lehetsz te is! Nem kell várni egy idegesítő programozóra, hogy megcsinálja. Nem kell könyörögni Ubuntu-hipster barátodnak, aki folyton azzal jön, hogy mennyire odáig volt az ubuntuért már akkor, amikor az még csak egy apró csillanás volt Mark Shuttleworth álmodozó szemeiben.

MEG TUDOD TENNI! IGEN, TE IS!

Már jó ideje Ubuntut használsz, de még sohasem kellett forrásból fordítanod, nem vagyok meglepődve. Mielőtt Ubuntu népszerű lett (nos, addig a tíz percre amíg senki sem hallott róla) nem minden prog-

ram volt lefordítva a disztrónkra. De ahogy telt az idő, és egyre többen használták az Ubuntut, egyre kevesebb programot kellett lefordítani, mert valaki már ezt megtette. És így, a forráskódot tartalmazó fájl letöltése és a saját operációs rendszeredre való fordítás helyett, egyszerűen csak a futtatható fájlt töltötted le. Még ennél is jobb, csak beléptél a Szoftverközpontba és onnan telepítetted.

De most és ezután is, fog létezni olyan program, amire szükség van, Linuxra íródott, de nem áll rendelkezésre a Szoftverközponton keresztül. Csak széttárod a kezed és fintorogsz? Lehet. Esetleg ha életed párja nagyban nyomja, az megoldhatja a problémát. De mi van ha nem, akkor magadnak kell ám megoldani. Itt van, hogy hogy.

Először szükség lesz a C++ -ban vagy egyéb más programozási nyelven megírt forráskódra, ami fordítás után majd futtatható programmá válik. Ezek több variációban fordulnak elő, de általában valahogy így néznek ki:

FAJLNEV.tar.gz

Egy tar fájl, fájlok halmaza, amelyek a forráskódot tartalmazzák. A

tar elég nagy is válhat, ezért néha gzip-el tömöríteni kell őket egy másik fájlba, aminek a kiterjesztése .gz.

Amikor letöltöd a tar fájlt, utána ki kell kicsomagolni. Ezt megteheted, ha a parancssorba begépeled:

tar -xzf FAJLNEV.tar.gz

Már kitalálhattad, egy tar fájl kicsomagolásához a tar parancsot kell használni. Láthatsz néhány betűt a kötőjel után (xzf). Ezek a kapcsolók, és azt mondják meg az Ubuntu-nak, hogy mit csináljon a következő fájlal. Ebben az esetben, arra kérjük a tar parancsot, hogy tömörítse ki (z), utána csomagolja ki (x), a következő tar fájlt (f).

Amint a fájl ki van csomagolva, azt konfigurálni kell. A fordítástól eltérően, konfigurálásnál szükséges tudni, hogy milyen számítógépet használsz, mert a forráskódot úgy kell „konfigurálni”, hogy működni tudjon vele. Feltéve, hogy adminisztrátorként vagy bejelentkezve, ez a parancs kell a forráskód konfigurálásához:

./configure

Most hogy megvan a forráskód és konfigurálva is van a számítógépedhez, azt gondolnád, hogy a forráskód fordítás utolsó lépése olyan parancs, mint mondjuk, hm, nem is tudom, COMPILE!! Igen, nem.

Helyette, a Make parancsot fogod használni valahogy így:

make

Egyszerű, igaz? Ez a parancs veszi a konfigurált forráskódot és lefordítja futtatható állománnyá, ami majd futni fog a számítógépeden. Technikailag, ez a fordítási lépés a „fordítás forrásból” kifejezésben.

Vááóó, forrásból fordítottál! Ennyi volna? Talán. Ha egy olyan valakinek tartod magad, aki ha felmászik az Everest tetejére és nem csinál egyetlen képet sem, akkor azt hiszem igen. A többieknek azonban kell valami, ami emlékezteti őket erre a fontos eseményre. Mint mondjuk a program használata, amit éppen lefordítottunk. Az utolsó lépésünk pedig a futtatható fájl telepítése. A frissen fordított program telepítéséhez, megint csak a Make parancsot használjuk, valahogy így:

make install

Ez elhelyezi az összes lefordított fájlt oda, ahova valók. Gondolj rá úgy, mint egy igazán jó jegyzetdőre a színházból, aki biztosítja, hogy másvalaki ne foglalja el a helyedet, ami egyébként sokkal többször megtörténik, mint ahogy bárki is gondolná.

Most már futtatni is tudod a programot! A programot, amit TE fordítottál teljesen egyedül! A parancssorból, nem kevés!

AKKOR HAJRÁ!

Most, figyelj rám, FIGYELJ RÁM! Javasolom tarts egy kis szünetet, rágcсálj egy kis süteményt, és csak lazálj a nap hátralevő részében. Nem tudom megszámolni a két kezemen, hányszor hallom, hogy egy új felhasználó, aki megtanult forrásból fordítani, beíratkozott harci művészeteket tanulni, mert azt hitte, hogy ő Ronda Rousey a legyőzhetetlen!

Mint a legtöbb dolog, amit megtehetsz Ubuntuban, a forrásból való fordítás is elég gyorsan bonyolulttá válhat. Kezdd kis programokkal, előnyben részesítve azokat, amelyek wikit vagy README fájlokat is tartalmaznak és elmagyaráz-

zák az esetleges trükkös lépéseket.

Amellett, hogy a rendszered számára olyan programok használatára nyílik lehetőség, amelyek más-különben nem egykönnyen hozzáférhetőek, a fordítás megismerése, a programhoz való közvetlen hozzáférés szabadságát is megadja. Olyan ez, mint megkapni egy igazán menő autó kulcsait, onnantól hozzá lehet férni a motorhoz kompresszort építeni bele.

Van abban valami, hogy nézgetve a futtatható fájl előállítására használt aktuális kódot, az valami-féle erőt ad! Olyan leküzdhetetlen késztetést érzek kiszaladni és ellökni egy farönköt.

HULK ZÚZ! Épp most fordítottam forrásból!

Azt hiszem, csatlakozom a Harcosok Klubjához.

Sok szerencsét és boldog Ubuntuzást!



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



A múlt hónapi PinguyOS ismeretű után, pár nap leforgása alatt, kipróbáltam még néhány disztribúciót: Fedora 20 Ultimate Edition, Elementary Os, Zorin OS 8.1, Linux Deepin, és Kubuntu 14.04 (béta). Sok évvel ezelőtt, egy nagyon-nagyon közeli galaxisban még Red Hat Linuxot használtam (később Fedorát az elsőtől kb. a 8-asig). Majd barátaimmal, Paul Nijjaral és Daniel Allen-nel csatlakoztam a felkelők egy maroknyi csapatához, hogy létrehozzuk a WCLP-t. A Working Centre Linux Project disztribúció (már nem fejlesztjük, de még elérhető) egy számítógép-újrahasznosítási projekt számára készült, ahol önkéntesként dolgoztunk. A WCLP a Debian GNU/Linux alapjaira épült, azóta hajlamos vagyok előnyben részesíteni a Debian-alapú rendszereket.

A disztribúciók közül, amiket a PinguyOS után próbáltam, az egyik vitathatatlan győztesnek bizonyult nálam, és egyben (számomra) egy kisebbfajta meglepetésnek is. Már próbáltam párszor a Kubuntut az évek során, és mindig volt valami, ami elég gyorsan váltásra készítette. Most ugyanez volt a tapaszta-

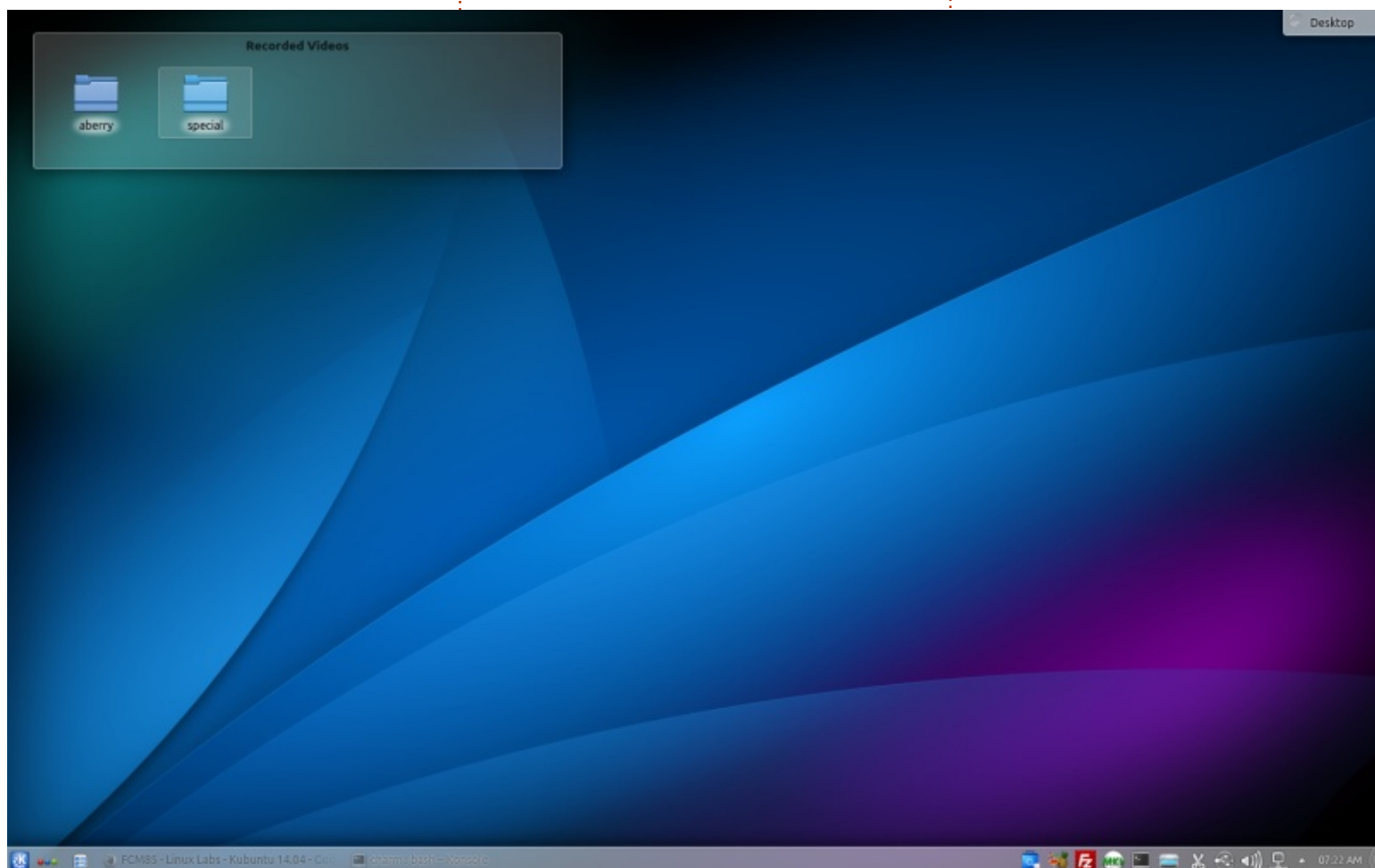
latom a legtöbb előbb említett Linux disztribúcióval, kivéve a Kubuntu 14.04-et.

A Kubuntu 14.04 azzal lepett meg, hogy sokkal stabilabb volt, mint bármelyik korábbi verzió, amit eddig próbáltam (még ha azok béták is voltak akkor). Régebben a

Kubuntu stabil alkalmazásai a legnagyobb bosszúságaim közé tartoztak – úgy találtam, hogy az alkalmazások hajlamosak voltak túl gyakran összeomlani Kubuntu alatt. Most viszont már több mint 20 nap telt el, és ez idő alatt csak 1 vagy 2 (alkalmazás) összeomlást ta-

pasztaltam.

A 14.04-ben a Firefox az alapértelmezett webböngésző. Jelenleg a 29.0 van telepítve. Windowson (a munkahelyemen néha kapcsolódnom kell RDP-vel a Windows gépemhez a Xubuntu rendszeremről) a Firefox volt a webre menő bö-



gészőm, és most már Linuxon is az elég régóta.

Még mindig nem vagyok nagy rajongója a keresés-alapú grafikus interfészeknek, és ahogy a Kubuntu egybeömleszti az alkalmazásokat, az egy rémálom lehet előrehaladott üzleti gyulladással küszködőknek, de én már hozzászoktam. Az egyik vizuális módosítás, ami tetszett, a Muon szoftverkezelőn végzett munka volt: most már egy kicsit jobban hasonlít egy szoftverbolthoz. Bár még mindig nincs meg benne az Ubuntu Szoftverközpont kifinomultsága, de egy kicsit csinosabb és egy kicsit használhatóbb lett.

Majdnem azonnal telepítettem a Handbrake-et és a MakeMKV-t, mert ezek olyan alkalmazások, amiket gyakran használok (legalább a Handbrake-et, a Blu-ray gyűjteményem még csak kb. 8 darabos). Mind a kettő probléma nélkül működött és egyik sem omlott össze a telepítése óta. Azt hiszem, a múlt hónapban említettem, hogy mennyire tetszik az a sebességkülönbség, ami a mostani AMD A8-5600k és egy Core 2 Duo között van. Ugyanannak a DVD-nek a rippelése ugyanazzal a szoftverrel csak 13 percet vett igénybe, szemben az 50 perccel a Core 2 Duón. Hiába, az új technológia óriási különbséget je-

lent.

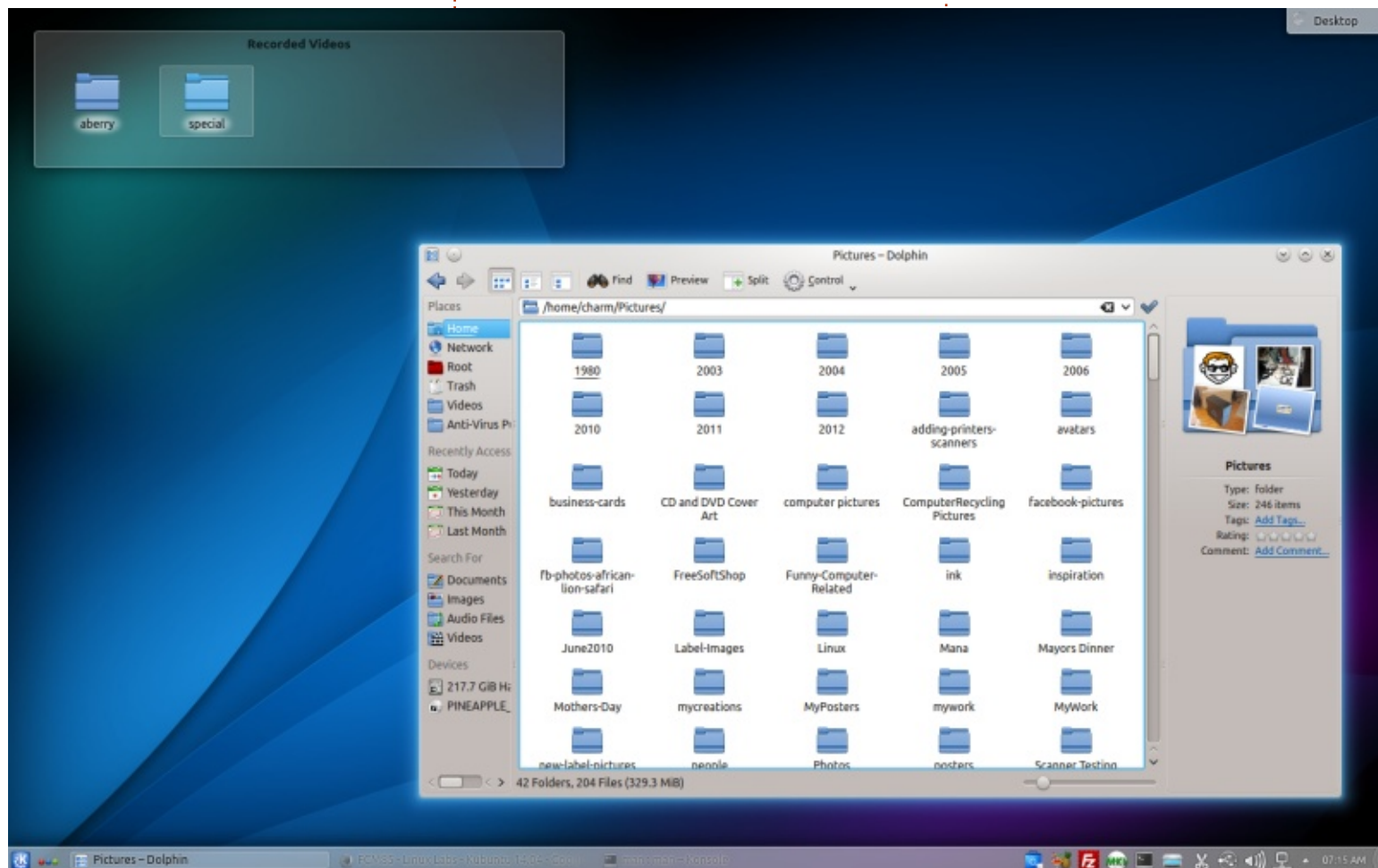
A rám váró feladatok egyike az volt, hogy be kellett szkennelnem vagy egy tucat dokumentumot. Úgy találtam, hogy a Skanlite, az alapértelmezett szkennelő program akadozik a HP Scanjet 2200c-mmel, ezért telepítettem a Simple Scan-t. Habár így beletelik egy kis időbe, míg a szkennерem minden egyes alkalommal felmelegszik, de a Simp-

le Scan, úgy tűnik, sokkal jobban működik. A beszkenelt dokumentumokat azután jelszóval védve kellett továbbküldenem. Úgy találtam, hogy az Ark, az alapértelmezett grafikus tömörítő alkalmazás nem képes jelszóval védett ZIP fájlokat tömöríteni. A File Roller-nek viszont, ami az alapértelmezett tömörítő alkalmazás számos Gnome-alapú disztribúción, jól csinálták

meg a jelszavas tömörítőjét. Végül a terminál használatánál lyukadtam ki, hogy jelszóval védve tudjam tömöríteni a dokumentumokat:

```
zip -P jelszo
zipfajlnev.zip fajl1.ext
fajl2.ext fajl3.ext
```

Egy Windows-felhasználónak küldtem a ZIP fájlokat, és semmilyen problémája sem volt a kibon-



tásukkal.

A dokumentumokat tovább is kellett küldenem egy másik számítógépre. Használhattam volna FileZillát, de azt inkább csak akkor használom, amikor egy nagy, vagy sok dokumentumot kell továbbítani. FileZillával néhány médiaállományomat továbbítottam minden probléma nélkül. Ezekhez a dokumentumokhoz pedig a Dolphin-t használtam: CTRL+L-t nyomtam, hogy megkapjam a szerkeszthető címsort, és hogy Sambán keresztül kapcsolódjak a szerverhez, begépeltem, hogy smb://szerver/. Tet- szik a Dolphin osztott paneles nézete is, és hogy bármelyik map- pát átvonszolhatom a bal oldali ki-

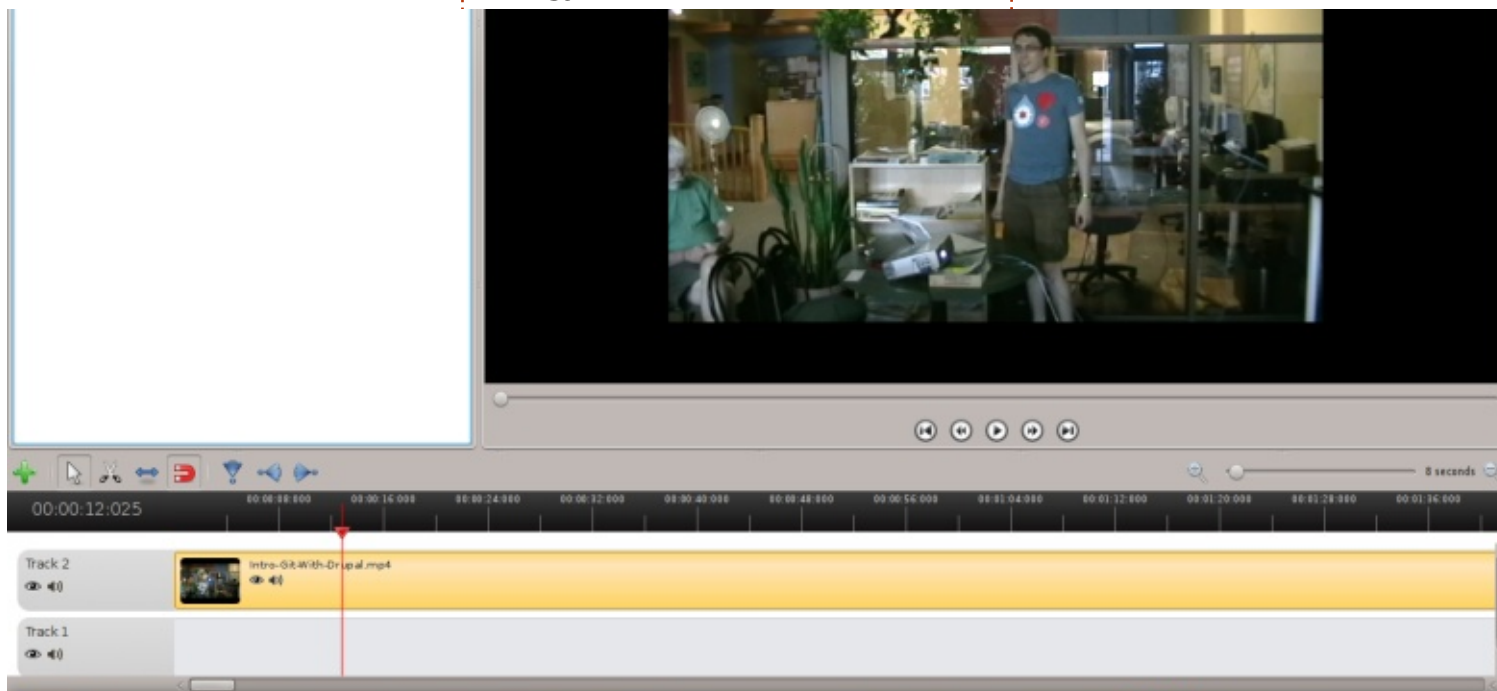
emelt helyekre a gyors elérésük érdekében. Ahogy egyre jobban felfedeztem a Dolphin-t, rájöttem, hogy a vezérlőmenün keresztül át- szabhatom az ízlésemhez közelebb állóra, a szerkeszthető címsor állandó megjelenítésével és az aktuális mappa helyett a teljes útvonal mu- tatásával. Megéri még kipróbálni a szolgáltatásokat is, amik a Vezérlő > Szolgáltatások > Új szolgáltatá- sok letöltése alatt érhetőek el. Biz- tos vagyok benne, hogy ezek nagy része már eddig is létezett a Dolp- hinban, de az alkalmazásokat érintő stabilitási problémák tényleg na- gyon sokáig meggátoltak abban, hogy próbálgassam a Kubuntut.

Egy másik feladatom az elmúlt

hónapban egy, a DV kameránkból importált videó megvágása volt. A DV fájl megközelítőleg 45 perc hosszú volt. Telepítettem az Openshotot és a Blendert, impor- táltam a digitális videofájlt, és lét- rehoztam a videót, kiegészítve Blenderben renderelt animált cí- mekkel. A címek renderelése to- vább tartott, mint szerettem volna, így most már azt is megértem, hogy a videógyártók miért szeret- nek 8 magos Xeon alapú rendszere- ken dolgozni. De végül is sikerült létrehozni egy videót a család szá- mára, ami sokkal letisztultabb volt, mint a nyers DV, és egyetlen össze- omlás sem következett be a folya- mat alatt.

Amikor még Linux Mintet hasz- náltam (még a múlt havi PinguyOS ismertető előtt) feltűnt, hogy ha rákattintottam a Full Circle Maga- zin kiadások második oldalán talál- ható lekerekített téglalapok vala- melyikére, az nem ugrott át a cikk oldalára – ez működik a Kubuntu 14.04-ben.

Mindent egybevéve igazán elé- gedett voltam a Kubuntu 14.04-el. Mint minden operációs rendszer- nél, amit valaha használtam, itt is vannak apróbb bosszúságok (az Ark és a jelszavak), de a szabadság, amit a GNU szoftver ad nekünk, azt jelenti, hogy ha nem tetszik vala- melyik alkalmazás, akkor nagyon sok másik van, amire átválthatunk. Most megtaláltam az asztali diszt- ribúciót, és meglepődve és bol- dogan jelenthetem ki, hogy a Kubuntu az.



Charles Mccolm - az Instant XBMC írója, ugyanakkor a non-profit számítógép újrahasznosítás projekt menedzsere. Amikor nem számítógépeket büttyöl és nem rosszindulatú programokat (malware-t) távolít el, a GNU/Linux támogatására biztatja az embereket, Ubuntu lokális órákat tartva. Charles a <http://www.charlesmccolm.com/> weboldalon blogol



Az én történetem

Írta: Jim Dyer

Fordította: Palotás Anna

Nem emlékszem pontosan mikor kezdtem Ubuntu-t használni, de úgy 18-24 hónappal ezelőtt lehetett. Windows XP alternatíva után kutattam, amikor beleütköztem néhány hivatkozásba mely Linuxszal, konkrétan Ubuntuval volt kapcsolatos. Olvasgattam egy kicsit az interneten és elolvastam egy-két könyvet is. Végül belevettem magam és beállítottam egy asztali gépet úgy, hogy Ubuntu-t és Windows XP-t is tudjon bootolni. Így használtam pár hónapig, mikor is sikerült elrontanom a dual boot beállítását. Ezután egy rövid vívódást követően úgy döntöttem letörölöm az SSD-t és csak az Ubuntu 12.04 LTS-t telepítem rá. Ez akkor egy kicsit merész vállalkozásnak tűnt, de a könyvek rengeteget segítettek és egy cikksorozatot is találtam a PC World folyóiratban („30 nap Ubuntu Linuxszal”), amit Tony Bradley írt. Ezek közül néhány cikk technikai segítséget adott, néhány pedig csak növelte az önbizalmamat. Mindent egybevéve tanulási időszaknak nem is volt olyan rossz, és ugyanakkor szórakoztató is volt.

Gyakran használom a Firefox-ot,

Chrome-ot, Thunderbirdöt és a Libreoffice-t. Azon kívül számos más programot ahogy a szükség megkívánja. Az egyetlen folyamatos problémám a szkenneléssel kapcsolatban adódik. Gyakran problémás – amikor szkennelni szeretnék – rábírní a programot arra, hogy megtalálja a Canon usb-s lapolvasómat. Először a SimpleScan programmal próbálkoztam, de most az Xsane-t használom – ami sokkal jobb megoldásnak tűnik. A Sam-

Kezdeti lépéseim Ubuntuval

sung lézernyomtatómra való nyomtatással soha nem volt problémám, úgy ahogy az internettel sem.

A számítógépem:

- tigerdirect.com-ról beszerzett csomagból összeállítva
- CPU: 64 bites AMD Athlon
- RAM: 4 GB DDR2
- SSD: 60 GB – ide van telepítve az Ubuntu 12.04 LTS
- Külső, USB-s merevlemez 500 GB
- Ubuntu és az előző Win XP

dokumentumokkal, a fájlrendszer FAT32

–monitor: 17" HP

Most, hogy a Win XP hivatalosan tovább már nem támogatott, a mai napon fogtam egy másik régebbi asztali gépet, letöröltem a Win XP-t róla és Ubuntu 14.04 LTS-t telepítettem rá – hasznos időtöltés lesz ez is. A gép régebbi és lassabb is, de a feladathoz elég.





Ez jó napnak tűnik arra, hogy újra meglátogassam az Ubuntu megszentelt teremt – a Canonical még mindig népszerű Linux-disztribúciója, a „Trusty Tahr” nevű Ubuntu 14.04 legújabb hosszú távú támogatással rendelkező (LTS) kiadását április 17-én hozták nyilvánosságra.

És miután eljátszadoztam az Ubuntu 14.04 LTS egyetlen béta fordításával, kiderül, hogy a Megbízható (A Tahr egy afrikai kecske) sokkal erősebb kiadás, mint a legutóbbi erőtlen verziók.

Két dolog hatott rám, amikor felöltöttem a 14.04-et egy virtuális gépre – A Unity launcher működik (VirtualBoxban korábban nem működött), és az egész asztali megjelenés sokkal tisztább és élesebb. Sok új kód került az asztali környezetbe – ez látható a Unity üdvözlőképernyőjén, és ezt valósították meg a zárképernyőn.

Mivel nincs csökkentett üzemmód, sem GNOME2, sem pedig B terv, a Unity asztali környezetnek működnie kell. Mindenben. Szerintem a munka nagy részét már elvégezték azok számára, akik a 14.04-et HiDPI képernyőn (például Retina Macbookon) futtatják, a többiek javára.

A Unity launcher, a Dash, az Ablakvezérlők témája, ikonjai és szöve-

ge mind arányosak, megjelenítik a harmadik féltől származó alkalmazásokat, amelyek közül sok homályosnak és torznak tűnik. Az UI skála a Rendszerbeállítások, Képernyők menüpontból beállítható. A 14.04 olyan „ékkövekkel” büszkélkedhet, mint az élsimított sarkok, a szegély nélküli ablakok és egy új Unity Vezérlőközpont, melyeket nagyrészt a Compiz-ről GTK3-ra való áttérésnek köszönhetünk.

Hasonlóan lenyűgöző az új kiadás háttérkép-gyűjteménye is: medúza, vízipók, tükröződések, örökké árnyas, bogycsapat és az új alapértelmezett háttér mind nagyszerű művészi alkotás.

A Helyileg integrált menük (LIM)

sokunkat elégedettséggel tölthetnek el – a Canonical most felhagyott a „megszoksz vagy megszöksz” hozzáállásával – a Unity asztali indítóikon bemutatkozása óta az Ubuntu most először nyújt választási lehetőséget a felhasználóknak arra, hogy hol jelenjenek meg az alkalmazások menüi.

Alapértelmezésben a menük továbbra is a felső panelen jelennek meg, de dönthetsz úgy, hogy visszahelyezed őket az alkalmazás saját menüsorának helyére – kapcsold be a Rendszerbeállítások, Megjelenés, Viselkedés menüpontban található Helyi menü opciót.

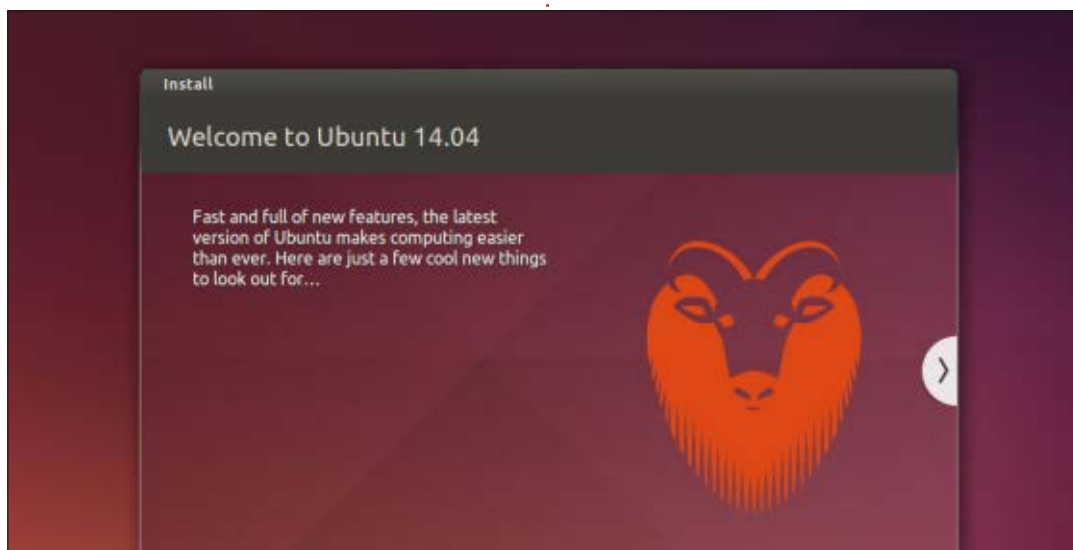
Van egy másik hallgatólagos hátrány a használhatóság terén. Bárhol,

a Windowson vagy a Mac-en, és a legtöbb Linux asztali környezetben is, ha egyet kattintasz az indítóikonra, a futó alkalmazást minimalizálva eltünteti az aktuális munkaterületről. A Unity most csatlakozik a Minimalizálás egy kattintásra opcióval. Ez állítólag egy „nem támogatott” extra, amely előírja, hogy telepítsd a CCSM alkalmazást a Szoftverközponton keresztül, mielőtt beállíthatod a Unity szekcióban, az „Indítóikon” fülön található Minimalizálás egy kattintásra opciót.

A 14.04 3.13 Linux kernelt futtat. A Firefox, Thunderbird és a LibreOffice jelenleg stabil fordításait alapértelmezetten tartalmazza, a régi GNOME-kezdőképekkel együtt – Rhythmbox, Gedit és a Terminal – foltozással – vagy „folt nélkül” – a teljes alkalmazásmenüket visszaállítja. A Nautilus is úgy állították vissza, hogy a „valós idejű” keresés ismét működjön az Ubuntu-ban.

Az Xorg 1.15 és Mesa 10.1 programokkal a Unity 7.1 a GTK3+ 3.10.7 és az alapértelmezett alkalmazások mostanra jól ismert stabil verzióinak csúcán van:

- Nautilus 3.10.1
- Firefox 28
- Thunderbird 24.4.0



- LibreOffice 4.2.3
- Ubuntu Szoftverközpont 13.10
- Gedit 3.10.4
- Totem 3.10.1
- Rhythmbox 3.0.1
- Empathy 3.8.6
- Transmission 2.82
- Deja Dup mentési eszköz 29.5
- Shotwell 0.18.0
- Brasero 3.10.0

A TRIM-et alapértelmezetten engedélyezték az Intel és Samsung szilárdtest-meghajtók (SSD-k) számára, és az Nvidia Optimus grafikus támogatást is javították, ha ilyen hardvered van.

Talán több dolog van, ami hiányzik, mint például: A Mir, a Canonical által az X Windows kiváltására fejlesztett új grafikai csomag még mindig sehol sem tart. Még nincs táblagépekhez való érintés-vezérelt asztali környezet sem, bár lehet, hogy az első, régóta várt Ubuntu okostelefonokat az év vége felé láthatjuk, az érintőképernyős felülettel együtt, amely a 14.10-ben benne lehet.

De a hóbortok még megvannak: a Unity lencsék. Amit még mindig nem szeretek, az a Unity Dashban lévő kísérteties bevásárló lencse. Ez még mindig inkább opt-out (tiltott), mint opt-in (szabad) – nyers, kulturálatlan, nem gyermekbarát és sérti a személyiségi jogokat. Mindez annak a nevében, hogy egy kis jutalékot próbáljon lefölni az on-line vásárlások kis százalékából.

Próbálok egy alkalmazást megkeresni, és a képernyőm kétharmadát az Amazontól véletlenszerűen megjelenő vackok foglalják el, miközben éppen megpróbálnak eladni dolgokat. És úgy értem, véletlenszerűen. Rákereksek az „up” szóra („up”dater szoftver), és a képernyőm megtelik vásárlási javaslatokkal, amelyek közül néhány (Mr Snoopy Doggy Woof-Woof) egészen biztosan nem az életkoromnak megfelelő.

Tehát az első dolog, amit tennem kell, hogy letiltsam az online keresést a Dashban. Ez elég egyszerű ahhoz, hogy megtegyem a Rendszerbeállítások, Biztonság és adatvédelem, Keresés használatával: „Amikor a Dashban keresek – tartalmazza az online keresés eredményét is” BE / KI. De ez eltávolítja az ÖSSZES online eredményt, így eltűnik a hírek és időjárás eredményem is. Azt hiszem, erre valók a böngészők.

Lehetséges csak a Vásárlás Lencse letiltása, de ez továbbra is tech-

nikai kihívás marad, mert a Canonical nem akarja, hogy ezt megtegyed. A Canonical egy kereskedelmi vállalkozás. Helyes. Ha nem tetszik, használj más disztribúciót. Én megteszem.

Ha rendszeres Ubuntu felhasználó vagy, akkor nem kérdés, hogy érdemes 14.04-re frissíteni. A Unity ravaszsága önmagában is megéri. Ez az LTS a következő öt évben megkapja a biztonsági frissítéseket és a kiválasztott alkalmazások (Firefox, Thunderbird és Chrome) frissítéseit, míg az októberi Ubuntu 14.10 köztes verziót hivatalosan csak kilenc hónapig támogatják.

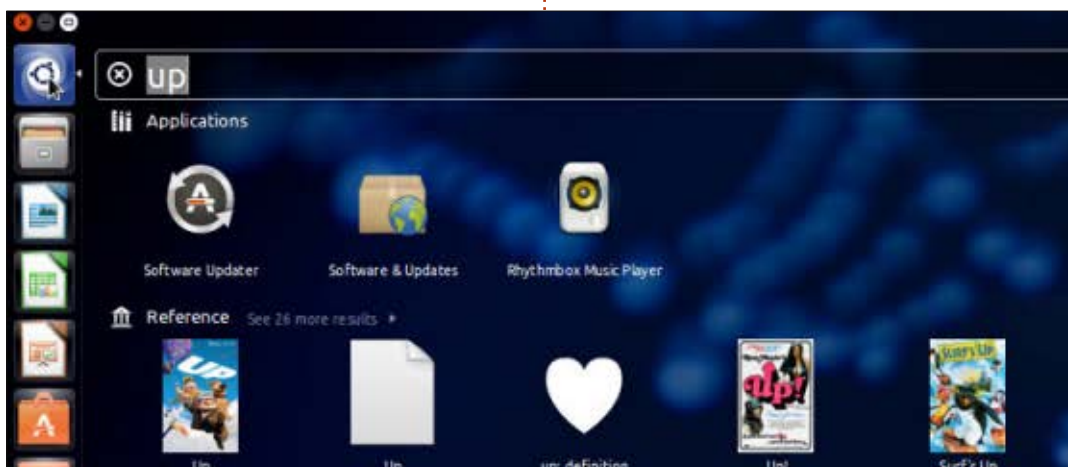
Ha nem vagy rendszeres Ubuntu felhasználó, ez elég ahhoz, hogy erre átválts (vagy az én esetemben vissza)?

Nem. A Canonical kereskedelmi igényei még mindig ellentmondanak a Nyílt forráskód szellemiségének. Úgy tűnik, a Canonical mobilkészülök ambíciói vezetnek az asztali kör-

nyezet rovására – még ha mindez a munka végül az asztali környezet javát szolgálja – de meddig? Hosszú időbe telt, mire a Unity elért egy érettségi állapotot, de ugyanakkor a guruk az asztali operációs rendszer halálát jósolják.

A 14.04-et tekintve még mindig több a kérdésem, mint amennyi választ kapok – a hagyományos asztali PC haldoklik? Mennyi erőfeszítést kellene a Canonicalnak egy asztali operációs rendszerbe fektetnie? A Canonical elérhet bármilyen fejlődést más kivitelben? A TV-k még mindig nyitott területnek számíthatnak, de nem nyilvánvaló, hogy az Android (Linux alapú) és az iOS lefedték a közöttük lévő mobil űrt?

Bármennyire is szeretem az eredményeit és gyűlölöm a negatívumait, azt gyanítom, hogy a 14,04 telepítése egy dobozban marad a virtuális gépben, miközben én továbbra is Debian vagy Linux Mint-ot futtatok. Lehet, hogy Te másképp döntesz.



Robin Catling egy projekt menedzser, író és teljesen excentrikus; nem is beszélve arról, hogy ő a Webes rendszerek koordinátora a Dartington Trust cégnél folyó gyakorlati kutatásnak.



Mi az a...

Írta: Oscar Rivera

Fordította: Sipkai Gergely

Néhány éve hallottam először a Bitcoinról és fogalmam sem volt róla, hogy mi is az. Aztán fél éve a bátyám megpróbált rávenni, hogy vásárolok Bitcoin és más kriptó-valutákat. Végeztem némi kutatómunkát, mielőtt ilyen vállalkozásra adtam volna a fejemet, hogy megbizonyosodjam róla nem pénzkidobás az egész. Először Bitcoin kellettennem, hogy más (alternatív) kriptó-valutákhoz hozzájussak. Az elmúlt néhány hónapban mi itt a Full Circle Magazinnál a Bitcoin egy alternatív fizetőeszköznek tekintettük. Nem az egyetlen kriptó-valuta, de a legrégebbi és legnépszerűbb.

Figyelmeztetlek, hogy a Bitcoin, más kriptó-valutákhoz hasonlóan, szeszélyes és az értéke gyorsabban emelkedik és csökken, mint a hűlámvasút. Ha figyelemmel követted az eddigi kriptó-valutákról szóló cikkeinket és Bitcoin vagy más hasonló fizetőeszköz vásárlásán gondolkodsz, azt ajánlom kövesd a példámat és nézz utána a téged érdeklő érmenek. Van egy hasznos honlap, ami különböző tőzsdékről gyűjt össze diagramokat. Ezek kö-



zül sokat olyan spekulánsok készítenek, akik már egy ideje benne vannak a dologban és jól informáltak: <https://www.tradingview.com/>. Látható egy pár diagram, ami két teljesen különböző esetet mutat be: az első (hat hónapot átfogó) diagram a Bitcoin értékének csökkenését mutatja; a második (egy évet átfogó) pedig az emelkedését. Láthatjátok, hogy az érmenek több oldala van.

Akkor nézzünk meg néhány másikat kriptó-valutát. Kérlek tartsd észben, hogy az itt bemutatott valuták csak egy hatalmas és folyamatosan növekvő jéghegy csúcsát képezik.

Alternatív kriptó-valuták

belőle, ami tulajdonképpen az unokatestvére. A Litecoin egy decentralizált nyílt forrású protokollon alapszik. Van néhány különbség kettejük közt, de ennek kifejtésére egy újabb cikk volna szükséges. Most csak annyit, hogy a korábban vázolt lépéseket ismételt meg egy offline Litecoin tárca létrehozásához; ennek elkészítéséhez menj a <https://litecoin.org/>-ra, ahol van néhány kitűnő leírás az Ubuntu történő telepítéssel kapcsolatban. A Bitcoinról Litecoinra váltáshoz a <https://btc-e.com/>-ot használtam, ami lényegében egy online tőzsde, ahol különféle kriptó-valutákkal kereskedhetsz. Valami okból kifolyólag a BTC-e-hez nem sok leírás található. Felteszem, ha Bitcoint akarsz Litecoinra átváltani, akkor már tisztában vagy vele, hogy hogyan működik a rendszer.

A Bitcoint alternatív fizetőeszköznek nevezik, a Litecoint pedig a továbbfejlesztésének szánták, de sok tekintetben hasonló hozzá. Most egy Bitcoint nagyjából 431,79 dollárért tudsz vásárolni, de ez az ár néhány percenként változik.

Nem múlik el nap anélkül, hogy ne röppenne fel a hír arról, hogy a kriptó-valuták hogyan segítenek a világ gazdaságát egyesíteni, miközben a harmadik világ országait segítenek az új évezredbe, vagy arról, hogyan hozzák el a hanyatlást és szegénységet a világ minden sarkába. Az igazat majd csak az idő múlásával fogjuk megtudni, de akár elfogadjuk őket, akár nem, a kriptó-valuták még egy darabig velünk maradnak.

LITECOIN (LTC)

A megvásárolt Bitcoinomat arra használtam, hogy Litecoint vegyek



Egyébként egy Litecoin 2014 május 7-én 10,36 dollárba került. Két hasznos forrás az árakhoz és diagramokhoz:

<http://bitcoincharts.com/> és <https://www.tradingview.com/>.

DOGECOIN (DOGE)

A Dogecoin újoncnak számít a kriptovaluták között. 2013 december 8-án került bemutatásra és mostanra az egyik legnagyobb mennyiségben forgalmazott kriptovaluta lett. Az alapötlete az, hogy az átlagember borralalóként használja a világhálón, mint egyfajta hétköznapi Bitcoint. Példaként vegyünk egy videót a youtube.com-ról, amit kedvelsz és a Tetszik gombra kattintáson kívül tudsz küldeni a készítőjének némi borralalót is Dogecoinban. A Dogecoin azal szerzett hírnevet, hogy szerepe

volt néhány nevezetes eseményben. Például a Dogecoin közösség összegyűjtött harmincezer dollárt a jamaicai bobcsapat számára, hogy részt vegyenek a Szocsiban rendezett téli olimpián. Nemrég ez a közösség egy másik sportnak is gyűjtött adományt, ezúttal Josh Wise NASCAR versenyzőnek és az ő Dogecoin festésű (és szponzorálású) versenyautójához. Josh Wise huszadik lett a Tallageda versenypályán rendezett 2014. évi Aaron 499 NASCAR Sprint kupán.

RIPPLE (XRP)

A Ripple – avagy XRP – a harmadik kriptovaluta, amit venni szoktam. Mivel még nagyon új, ezért nem könnyű róla információt szerezni. A Full Circle Magazin olvasójaként az elsők között lehetsz, akik XRP-t vásárolnak. A Bitoinnal és Li-

tecoinnal ellentétben az XRP nem egy alternatív fizetőeszköz akar lenni, hanem egyfajta hidat képezni a világ különböző pontjain található valuták között, amiknél nincs közvetlen átváltási lehetőség. A Ripple fő tervezési szempontja az volt, hogy valutaváltásra és elosztott fizető rendszerként használják. Az XRP fiókot itt tudod beállítani: <https://ripple.com/client/#/register>. Olvasd át alaposan az összes útmutatót. Régebben csak a Ripple Labs online kliensén keresztül lehetett tárcát szerezni, de 2014 májusától kezdve letölthetünk és fenntarthatunk egy offline (avagy „hideg”) tárcát is a számítógépünkön.

Más kriptovalutákkal ellentétben az XRP-t nem lehet bányászni. Minden egyes XRP-t, ami valaha is létezni fog előbb létre kell hozni. Könnyen szerezhetünk XRP-t, ha csatlakozunk a World Community Gridhez és használjuk a BOINC klijenst a gépünkön. A 79. számban megmutattuk, hogyan kell beállítani és használni ezt a programot. Ha beállítod és elindítod a gépeden, azzal csatlakozol a World Community Gridhez, a világ legnagyobb nonprofit számítógépes hálózata. A 79. számban elmagyaráztuk, hogy a „BOINC összefogja több ezer szá-

mítógép számítási kapacitását... hogy ezzel képes legyen hatalmas adatmennyiségek feldolgozására, amik különféle tudományos kutatási projektekből származnak”. A róla készült „Hogyan” érthetően elmagyarázza, hogy mi az a BOINC és hogyan kell beállítani. Ha felteszed a gépedre, azzal nem csak a világot teszed egy jobb helyé, de XRP-ben fizetséget is kapsz érte. Aminek mennyisége függ attól, hogy milyen erős a CPU-d és mennyit adsz át belőle. Az én beállításaimmal a számítási kapacitásom közel 20%-át adom kölcsön napi 12 órára és nem igényel 5 GB-nál többet a merevlemezemből. Így kapok naponta 2-8 XRP-t, ami nem túl sok, ha figyelembe veszed, hogy egy XRP most 0,025 dollárt ér. Bizonyos értelemben a BOINC-kal bitcoint bányászunk, azt kivéve, hogy egy magasztosabb cél eléréséhez adjuk kölcsön az erőforrásainkat és XRP-ben kapjuk a fizetséget. Szerezhetsz ingyen XRP-eket az XRP Giveaway-ek alkalmával is. Mivel ez egy meglehetősen új kriptovaluta, ezért világszerte sok XRP Giveaway van. Én a SnapSwapet használom XRP-k vásárlására, amivel akár kétezer XRP-t is szerezhetsz, ha rajtuk keresztül vásárolsz. Egy tíz dolláros kezdő betéttel automatikusan kapsz 500 XRP-t és minden további



tranzakciónál 3 XRP-t a Ripple számládba elhelyezett dollár után. Az XRP-t tartják a létező kriptovaluták közül az egyik legbiztonságosabbnak és legmegbízhatóbbnak, ami az egyik legvonzóbb lehetőséggé teszi.

NAMECOIN (NMC)

A Namecoin is egy nagyon érdekes kriptovaluta. Az különbözteti meg a többitől, hogy azon kívül, hogy fizetőeszköz a DNS decentralizált alternatívájaként is szolgál. Elsődleges céljai közé tartozik a cenzúra elleni harc. A YouTube-on van egy videó a szólásszabadságról és hogy hogyan harcol a Namecoin a cenzúra ellen. Itt nézheted meg: <http://www.youtube.com/watch?v=lkKsiTKxe-s>. A videó rövid, de lényegre törő. Ha többre vagy kíváncsi a Namecoinról, akkor látogasd meg a hivatalos honlapját: http://dot-bit.org/Main_Page.

Ugyanúgy kell létrehozni egy offline tárcát a Namecoin-nak, mint a Bitcoin és Litecoin esetében. Az ehhez szükséges letöltendő dolgok mind fenn vannak a Namecoin hivatalos honlapján. Hasonlóan a Litecoinhoz a BTC-e-n vagy más kriptovaluta tőzsdén Bitcoinért vásárol-

hatsz Namecoinokat. Bányászhatod is a Namecoin. Még azt is megteheted, hogy ugyanazon a gépen egyszerre bányássz Namecoin és Bitcoin is! Ha fontos számodra az online magánszféra, biztonság és cenzúra, akkor vess egy pillantást a Namecoinra és a hozzá kapcsolódó Free Speech mozgalomra. Lehet, hogy megtalálod amit keresel.

KÖVETKEZTETÉS

Az itt említett kriptovalutákon kívül még léteznek mások is. Ezek csak a jéghegy csúcsát jelentik, van még rengeteg különféle kriptovaluta. Van rá esély, hogy az egyik pont neked való. Mint minden újdonság esetén, azt tudom tanácsolni, hogy nézz utána alaposan annak a valutának, amit vásárolni szeretnél. Az elmúlt hat hónapban, mióta ezekkel a kriptovalutákkal keres-

kedem, többször láttam az értéket emelkedni, zuhanni és stabilizálódni. Szerintem tegyél egy próbát – lehet, hogy neked való.

Források:

1 -

<http://www.theguardian.com/technology/2014/jan/20/jamaican-bobsled-team-raises-dogecoin-winter-olympics>

2 -

<http://motherboard.vice.com/read/talladega-shibe-josh-wises-highlights-in-the-dogecar>



Oscar a CSUN-n szerzett diplomát, jelenleg zenei igazgató/tanár, szoftver/hardver béta teszter, Wikipedia szerkesztő és Ubuntu Fórumok résztvevője. Követheted Google+ profilját: www.gplus.to/7bluehand vagy küldhetsz neki emailt: www.7bluehand@gmail.com



Levelek

Fordította: Sipos Zoltán

ÁTTÉRÉS

Most már nyugdíjas vagyok, de az utolsó munkában töltött tíz évemet Windowson, .net stb. fejlesztéssel töltöttem. Nyugalmas után, már nem volt hozzáférésem az ingyenes szoftvergyűjteményhez, és azzal szembesültem, hogy meglevő rendszerem nem soká elavultá válik. A fiam megismertette velem az Ubuntut és a Windows mellett most már azt is használtam. Javát tanultam és élveztem a programozást ezen a nyelven. Ez idő tájt Windows 7-re is elszórtam egy kis pénzt, de találtam benne egy bosszantó hibát, nem működött az alvó állapotba váltás a gépen, amivel az Ubuntunak semmilyen problémája nem volt.

Azon kaptam magam, hogy egyre többet használom az Ubuntut, és élvezettel teszteltem a különböző Linux variánsokat. Volt néhány problémám a szkenneléssel és a nyomtatással, de volt a problémámra egy egész segítőkész közösség. Az nem nagyon tetszett amikor az Ubuntu átváltott a Unityre és lecserélte a Nautilust, ezért kipróbáltam a Linux Mint-ot a Nemóval. Ez tökéletes volt a számomra, ezért megváltam az Ubuntutól. Nincs semmi, amit ne tudnék megcsinálni az érdeklődési területemen

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

belül: videoszerkesztés, audioszerkesztés, szoftverfejlesztés, stb. Az egyetlen szoftver, amiért boldogan fizettem is az a Turboprint volt, amivel ki tudtam használni a nyomtatómban rejlő összes lehetőséget.

Most már alig várom az optikai kábelhálózat kiépítését Aussie-ban, ami majd 90 Mb/s-ra emeli a vacak 1.5 Mb/s-os kapcsolatomat. Akkor majd le tudom tölteni az összes Linux variánst és csinállok egy átfogó ismertetőt és összehasonlítást. Ki is tudod majd adni, úgy a 283-as kiadás körül.

Michael Davies

ALAPÉRTELMEZETT SZKENNER

Van valamilyen lehetőség megváltoztatni az alapértelmezett szkennert? Jelenleg 12.04-et és a Sane Simple szkennert használom. Egyszerre több nyomtató szkennem is van a rendszeremben, van valamilyen lehetőség megváltoztatni az alapértelmezett szkennert? Próbáltam a Documentumok > Beállításokat, és kézzel ki is tudom választani a szkennert, de ki szeretnék választani egy másik „alapértelmezett” szkennert. Valaki?

Silverfox68

WINDOWS FELHASZNÁLÓK

Mint sokan mások, én is Sinclair Spectrum ZX48-al kezdtem, majd Windows számítógépekre léptem tovább.

Mint sok más Windows felhasználó én is rosszalom, ahogy a Microsoft kezeli a saját felhasználóit, és Ubuntu 12.04 LTS-re váltottam.

Újoncként, néhány szakkifejezés elképesztően semmitmondó, mi lenne, ha lenne egy vagy két cikk nekünk újoncoknak, az Ubuntu alapjairól.

Sok köszönet a cikkekért, amelyeket olvastam – amik segítettek.

Philip Ford

Ronnie válasza: *Azt mondanám vess egy pillantást FCM 54–68 kiadásokra, ahol csináltunk egy cikksorozatot a „Közelebb a Windowshoz” címmel, amely megmutatta a különböző *buntu megfelelőket a windowsos dolgokra.*

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, teszteket, vagy bármit. Még az olyan egyszerű dolgok, mint egy levél, vagy egy képernyőkép is segít megtölteni a magazint.

Az irányelveinkről a 27. oldalon olvashattok. Ha betartjátok ezeket, garantált a siker.

Az utolsó oldalon találjátok, hogy hova kell küldeni a cikkeket.



Tuxidermy

MAJOR BRETT, WE'VE LOST COMMUNICATION WITH YOU FOR LONG. WHAT HAPPENED? WHAT ARE THESE IMAGES YOU'VE SENT? THEY'RE SO BLURRY. I'M SORRY, SIR. OUR SYSTEMS WENT DOWN A WEEK AGO AND NOTHING WORKED. IT ALL BEGAN WITH THE PLANET AND THE ALIEN ASTRONAUT. THE WHAT?!

WE THOUGHT IT WAS A DEAD ALIEN, BUT IT TURNED OUT IT WAS A STATUE OF ANOTHER SPECIES. MAYBE A SUPERIOR BEING.

I SEE.

BUT THERE WAS MUCH MORE TO SEE. SIR.



WE'VE FOUND A ROOM FILLED WITH EGGS. ALIEN EGGS, AND THE CREW STARTED TO FEEL INTRIGUED.



DEAR LORD! DID YOU RUN? DID YOU DESTROY THEM? TELL ME YOU'VE BURNED THE DEVILISH THINGS TO ASHES!

ACTUALLY, NO. WE WERE VERY CURIOUS ABOUT WHAT THEY WERE AND WHAT THEY COULD DO. SO WE WAITED FOR A WHILE AND ONE OF THE EGGS STARTED TO HATCH.

CODE RED! CODE RED! ARE YOU INFECTED? DID THE FACE HUGGER GET YOU? I'M CALLING A TASK FORCE RIGHT NOW!

NO NEED FOR THAT, SIR. IT WAS A HUGGER, THAT'S FOR SURE, BUT NOT THE KIND YOU THINK.



AND WHAT HAPPENED, THEN?

WELL, SIR, FOR STARTERS, OUR SYSTEMS GOT WAY BETTER.





Kávé

Összeállította: Gord Campbell
Fordította: Dorozsmai Ágnes

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 Lehetséges Ubuntut Windows 8-ra telepíteni dual boot rendszer helyett?

V Hogyne! Pár esetben azért a számítógéptől is függ. Valószínűleg engedélyezve van a Secure Boot és be kell menned a BIOS-ba, hogy kikapcsold. Mind az Ubuntu, a Kubuntu és a Xubuntu 14.04 szépen fel fog települni.

További infó:

<https://help.ubuntu.com/community/UEFI>

K Egy helyi könyvesbolt nyilvános számítógépeinek vagyok az adminja, közülük három gépen Ubuntu 12.04 LTS fut, négy közülük Mac (OS X 10.6-tal). Mindegyiken csak Guest módban lehet bejelentkezni, korlátozott hozzáférési jogokkal. Erre azért van szükség, mert mindegyik gép alapértelmezettre állítja vissza magát minden egyes reboot vagy bejelentkezés után.

A Mac gépeken tudom módosítani a Guest üzemmódot, hozzá lehet adni személyre szabott háttérképet, a Dock alkalmazásait is lehet módosí-

tani, ugyanígy a böngésző nyitólapját, stb. Ezeket terminálparancsokon keresztül sikerült megoldanom.

Ugyanakkor valamiért az Ubuntu gépeknél képtelen vagyok rájönni, hogy ugyanez hogyan működne. Van valakinek valami ötlete, hogy merről kezdjek hozzá?

V Még soha nem használtam Guest üzemmódot, így nem igazán tudok válaszolni arra, hogy mennyire alapszik egy sokkal erősebb (és állandóbb) hozzáférési fiókon.

Javasolnám, hogy keress egy olyan disztribúciót, amit kimondottan nyilvános gépekre terveztek, ilyen pl. a Porteus, a Webconverger vagy az Instant Webkiosk.

K A laptopomnak hibrid videó-kártyája van, ami egyszerűen nem akar Ubuntu 12.04 alatt működni.

V A 14.04-hez sokkal jobb a támogatás.

K Frissítettem 14.04-re és azóta három számítógépből kettőn

nem működik az xscreensaver. A megmaradt egy gépen viszont tökéletes. A másik kettőnél az egyiken clean install volt (teljesen legyalultam a merevlemezt), a másikon 13.10-ről frissítettem.

V (köszönet a válaszáért **blooth**-nak az Ubuntu Forums-ról): Szerkeszd át az indítási programokat. Cseréld ki az „xscreensaver-nosplash”-t „xscreensaver-nosplash”-re.

K Miért nem értesít a Frissítéskezelő az összes hozzáférhető frissítésről?

V (köszönet a válaszáért **bapumba**-nak az Ubuntu Forums-ról): A frissítések általában a felhasználók egy bizonyos százalékának hozzáférhetőek. A csomagokat mindig ellenőrzik, hogy van-e benne bug, vagy esetleg nincs-e visszafejlődés az előző verzióhoz képest. Amennyiben nincs semmi probléma, az összes felhasználó hozzáférhet. Így működik a Frissítéskezelő. Az apt-get nem ellenőrzi, hogy az adott frissítés fájlis-e vagy sem, így azzal mindent össze-

lehet szedni, ami csak megtalálható a tárolókban.

K Lubuntu 14.04-et telepítettem, clean install-lal. Egy régi Acer Travelmate 2410 laptopom van, eddig Windows XP-t használtam. Minden oké, a helyzet csak az, hogy nem akar kikapcsolni, a kikapcsolási képernyőt mutatja állandóan.

V (köszönet a válaszáért **cyberwizzard2**-nek az Ubuntu Forums-ról): Ez a wistron_btms modul miatt van, ami valószínűleg összeomlott. Ez működteti a WiFi „kill switch” és „special” gombjait a laptopodon. Az alábbi parancssorral tudod kiiktatni:

```
sudo gedit
/etc/modprobe.d/blacklist.conf
```

Aztán pedig ezt írd be:

```
blacklist wistron_btms
```

Mentsd el és indítsd újra a gépet az Alt-SysRq reissub paranccsal (lassan géped!).

Ha ez sem működik, akkor a



dmesg-vel próbáld keresni a hibás modult.

AZ ASKUBUNTU LEGÚJABB KÉRDÉSEI

- Hogyan lehet javítani a Heartbleed bugot (CVE-2014-0160) OpenSSL-ben?

<http://goo.gl/K53nFn>

- Mit jelent Ubuntunál az „i686”?

<http://goo.gl/CJ7gA4>

- A Wine az, aminek gondolom?

<http://goo.gl/s7kMjB>

- Béta vagy stabil verziót használok?

<http://goo.gl/1VMXwk>

- Eltűnnek a csomagok, amikor az „apt-get install” és a csomag neve közé egy elválasztójelet teszek.

<http://goo.gl/s4FiPe>

- Engedélyeznem kell a TRIM-et, ha nem Inteles Samsung SSD-m van?

<http://goo.gl/fTIf92>

- Miért távolították el a virtualbox csomagját a 14.04 tárolójából?

<http://goo.gl/QVRUqq>

- A cd parancs használata könyvtárak közötti navigációhoz Ubuntu alatt, olyan könyvtáraknál, amelyekben különleges karakterek vannak.

<http://goo.gl/LwvvlC>

- Lehet valahogy látni, hogy mekkora helyet foglal az Ubuntu a merevlemezen?

<http://goo.gl/ktti98>

- Van valamilyen grafikus felületű alkalmazás .desktop-fájlok készítéséhez?

<http://goo.gl/TtFtwd>

TIPPEK ÉS TECHNIKÁK KOCKÁKNAK?



Szerintem a népességnek nagyjából a 2 %-a biztos abban, hogy simán tudna telepíteni egy operációs rendszert, úgy, hogy tudna partíciókban is gondolkodni. Na, ők a kockák. Ha helyes a tippem, a világ összes kockája immáron Ubuntut vagy Mintet használ.

Ebben az esetben kedvenc operációs rendszerünk egyetlen reménye a piacra való betöréshez az, hogy nem szokványos eszközökre telepítjük a Linuxot és azokat igyek-

szünk minél több embernek eladni. Tudom, hogy ez már folyamatban van, de iszonyú lassú tempóban.

Szerintetek?

SZALAGOS BIZTONSÁGI MENTÉS

A cég, ahol tanácsadó vagyok, új szerveret szeretne. Még nem született róla döntés, de valószínű, hogy valamelyik Linux-disztribúció fog futni rajta. A jelenlegi szerveren szalagos meghajtó van, ezzel henteente egyszer csinálnak egy teljes biztonsági mentést, olykor, járulékosan egy napi mentés is becsúszik. Nem nagyon kerestem még utána, de nem hinném, hogy van olyan Linux-csomag, ami képes lenne ezt működtetni.

De lehet, hogy van jobb megoldás is.

A cég nem szokta újrahasználni a szalagokat. Ez heti 80 USD-ba kerül nekik, ha pedig szalagos meghajtót akarnak az új szerverre is, az 2000 USD-ba fájna.

Ehelyett vehetnénk egy Network Attached Storage (NAS) nevű megoldást, amely engedélyezi a merevlemezek közötti váltást, ráadásul a művelet nem nehezebb, mint kazettát cserélni a meghajtó-

ban. Egy 2 TB-os merevlemez kb. 100 USD-ba kerül. Konkrét számoknak nem néztem utána, de szerintem simán meg tudnánk csinálni egy hónap teljes biztonsági mentését a 2 TB-s merevlemezen. Ráadásul gigabit-szintű internetes hozzáférés is van, ezért sokkal gyorsabban meglennénk a biztonsági mentéssel, mintha szalagokkal játszadoznánk. Nem egy nyílt forráskódú csomag van, ami remekül működne, ráadásul mind Linux-, mind Windows-alapú szerverhez hozzáférhetőek.

Sőt, így ipari sztenderd technológiát használnánk. Ha megmaradunk a szalagos technikánál, és teszem azt, a meghajtó 4 év után beadja a kulcsot, semmi garancia nincs arra, hogy tudunk venni egy másikat, amivel meg tudnánk nyitni a szalagokon tárolt információt.

Így hát, ég veled, szalagos meghajtó!



Gord a számítógépes iparág egyik régi bútorarabja. Egy időre visszavonult a szakmától, aztán nemrég azon kapta magát, hogy egy 15 fős, „The IT Guy” nevű cégnél dolgozik Toronto belvárosában.



Biztonsági KáVé

Írta: Michael Boelen

Fordította: Takács László

Ha biztonsággal kapcsolatos kérdéseitek vannak, küldjétek el őket a misc@fullcirclemagazine.org címre, és Michael megválaszolja őket egy későbbi cikkben. Kérjük, hogy írjatok le annyi információt amennyit csak tudtok a kérdéseitekkel kapcsolatban.

Brian Hall írta: Információt kerestem a ClamAV-ról, de sehol sem találtam összehasonlítást a zárt forrású, Linuxos AV termékekkel. Úgy gondolom, a fő komponens az antivírus szoftverekben a mögöttes, remélhetőleg rendszeresen frissített adatbázis. A ClamAV adatbázisa rosszabb (mert nyílt forrású) a többi, zárt antivírus ingyenes verzióinál?

MB: A kérdés több dolog miatt is érdekes: Mi, emberek szeretünk termékeket összehasonlítani mielőtt megpróbáljunk eldönteni, hogy melyik termék lenne a legjobb a számunkra. A rosszindulatú szoftvereket illetően nyilvánvalóan az észlelés hatékonysága lehet a választás fő tényezője, de nézhetnénk még a hamis riasztások (amikor hibásan jelez rosszindulatúnak) arányát, vagy akár a termék ára is lehetne a legfontosabb nézőpont. Más szavakkal: mitől lesz egy víruskereső „elég jó” vagy „tökéletes”?

A vírusellenes eszközök esetén fontos átgondolni, hogy milyen fenyegetettségek ellen próbálsz védekezni. Ha a program a levelező

szerveren áthaladó összes e-mailt vizsgálja rosszindulatú szoftver után kutatva, az rendben van. Amiket nem sikerül elcsípni, nos... a felhasználó mailboxában landolnak és remélhetőleg nem lesznek megnyitva vagy hozzáféréskor a helyi víruskereső észleli. Ha a víruskereső az internetes forgalmat is figyeli, akkor jóval magasabb lesz az észlelési arány.

De térjünk vissza a ClamAV-hoz... egy adatbázismagot és a hozzá tartozó napi frissítéseket használja. Ez a kisebb, napi adatbázis (daily.cvd) naponta többször frissül, bár ez nem mond sokat az észlelési arányról. Itt jönnek képbe a profi tesztek. Sajnos a ClamAV legtöbbször nem szerepel bennük, mivel nem kereskedelmi termék és nem a Windows a fő felhasználási területe.

Ennek ellenére nincs okunk azt gondolni, hogy a ClamAV ne lenne jó csak azért, mert nincs bizonyíték a képességeire. Mivel ez egy közösségi projekt és sokan biztosítanak mintákat a felfedezett kártevőkről, nem kell sok idő a ClamAV-nak,

hogy védelmet nyújtson az új veszélyekkel szemben. Ez néha úgy történik, hogy egy másik kártevő-ellenes eszköz (helyesen) felismeri az új fenyegetettséget. Ekkor mások, ideértve a ClamAV-t is, a kártevő mintáját rögzítik a saját adatbázisukban is.

Az egyik legjobb példa a „közöségi kártevő azonosításra” a Virus-Total weboldala. Minden beküldött példát elemezik és az eredményeket minden résztvevő gyártóval megosztják. Tehát ha találsz egy kártevőt és feltöltöd, akkor azt csak néhány program fogja felismerni. Majd, néhány órával később „hirtelen” a többiek is felismerik. A ClamAV is a résztvevő gyártók listáján van, tehát ő is hasznosítja a beküldött mintákat.

Bár a ClamAV adatbázisa a többi gyártóhoz képest kisebb, minden attól függ, hogy mire használod. Az információ-biztonságban soha nem szabad csupán egy védelmi vonalra támaszkodnunk, ehelyett egy rétegekből álló erődöt építünk. A közösségi vezetésű eszköz csupán az egyik lehetséges tagja a használha-

tó rétegeknek. Személyes tapasztalatom alapján mondhatom, hogy a ClamAV több ügyfelemnek is segített a mailboxuk helyrehozásában. Tudom, hogy nem észlel minden kártevőt, de más szoftver se képes erre.



Michael Boelen a Lynis projekt szerzője és vezetője. Cége, a CISOfy egyéni és vállalati biztonsági tanácsadással foglalkozik, amely szabad szoftverek támogatásával osztja meg tudását. Amikor nem dolgozik, sportol, szeret olvasni és barátaival élvezni az életet.





Nyílt forráskódú dizájn

Összeállította: Jens Reuterberg

Fordította: Sipos Zoltán

A Nyílt Forrás, mint közösségi mozgalom egyik klasszikus problémája a népszerűsítési tevékenységgel és a marketinggel kapcsolatos álláspontunk. Nem bízunk a marketingben. Úgy tekintünk rá, mintha valaki olyasmire akarna rávenni másokat, ami nem is annyira jó.

Mi ehelyett gyakran csak megpróbáljuk elmondani, hogy miről is van szó – feltételezve, hogy annak szakmai kiforrottsága majd magától ráveszi az embereket a használatára.

A marketingben és a népszerűsítő anyagokban olyan közlési formát alkalmazunk, ami „aprólékos”, de nem túl „megfelelő” – a különbség jól érzékeltethető, ha például átnevezzük jelen rovatunkat a következőre: „egy hosszabbcska szöveg avagy rovat, több-kevesebb szubjektív kommentárral fűszerezve, általánosságokban a Nyílt Forrás állapotáról, és a KDE közösségben végzett tervezési munkáról”. Nyelvtörő, nem? Igazából már a felénél meguntam írni, ami azt is jelenti, hogy a legtöbben már a má-

sodik szó után megunnák olvasni. Egy sokkal megfelelőbb elnevezés lenne a „Rovat a Tervezésről és a Nyílt Forrásról” – tartalmazza azt, ami szükséges, anélkül, hogy lényegtelen részletekbe bocsátkozna.

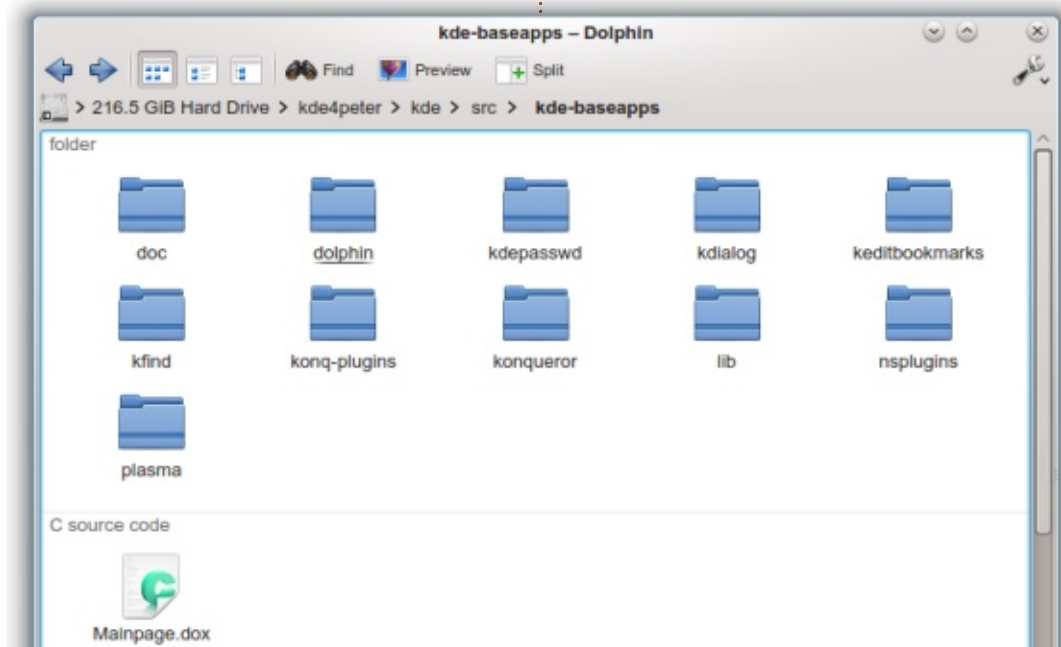
Tehát a népszerűsítési munkában a Nyílt Forrású projektek igyekeznek pontosak és aprólékosak lenni – megpróbáljuk pontosan elmagyarázni, hogy mi micsoda, annak reményében, hogy az olvasó

nem alszik be a felénél, és észreveszi a szakmai hozzáértést abban, amit létrehoztunk. A keserű valóság azonban az, hogy ez nem működik.

A kommunikációelmélet azt mondaná, hogy hamis feltételezésekre alapozunk: arra, hogy az olvasók/befogadók homogén tömegek, és azonosulnak az író/közlő mondanivalójával. Akkor hát mit tehetünk, hogy változtassunk ezen, anélkül, hogy félredobnánk a „marketing

nyelvezettel” szembeni egészséges fenntartásunkat? (Akinék már sok tapasztalata van a marketinggel, tudja, hogy kell némi fenntartás.)

Első lépésként felejtsünk el mindent, amit a szakkifejezésekkel kapcsolatban tudunk. Egy névnek, legyen az egy app-é, egy OS-é, vagy egy cikké, inkább megfelelőnek kell lennie, mint aprólékosnak. Hasznos információkat kell hordoznia és az olvasóra alapozott feltételezésekkel kell élni. Például „Fájlkezelő”-ről beszélni jobb, mint „Dolphin”-ről, még ha „Dolphin” is az alkalmazás neve. Ha „Fájlok”-at mondunk, az még jobb. Igen, az alkalmazás egy fájlkezelő, de kit érdekel? Egy, a Dolphin használatában járatos felhasználó vajon össze fog-e zavarodni az új név láttán? Valószínűleg nem. Ott van az ikon, ami tájékoztat, ott van a név, ami leírja, valójában miről is van szó – egyszóval fel sem fog tűnni senkinek az első két másodpercnyi zavar után. Az új felhasználó számára azonban van értelme. A Fájlok az, ahol a fájlok vannak, ahol a „kezelésük” történik. A képzettársítás megtörtént, ezért nem szükséges nyíltan ki-



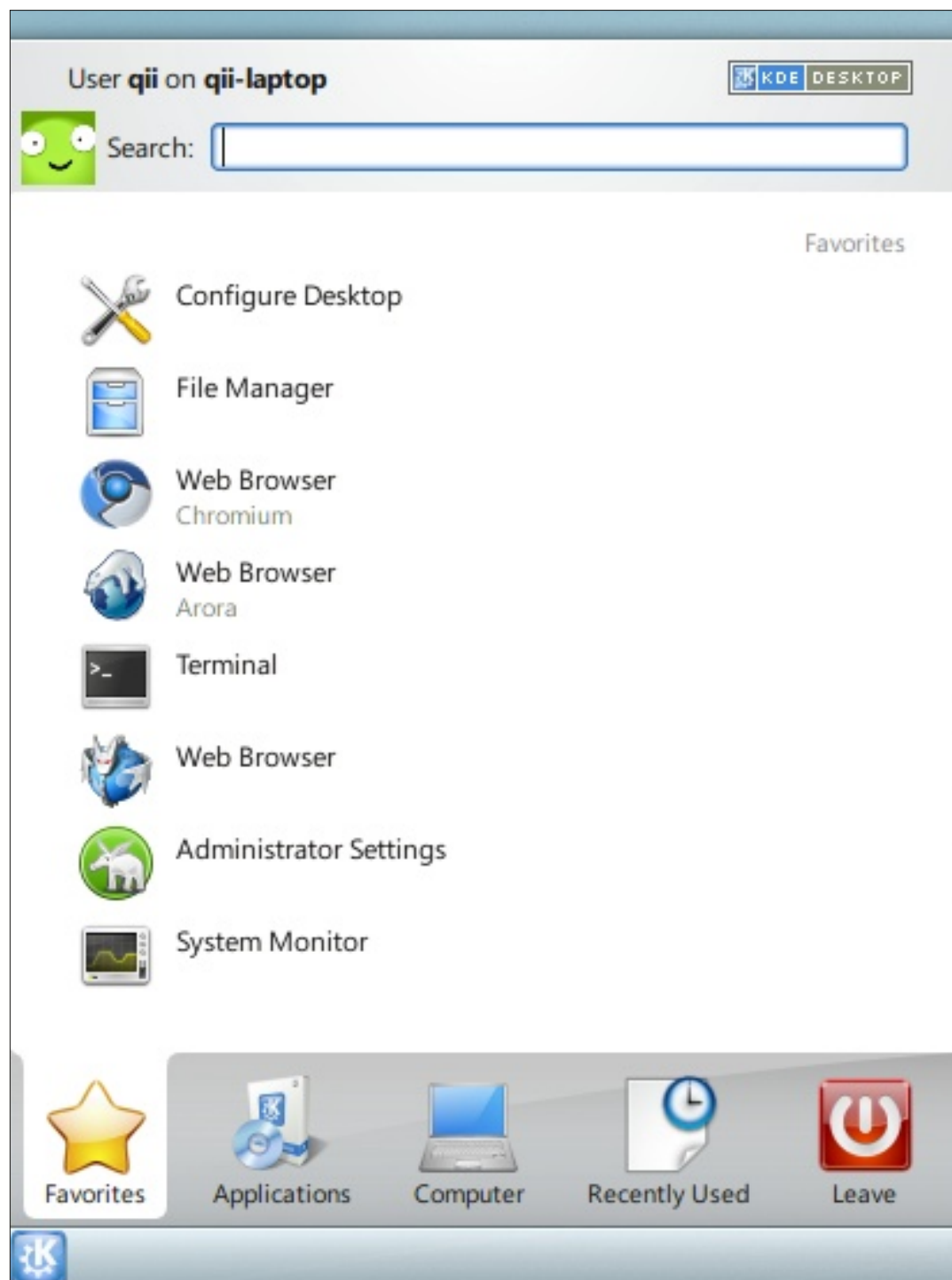
mondani, nem szükséges „aprólékosnak” lenni – csak „megfelelőnek”.

Más példa: nézzük a tényleges marketing- és népszerűsítési tevékenységet. Vajon hány cikket olvastak el a Linux felhasználók azok közül, amelyek több technikai leírást tartalmaztak, mint információt? Igen, a technikai leírások is információk, de olyanok, amik sokkal többet várnak el az olvasótól, mint tanácsos lenne. Most jött el az idő arra, hogy hátrább lépj, és vess egy pillantást arra, hogy mit is akarsz mondani a szöveggel – elsőnek a könnyen emészthető lényegi elemeket akarod szerepeltetni a szóban forgó dologgal kapcsolatban. Utána elmagyarázod, hogy ezek az elemek hogyan feleltethetők meg a tárgy egyes jellemzőinek, és végül mindezek után a legvégére illeszted a technikai részleteket.

Miért így? – kérdezhetnéd. Nos, azért, mert a legtöbb felhasználó számára a lényegi elemek a legfontosabbak: „Pehelysúlyú”, ezután talán azt is tudni akarják, MIÉRT pehelysúlyú: „Mert eltávolítottuk azokat az alkalmazásokat, amelyek alapértelmezés szerint automatikusan elindultak”, és végül a változtatások szakmai összefoglalása

azoknak, akiket érdekel. A szakmai érdeklődésű olvasó előreugorhat, ha tudja, hogy a technikai részek egy kicsit később kezdődnek. A nem szakmai érdeklődésű személy pedig hajlamos átsiklani a terjedelmesebb technikai ismertetések felett, a számára fontos részeket keresve.

De miért kell egyáltalán foglalkozni a marketinggel? Egyszerűen szólva, a felhasználóbázis miatt. Senkinek sem szóló szövegeket írunk, szakembereknek tervezünk alkalmazásokat, aztán csodálkozunk, ha sok felhasználó idegenkedik. Azáltal, hogy többek számára érthetővé tesszük a szövegeket, valamint élve a feltételezéssel, hogy a haladó felhasználóink is úgy érzik, elég információhoz jutnak, megpróbálhatjuk végre elmagyarázni a bámulatos szakmai mélységeket azon felhasználóknak, akik nem érzik magukat otthonosan ebben a környezetben. Ezzel a dolgot nem lebutítjuk – hanem felokosítjuk. És elérjük, hogy többek kapjanak betekintést a Linux technikai zsenialitásába.





Játékok Ubuntu

Írta: Oscar Rivera

Fordította: Nagypál Ildikó

The Impossible Game

A The Impossible Game egy frissen megjelent független játék, amelyet a Grip Games fejlesztett ki és a FlukeDude jelentetett meg. 2014. május 8-án jelent meg a Steamen a következő platformokra: Microsoft Windows, Mac OSX és Linux. Eredetileg Xbox Live Arcade-on jelent meg, de mára már szinte az összes videojáték-platformon elérhető. Ahogy a neve is sugallja (szó szerint „lehetetlen játék”), egy olyan játékról van szó, ami teljesíthetetlennek tűnik. Ugyanakkor abba hagyni is nagyon nehéz. A The Impossible Game egy koordinációs platformjáték, mindössze öt nagyon nehéz szinttel. Jár hozzá egy szintszerkesztő is, ahol saját szinteket lehet alkotni.

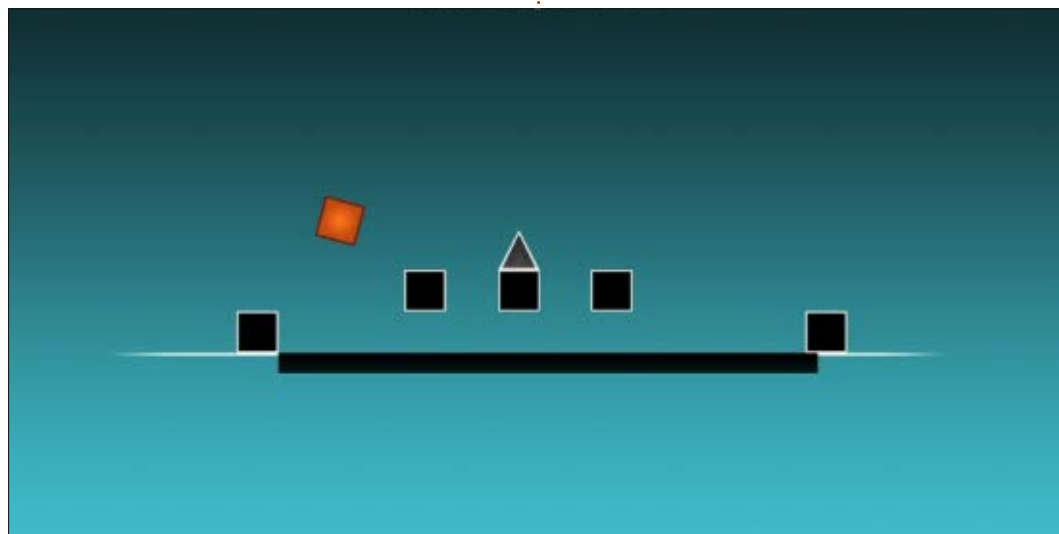
A JÁTÉK MEGSZERZÉSE ÉS HASZNÁLATA

A The Impossible Game beszerezhető 4.99 dollárért a Steamen, és a Humble Bundle Store-on keresztül is hasonló áron lehet hozzájutni. A Humble Bundle Store lehetővé teszi, hogy egy Steam-kulccsal kiváltsd, amit meg is tettem, és

nektek is ezt javaslom. A cikk írásakor csupán 2,99 dollárt fizettem érte a Humble Bundle Store-ban. Ha még nem ismered a Humble Bundle Store-t, akkor erősen ajánlom figyelmébe, mert széles választékuk van Linux játékokból, és ami a legjobb, hogy ezek általában akciósak, és sokkal kevesebbe kerülnek, mint máshol.

A The Impossible Game-et könnyű megérteni, mégis nagyon nehéz jól játszani vele. Az irányítás mindössze az ugrás gombból áll. A szökőz billentyűvel (vagy a bal egér gombbal) egy narancssárga négyzetet kell irányítani, amellyel különböző, jobbról balra mozgó akadá-

lyok előtt kell kitérni, míg el nem érjük a szint végét. A szökőz billentyű nyomkodásával a narancssárga négyzet tuskék felett ugrik át vagy fel a kockákra – mindkettő elpusztíthatja a négyzetet, ha nem kerülöd el őket időben. Ha lenyomva tartod a szökőz billentyűt, a négyzet hosszabbat ugrik, ha erre lenne szükség. A lényeg az, hogy jól időzítsd az ugrásaidat. Zászlókat helyezhetsz ki a játékban, mintegy mentéspontként. Amikor kirakod az első zászlót, akkor a játék automatikusan átvált „gyakorló módra” és sokkal könnyebb lesz előre haladni. Őszintén szólva én csak gyakorló módban tudtam bármelyik szintet is befejezni.



A játék másik fontos eleme a zene. Ahogy haladsz előre a játékban, a zene összhangba kerül a mozgással – amitől az egész csak még élvezetesebb lesz. Ha a négyzetet elpusztul, akkor a zene is elhallgat, és sajnos újra kell kezdened a szint elejétől, ami nagyon frusztráló lehet, főleg ha már majdnem elérted a dal végét – ami egyben a szint vége is. Összességében semmi extra, elég egyszerű, de ugyanakkor nagyon is hatékony a játék.

Ha a játék első öt szintje túlságosan is „lehetetlen” feladat számodra, akkor készíthetsz magadnak saját szintet. A játékban van beépített szerkesztő, amivel olyan szintet alkothatsz, amelyet csak szeretnél. Még a saját zenédet is felhasználhatod az egyéni szintjeiden.

A JÁTÉKBEÁLLÍTÁSAIM ÉS A MINIMÁLIS RENDSZERKÖVETELMÉNYEK

A saját összeállítású asztali gépemén játszottam a The Impossible Game-et, amiben a következők ta-

lálhatók: egy AMD FX-6100 3.3GHz CPU, egy Asus M5A97-EVO alaplap, egy Sapphire Radeon HD 5770 grafikus kártya, 8 GB-os Kingston Hyper X RAM és egy 1 TB-os Seagate Barracuda meghajtó. Szoftvernek Ubuntu 14.04 LTS-t használtam Unity-vel és AMD 13.35 zárt forráskódú grafikus meghajtóval.

A játék minimális rendszerkövetelményei Linuxon:

Rendszer: Ubuntu 12.04

Processzor: 2 GHz

Memória: 2 GB RAM

Grafika: Open GL 2.0 Support

Meghajtó: 150 MB szabad terület

KÖVETKEZTETÉS

A játék neve ellenére nem azt várnánk, hogy tényleg annyira „lehetetlen” legyen, mint amilyen. Őszintén szólva az az érzésem, hogy csakugyan lehetetlen megcsinálni, ami elég bosszantó olyan valakinek, mint én, aki szeret eredményt elérni, ha sokáig dolgozik valamin. Találtam még néhány apró hibát, de összességében megérte a ráfordított időt. Remek játék, és mindenképpen ajánlom, de nem tudok neki maximális pontszámot adni.

Előnyök:

- Könnyen megérthető és játszható (csak egy gomb van)
- Próbára tesz, szórakoztat és a rabjává tesz.
- Csak öt szint van (normál esetben ez hátrány lenne, de nem egy olyan játéknál, ahol még egyet is lehetetlen teljesíteni)
- Szintszerkesztővel rendelkezik, amivel saját szinteket készíthetsz
- A zene a játék szerves része
- Könnyen telepíthető
- Alacsony ár (ajánlott ára csak 4,99 dollár)

Hátrányok:

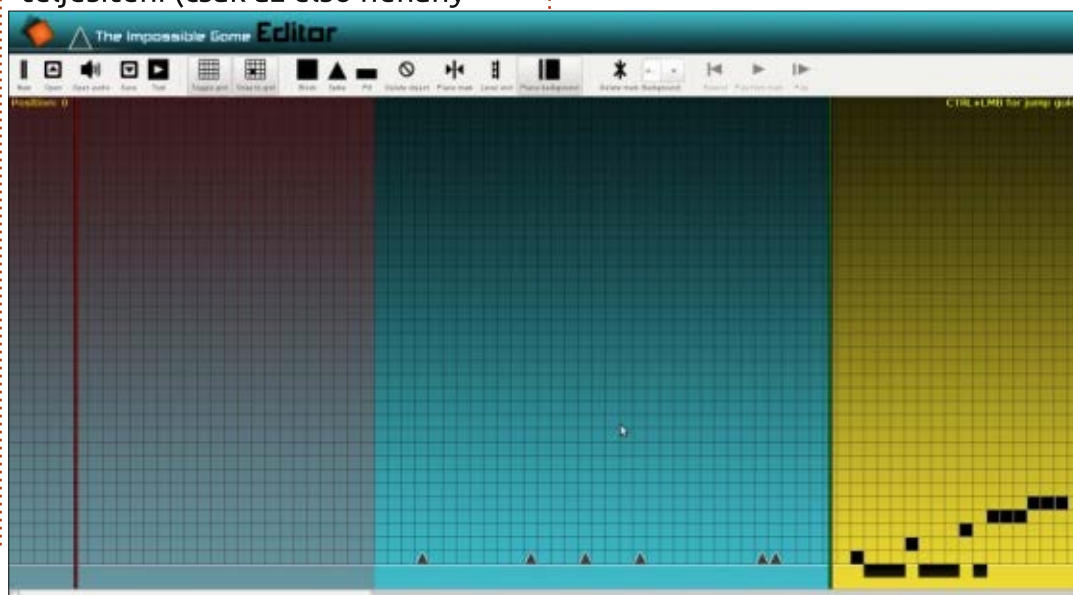
- Azt hiszem, tényleg lehetetlen teljesíteni (csak az első néhány

szintet sikerült megcsinálnom gyakorlati módban)

– Egy hiba miatt kaptam a játéktól egy kitüntetést, mert 500-szor próbálkoztam egymás után, pedig valószínűleg csak 108-szor és NEM EGYMÁS UTÁN

– A grafika nem túl tetszetős, elég minimális; egy érdekes háttér talán jobb lett volna

Négy pontot adok az ötből erre a játékra.



Oscar a CSUN-n szerzett diplomát, jelenleg zenei igazgató/tanár, béta tesztter, Wikipedia szerkesztő és Ubuntu Fórumok résztvevője. Követheted itt: www.gplus.to/7bluehand vagy küldhetsz neki emailt: www.7bluehand@gmail.com



Játékok Ubuntu

Írta: David Rhys Forward
Fordította: Nagypál Ildikó

A Strike Suit Zero nem galamb-lelkűeknek való, nagyon gyorsan eldurvul. Hiába jelent kihívást és hiába egy ellenállhatatlan űrben játszódó lövöldözős játék, mégis sok játékost fog elriasztani.

Türelem kell a játékhoz, újra és újra kell próbálkozni a következő szint elérésével. Ha ez nem jön be neked, akkor talán hagyd ki. De ha hajlandó vagy átverekedni magad a káoszon, ami egyre csak nő a lehető legmegerőltetőbb szintig, ez a játék mindenképpen megéri a ráfordított energiát.

Te irányítod a strike suitot (Strike öltözet). Az első néhány csatát egy kis elfogó vadászrepülőgépben éled át és itt a Strike Suite plusz dinamikát ad a játéknak. Szinte mindig túlerővel nézel szembe, de sosem vagy védtelen. Mivel az ellenség harci repülői nem tudják megállítani a Strike suit támadását, ebben a játékban olyan hatalomérzetet élhetsz át, mint egyik másikban sem. A Strike Suit Zero megtalálta az egyensúlyt a szimuláció és a játékautomata között, így könnyebb megbocsátani a hibáit.

A történet olyan, mintha már százszor elmondták volna. Egy Adams nevű pilótával játszol, aki egy rutinküldetésen igyekszik bebizonyítani, hogy megint alkalmas a repülésre, de a gonosz kolonizáló erők megtámadják a földi flottát és néhány zászlóshajó és vadászrepülő kivételével mindent elpusztítanak. Újra repülhetsz és küldetéseket kell teljesítened.

Bár a csaták nagyon tetszetősek, ráfért volna a Strike Suit Zero-ra a küldetések és az ellenségek nagyobb változatossága. A végén mindig egy barátságos hajót kell megvédeni vagy egy ellenséges hajót megtámadni, esetleg a kettőt

együtt. Más játékok is hasonlóan egyhangú küldetésekkel operálnak, de ezt legalább jobb történettel, csatákkal és jobban megtervezett szintekkel igyekeznek palástolni. Az első néhány küldetés alatt megismerkedhetsz az egész kínálattal. A harc végig izgalmas marad, de remek lenne változatosabb küldetésekkkel és ellenfelekkel találkozni.

Van néhány könyörtelenül elhelyezett mentőpont, ami garantálja, hogy a játék küldetéseinek nagy részét újrajátszd. Persze küldetés közben nem lehet menteni és mivel egyesek több mint 30 percig tartanak, ez egy kicsit meredek a folyamatos ellenségáradat közepette. A

Strike Suit Zero

kevésbé megszállott játékosokat elkedvetlenítheti. Érdeemes lesz az egyes szinteket újrajátszani a hadjárat befejezése után. Egyrészt plusz fegyvereket szerezhetsz az eredményed alapján, másrészt minden állomásnak van egy másodlagos célja, amivel maradandó fejlesztéseket szerezhetsz a hajódnak. Ezek jók, ahogyan a csata is, amelyet érdemes újrajátszani, ha már több tapasztalatod van.

Összességében a Strike Suit Zero hozta a játékautomata és a szimuláció hangulatát, de lerontotta azt az ismétlődő küldetésekkel és a lohasztó történettel, ami nem kedvelteti meg veled a karaktereket. Kis türelemmel a játék nagyon szórakoztató lehet és hasznos képességeket szedhetsz össze, amelyekkel a nehezebb szinteken is túljuthatsz.





Az én asztalom

Fordította: Palotás Anna

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.



Éppen most a Mint KDE 16-64-et használom a következőkkel felszerelt otthoni elkészített számítógépen: 4 GHz helyett 4,4 GHz-en futó nyolcmagos AMD FX-8350 processzor, Asus M5A97 R2.0 alaplap, 16 GB DDR3 RAM, Asus GTX760 videokártya, 2 GB memóriával, 2 db 1 TB-os lemez, valamint (egy régebbi számítógépből való) 2 db 500 GB-os lemez.

Jan Mussche

Elküldöm neked az asztalom képét, ahogyan most kinéz. A következőkből áll:

Ablakdekorációk: OSX_Aurorae
Kurzortéma: Oxygen Blue

Asztaltéma: Tragedy
Asztali háttérkép: Monument Valley, Arizona
Asztali widgetek: három analóg óra, yaWP Időjáráselőrejelző widget és a Leállítás gomb

Teljes HD felbontás 1920 x 1080

Úgy szerveztem az ikonokat, hogy a lehető legkevésbé zavarják a háttérképet.





Én Ubuntu 14.04-et futtatok, Numix témát és Numix-circle ikonokat adtam hozzá a Numix

PPA-ról, Thinkpad T43p gépen, Pentium M 2,13 GHz-es CPU-val, 2 GB RAM-mal, 80 GB-os merevle-

mezzel, GPU Ati / AMD Fire GL V 3200 videokártyával.



Közreműködnél?

A FULL CIRCLE-nek szüksége van rád!

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

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

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

FCM 86. szám

Lapzártá:

2014. június 8-a, vasárnap

Kiadás:

2014. június 27-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.



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.



Full Circle Magazin
Magyar Fordítócsapat

Koordinátor:

Pércsy Kornél

Fordítók:

Dorozsmai Ágnes
Gáspár Máté
Kovanecz Ivor
Nagypál Ildikó

Palotás Anna
Sipkai Gergely
Sipos Zoltán
Takács László

Lektor:

Kukel Attila

Szerkesztő:

Kiss László

Korrektor:

Heim Tibor

