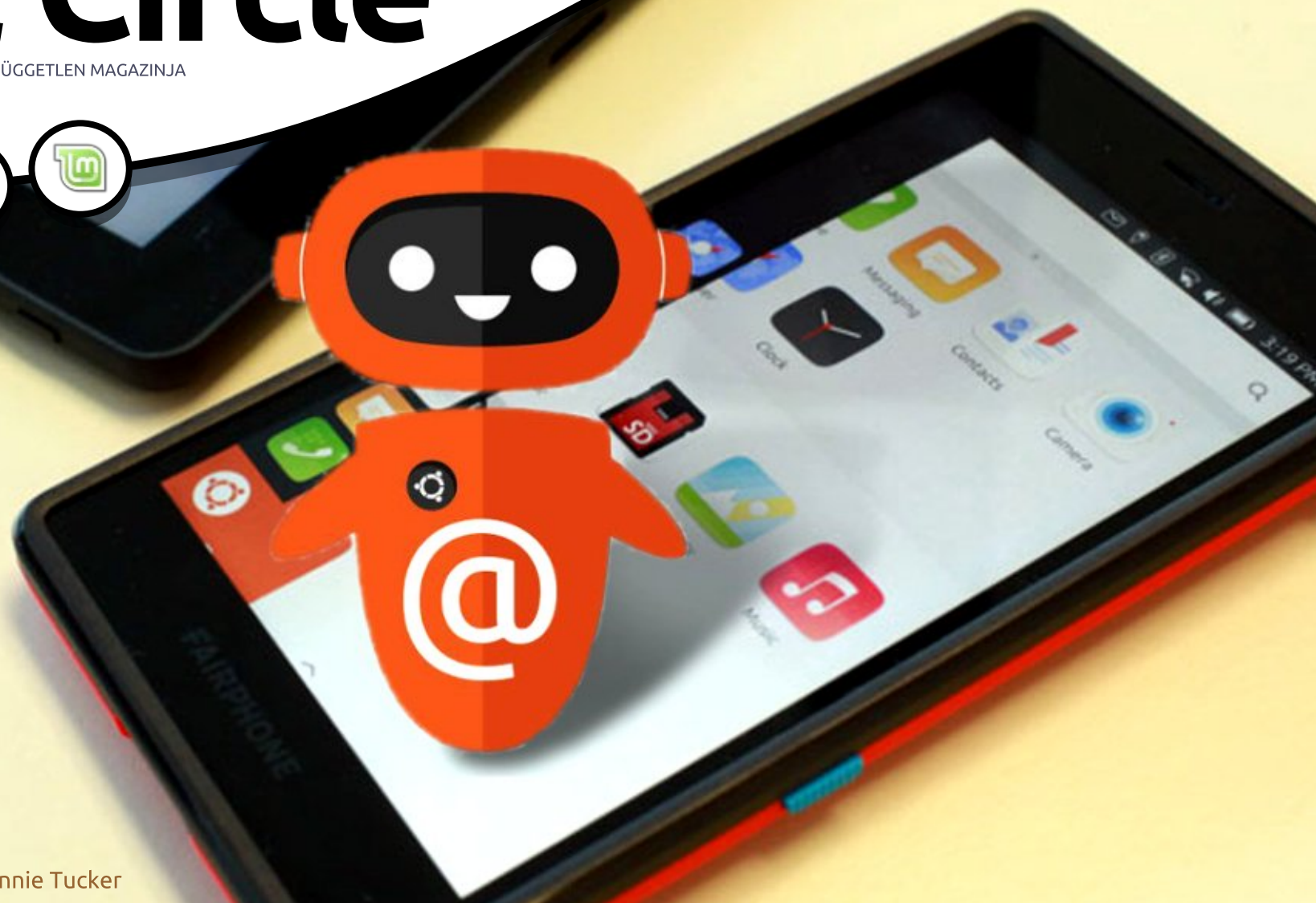




Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

2017. június – 122. szám



Háttérkép: ut4fp.org/page/getting-started
Módosította (a UBports logót hozzáadta): Ronnie Tucker

A UBPorts Touch telepítése Ubuntu OTA-15-ről UBPorts R1-re

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

 tartalom ^



Hogyanok

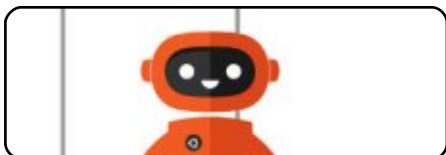


Python

15



Bevezetés a FreeCAD-be 17



UBport telepítése

22



Kdenlive

31



Inkscape

27

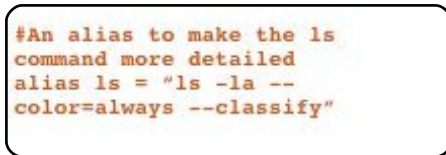


Grafika



Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA



Parancsolj és uralkodj 11



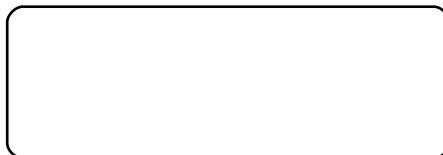
Linux labor

35



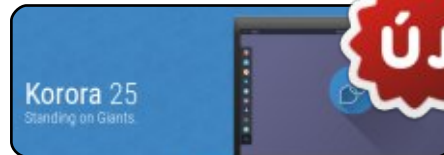
Fókuszban

36



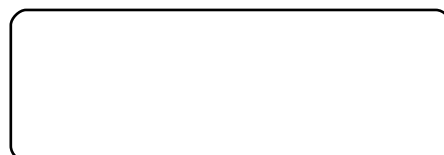
Kávé

42



Kutatás Linuxszal

32



Különvélemény

38



Levelek

40



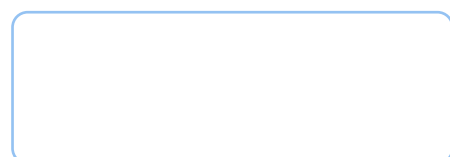
Játékok Ubuntu

44

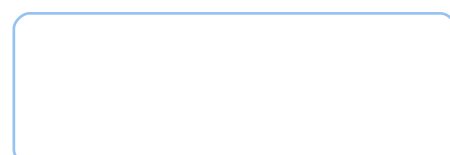


Linux hírek

04

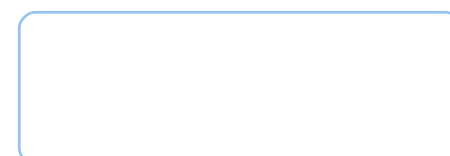


p.XX



Book Review

p.XX



KODI Room

p.XX



Az én asztalom

47



Minden szöveg- és képanyag, amelyet a magazin tartalmaz, a Creative Commons Nevezd meg! - Így add tovább! 3.0 Unported Licenc alatt kerül kiadásra. Ez annyit jelent, hogy átdolgozhatod, másolhatod, terjesztheted és továbbadhatod a cikkeket a következő feltételekkel: jelezned kell eme szándékodat a szerzőnek (legalább egy név, e-mail cím vagy url eléréssel), valamint fel kell tüntetni a magazin nevét („Full Circle magazin”) és az url-t, ami a www.fullcirclemagazine.org (úgy terjeszd a cikkeket, hogy ne sugalmazzák azt, hogy te készítetted őket, vagy a te munkád van benne). Ha módosítasz, vagy valamit átdolgozol benne, akkor a munkád eredményét ugyanilyen, hasonló vagy ezzel kompatibilis licenz alatt leszel köteles terjeszteni.

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



ÜDVÖZÖLLEK A FULL CIRCLE MAGAZIN LEGFRISSEBB SZÁMÁVAL

Ebben a számban szokásos módon van Python, FreeCAD, Inkscape és Kdenlive. Kiegészítésként írtam egy gyors Hogyanok leírást arról, hogy hogyan telepíthetsz UBportsot a készülékre (korábbi nevén Ubuntu Touch). Van egy Meizu MX4 telefonom és egy BQ M10 tabletem, és mindkettőn Ubuntu Touch OTA-15 fut. Az UBports most kiadta az első, nem Canonical Touch verzióját: az UBports r1-et. Korábban a telepítést a parancssorban kellett végezni az eszközön, de az UBports csapata most egy pofás felhasználói felületet rakott össze, ami elvégzi a munka nehezét. Úgyhogy töltsétek fel az eszközeiteket, és már lehet is menni. Bár vannak változások: a Today scope nem része az alapértelmezett UBportsnak, és a Here maps sem. Az UBports nem rendelkezik az utóbbi licenccel, de a legtöbb ismerős cucc ott van, vagy pedig telepíthető (a hamarosan bezáró) Ubuntu Store-ból, vagy a telepített Open Store-ból. De ne feledd, az UBports még nagyon fiatal és erősen fejlesztés alatt van.

Egy új sorozat indul ebben a hónapban SJ Webb neve alatt (a korábbi Chrome Cult helyén), aki azt fogja tárgyalni ebben az új rovatban (nos, a régi helyett), hogy milyen orvosi kutatásokat végez Linuxot használva. Most kapaszkodj: nem Ubuntuval, hanem Fedorával teszi mindezt. Úgyhogy ez lesz az első, nem ubuntu sorozat a magazin történetében. De ettől ne parázz SJ!

Ne felejtsetek el visszajelezni. Küldjétek hozzászólásokat a Levelek rovatba, és képernyőképet „Az én asztalom” rovatba. Mindezt nekem, Ronnie-nak küldjétek a ronnie@fullcirclemagazine.org címre.

A **Full Circle Weekly News** továbbra is működik, bár egy néhány hét kimaradt a munka miatt, de köszönöm mindazoknak, akik letöltötték, és meghallgatták.

Minden jót nektek, és tartsuk a kapcsolatot!

Ronnie

ronnie@fullcirclemagazine.org



A magazin az alábbiak felhasználásával készült



Keress minket:



goo.gl/FRTML



facebook.com/fullcirclemagazine



twitter.com/#!/fullcirclemag



<http://issuu.com/fullcirclemagazine>



<http://www.magzter.com/publishers/Full-Circle>

Heti hírek:



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



<http://www.stitcher.com/s?fid=85347&refid=stpr>



<http://tunein.com/radio/Full-Circle-Weekly-News-p855064/>

A WPS OFFICE LINUXOS VERZIÓJÁNAK FEJLESZTÉSE LEÁLLT

Azok a felhasználók akik Microsoft Office klónt keresnek, csalódottan fogják hallani, hogy a WPS Office linuxos verziójának fejlesztése leállt. A legújabb linuxos verzió majdnem egy éve jelent meg v10.1.0.5672 Alpha verzióval.

A tény hogy a fejlesztés megállt, egy felhasználó Twitter-kérdése nyomán jelent meg, amiben arról kérdezte a WPS Office-t, hogy miért nem jelent meg új verzió már egy ideje. A válasz az volt, hogy a fejlesztés leállt és közösségi kiadásokra van szükség, kicsi az esély arra, hogy közösségi buildek készülhetnek a következő hónapokban, mivel a WPS Office nem nyílt forrású, így eleve a közösség építése is kihívás lehet.

Egy válasz tweetben a WPS Office elismerte, hogy míg most a mobil platform az elsődleges, az év vége felé jobban koncentrálnak a linuxos verzióra. A válasz arra a kérdésre érkezett, miszerint nyílt for-

rású lesz-e a program.

Forrás:

<https://www.neowin.net/news/wps-offices-linux-development-has-been-halted>

A DEBIAN GNU/LINUX 9 „STRETCH” ÚJ IGAZSÁGÜGYI INFORMATIKAI ESZKÖZÖKKEL ÉRKEZIK

Múlt héten közzétük a Debian 9.0 Stretch GNU/Linux megjelenési idejét. A bejelentés szerint a Debian 9.0 megjelenését 2017 június 17-ére tervezték. E mellett egyéb érdekes fejlesztés is történt a Debian-világban, mégpedig a systemd-mentes Devuan 1.0.0 megjelenése.

A Debian 9 GNU/Linux számos igazságügyi informatikai eszközt fog tartalmazni a függőségekkel együtt. Amint azt a softpediás Marius Nestor közölte, a bejelentést Michael „mika” Prokop, Debian fejlesztő tette meg.

Prokop ezt írta: „A Debian /stretch, vagyis a Debian 9.0 tartalmazni fog számos csomagot azok számára, akik érdeklődnek az igazságügyi informatikai eszközök iránt.”

Megadta azon csomagokat, amiket a Debian igazságügyi informatikai csapata tart karban. Ezek a szükséges könyvtárakkal együtt érkeznek.

Néhány igazságügyi informatikai program, ami a Debian 9-ben benne lesz:

- bruteforce-salted-openssl
- cewl
- dislocker
- pompem
- unhide.rb

Forrás:

<https://fossbytes.com/debian-gnu-linux-9-stretch-digital-forensics-tools/>

A 2017-ES OWNCloud KONFERENCIA SZEPTEMBER 20-23-ÁRA VAN KITŰZVE A NÉMETORSZÁGI NÜRNBERG-BEN

A 2017-es ownCloud konferencia egy esemény ownCloud fejlesztőknek és felhasználóknak is. A következő a negyedik a sorban, szeptember 20.-ától, szerdától szombat 23.-áig. Több mint 200 embert várnak a világ minden tájáról az eseményre.

Két nap konferencia, három nap hekkelés vár rád, mindegy, hogy ownCloud fejlesztő vagy, vagy közreműködő, viszonteladó, kiszolgáló, adminisztrátor, felhasználó, fordító vagy csak szimplán valamiféle értéket adsz hozzá. Mindenkit buzdítanak, hogy vegyen részt az oC-Con17-en szeptemberben, egy újabb kör hekkelésre.

A hivatalos weblapon tájékozódj arról, hogy hogyan juthatsz oda, hol szállhatsz meg és ezekhez hasonlókról.. Valamint figyelj arra is,

hogy az előadók és szponzorok keresése elindult. A jelentkezők számára a regisztráció szintén elindul a napokban, szóval érdemes figyelemmel kísérni az esemény honlapját a részletekért.

Forrás:

<http://linux.softpedia.com/blog/owncloud-conference-2017-announced-for-september-20-23-in-n-rnberg-germany-516146.shtml>

HIVATALOSAN IS MEGJELENT A KDE PLASMA 5.10, A MAPPANÉZET AZ ALAPÉRTTELMEZETT A MUNKAASZTALON

A mikor a béta mérföldkő elindult két hete, a KDE leleplezte az összes új funkciót, ami bekerül ebbe a kiadásba, így már lehet foglalkozni arról, milyen újdonságok várhatók.

Ha mégsem, akkor hadd mondjuk el, hogy a KDE Plasma 5.10-ben a Mappanézeti az alapértelmezett asztali megjelenés az eddig használt Mappa Widget helyett. A Mappanézeti újítás a felugró mappák használata, ami működés

közben is látható a lenti linken, csakúgy, mint a következők: méret-takarékos ikonrács, egységes fogd és vidd menü, és jobb egérviselkedés.

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/kde-plasma-5-10-officially-released-folder-view-is-now-the-new-default-desktop-516127.shtml>

ELÉRHETŐEK A LINUX SUDO SÉRÜLÉKENYSÉG JAVÍTÁSAI

A Red Hat, Debian és más Linux disztribúciók is, tegnap kiadták a magas veszélyességi fokozatú sudo sérülékenységi javítását. A sérülékenység kihasználásával helyi felhasználó root jogokat szerezhetett.

A sudo egy Linux és UNIX rendszereken használt program, amivel az adminisztrátor nevében hajthatunk végre parancsokat, például felhasználók hozzáadása, vagy a rendszer frissítése.

A konkrét esetről, a Qualys kutatói sérülékenységet találtak a sudo get_process_ttyname függvényében, amivel egy helyi felhasználó

ló sudo joggal bármilyen parancsot futtathatott rootként, vagy root jogosultságot szerezhetett.

A sudo projekt weboldalán lévő figyelmeztetés szerint, a SELinuxot engedélyezni kell, és a sudót SELinux támogatással kell fordítani ahhoz, hogy a sérülékenységet ki lehessen használni. A sudo az 1.8.6p7-től az 1.8.20-ig érintett. Ajánlott a frissítés 1.8.20p1-re.

Forrás:

<https://threatpost.com/patches-available-for-linux-sudo-vulnerability/125985/>

MEGJELENT A BODHI LINUX 4.2.0, UBUNTU-ALAPÚ OPERÁCIÓS RENDSZER

A Bodhi egy érdekes Linux kiadás, köszönhetően a pehely-súlyú voltának. Ha van egy öreg, gyenge PC-d, ez az operációs rendszer új életet lehel belé. A többi, alacsony gépigényű disztróhoz képest a Bodhi nem csúnya – a Moksha asztali környezet elég modernül fest. Erősen ajánlom, hogy ki próbáljátok ezt a rendszert.

Ma a Bodhi elérte a 4.2.0-ás

verziót. Ez egy elég unalmas kiadás, mivel nem sok újdonság került bele. Alapjában véve ez csak egy frissítés, ami a legtöbb megjelent újdonságot tartalmazza az előző stabil 4.1.0-hoz képest. Ha már Bodhit futtatás és szoktál frissíteni, akkor nem kell különösebben foglalkoznod ezzel – ez inkább azoknak érdekes akik még nem ezt az OS-t futtatják.

Forrás:

<https://betanews.com/2017/05/31/bodhi-linux-420-ubuntu/>

A LINUXOS BITCOIN FELHASZNÁLÓKNAK TUDNIUK KELL AZ ÚJ SAMBA SEBEZHE-TŐSÉGRŐL

A hogy napjainkban bármely potenciális számítógépes fenyegetés esetében, itt sem világos, hogy pontosan mi lesz a hatása. Egy új Samba sebezhetőséget fedeztek fel, amely a Linux disztribúciókat is érintheti. Ez azt jelenti, hogy bárki, aki a Linux operációs rendszer egyik verzióját futtatja a számítógépén, egy nagyobb számítógépes támadás célpontjává válhat. Kivéve, ha figyelembe veszi a

számára elérhető kockázatcsökkentési lehetőségeket.

Pontosabban a Linux és Unix rendszer érzékeny a Samba sebezhetőségére, amely a pár héttel ezelőtti, világméretű WannaCry zsarolóvírus-fertőzéshez hasonló támadásokat eredményezhet. A 2010. március 1-jén vagy később kiadott Linux és Unix rendszerek összes verziója ki van most téve ennek a támadási lehetőségnek. Lehetőségük van a bűnözőknek arra, hogy távolról kihasználják a Samba sebezhetőségét. Ezen kívül, a hackerek tölteteket (payloads) tölthetnek fel és hajthatnak végre a fertőzött rendszeren.

A jelek szerint most éppen nincs elérhető aktív exploit.

Forrás:

<https://themerkle.com/linux-bitcoin-users-need-to-be-aware-of-the-new-samba-vulnerability/>

A TOYOTÁT FOGLALKOZTATJA A LINUX HASZNÁLATA AZ AUTÓKBAN

A Linux Alapítvány Automotive Grade Linux projektje az első híres felhasználóját ünnepli, miu-

tán a Toyota azt mondta, hogy az operációs rendszert alkalmazni fogja a 2018-as Camry modelljében, amelyet az Egyesült Államokban fog értékesíteni.

Az Automotive Grade Linux (AGL) egy kísérlet arra, hogy létrehozzanak egy olyan csökkentett képességű Linuxot, amely minimális illeszkedési problémákkal képes arra, hogy autókba helyezték úgy, hogy az autógyártók és az autóban lévő elektronika gyártói mindezt egy közös szabvánnyá szerkesztessék össze.

A Camry az AGL-t annak az információs és kommunikációs (infotainment) rendszerében fogja alkalmazni, amelyre a projekt jelenleg az erőfeszítéseit összpontosítja.

A jövőben a projekt résztvevői azt szeretnék, ha szinte mindent az operációs rendszer kezelne egy autón belül, beleértve a műszer-egységet, a szélvédőre vetített kijelzőt, a telematikai szolgáltatásokat, a fejlett vezetésket segítő rendszereket, sőt még az önálló vezetésket is.

Az autógyártóknak elméletben szeretniük kellene ezt a tervet,

mivel egyértelmű, hogy a vezetők egyre inkább elvárják mindenféle segítséget az utastérben, de ha azok a szolgáltatások több eszközről érkeznek, ez növelni fogja az autó anyagköltségét és ezáltal növeli a bonyolultságot. Egy, minden feladat ellátására készített egyetlen egység tehát érezhetőbben fejlettebb, különösen akkor, ha az olyan erőfeszítések, mint a Xen Embedded és az Automotive, különböző szolgáltatásokat enged futtatni jól elválasztott és biztonságos virtuális gépekben.

Forrás:

https://www.theregister.co.uk/2017/06/02/toyota_camry_to_run_automotive_linux/

A LINUX MINT 18.2 SONYA BÉTA, UBUNTU-ALAPÚ OPERÁCIÓS RENDSZER LETÖLTÉS CÉLJÁBÓL ELÉRHETŐ

Ma a Linux Mint hamarosan érkező verziója, a 18.2 Sonya, eléri a béta kiadást. Ez az Ubuntu 16.04-en alapul és a 4.8-as Linux kernelt használja. Most letöltheted vagy a Mate, vagy a Cinnamon ISO-kat. Igen, ez egy előzetes operációs

rendszer, így óvatosan kellene kezelned, de ezekről a béta kiadásokról már történelmileg bebizonyosodott, hogy egész stabilak – valószínűleg jó lesz a számodra.

A Linux Mint csapata nagy dolgot csinál a javított Bluetooth-támogatásból és a beállításokból (Blueberry) a Sonyában, de én a múltban e tekintetben nem tapasztaltam problémákat. Sokkal fontosabb lesz a felhasználók számára a javított Frissítéskezelő, amely most tartalmaz egy új, ügyes súgórészt. Szintén felhasználóbarát a LightDM megjelenítő menedzser, amely szebb bejelentkezőképernyőt kínál HiDPI támogatással.

Forrás:

<https://betanews.com/2017/06/06/linux-mint-182-sonya-beta/>

A CANONICAL NAGYOBB LINUX BIZTONSÁGI KERNEL-FRISZÍTÉST AD KI AZ UBUNTU 17.04-HEZ ÉS A 16.04 LTS-HEZ

Míg az Ubuntu 16.10 rendszerekhez kiadott kernelfrissítés a Linux kernel nyomkövetési

alrendszerében felfedezett puffer-túlcsordulást foltozza be, amely megengedhetne volna egy helyi privilégiumokkal rendelkező támadónak, hogy tetszőleges kódot hajtson végre, úgy tűnik, hogy egyenként összesen 15, illetve 13 kernelsebezhetőséget foltozott be az Ubuntu 17.04-et és az Ubuntu 16.04 LTS-t futtató gépeken. Az Ubuntu 16.04 LTS-hez (Xenial Xerus) a felhasználóknak a linux-image-4.4.0-79 (4.4.0-79.100) kernelcsomagot 64 bites és 32 bites PC-ken, a linux-image-4.4.0-1018-aws (4.4.0-1018.27) csomagot az Amazon Web Services (AWS) rendszereken, a linux-image-4.4.0-1014-gke (4.4.0-1014.14) csomagot pedig a Google Container Engine (GKE) rendszereken kell majd telepíteniük.

Ráadásul telepítened kell a linux-image-4.4.0-1057-raspi2 4.4.0-1057.64 kernel az Ubuntu 16.04 LTS for Raspberry Pi 2 rendszereken és a linux-image-4.4.0-1059-snapdragon (4.4.0-1059.63) kernel a Snapdragon processzorokon. A HWE kernel elérhető az Ubuntu 16.04.2 LTS felhasználók számára is, linux-image-4.8.0-54 (4.8.0-54.57~16.04.1) néven.

Másrészről, ha te az Ubuntu

17.04 (Zesty Zapus) operációs rendszert futtatod, a linux-image 4.10.0.22.24 kernelcsomagokat kell telepítened 64 bites és 32 bites gépeken, valamint a linux-image-raspi2 4.10.0.1006.8 kernel az Ubuntu 17.04 for Raspberry Pi 2-t futtató számítógépeken.

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/canonical-outs-major-linux-kernel-security-update-for-ubuntu-17-04-and-16-04-lts-516294.shtml>

EGY LINUXOS ROSSZINDULATÚ PROGRAM (MALWARE) RASPBERRY PI ESZKÖZÖK HASZNÁLATÁVAL BÁNYÁSZIK KRIPTOVALUTÁT

Egy Linux.MulDrop.14 általános néven felfedezett linuxos trójai program azzal a céllal fertőz meg Raspberry Pi eszközöket, hogy kriptovalutát bányásson.

A Dr.Web nevű orosz antivírus programkészítő szerint a malware-t először május második felében online, egy olyan szkript formájában csípték el, amely egy tömörített és titkosított alkalmazást tartalmaz.

A szakértők azt mondják, hogy a kezdeti fertőzés akkor zajlik le, amikor a Raspberry Pi operátorok nyitva hagyják az eszközeik SSH portjait a külső kapcsolatokhoz.

Ha egy Raspberry Pi eszköz már fertőzött, a malware módosítja a „pi” fiókhoz tartozó jelszót.

Ezután a Linux.MulDrop.14 leállít néhány folyamatot és a működéséhez szükséges könyvtárakat telepíti, beleértve a ZMap és sshpass könyvtárakat.

Ezután elindítja a kriptovalutabányászati folyamatát és a Zmap könyvtárat használja arra, hogy folyamatosan keressen az interneten más nyitott SSH-porttal rendelkező eszközöket.

Ha talál egyet, a malware az sshpass könyvtárat arra használja, hogy megpróbáljon belépni a „pi” felhasználó és a „raspberry” jelszó használatával. Csak ezt a felhasználó/jelszó kombinációt használja, ami azt jelenti, hogy a malware csak Raspberry Pi számítógépeket céloz meg.

Ez kissé szokatlan, mivel a legtöbb malware megpróbál annyi platformot megcélozni, amennyit

csak tud. Mindazonáltal a malware-nek ez a verziója még fejlesztés alatt lehet és egy későbbi időpontban más felhasználó/jelszó kombinációkat adhatnak hozzá.

Végül, de nem utolsósorban, a Dr.Web kutatói azt is mondták, hogy felfedeztek egy második Linux malware-fajta, amelyet ők elneveztek Linux.ProxyM-nek.

Ahogy ennek a malware-nek a neve is sejteti, ezt a linuxos trójait arra használják, hogy elindítson egy SOCKS proxy szerver a fertőzött eszközökön, amelyet aztán a trójai szerzője arra használ, hogy továbbítsa a rosszindulatú forgalmat, miközben elfedi a valódi azonosságát és helyét.

Forrás:

<https://www.bleepingcomputer.com/news/security/linux-malware-mines-for-cryptocurrency-using-raspberry-pi-devices/>

VÉGRE! AZ UBUNTU 17.10 DAILY ALAPÉRTELMEZETTEN A GNOME ASZTALI KÖRNYEZETTEL KÉSZÜL

Az elmúlt pár hónapban a nyílt forrás világa a közelgő Ubuntu váltásról szólt, amikor is váltanak Unityről GNOME-ra. Az Ubuntu főnöke, Mark Shuttleworth tette ezt a kijelentést és mondta, hogy az Ubuntu GNOME fejlesztői csapata és a Canonical Ubuntu asztali környezet csapata össze fog olvadni. Azóta merengenek az emberek az Ubuntu Desktop jövőjéről.

Nos egy kis várakozás és fejlesztési munka után az Ubuntu 17.10 napi kiadása már az alapértelmezett GNOME asztali környezettel készül. Ezzel az Ubuntu véglegesen megásta a Unity asztal sírját, amely 2011 óta az alapértelmezett asztal volt.

Jelenleg a LightDM az Ubuntu képernyő kezelője, de a végleges verziót a GDM-mel fogják szállítani.

A LightDM-nek van két munkamenetkezelője: GNOME és GNOME Wayland. Ezek a verziók korai kiadások, úgyhogy számíthasz egy-két

hibára a kipróbáláskor.

Forrás:

<https://fossbytes.com/ubuntu-17-10-daily-build-gnome-default/>

HOGYAN HASZNÁLD A LINUX BEÉPÍTETT USB-TÁMADÁS ELLENI VÉDELME

Vannak olyan USB meghajtók, amelyek tönkre teszik a gépet: az olyan pendrive-ok, amelyek kémprogramot hordoznak, vagy a hivatalos nagyvállalati USB-k, amelyek vírusokat tartalmaznak. Utoljára, de nem utolsó sorban, ha adatlopásról van szó, akkor a pendrive verhetetlen. Vannak olyan eszközök, mint az USG USB pendrive tűzfal, amely meg tud védeni, vagy ha Linux felhasználó vagy, akkor az USBGuard-dal felszerelt USB pendrive-al mindig megállíthatod a támadókat.

Bárki, aki látott már TV-filmet, ahol a hősünk érzékeny adatot csempész ki egy USB-s meghajtón a számítógépből, tudja hogy a Windows és Mac gépeket könnyen fel lehet törni USB-borne eszközökkel. A való világban a Linux alapú USB disztribúciók, mint például a Tails,

ezt könnyen megteszi. Az USBGuard viszont meg tud akadályozni egy ilyen támadást.

Az USBGuard, ahogyan azt a jelenlegi stabil Linux kernel karbantartója, Greg Kroah-Hartman nemrégiben jelezte, hogy az USBGuard már több mint egy évtizede létezik. Valamilyen oknál fogva ez a felhasználói eszköz, amely hozzáférés kontrollt biztosít USB eszközöknek, valamiért nem nagyon lett ismert. Pedig annak kellene lennie. Egy nagyszerű kiegészítő, ha valakinek a linuxos gépét, vagy szerverét kell megvédenie.

Ez a szoftver keretrendszer kifejezetten a számítógéped biztosítására lett fejlesztve, támadó USB eszközök ellen, azáltal, hogy alap fehérlistás és feketelistás képességeket implementál az eszközök tulajdonságai alapján. Lehetővé teszi, hogy korlátozz minden USB-s eszköz közelérést, felhasználói szinten.

Forrás:

<http://www.zdnet.com/article/how-to-use-linuxs-built-in-usb-attack-protection/>

LINUX 4.14 LESZ A KÖVETKEZŐ LTS KERNELÁG

Egy Google+ bejegyzésben, a Linux kernel fejlesztő és karbantartó, Greg Kroah-Hartman azt mondta, hogy a 4.14 Linux kernel lesz a következő LTS kernelsorozat. Javaslatokat kért a közösségtől és tudatta, hogy a 4.14 legalább két évig támogatva lesz. Ha a fejlesztési folyamat befejeződik a normál tempóban, akkor várhatóan novemberben jön a végleges kiadás. Tavaly augusztusban azt mondtuk, hogy a Linux 4.9 lesz a következő LTS kiadás. Aztán november vége fele érkezett meg, amely rengeteg új funkciót és hardvertámogatást hozott. Az a hivatalos bejelentés Greg Kroah-Hartmantól származott először.

Most, hogy a Softpedia felfigyelt, Greg újból a Google+ oldalán jelentette be, hogy az új LTS kernel ága a Linux kernel 4.14 lesz.

Ebben a bejegyzésben Greg ezt írja: „Mivel úgy tűnik, hogy senki nem vette a 4.9 bejelentést túl rosszul, ezért próbáljuk újra! 4.14 == következő LTS kernel”. Továbbá azt is írja, hogy a Linux kernel 4.14 legalább két évig támogatva lesz.

Forrás:

<https://fossbytes.com/linux-4-14-next-lts-kernel/>

AZ UBUNTU 17.10 JAVÍTJA A SECURE BOOT-OT A WINDOWS INDÍTÁSÁNÁL GRUB ALATT ÉS BEKAPCSOLJA A PIE-T

Az első Ubuntu 17.10 alfa kiadások már majdnem itt vannak, mivel az opcionális verziók kiadása 2017. június 29-én esedékes, úgyhogy az Ubuntu fejlesztők éjjelnappal dolgoznak, hogy a különböző új funkciókat bele tehessék, mint például a PIE (Position Independent Executables – Pozíciófüggetlen Futtatás) támogatás alapértelmezett bekapcsolását a jobb biztonság érdekében, egyéb más fejlesztésekkel együtt a Secure Boot terén.

A PIE támogatás jó hír az Ubuntu Linux felhasználóknak, mivel minden PIE-képes bináris fájl most már automatikusan véletlenszerű helyekre fog tölteni a virtuális memóriában, a függőségeikkel együtt, minden alkalommal, amikor az alkalmazás elindul. Ez teszi ne-

hezebbé a ROP (Return Oriented Programming – Visszatérési Érték Programozás) támadás végrehajtását.

Egyéb figyelemre méltó javítások mellett, megemlíthetjük a Netplan implementációját, a Canonical YAML hálózati konfigurációját, amely az Ubuntu 17.10-el érkezik, az Ubuntu Cloud képfájlokban. A Netplan ugyancsak használatos, mint alapértelmezett hálózati konfiguráló, amikor Ubuntu szervert a Debian telepítőjével telepítünk.

Ezen kívül van egy jó hír azoknak, akik az Ubuntu Linuxot a Windows rendszerrel együtt akarják használni, mivel az Ubuntu fejlesztők dolgoznak a Secure Boot láncbetöltésén (chainloading), hogy aztán a Windowst megfelelően be tud bootolni a GRUB-bal. Néhány javítás is lett eszközölve, hogy a felhasználók ne kapcsolhassák ki a Secure Boot opciót, ha DKMS modult használnak.

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/ubuntu-17-10-to-improve-secure-boot-for-booting-windows-from-grub-enable-pie-516534.shtml>

MEGJELENT A DEBIAN 9 „STRETCH” GNU/LINUX DISZTRIBÚCIÓ

A Debiant kiadó csapat végre kiadta a Debian 9.0 „Stretch” stabil GNU/Linux disztribúciót. A Toy Story gumi polipjáról elnevezett Stretch öt évig lesz támogatott. A Debian 9 a 4.9-es Linux kernelt szállítja, valamint új digitális törvényszéki eszközöket, alapértelmezetten MariaDB-t, stb. Vagy frsíthetsz a meglévő telepítésről, vagy letöltheted az új telepítőmédiát a projekt weboldaláról. A múlt hónapban arról írtunk, hogy a Debiant kiadó csapat a Debian 9.0 „Stretch” GNU/Linux disztribúciót június 17-én tervezi kiadni. Nos, betartva az ígéretüket, ki is adták az új stabil verziót, a Debian 9-et, kódnevén a Stretch-et. Akik nem tudnák, a Debian kódnevei a Toy Story animációs film karakterein alapulnak. Ez a kiadás a csillógó, lila gumi játékpilpról, Stretch-ről kapta a nevét.

A Debian biztonsági csapatának és a Debian LTS csapatának közös erőfeszítésének köszönhetően, ez a kiadás a következő öt évben támogatott lesz. A kiadási csapat ezt a kiadást a Debian alapítójának, Ian

Murdocknak ajánja, aki 2015. decemberében hunyt el.

A Debian 9-et könnyedén nevezhetjük 2017 legfontosabb disztribúció-kiadásának, mert a következő hónapokban számtalan másik disztribúció fog rá épülni.

Forrás:

<https://fossbytes.com/debian-9-stretch-features-download-torrent/>

A CANONICAL HARDVERESEN GYORSÍTOTT VIDEOLEJÁT-SZÁST SZERETNE ALAPÉRTELMEZETLEN AZ UBUNTUBAN

A legutóbbi jelentésében a Canonicalnál dolgozó Will Cooke, az Ubuntu Desktop csapatának azon erőfeszítéséről számolt be, hogy a csapat azon dolgozik, hogy alapértelmezetten hardveresen gyorsított videolejátszás legyen a következő Ubuntu 17.10-ben (Artful Aardvark).

Will Cooke szerint a csapat jelenlegi célja az alapozó munkálatok elvégzése egy olyan megoldáshoz, amely alapértelmezetten engedélyezné a hardveresen gyorsított

lejátszást; a fókuszban az Intel grafikus kártyák állnak. Az NVIDIA és AMD Radeon GPU-k később érkeznének, köszönhetően a Canonical új tesztelési infrastruktúrájának.

Az Intel SDK (szoftverfejlesztési készlet) problémája a LibVA függvénykönyvtárral hamarosan megoldódik, mert az Intel jelenleg is a javításon dolgozik. Kapcsolódó hír, hogy a Canonical bejelentette, hamarosan leleplez egy tesztelési programot az Ubuntuhoz, meghívva a felhasználókat, hogy rendszeres apró és gyors teszteket végezzenek, hogy folyamatos visszajelzést adjanak az Ubuntu Desktop csapata által eddig elvégzett munkáról, amely a következő kiadást érinti, az Ubuntu 17.10-et.

Ez segít az Ubuntu Desktop csapatának és a Canonicalnak, hogy biztosítsák az Ubuntu Desktop Live lemezképek általánosan magas minőségét a teljes fejlesztési ciklus alatt, amely 2017. október 19-én ér véget, amikor is megjelenik a végleges Ubuntu 17.10 (Artful Aardvark).

Forrás:

[http://news.softpedia.com/news/canonical-wants-to-add-hardware-](http://news.softpedia.com/news/canonical-wants-to-add-hardware-accelerated-video-playback-by-default-to-ubuntu-516555.shtml)

[accelerated-video-playback-by-default-to-ubuntu-516555.shtml](http://news.softpedia.com/news/canonical-wants-to-add-hardware-accelerated-video-playback-by-default-to-ubuntu-516555.shtml)

A CANONICAL MINDEN TÁMOGATOTT UBUNTU LINUX VÁLTOZATRA ADTOTT KI BIZTONSÁGI FRISSÍTÉST

A Canonical az összes támogatott Ubuntu Linux operációs rendszeréhez kiadta a következő nagyobb kernelbiztonsági frissítőcsomagot, amelyben 11 biztonsági rést javítottak.

A csomagban található hibajavítások többsége új, ezeket a közelmúltban javították visszamenőlegesen a Linux kernelben. Ezért itt volt az ideje, hogy az OS fejlesztők is frissítsék a tárolókat, megvédjék a felhasználókat, és a Canonicalról közismert, hogy kiváló munkát végeznek a naprakész kernelek kibocsátásában.

A frissítés után ellenőrizhetjük a kernelverziókat: linux-image 3.13.0.121.131 (Ubuntu 14.04 LTS); linux-image-lts-xenial 4.4.0.81.66 (Ubuntu 14.04.5 LTS + HWE kernel); linux-image 4.4.0.81.87 (Ubuntu 16.04 LTS); linux-image 4.8.0-

56.61~16.04.1 (Ubuntu 16.04.2 LTS + HWE kernel); linux-image 4.8.0.56.69 (Ubuntu 16.10); linux-image 4.10.0.24.26 (Ubuntu 17.04).

A frissített Raspberry Pi 2 kernelek: linux-image-4.4.0-1059-raspi2 4.4.0-1059.67 (Ubuntu 16.04 LTS for Raspberry Pi 2); linux-image-4.8.0-1040-raspi2 4.8.0-1040.44 (Ubuntu 16.10 for Raspberry Pi 2); linux-image-4.10.0-1008-raspi2 4.10.0-1008.11 (Ubuntu 17.04 for Raspberry Pi 2). Fontos, hogy minél hamarabb frissítsünk az új kernelre.

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/canonical-outs-major-security-updates-for-all-supported-ubuntu-linux-releases-516567.shtml>

A SYSTEM76 FEJLESZTŐJE DOLGOZIK AZ UBUNTU 17.10-BEN MEGJELENŐ GNOME TITKOSÍTOTT MAPPA TÁMOGATÁSON

Jeremy Soller, a System76 kernelfejlesztője bejelentette, azon dolgozik, hogy a nemsokára megjelenő Ubuntu 17.10 (Artful Aardvark) operációs rendszerben a GNOME környezet támogassa a

titkosított felhasználói mappákat.

Az Ubuntu Linux alapú szerverek, laptopok és asztali rendszerek szállításával foglalkozó Denveri gyártó még a múlt hónapban jelentette be egy saját GNOME téma készítésének tervét Ubuntu 17.10-re, ami a verzió hivatalos kiadása után lesz elérhető.

Bár nem sokan voltak lenyűgözve az új „Pop” témától, amit a System76 az Ubuntu 17.10 GNOME asztali rendszerhez kínál majd, de néhányan el voltak ragadtatva, amikor megtudták, hogy a KDE Connect is kiemelt támogatást kap, aminek segítségével a felhasználók az androidos eszközeikről is megkapják az értesítéseket.

Ezek után meglepő, hogy a System76 azt tervezi, hogy egy új felhasználó létrehozása esetén lehetővé teszik a saját mappák titkosítását az Ubuntu 17.10 GNOME kiadásában. Ez a funkció a Create-User D-bus hívásba kerül be.

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/system76-eveloper-works-on-gnome-encrypted-home-folder-support-for-ubuntu-17-10-516602.shtml>



Parancsolj és uralkodj Hogyan tanulhatok programozni?

Írta: Lucas Westerman – Fordította: dr. Simon Gergely

Mint önképzett programozó és webfejlesztő, gyakran hallom a következő kérdéseket: „Hogyan kezdted?” vagy: „Hogyan voltál képes mindezt egymagad megtanulni?”. Ebben a hónapban egy egész cikket szentelek a témának, hogyan is tanultam meg egy programnyelvet. Ez jó módszer lehet arra, hogy a jövőbeni válaszaimat is jóelőre megfogalmazzam, valamint, hogy mindenkit bátorítsak arra, hogy engedje szabadjára ez irányú érdeklődését. A cikket két fontos részre osztom: helyi (lokális) programozás – ezek a számítógépen futtatható programok és a webprogramozás – webes alkalmazások, weboldalak stb.

KINEK SZÓL EZ A CIKK?

Annak, aki nem áll túl közel a programozáshoz, és bizonytalan abban, hogyan és hol is kezdje, milyen céljai legyenek és azokat hogyan érje el. Ilyenek azok a tervezők (designerek) akik úgy érzik, szükségük van arra, hogy egy kicsit tanuljanak a HTML-ről és a CSS-ről, hogy számítógépes ismereteik felvirágoztatásával megteremtsék annak a lehetőségét, hogy a jövőben valamely programnyelv elsajátításával

számítógépes pályafutásukat segítsék elő.

MEGTANÍT EZ A CIKK VALAMILYEN PROGRAMNYELVRE?

Nem. Ez a cikk bemutatja azokat a személyes indíttatásaimat, ami alapján programnyelvet tanulok. Javasolok néhány weboldalt és könyvet, de egy programnyelv megtanítása túlmutat a lehetőségeimen.

NÉHÁNY ÁLTALÁNOS IRÁNYMUTATÁS

A következő pontok bármely esetre érvényesek, bármit is szeretnénk megtanulni, ezért külön részt kaptak:

- Ne bízzunk meg túl hamar az automatikus kiegészítésben vagy az olyan eszközökben, mint az Emmet. Ha hozzászoktál a kódíráshoz segédeszközök nélkül, akkor már használhatod, hogy időt takaríts meg. Azonban ezek nem segítenek, ha elfelejtetted a szintaktikát.
- Mindig próbálj ki valami újat. Ne használd mindig ugyanazt a programformátumot – akkor sem, ha csak a programok help menüjét írod, vagy kerüld

az ismétlődéseket. Lehet, hogy így egy kicsit többet kell küszködj, de ez segít a tanulásban.

- Nézz meg pár nyílt forrású projektet a GitHubon. Nem kell közreműködnöd és nem kell túlságosan kényelmetlenül érezd magadat a készségeid miatt. A mások által elkészített forráskód megtekintése segít abban, hogy ellenőrizd, jól megértetted a kódot (például: el tudod-e mondani, hogy a kód mit csinál), vagy éppen példákat láthatsz arra, hogy mit tegyél vagy ne tegyél, főleg a formázás és kommentelés tekintetében.

- Végül: kommenteljünk mindent. Amíg az a borzasztó szokás él, hogy mindent lefordítanak, ha azt tervezed, hogy ezt professzionális szinten üzzöd, végtelenül sokat tud segíteni, ha régebbi programokat nézegetsz.

HELYI (LOKÁLIS) PROGRAMOZÁS

Egy rakás programnyelv áll rendelkezésedre, a teljesség igénye nélkül például Python, C++, Perl és Java. Általában nincs olyan, hogy „a legjobb nyelv”, azonban vannak helyzetek, amikor egy meghatározott feladatra egyes nyelvek jobban alkalmazhatók,

mint mások. Ha nem tudod, milyen nyelvet kezdj el tanulni, van néhány mód ennek eldöntésére. Az egyik ilyen, hogy a környezetedben mely programozók, mit tanulnak/használnak (feladatok elosztása), vagy vedd figyelembe, hogy az általad használt eszközök milyen programnyelveket támogatnak (számítógépek, telefonok, RPI stb.). Ez éppen olyan, mint amikor eldöntöd, hogy egy logót kedvelsz-e vagy sem.

ÚT A CÉLIG

Egy helyi programnyelv megtanulásához egy kicsivel több beállítás elvégzésére van szükség, mint egy webes nyelvhez. Keresned kell egy jó integrált fejlesztői környezetet (IDE) vagy szövegszerkesztőt, amelyet rutinosan használsz. Egy IDE nagyon hasznos tud lenni olyankor, ha olyan nyelvet akarsz tanulni, mint a C++ vagy a Java, mert a benne található eszközök segítségedre lehetnek a korai hibakereséseknél. Személy szerint én jobban szeretek szövegszerkesztővel dolgozni, mert mindenhez hozzáférlek, ahelyett, hogy egy IDE-t használva rá kellene bíznom magam annak eszközeire. Fontos, hogy állíts fel egy jó



mappaszerkezetet, amelyben a forráskódokat tárolod, lehetőség szerint tárolod inkább egy Git-tárolóban (vagy valami hasonlóban, mint a Dropbox). Mellesleg, ha szükséges, innen vissza tudod állítani a forráskód korábbi változatát, illetve könnyen tudod hordozni a különböző eszközeid között.

Végül gondoskodnod kell arról, hogy a kiválasztott programnyelvhez telepítve legyen egy fordító vagy értelmező. Ha már tudod a terminálban vagy az IDE-ben futtatni, minden szükséges beállításod megvan.

- Ha a munkakörnyezetedet létrehozta, keress hivatalos tananyagot vagy útmutatót. Ezek általában tartalmaznak „Hello World” programokat. Noha ezek a programok önmagukban nem túlságosan érdekesek, arra törektesek, hogy megtanítsák a programnyelv szintaktikáját és funkcióit.
- Miután megvagy a „Hello World” programmal, próbáld meg a felhasználói adatbevitelt, vagy a parancssori paramétereket (nyelvtől függően). Ahogy a legtöbb hasznos alkalmazás valamilyen formátumú bemenetet igényel, hasznos, ha ezt már a legelején elsajátítod. Én tipikusan azt szoktam csinálni, hogy megnézem a főbb jellemzőkről szóló hivatalos dokumentációt ahelyett, hogy a részletes kézikönyvet nézném meg.

- A következő lépés legyen az újdonsággal való foglalkozás és a programnyelvünk furcsaságainak, erősségeinek tanulmányozása. Általában ezeknek a tulajdonságoknak a felsorolását és összehasonítását más programnyelvekkel meg lehet találni.

- Ekkor általában értékelni szoktam a nyelv használhatóságát. Ehhez a következő kérdéseket szoktam feltenni magamnak:

- Illik ez a programnyelv abba a módszerbe, amit gondolok, ahogyan dolgozni szeretnék?

- igénybe lehet venni (például a munkahelyen)?

- Együtt tudok-e élni a hátrányaival, furcsaságaival?

- Meg tudok vele mindent csinálni, amit elterveztem?

- Ha e kérdésekre vagy a nagy részükre igennel tudsz válaszolni, valószínűleg folytathatod a programnyelv megtanulását. Azt ajánlanám, hogy keress olyan igényt vagy szükségletet, amelyet ki szeretnél

elégíteni, vagy keress olyan jó weboldalt, amely kihívásokat tartalmaz, amelyet meg tudsz valósítani az általad kiválasztott programnyelven.

- Van pár olyan dolog, amelyre oda kell figyelj:

- Tesztelés: (írd teszteket, például egyszerű hibakeresési helyzeteket).

- Megosztás, összeállítás (például hogy hogyan kell a programot becsomagolni úgy, hogy átvidd egy új számítógépre).

- Információk vagy adatok tárolása. Ez megvalósítható adatbázissal, Jssal vagy normál szövegfájljal.

- Olvasási információk.

- Parancs futtatása az asztalról vagy ezzel egyenértékű művelet (például az ls használata fájlok listázásához).

- Reguláris kifejezések. Érdekes megtanulni pár regex kifejezést sztringek vagy fájlnévek kereséséhez.

- Végül: Tanulj meg egy új nyelvet.

Vagy legalább légy képben a programnyelv új verzióját illetően.

Hogyt fényesen és

élesen tartsd szelleted pallosát, időről-időre valami újat kell tanulj.

WEB

A webes nyelveket gyorsabban el lehet kezdeni, mint a lokális (helyi) nyelveket. Ha a Codepenhez vagy egy JS Fiddle-hez hasonló eszközt használ, könnyen írhat HTML-t, CSS-t vagy JavaScriptet anélkül, hogy aggodnod kellene az IDE vagy a tárhely miatt. Azért ne kizárólag ebben a szemléletben gondolkodj, de ha nem vagy benne biztos, hogy mennyi időt ölj az ilyen munkákba, akkor is könnyen ki tudod próbálni.

Talán elsőre zavaró a HTML-t, CSS-t vagy JavaScriptet első lépésként az én megközelítemben így látni. Talán megdöbbenhetsz azon, mi van mögöttük. Számos keretrendszer áll rendelkezésre, mint például a Bootstrap, React, Angular, stb, melyek a standard HTML-hez képest számos többletfunkciót kínálnak. Ráadásul más nyelvek is a rendelkezésedre állnak, mint a Go, Python, valamint a JavaScript kiterjesztései, mint az ECMAScript.

A helyi munkakörnyezet kialakításához szükséged van egy szövegszerkesztőre. Használhatsz ún. WYSIWYG programot, de az ilyen nem nagyon



ajánlanám. (WYSIWYG: what you see is what you get, vagyis: azt kapod, amit látsz.) Személy szerint az Atom szövegszerkesztőt használom. A szövegszerkesztőn túl szükség van az ún. LAMP-készletre (Linux, Apache, MySQL és PHP) Azt ajánlom, hogy ezeket ne az alaprendszerre telepítsd, hanem használj például Vagrant virtuális gépet vagy Docker konténert. Két fontos oka is van annak, hogy érdemes ilyen keretrendszereket vagy eszközöket használni, mint a Node vagy az NPM. Így sokkal könnyebb hozzáférni a telepített verzióhoz megfelelő támogatáshoz, valamint, mert a docker nagy népszerűsége miatt a munkahelyeken. A Docker ráadásul hordozható, így sokkal könnyebb a projektedet átvinni egy másik számítógépre. A Dockerről az FCM 107. számában írtam korábban. Ha a Python vagy a Go után érdeklődsz, mind a kettő kínál egy helyi fejlesztőszervert a fordítóprogramba építve. A Webpackról az FCM 120. számában, a Parancsolj és uralkodj sorozatban írtunk, ez kínál egy helyi fejlesztőoldalt HTML, JS és CSS alapokon.

ÚT A CÉLIG

- Tanuld meg a HTML5-öt, a CSS-t és a JS-t. Nem kell feltétlenül a JavaScript nagymesterévé válni, de meg kell érte-

ned az alapjait. Sem a CSS, sem a HTML5 nem annyira borzasztóan összetett, ha már alkalmasnak érezed magad arra, hogy elkészítsd első „Hello World” oldaladat némi formázással, már helyben vagy. Ez a CodePen nevű eszközben könnyen elkészíthető.

- Az első lépés, amit javasolnék, hogy tanuld meg a „modern webet”, azaz a HTML5-öt. (Erről bővebben az előző pontban volt szó.) Itt utalnánk a @supports, Flexbox, és CSS Grids lehetőségekre a CSS 3-ban. A CSS általam említett hierarchikus elemeit minden népszerű böngésző leggyakoribb verziói támogatják, jelentős gondtól és bajtól kímélve meg a fejlesztőket. Ha a projekttel az is a célod, hogy a régebbi böngészőket is támogatni tudjad, továbbra is azt ajánlanám, hogy a modern eszközök használatával kezdjed, és inkább készíts egy lebutított stíluslapot, vagy ágyazd a kódot @supports környezetbe. Ha nem vagy biztos abban, hogy mi a különbség a HTML régebbi verziói és a HTML5 között, nézd utána a HTML5-be bevezetett új elemeknek (például: <main>, <aside>, <footer>, <header>).

- Ha eddig eljutottál, dönts el, melyik nyelvre koncentrálsz. Ha a HTML és a CSS elsajátítását szeretnéd folytatni, érdemes utánanézz a CSS saját tulajdonságainak, ahelyett, hogy valamilyen előfeldolgozót keress. Persze utánanézhetsz olyasminek, mint például a

Grunt vagy a Webpack, hogy ún. auto-prefixereket használj, melyek elősegítik a megírandó CSS mennyiségének csökkentését. (Lásd az Fcm 120. számában megjelent cikkemet a Webpackról). Ha olyan nyelvvel szeretnél foglalkozni, mint a Python vagy a Go, bizonyosodj meg arról, hogy rendesen telepítetted és futnak a parancsaik a terminálban. Ha PHP-t szeretnél tanulni, győződj meg arról, hogy a támogatása a rendelkezésedre áll, megfelelően van telepítve például a Dockerben, és megfelelően használható az Apache-ot vagy az NGINX-et. Még az is elképzelhető, hogy érdeklődési köröd a Google által támogatott AMP (accelerated mobile pages) rendszerének a megtanulása irányába fordul.

- Ha döntöttél egy nyelv mellett, tanácsos egy bemutatóval vagy tananyaggal kezdened. Attól függően, hogy milyen nyelvet választottál, a különböző lépések eltérőek lehetnek.

- A tananyag vagy bemutató áttanulmányozását követően megpróbálkozhatsz annak a beépítésével, amit már a HTML és CSS kapcsán megtanultál. A Goban és a Pythonban ez a sablonok alkalmazását jelenti, JS keretrendszerekben pedig valamiféle integrációról lehet szó.

- Tartalom: itt az idő, hogy arra figyelj, hogyan töltsd fel a weboldaladat vagy webalkalmazásodat tartalommal. A tartalom feltöltése történhet adatbá-

zissal, tartalomkezelő rendszerrel, valamilyen statikus weblapgenerátorral (például a grow vagy a jekyll) vagy kinyerhetjük az információkat valamilyen adatfolyamból (például RSS vagy JSON). Ha tartalomkezelő rendszert használsz, valamilyen API-alapú tartalomkezelő rendszert javasolnék először, mint például a Cockpit, mely segít megérteni, hogy a tartalomkezelő rendszerek hogyan működnek, ahelyett, hogy beleugornál olyan tartalomkezelő rendszerbe, mint a WordPress.

- Tesztelés. Érdemes megnézni az elkészült weboldalt vagy webalkalmazást minél többféle eszközön, például telefonokon, táblagépeken, számítógépeken, emellett többféle böngészőn is. Ez alapján megértheted, milyen kiterjedtnek kell lennie a támogatásnak, és hányféle hiba bukkanhat fel. Azonban a látottaktól ne keseredj el, nem feltétlenül kell minden eszköz támogatásáról gondoskodni, viszont szerencsére sok eszköz áll rendelkezésedre, hogy a támogatást javíthasd.

- Végül a beüzemelésről. Nézz utána, hogyan fogod az alkalmazásodat tárolni (hosting) és a nyilvánosság elé tárni (élővé tenni). Ezt például az FTP + docker + DigitalOcean vagy Git + Heroku, vagy GitHub oldalakkal + git eszközökkel oldhatod meg. Minden kombinációnak vannak erősségei és hiányosságai, ez a magyarázata annak,

hogy alaposan utána kell nézni, mi működik legjobban az általad kiválasztott nyelvvél.

ARCULAT (DESIGN)

Habár eddig a hangsúly a programozáson volt, nagyon sok múlik az oldal látványán, arculatán. Már a második lépéstől kezdve vedd figyelembe, hogy teremts egyensúlyt a weboldal/webalkalmazás kellő időn belül történő elkészítése és a megfelelő arculat megtervezése között. Különböző magazinok, például a Smashing Magazine, CSS-trükkök gyűjteményei állnak rendelkezésedre. Az alábbiakban kifejezetten ajánlanék néhány könyvet: Smashing Book 5 (a Smashing Magazine-ből), amelyet számos szerző írt és nagyon részletes bepillantást enged az általános kivitelezéshez való hozzáállásba. Az Andy Clarke által írt Hard-boiled Web Design (ötödik kiadás) kiváló olvasmány, mely új technológiákat, célkitűzéseket, tippeket és trükköket tartalmaz a modern weboldalak elkészítéséhez. Mind a kettő elérhető nyomtatott és elektronikus változatban egyaránt. Az általad kedvelt weboldalak forráskódjának a tanulmányozása igen kemény módja a tanulásnak. Javasolnám emellett a helyi wikit vagy valamilyen formában valamely szaklapban található olyan kiemelt információt, amelyet alkalmasnak találsz

arra, hogy valamilyen formában átültesd. Természetesen, ha nem szeretnéd azt, hogy ez legyen a fő hivatásod, illetve nem szeretnéd feltüntetni ezt az önéletrajzodban, dönthetsz úgy, hogy figyelmen kívül hagyod az itt kiemelt információkat.

Remélem, ez a cikk hasznosnak bizonyul mindazoknak, akik úgy érzik, hogy elvesznek a weben található információk és iránymutatások dzsungelében. Ha éppen kétségbeesve küszködnél a „Hello World” programmoddal, bátran látogass el ide. Ha lenne megosztani való tipped, trükköd, küld őket az lswest34+fc@gmail.com címre. A válaszokat összegyűjtve egy későbbi cikkben adom közre. Keress meg e-mailben bármely kérdéssel, javaslattal, vagy ötlettel, amelyek cikkek alapjául is szolgálhatnak.

TOVÁBBI SZAKIRODALOM:

CodeFights (programozási kihívások)
<https://codefights.com/home>

Project Euler (nagy matematikai programozási kihívások)
<https://projecteuler.net/>

2016/2017-es webfejlesztési videó, melyet feltétlenül ismerned kell)
<https://www.youtube.com/watch?v=s>

[BzRwzY7G-k&index=7&list=PLQjv2GANsZ1JAKzoz631tlyIOZiJ3T2R6](https://www.youtube.com/watch?v=BzRwzY7G-k&index=7&list=PLQjv2GANsZ1JAKzoz631tlyIOZiJ3T2R6)

CodeAcademy (weboldal, ahol kódolást lehet tanulni, ingyenes kurzusokkal)
<https://www.codecademy.com/>

Code School (egy másik weboldal, ahol kódolás tanulható, ugyancsak egynéhány ingyenes kurzussal)
<https://www.codeschool.com/>

Videók ill. Workshopok a Google IO-tól, az AMP konferencia, vagy a Beyond Tellerrand (mind megtalálhatóak a Youtube-on).

A Go (golang) cikk az FCM 121. számából a Parancsolj és uralkodj sorozatban

Az Ingyenes on-line programozási leckék cikk az FCM 73. számából a Parancsolj és uralkodj sorozatban

Udemy (online fizetős kurzusok)
<https://www.udemy.com>

Udacity (online egyetem, mely mikro-fokozatokat és egynéhány ingyenes kurzust szolgáltat, Google, Facebook stb. partnerséggel karöltve)
<https://www.udacity.com/courses/all>

FULL CIRCLE

HETI HÍREK

Kevesebb mint 10 perces



podcast, csak hírekkel. Semmi mellébeszélés. Semmi időpocsékolás. Csak a legújabb FOSS, Linux és Ubuntu hírek.

RSS:

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



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



Üdvözöllek, folytatjuk a projektünket, amiben hőmérsékletet és páratartalmat mérünk Bluetooth-on keresztül. Ha visszaemlékszel, múlt hónapban eljutottunk odáig, hogy az okostelefonon minden működött. Most a Raspberry Pi-on készítjük el a szükséges dolgokat.

Először az RPi Bluetooth-t kell csatlakoztatnunk az Arduinóhoz. Felteszem az RPi-re feltelepítetted a megfelelő Bluetooth programokat. Én a bluetooth-5.23-2+rp12, bluez-5.23-2+rp12, bluez-firmware-1.2-3+rp1, pi-bluetooth-0.1.3 és pulseaudio-module-bluetooth-5.0-13 csomagokat raktam fel az RPi 3-omra. Szerintem nem is szükséges mindegyik az alap Bluetooth kommunikációhoz. A világhálón sok leírást találsz a folyamatról. Amikor minden csomag megvan, csatlakoztasd az Arduinóhoz a Bluetooth eszközödet. A párosításkor nekem az „1234” kódot kellett használnom, az eszközt pedig megbízhatónak jelöltem.

Ezután a parancssort kell használnunk egy virtuális soros port

létrehozásához, amit „rfcom1”-nek fogunk nevezni.

Gépeld be az alábbiakat egy terminálba:

```
hcitool scan
```

Valami ilyesmit fogsz látni:

```
pi@raspberrypi:~ $ hcitool scan
```

```
Scanning ...
    98:D3:31:30:49:B1      HC-06
pi@raspberrypi:~ $
```

Ebből az egyetlen fontos dolog számodra a Bluetooth eszköz MAC címe, amihez csatlakozol (ami remélhetőleg az Arduino). A következő parancsban szükséged lesz rá.

Most írd be ezt:

```
sudo rfcomm bind /dev/rfcomm1
98:D3:31:30:49:B1
```

Ahol a 98:D3:31:30:49:B1 az Arduinóhoz csatlakoztatott H05/06-os Bluetooth modul MAC címe, amit az előbbi hcitool parancssal kaptunk meg. A tiéd ettől különböző lesz, azt kell használnod.

Most ezt gépeld be a terminálba:

```
rfcomm
```

Erre valami ilyesmit kell válaszul kapnod:

```
pi@raspb errypi:~ $ rfcomm
```

```
rfcomm1: 98:D3:31:30:49:B1
channel 1 clean
```

```
pi@raspberrypi:~ $
```

Ez arról tájékoztat, hogy az Arduino felé van egy nyitott soros kapcsolatod.

Végül add ki ezt a parancsot:

```
sudo picocom -c /dev/rfcomm1
```

Ilyen válasz fog rá érkezni:

```
rfcomm1: 98:D3:31:30:49:B1
channel 1 clean
```

```
picocom v1.7
```

```
port is           : /dev/rfcomm1
flowcontrol       : none
baudrate is       : 9600
parity is         : none
databits are      : 8
escape is         : C-a
local echo is     : yes
noinit is         : no
```

```
noreset is        : no
nolock is         : no
send_cmd is       : sz -vv
receive_cmd is    : rz -vv
imap is          :
omap is          :
emap is          :
crclrf,delbs,
```

Terminal ready

„T”-vel tudod a hőmérsékletet lekérdezni, „H”-val a páratartalmat és „A”-val mindkettőt.

Ezt a műveletsort az RPi minden újraindításakor meg kell ismételned. Egy héjprogramba összeszedtem ezeket az utasításokat, így bármikor le tudom futtatni.

Ez a cikksorozat azonban a Pythonról szól, ezért most készítünk egy egyszerű programot, ami segít kommunikálnunk az Arduinóval.

EGY EGYSZERŰ, TERMINÁLÓS PROGRAM

Itt láthatsz egy rövid Python programot, amivel soros porton keresztül kommunikálhatunk az Arduinóval.

Hogyanok – Python

Az első három sor a pyserial függvénykönyvtárat importálja és megadja a port beállításait.

```
import serial

port = "/dev/rfcomm1"
baud = 19200
```

A következő sorban csak néhány paramétert használunk, a többire most nincs szükségünk. Fontos szerepe van a „timeout”-nak: ha „None”-ra állítjuk, a rendszer egészen addig nem lép tovább, amíg a read parancsban megadott számú karaktert be nem olvassuk. 0-s értéknél nincs várakozás, rögtön megkapjuk a beolvasott karaktereket – legyen az akár nulla. Mi egy másodpercet fogunk beállítani. Másodpercekben kell megadni az időt, amihez használhatsz lebegőpontos számokat is.

```
ser = serial.Serial(port,
baud, timeout=1)
```

A következő (a megjegyzést nem számolva) két sorban ellenőrizzük, hogy a soros port meg van nyitva és ha igen, akkor kiírjuk ezt.

```
# open the serial port
if ser.isOpen():
    print(ser.name + ' is
open...')
```

Most jön a program lényege. Elindítunk egy végtelen ciklust, ami egy prompttal jelzi, hogy beírhatunk egy parancsot vagy az „exit”-et a kilépéshez, és vár a felhasználóra. Ez nekünk most megfelel, az Arduino is parancsra vár. És ezzel a programból is szabályosan ki tudunk lépni.

```
while True:
    cmd = raw_input("Enter
command or 'exit':")
    # Python 2
    # cmd = input("Enter com-
mand or 'exit':")
    # Python 3
    if cmd == 'exit':
        ser.close()
        exit()
```

Kapunk valamit a cmd változóban, azt ASCII kódolásúvá alakítjuk, a végéhez hozzáfűzzük a CRLF-et és kiírjuk a soros portra. Ezután a ser.readlines() paranccsal adatot olvasunk be az Arduinótól. Több mód is van a soros port olvasására. A ser.read()-nek meg kell adni az olvasni kívánt bájtok számát. Mivel ez a kiküldött parancstól függően változik, ezért ezt a metódust nem használhatjuk, csak sok többletmunka árán. Használhatnánk a ser.readline() parancsot is, de az csak az első CRLF-ig olvas. Ami ugyan jó a „T” és „H” parancsokhoz, de az „A”-hoz nem, mert az két sort

küld át és ez gondot okozna. A korábban beállított timeout értéke itt jut szerephez, mert a rendszer addig vár a CRLF beérkezésére.

```
else:
    ser.write(cmd.en-
code('ascii')+'\r\n')
    out = ser.readlines()
    for l in out:
        print l
```

A forráskód (ez a kevéske) elérhető a Pastebin-en:

<https://pastebin.com/tXWirGCX>

Nos, mára ennyi. Összeraktuk a hőmérséklet és páratartalom érzékelőnk és most már képesek vagyunk értékeket lekérdezni az RPi-on futó Python programmal.

Találkozunk a következő hónapban.



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.





Ebben a sorozatban megvizsgáljuk egy nyílt forráskódú CAD modellező alkalmazás, a FreeCAD világát, amely még mindig bétában van, de az elmúlt években egyre inkább elfogadottabbá vált. Természetesen könnyen elérhető az Ubuntu tárolókban. A FreeCAD használatáról szóló második cikkben egy egyszerű sík objektumot készítettünk, bemutatva a fő munkaterületek (Draft és Part), rajzeszközök és a kihúzás használatát.

Ebben a részben további eszközöket fogunk használni egy össze-

tettebb 3D objektum létrehozására, amely két különböző átmérőjű cső közötti Y-elágazást jelent. Ez a projekt tulajdonképpen a műszaki rajz szempontjából nagyon bonyolult, hiszen egy ponton a két ívelt felület közötti metszetet ábrázoljuk – ami mindig érdekes alakzatokat hoz létre, amit bármelyik csőhegesztő tanúsít.

EGY CSŐ KÉSZÍTÉSE

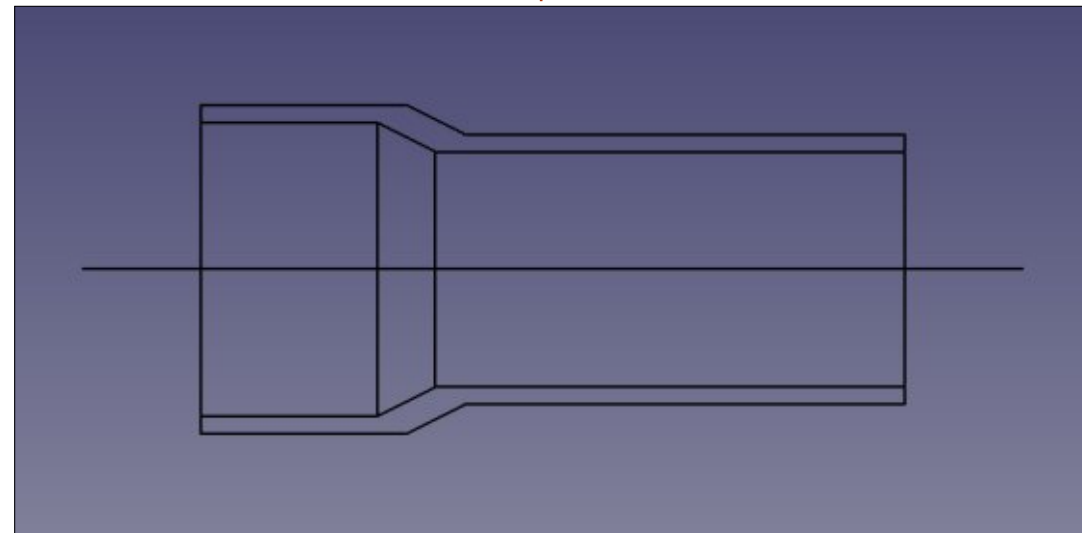
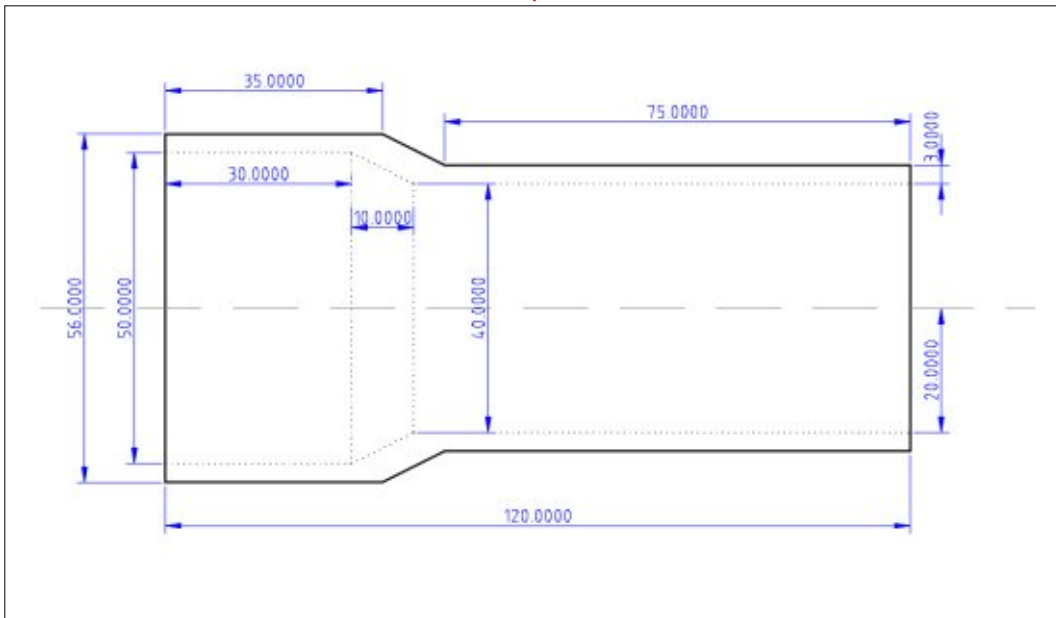
Kezdjük az itt látható vékony falú csőrésszel. Minden méret milliméterben értendő. Ebben a példában a teljes hosszúság 120 mm,

egy kiszélesedő résszel, ami 30 mm hosszú belül és 35 mm kívül. A palást 3 mm vastag a hossza nagy részén, valamint egy kicsit vastagabb résszel, ahol a szélesítés találkozik a fő csővel. Ezt 1:2 aránnyal csináljuk mindkét irányban, kívül és belül is. Végül, a fő cső belső átmérője 40 mm, míg a szélesítésnél 50 mm-re bővül.

Különösen érdekes a szaggatott szűrkével jelölt forgástengely: ha a tárgy külső élét a tengely körül megforgatjuk, akkor az alakzatunk külső héjját fogjuk létrehozni 3D-ben. Hasonlóképpen a fal belső élét (a pontvonalnál) is ugyanannál

a tengelynél megforgatva, ugyanígy megadja nekünk a 3D-s objektum belső héját. Lényegében hasonló eszközt használunk, mint a sorozat utolsó részében használt kihúzásnál, de egy kör mentén mozgatva, egyenes vonalú mozgás helyett.

Ennek a résznek a megtervezését a FreeCAD Draft munkaterületén is kezdhettem volna minden egyes vonalszakaszt meghúzva a cső falának kialakításához. Én azonban a LibreCAD-el kezdtem. Amint azt már korábban említettük, a LibreCAD alkalmazás leginkább kétdimenziós rajzolásra alkalmas, ezért tettük a FreeCAD-et a sorozat



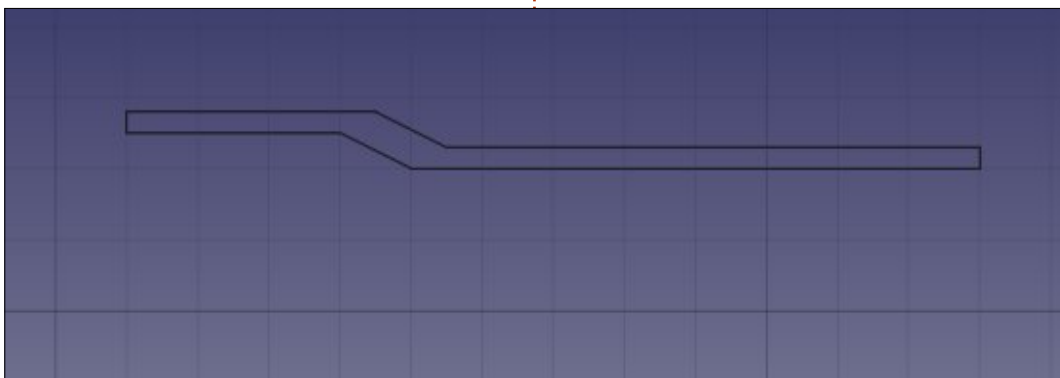
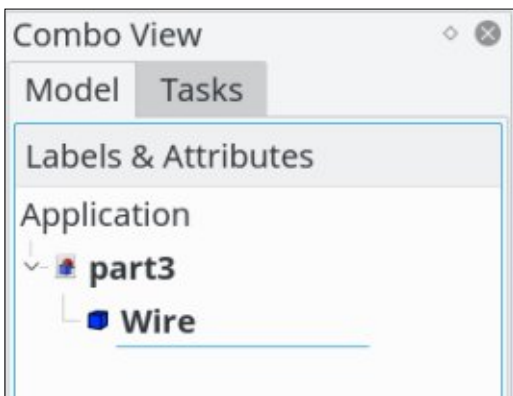
alapeszközévé. A LibreCAD-nek azonban lehetősége van arra, hogy rajzokat exportáljon a széles körben használt DXF-fájlformátumba (AutoCAD), amelyet a FreeCAD-be importálhatunk és a munka alapjául szolgálhat. Mivel a vonalak már helyesen vannak elhelyezve, előnyös lehet ennek a sémának a használata a FreeCAD objektumaink beállításához.

Kezdjük a FreeCAD-ben egy új projekt indításával. Válasszuk a File > Import menüpontot.

Most már több elemünk van, mint ami a cső falához szükséges. A tengelyt el kell távolítani, valamint a (korábbi pont) vonalakat, amelyek a forgástest éleit jelölik. A falrész alsó részét is töröljük, így csak a felső részt hagyjuk meg a forgatáshoz. A Draft munkaterületen nézzük meg a kombinált nézetet a bal oldalon, és minden egyes vonal

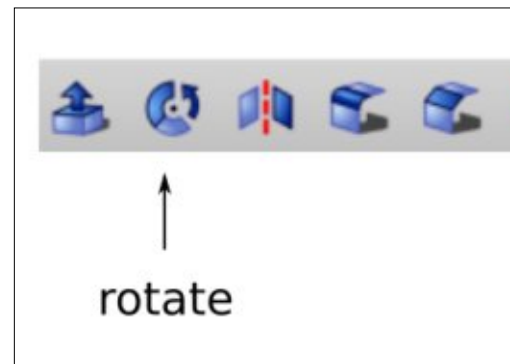
megjelenik a DXF-fájlban, amelyek szükség esetén törölhetők, áthelyezhetők vagy módosíthatók.

Ha elégedettek vagyunk, akkor, mint korábban, egyesíteniük kell a vonalakat egy egyszerű Wire objektummá a módosítási eszköztár „frissítés” eszközével (amelynek ikonja a kék felfelé mutató nyíl). Válasszuk ki az összes részletet, akár a kombinált nézetben, akár magán a rajzon – tartsuk lenyomva a Ctrl billentyűt több objektum kiválasztásához – és használjuk a frissítés eszközt. A kombinált né-



zetben látni fogjuk, hogy négy rész eltűnik és kicserélődik egy Wire objektummal.

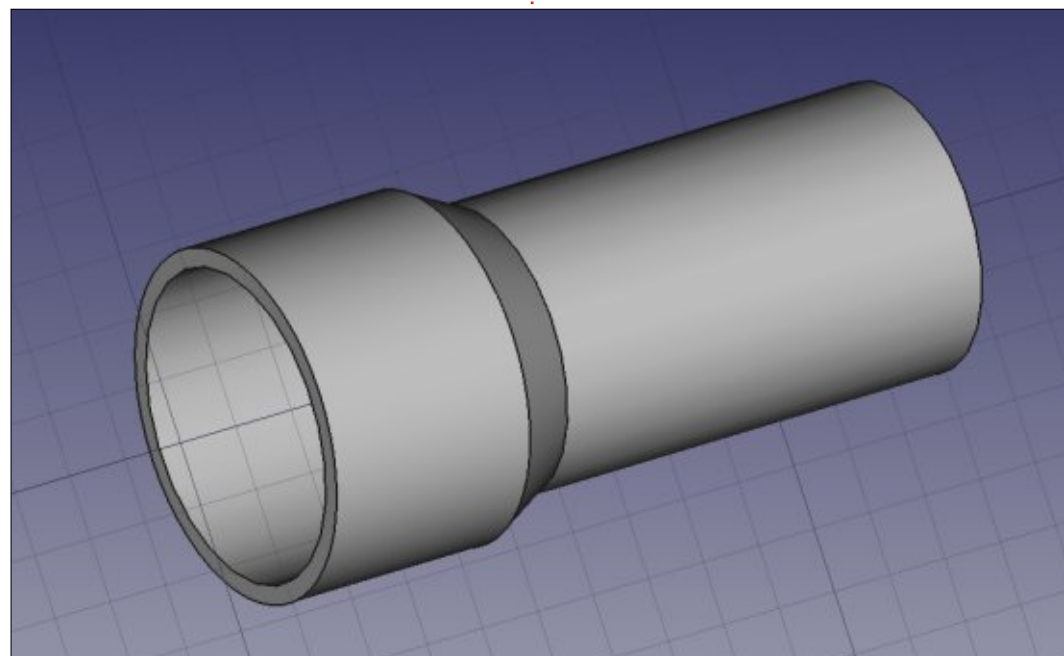
A tényleges 3D cső létrehozásához menjünk át a Part munkaterületre. Most válasszuk a „Forgatás” eszközt a 3D eszköztárból.



Ügyeljünk arra, hogy az X tengelyen forgassuk körbe, hogy a cső szimmetrikus legyen a vízszintes tengely körül. Ezenkívül aktiváljuk a „Solid object” jelölőnégyzetet. Ez lehetővé teszi számunkra, hogy ezt a részt egy objektumként használjuk ezentúl és furatokat hozzunk létre azért, hogy lehetővé tegyük az oldalsó csődarab elágaztatását.

OLDALSÓ CSŐDARAB HOZZÁADÁSA AZ Y ELÁGAZÁSHOZ

Most egy kis csődarabot adunk hozzá, amelynek belső átmérője 20 mm és külső 26 mm, és a meglévő



csövet 45 fokos szögben érinti. Az új cső tengelye metszeni fogja a már meglévő tengelyünket 100 mm-nél.

Több módon is elkészíthetjük ezt az új csődarabot. Folytathatnánk, mint korábban, a körvonal megrajzolásával Line részekből és elforgatva létrehozni a 3D testet. Ez létrehozható az egyik szabványos tengelyhez igazítva, például az Y tengelyhez, majd a szükséges helyre mozgatva. Azonban, mivel az új darab alakja meglehetősen egyszerű, egyszerűbb lehet alkalmazni az előregyártott egyszerű

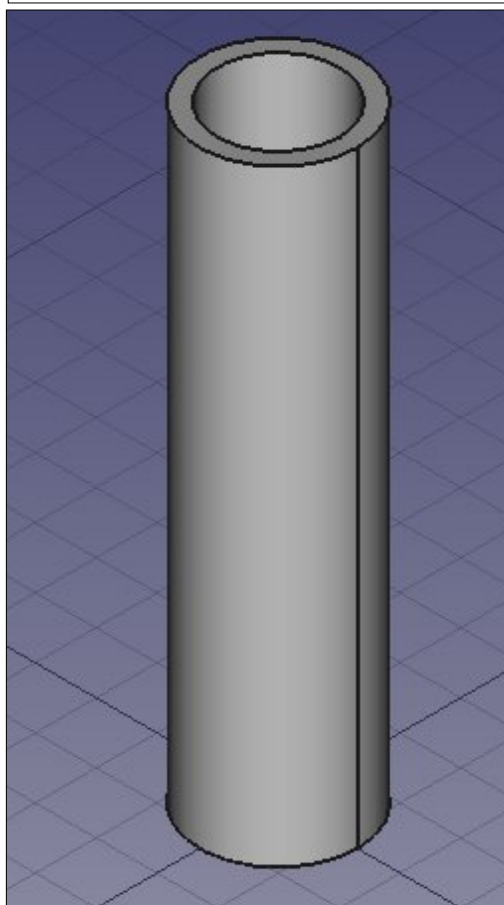
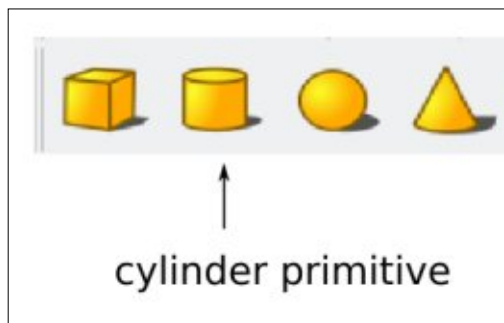
alakzatokat a kialakításához.

Kezdjük a meglévő cső elrejtésével. Ehhez a bal oldali Combo nézetre kell kattintani, a Revolve objektum kiválasztásával, és a szóköz billentyű megnyomásával. Ez nem fogja eltávolítani a csövet a projektünkből, csupán láthatatlanná teszi – így megkönnyítve a kisebbik cső elkészítését.

Most, a Part munkaterületen látható Primitives eszköztár használatával hozzunk létre két hengert. Egyelőre mindkettő ugyanabban a helyzetben jelenik meg,

mint „Cylinder” és „Cylinder001”. Az alapértelmezett beállítás 2 mm-es sugár és 10 mm-es magasság.

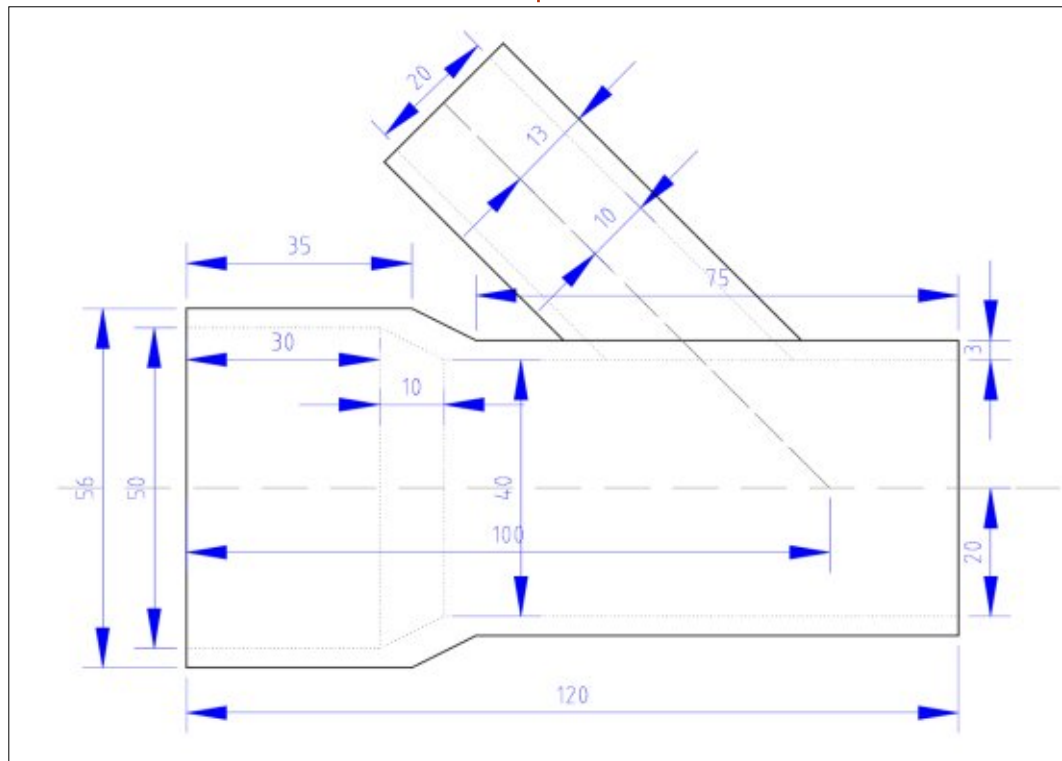
Most, a bal oldali Combo nézet



használatával válasszuk ki az első hengert, és menjünk az alsó, „Data”-val jelölt fülre. Itt változtassuk meg a sugarat 13 mm-re és a magasságot 100 mm-re. Ez lesz az új csőünk teste.

Válasszuk a második hengert, és járjunk el ugyanígy, adjunk 10 mm-es sugarat és 104 mm-es magasságot. Ezt az alakot fogjuk kivágni az első hengerből, ami így üreges lesz. Azonban, mint a sorozat utolsó cikkében létrehozott résznél, mindkét henger ugyanazon a Z-koordinátán végződik. Ez azt jelenti, hogy a FreeCAD-nek nehézségei lehetnek akkor, amikor pontosan kiszámolja a kivágás végét. Ahhoz, hogy a dolgok világosabbak legyenek, mozgassuk a második hengert lefelé 2 mm-rel, így kissé kiállóvá téve az első henger mindkét végén. Ez megtehető a Placement > Position > z módosításával ezen a fülön -2 mm-es negatív érték megadásával.

Most használjuk a második hengert, hogy az elsőben lyukat vágjunk. A Combo nézetben válasszuk sorban az első hengert, majd a másodikat lenyomva tartva közben a Ctrl billentyűt a második objektum kiválasztásakor. Majd válasszuk a Part > Boolean > Cut lehetőséget, és a két henger egyesül egy egy-

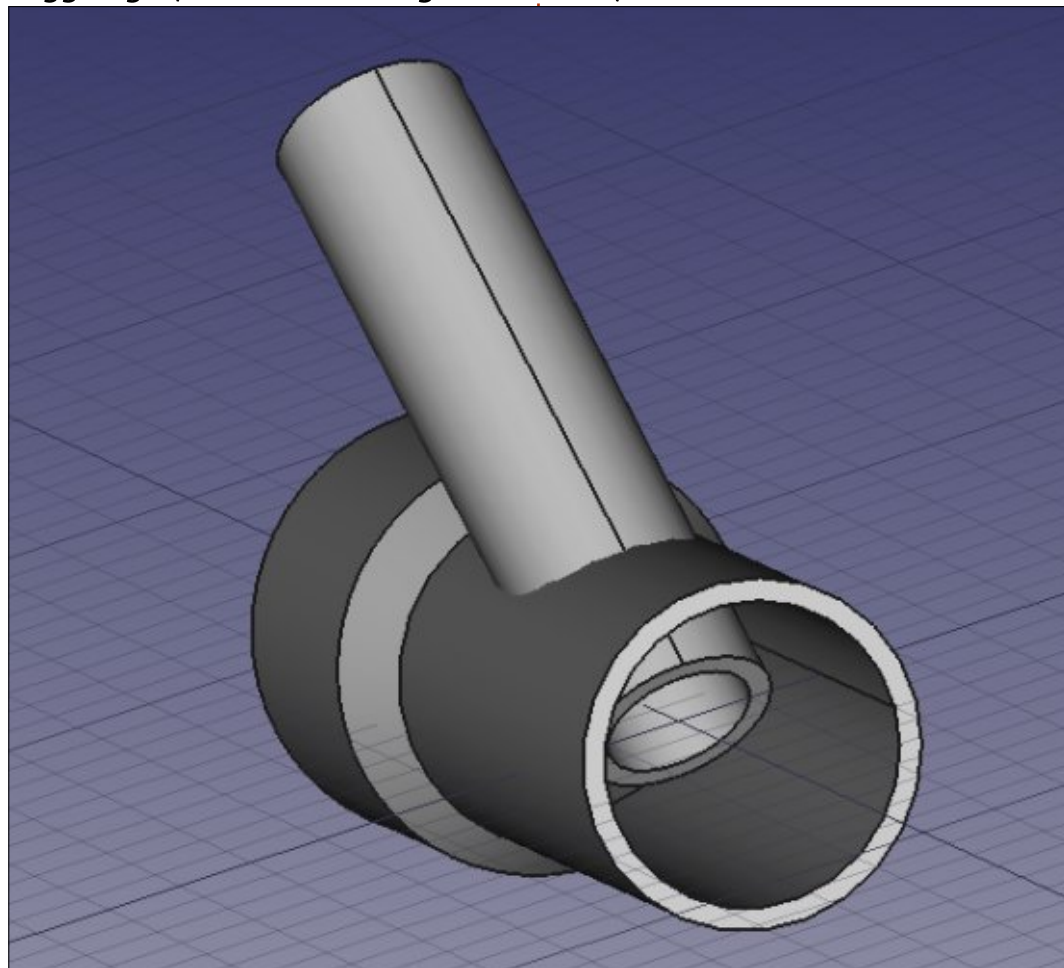


szerű csővé a térfogat modell használatával.

Készen állunk arra, hogy egyesítsük projektünk két részét. Menjünk vissza a Combo nézetre, válasszuk a Revolution objectet – a fő cső – és nyomjuk meg a szóköz billentyűt. Mindkét objektum láthatóvá válik egy kis nagyítással. Azonban, az új Cut objektum még mindig függőleges, és 45 fokkal meg kell

dönteni, amíg a nagyobb Revolution objektum el nem távolodik a koordináta rendszer origójától több okból is, talán az alapforma importálásához használt DXF-fájl használatához kapcsolódik.

A Cut objektum megdöntéséhez, menjünk a Combo nézethez, jelöljük ki ezt az objektumot, válasszuk a Data fület, mint korábban, és húzd le a Placementet.



Változtatnunk kell az Axis értékét [0.00, 1.00, 0.00] hogy forogni tudjunk az Y tengely körül, majd változtassuk az Angle-t -45 fokra a Cut objektum hátrafelé döntéséhez, ami nekünk a bal.

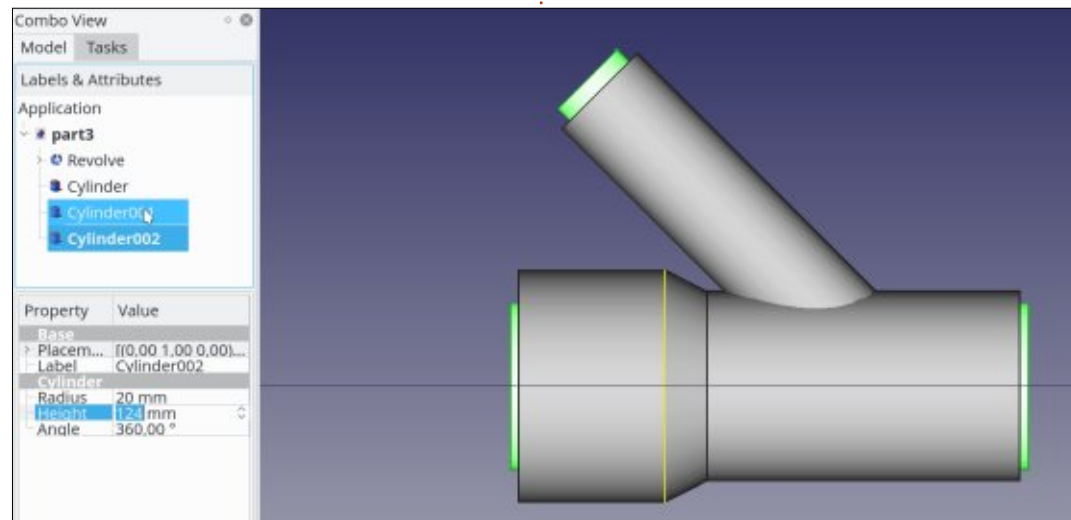
Most jelöljük ki a Revolution objektumot, és módosítsuk a Placement > Position > x értékét amíg a két rész a kívánt pozícióba kerül. -200 mm-t kellett megadnom, hogy ez megtörténjen.

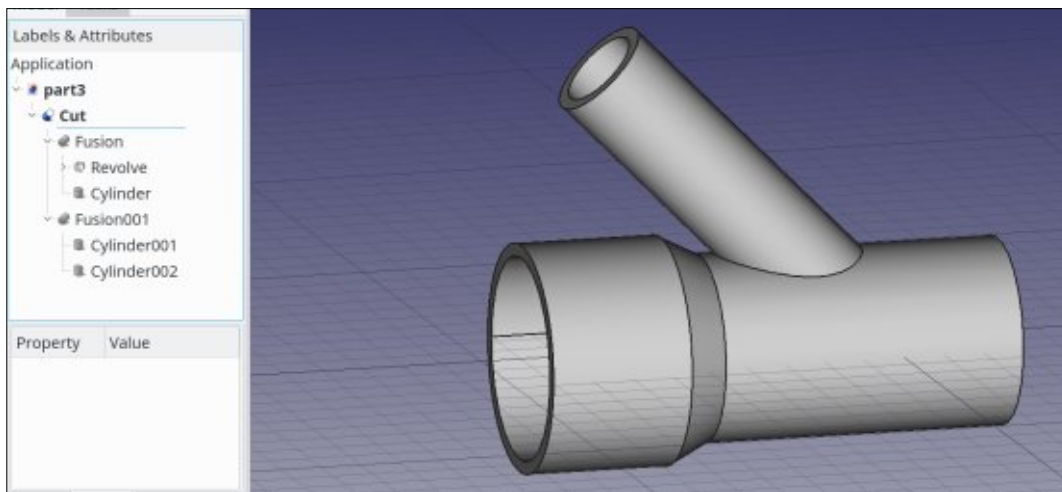
Még mindig van néhány probléma. A kis cső a fő cső falán keresztül kiáll, de még mindig nem vág lyukat ezen a falon. Másrészt, van egy kis rész a kis csőből, ami belelóg a nagyba ezt is le kell vágni.

A legegyszerűbb megoldás az elsőre, ha egyszerűen visszavonjuk

a Boolean Cut műveletünket egy kattintással a Cut objektumon a Combo nézetben, így törölve. Három test van a projektünkben: a Revolve objektum ami a nagy csövet képviseli, Cylinder ami a külseje a kis csőnek, és a Cylinder001 ami a kivágás belseje. A két Cylinder objektum amit még egyszer forgatnunk kell -45 fokkal az Y tengelyhez képest, mivel a korábban általunk végzett forgatás érintette a Cut objektumot, amelyet azóta töröltünk.

Most adjunk egy harmadik henger objektumot - a Cylinder002-öt – ami a nagy cső belseje lesz. Legyen a sugár 20 mm, a magasság 124 mm, forgassuk Axis [0.00, 1.00, 0.00] (az Y tengely) +90 fokkal, majd tegyük balra 92 mm-rel megváltoztatva a Position > x értékét





-92-re.

Végül, egyesítsük a két külső objektumot, a Revolve-ot és a Cylinder-t, egy egyszerű Fusion objektumban: jelöljük ki a Revolve-ot, majd a Cylinder-t Ctrl-lenyomásával, és végül a Part > Boolean > Union választásával. Ennek létre kell hoznia egy új „Fusion” nevű objektumot. Most ugyanígy a Cylinder 001-nél és a Cylinder002-nél, létrehozva a „Fusion001”-et. Ennél a pontnál csak a két Fusion objektumot kell látnunk, az egyik a projektünkhöz hozzáadott elemek, a másik pedig a kivágott rész. Most válasszuk ki a két objektumot: a Fusion, majd Fusion001-et, majd válasszuk a Part> Boolean> Cutot. Jöjjön végül a végső, fejezzük be az Y-egyesítést. Megfigyelhetjük a két cső közötti részt.

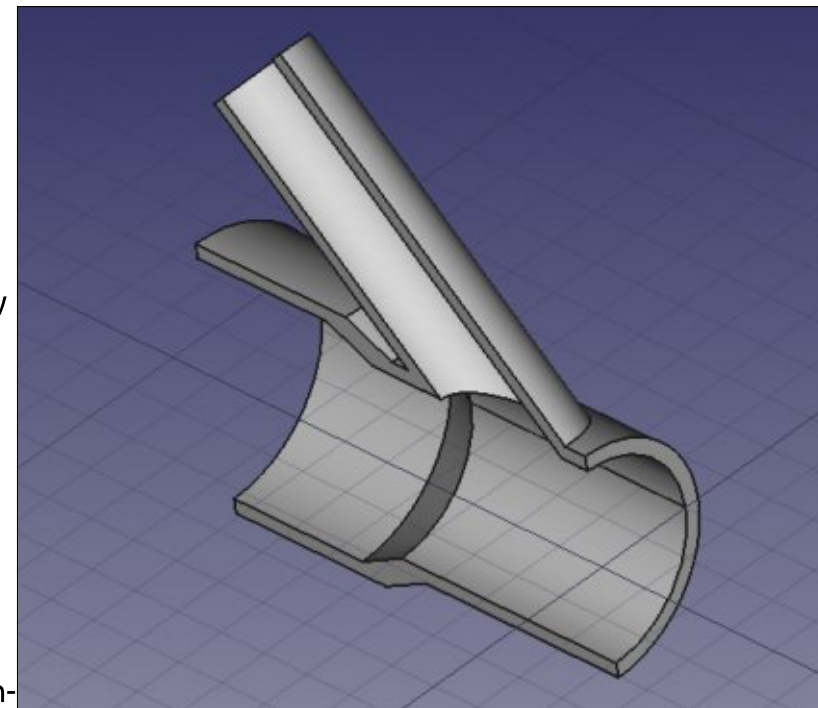
Ez a technika, amely ötvözi a projektünk összes morzsáját, és egyetlen Fusion objektumhoz adja hozzá, és az összes kivágás a másikkal a végleges Cut megkezdése előtt, ami hasznos lehet a komplex CSG geometriák alkatrészeinek tervezésénél. Az általános munkafolyamat hasonló a Sketchup-ban használt módszerhez, ami azt jelenti, hogy az egyik programról a másikra történő áttérés eléggé fájdalmas.

Miután befejeződött, az objektumot szükség szerint kivághatjuk, hogy megvizsgáljuk a belső geometriát és az egyes darabok metszetét, például annak biztosítására, hogy elegendő anyag álljon rendelkezésre a szerkezeti igénybevételek vagy nyomáshatások elviselésére, amelyekkel a kész alkatrész

találkozhat. Ez a vágás nyitva marad, mint egy gyakorlat az olvasónak. Tipp: próbáld ki a Part> Boolean> Intersectiont egy másik objektummal.

MI A KÖVETKEZŐ?

Ebben a cikkben a FreeCAD-dal, számos technikát alkalmaztunk összetett 3D objektumok létrehozására, bemutattunk egy Y-elágazást két eltérő átmérőjű cső között. A Revolution eszközt használva egy cső 3D formájának kialakításához a csőfal sík részéből. A Cylinder primitive-et használtuk a kis cső illetve a fő cső illesztésének kialakításához, majd a belső üreges rész kivágásához mindkét alakzatnál. A sorozat következő részében kiderítjük, hogyan tudjuk használni a vázlatokat részletek elhelyezésének korlátozására.



Alan Számítástechnikát tanít az Escoa Andorrana de Batxillerat középiskolában. Tartott GNU/Linux előadásokat az andorrai egyetemen, és most is GNU/Linuxot és rendszeradminisztrációt oktat a Katalán Nyílt Egyetemen. (UOC)



Ahogy azt sok készüléktulajdonos észlelni fogja, a Canonical leállította az Ubuntu Touch fejlesztését. Ami azt jelenti, hogy a telefonok a továbbiakban nem kapnak frissítéseket. Bár ez nem egészen így van. Ugyanis létrejött az UBports, ami az Ubuntu Touch-ot naprakészen tartja majd minden hivatalos – Canonical által korábban támogatott – eszközön, és azokon is, amikre majd az UBportsot portolni fogják. A cikk írásának idején érvényes lista:

Nexus 5
Meizu Pro 5
Meizu MX4
Fairphone 2
BQ M10 HD
BQ M10 FHD
BQ Aquaris E5
EQ Aquaris E4.5

Van ezzel valami teendőd? Igen, van. A készülékedre fel kell másolnod a Touch UBportsos változatát. Ez meglehetősen könnyű, ami az UBports Installer megjelenésével tovább egyszerűsödött.

Figyelem! A folyamat teljesen törölni fogja a készülékről az adatokat és egy új operációs rendszert telepít rá. Ments le minden fontos adatot, mielőtt hozzákezel.

FEJLESZTŐI MÓD

Mielőtt továbblépnénk, ajánlatos a készüléket fejlesztői módba állítani. Ezt a System > About > Developer Mode alatt tudod megtenni. Itt látsz egy kapcsolót a Developer Mode-hoz. Húzd el a csúszkát, hogy zöldre váltson. A képernyő tetején felugrik egy üzenet, ami rákérdez, hogy engedélyezed vagy elutasítod a műveletet. Neked most engedélyezned kell a váltást.

LETÖLTÉS

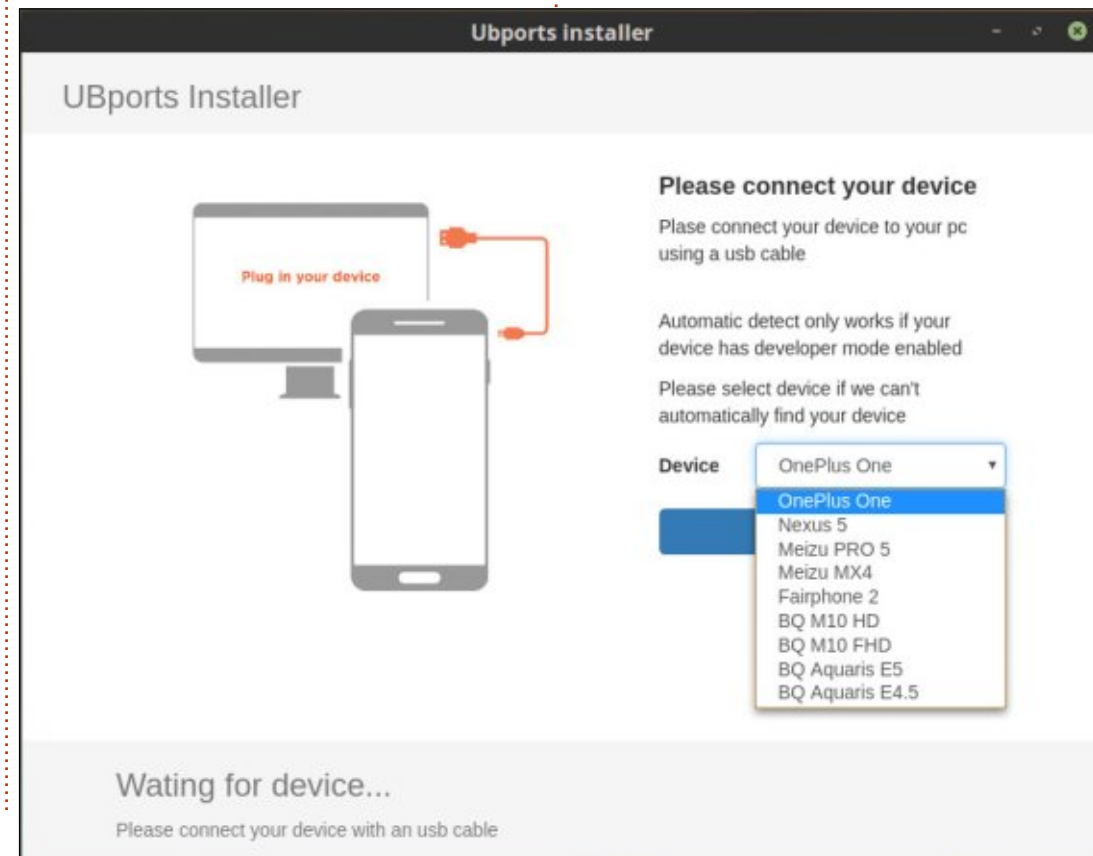
Először is le kell töltened a telepítőt. Itt éred el: <https://github.com/ubports/ubports-installer/releases>. Fordíthatsz forráskódból is, ha szeretnél, én most az Applmage változatot fogom használni. Mentsd le a ubports-installer-0.1.4-beta-x86_64.Applm-

age fájlt a gépedre.

Amint kész a letöltés, ellenőrizd, hogy futtatható-e a fájl. Katints jobb gombbal a fájlra és a menüben válaszd a Tulajdonságokat. Van egy Engedélyek fül, ezen jelöld be ezt a sort: Fájl végrehajtásának engedélyezése programként. Zárd be az ablakot. A fájlra duplán kat-

tintva indíthatod azt el.

Első futáskor látni fogod a program ablakát. Van benne egy legördülő lista a támogatott eszközökkel, alul pedig kiírja a „Waiting for device...” üzenetet.



GYORSINDÍTÁS

Az eszköznek gyorsindítás mód-
ban kell lennie. Ennek beállítása
eszközönként eltérő. Az én BQ
M10 FHD táblagépemnél ki kell
kapcsolni a készüléket, majd nyom-
va tartani a hangerő fel gombot új-
raindítás közben. Ez 5-6 másodper-
cig tart, aztán a gép feléled és fe-
hérré vált a képernyő. Ilyenkor már
el lehet engedni a gombokat. Egy
menü jelenik meg, amiben a hange-
rő gombokkal lehet mozogni. Itt a

gyorsindítást (fastboot) választani
és megnyomni a bekapcsoló gomb-
ot – ezzel a készülék gyorsindítás
módba vált. A Meizu MX4 esetén
(amit ebben a leírásban fogok pél-
daként használni) a hangerő csök-
kentés és bekapcsoló gombokat
kell használni. Itt is kell pár másod-
perc, mire feléled a készülék és
gyorsindítás módba vált. Ez eset-
ben nincs menü.

Onnan fogod tudni, hogy a ké-
szülék gyorsindítás módban van,

hogy a képernyő alján csak egy kis
fehér szöveg látszik: „=> **FAST-
BOOT mode...**”

VILLANÁS! ÉS KÉSZ!

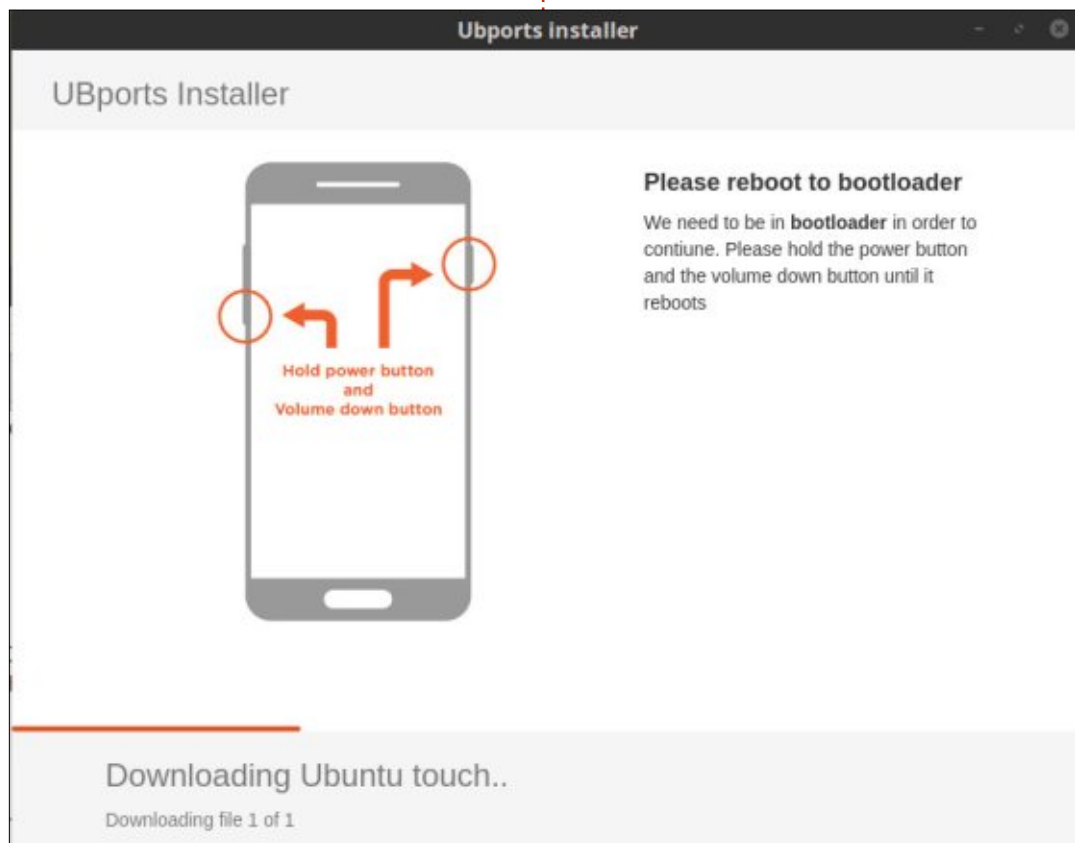
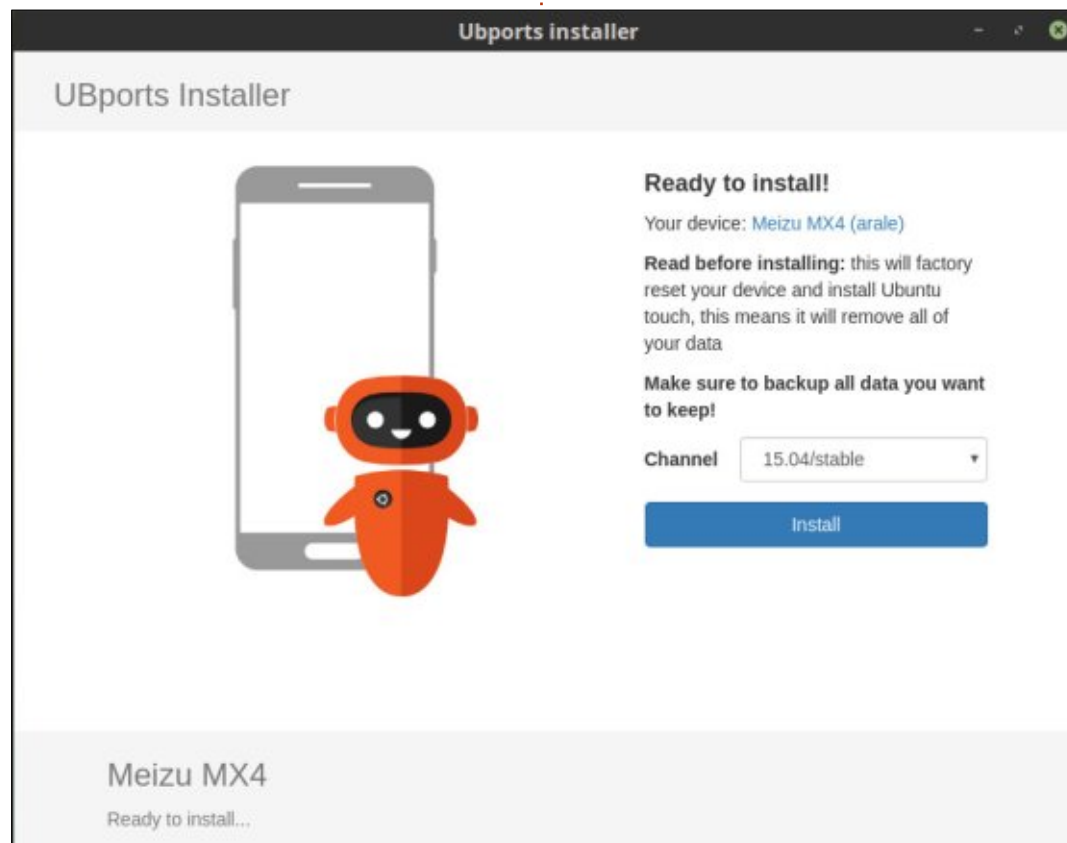
Ennél a pontnál csatlakoztassuk
az USB kábelt. A listáról (ez eset-
ben) az MX4-et kell választani és a
Selectre kattintani. A készüléket
automatikusan felismeri a program,
ha az fejlesztői módban van.

A program felismeri az MX4-et

és készen áll a 15.05 stabil verzió-
jának telepítésére. Választhatod az
RC vagy fejlesztői csatornákat is,
de én maradok a stabilnál. Kattints
a telepítésre.

A telepítő emlékeztet, hogy
elveszítesz minden adatot, a gyári
állapotba kerül a készüléked. Kat-
tints a telepítésre, ha minden szük-
séges adatot lementettél már ko-
rábban.

Egy jelszót kell most megadnod,



HOGYANOK – UBPORTS TELEPÍTÉSE

ami az asztali géped rendszergazda jelszava. Írd be és kattints az OK-ra.

Ezzel készen vagy.

A Touch letöltése után megváltozik az MX4 képernyőjén a szöveg (sajnos nem csináltam róla képet), a telefon újraindul, miközben egy Ubuntu logó látszik. A telepítő értesít, hogy további fájlokat tölt le.

Eközben az MX4-en csak a lila háttérkép és az Ubuntu logó lát-

szik.

Amint az összes fájl letöltődik, a telepítő átmásolja azokat a készülékre.

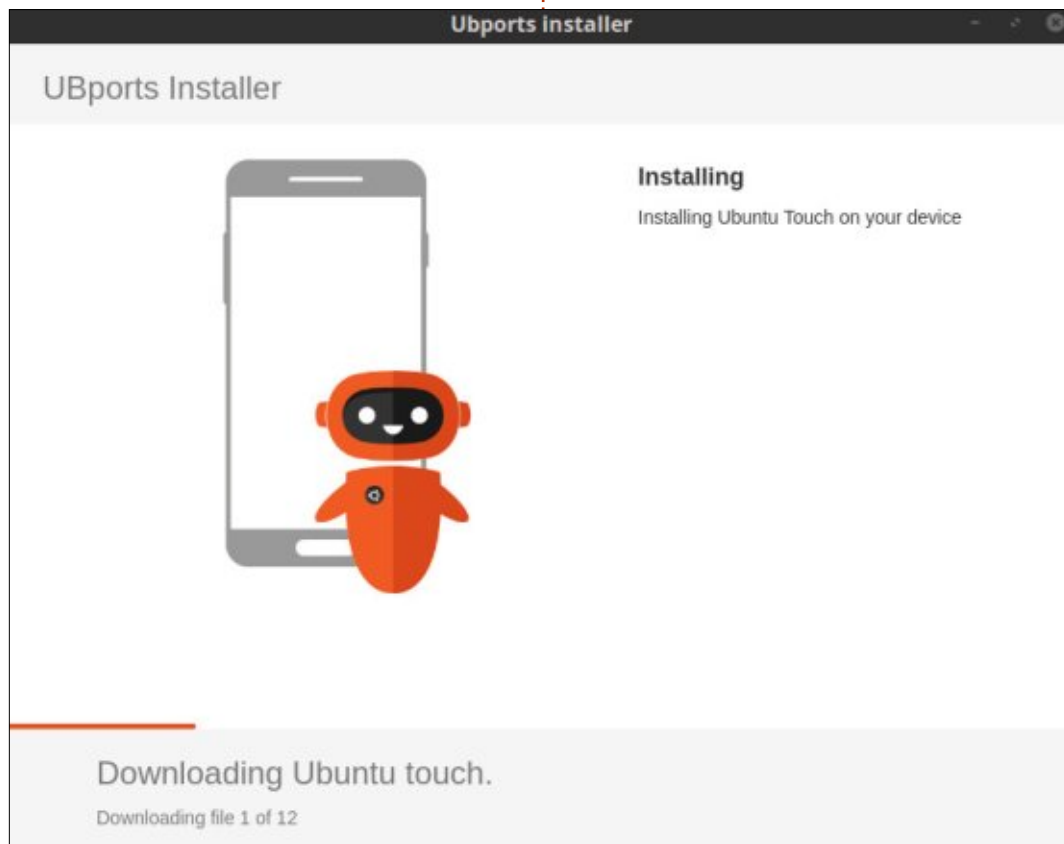
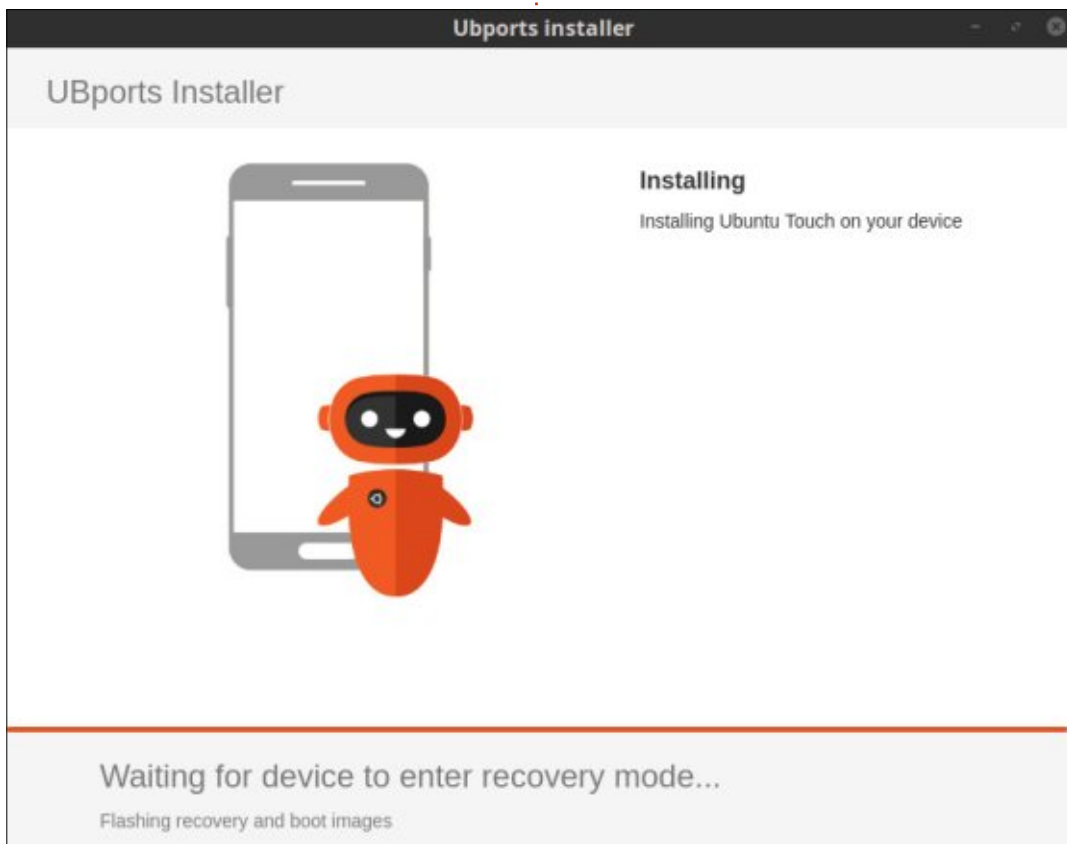
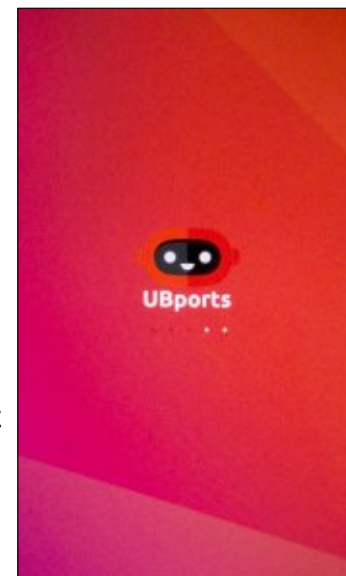
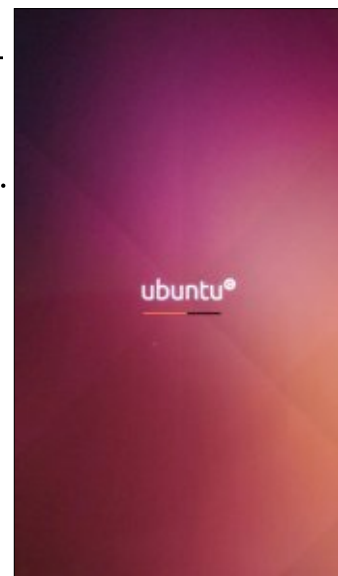
Emlékszel, hogy figyelmeztettek, az összes adatod el fog veszni? Nos, talán mégsem ez a helyzet. Az esetek többségében az UBports Touch telepítése nem törli az eszközt. Csak azért figyelmeztettek, mert van rá esély, hogy ez megtörténik. Talán a jövőben a

telepítő törölni fogja a gyorsítótárat és hasonlókat. Most még nem.

Az eszköz újraindul az ismerős Ubuntu betöltő

képernyővel, ami majd átvált az UBports képernyőjére.

A System Settings > About alatt az Ubuntu 15.04 (r1) verziót kell

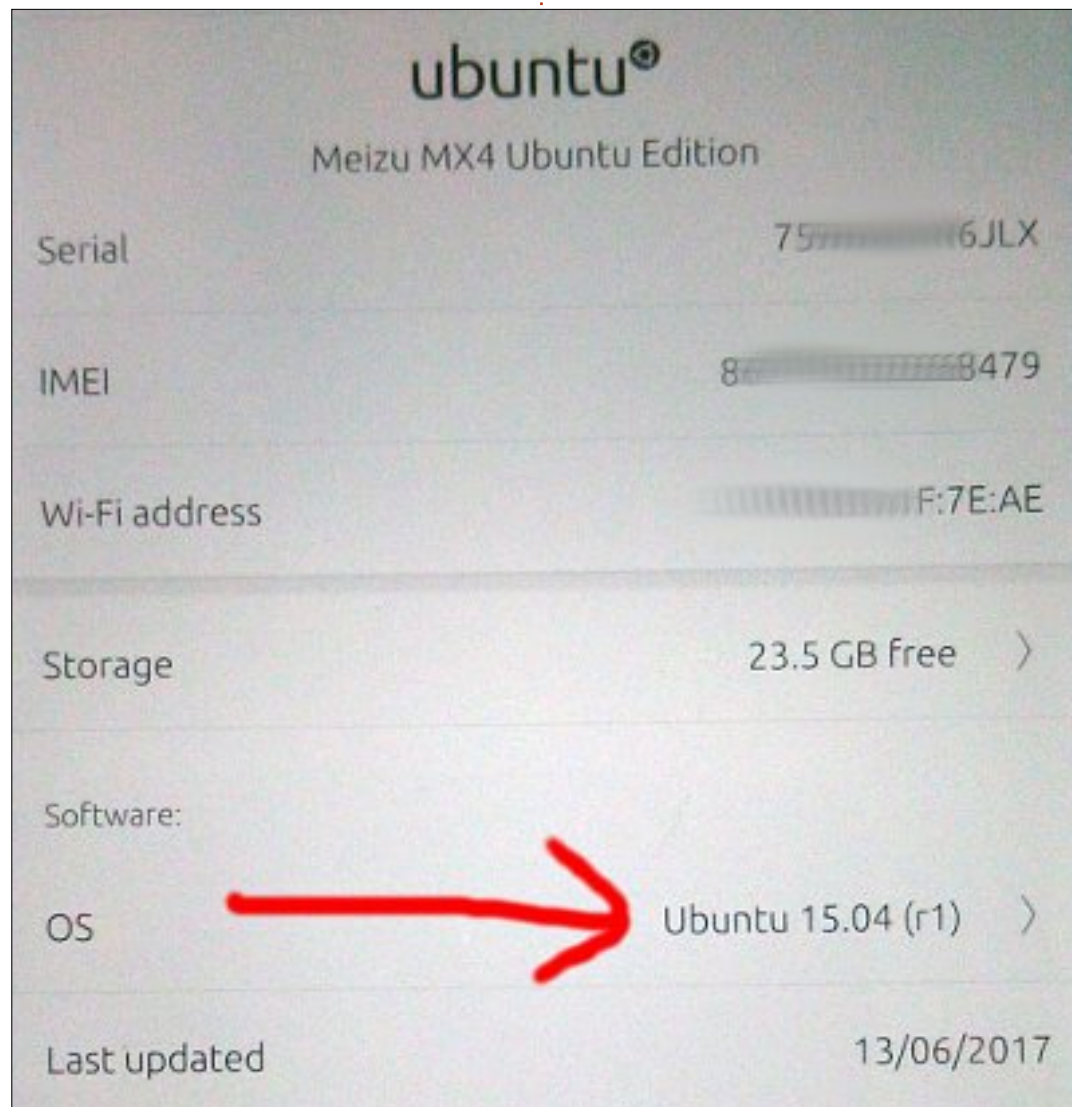


látnod.

Ezzel végeztél is. A készüléken már az UBports Touch fut.

Én ezek után és a System Settings > Reset pontban visszaállítottam az alapállapotot. Törölve ezzel

minden régi adatot és programot. Nem akartam, hogy a telefon UBports rendszerén Ubuntu Store alkalmazások legyenek. Emlékezz: az Ubuntu Store nemsokára bezár. Az UBportsnak van saját OpenStore-ja, ami a telepítéssel érkezik.



SEGÍTSÉG:

UBports Telegram Supergroup:

<https://t.me/ubports>

UBports fórum:

<https://forums.ubports.com>

UBports hibajelentés:

<https://wiki.ubports.com/wiki/UBports-Bug-Trackers>



Ronnie alapítója és szerkesztője a Full Circle magazinnak. Művészetekben is érdekelt, műveit itt láthatod: ronnietucker.co.uk

Able2Extract Professional 11

Your one stop shop for all PDF work

- ✓ Convert PDF to Word, Excel, PowerPoint, Autocad, Images and CSV. Simple, three-step conversion process designed to save you both time and money
- ✓ Annotate PDF using more than 10 popular annotation methods, including sticky notes, highlight, hyperlink and more
- ✓ Permanently redact the content inside your PDF and preserve sensitive information
- ✓ Create secure, password-protected PDF documents from almost every application, using Able2Extract's virtual print driver
- ✓ Edit PDF content and even split and merge documents in any way imaginable

Works on:



Ubuntu



Fedora



@able2extract



www.investintech.com

 **INVESTINTECH.COM**
PDF SOLUTIONS



Hogyanok

Írta: Mark Crutch – Fordította: Szandi Gábor

A 0.91-ről 0.92-re váltás során a funkciók egy típusa, az objektumok keresése és kiválasztása nagy fejlesztésen esett át. Számos olyan helyzet van, mikor hasonló vagy egyforma alakzatokat kellene megtalálnunk egy kusza rajzon, esetleg, hogy egyszerre töröljük vagy módosítsuk őket. A korábbi verziókban ez sziszifuszi munka volt, különösen ha ugyanazt a kiválasztást kellett többször elvégezned. Nézzük most meg az új kiadásal érkező különböző módszereket, melyek ezt egyszerűbbé teszik. Ennek a direkt erre a célra készített alakzat-halmaznak a segítségével fogom érzékelteni, hogyan is működnek az új eszközök:



Az első néhány eszköz a Szerkesztés > Azonosak kiválasztása almenü alatt lakik, és számos különböző lehetőséget kínál olyan elemek kiválasztására, melyek bizonyos vizuális tulajdonságukban megegyeznek. Használatukhoz először ki kell választanunk egy vagy több olyan objektumot, mely rokonságban áll a többi kiválasztandóval. Első példaként, ha a bal felső sarokban található kékeszöld négyzetet jelölöm ki, majd használom a Szerkesztés > Azonosak kiválasztása > Objektumtípus pontot, az összes többi négyzet is kijelölődik. Az ábrámon – a jobb láthatóság érdekében – egy aranszínű hátteret adtam a kijelölt objektumoknak, de



ezt a normál használat során nem fogjuk látni.

Fontos megjegyezni, hogy az azonos „objektum típusok” kiválasztása az alapvető Inkscape-alakzatokra hagyatkozik – így a négyzeteket és téglalapokat, vagy a köröket és ellipsziseket azonosnak tekintti. Láthatjuk ezt a jelenséget, ha a felső sor zöld csillagát választom ki, majd használom az Azonosak kiválasztása > Objektumtípus menüpontot. Nem csak a csillagokat jelöli ki, hanem a háromszögeket is, mivel azok is a „csillagok és sokszögek” eszközzel készültek.



Inkscape – 62. rész

Kiábrándító módon a típus szerinti kiválasztás nem működik valami jól több, előre kiválasztott objektum esetén. Ha minden kijelölt elem azonos típusú, az eszköz ki tudja választani a maradék azonos típusú objektumot, de ha a kijelölt elemek között van másik típusú is, a funkció ahelyett, hogy kiválasztaná minden kijelölt típus valamennyi képviselőjét, leveszi a kijelölést az összes elemről.

A Azonosak kiválasztása > Kitöltőszín pontnak nincs ilyen problémája: ha a kékeszöld négyzetet és a zöld csillagok is kijelölöm, akkor a parancs kiválasztja az összes kékeszöld és zöld elemet.



Jegyezzük meg azonban, hogy a szín szerinti kiválasztás nagyon precíz: csak azokat az elemeket fogja kiválasztani, melyek színe tökéletesen azonos a kiinduló objektumával. Nincs lehetőség egy határérték beállítására, mely alapján például kiválaszthatnánk a nagyjából hasonló árnyalatú zöld objektumokat.

Van még egy Azonosak kiválasztása > Körvonalszín menüpont, mely ugyanezt csinálja ugyanezekkel a feltételekkel, csak a kitöltőszín helyett a körvonal színét alapul véve. Például, a parancs végrehajtása előtt ismét a kékeszöld négyzetet kiválasztva, a felső és alsó sor valamennyi alakzata kijelölődik; mindegyiknek fekete körvonala van, még ha a vonal vastagsága és mintája nem is egyforma. Többszörös kijelölésből kiindulva, ezúttal is minden, bármelyik kiinduló alakzattal azonos színű objektum kijelölődik.

A körvonal színe szerinti kijelölés ellentéte a körvonal stílusa szerinti kijelölés. Az csak az azonos vastagságú és mintájú körvonallal rendelkező objektumokat jelöli ki – beleértve a mintázat alapbeállításait is, ami véleményem szerint egy kicsit szigorú megkötés. A körvonalszínnek, vonalvégeknek, sarok

típusának és markereknek nincs hatása, de a „csúcs maximális hosszának” igen. A döntés, hogy mely tulajdonságok számítanak bele az összehasonlításba és melyek nem, elég önkényesnek és az ösztönökkel ellentétesnek tűnik, ami sok esetben korlátozhatja az eszköz használhatóságát. Még korlátozottabb ugyanakkor az Azonosak kiválasztása > Kitöltés és körvonal menüpont. Ez csak azokat az azonos körvonalú objektumokat választja ki, melyeknél a körvonal színe és a kitöltési színe is azonos. Ez a digitális megfelelője annak, ha a portás nem csak, hogy tornacipőt viselve nem enged be, de csak azok mehethéne be, akik tökéletesen ugyanolyan cipőt viselnek mint ő, ugyanolyan színűt és fazonút – és ugyanolyan méretűt is.

A következő eszköz, amit megvizsgálunk a frissen továbbfejlesztett „Szöveg keresése és cseréje” párbeszédablak, melyet a Szerkesztés menüből, vagy a Ctrl+F megnyomásával nyithatunk meg. A párbeszédablakkal való hatékony munkavégzés titka annak megértése, hogy amit valójában csinál, az egy keresés (és esetleg egy csere) az Inkscape-dokumentumokat felépítő XML-kódban. Úgyhogy először egy gyors XML-áttekintés egy szö-

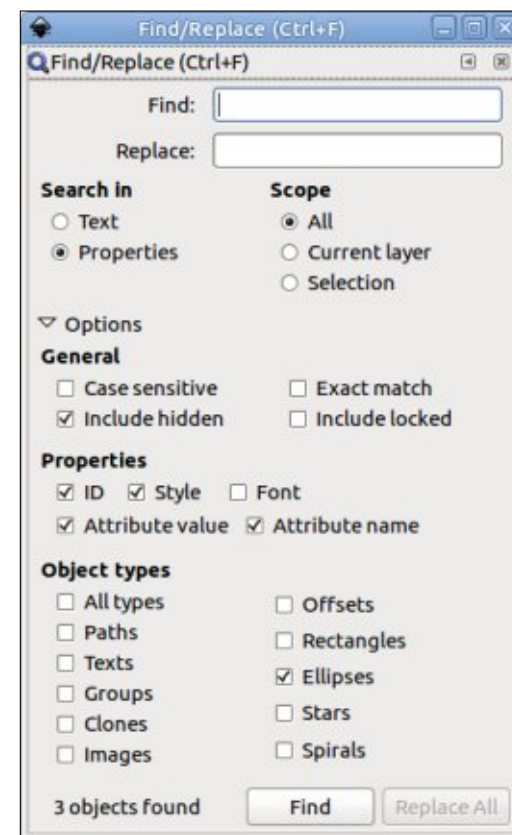
veges objektumot reprezentáló, erősen rövidített kódtöredék segítségével:

```
<text id="text1178">
  <tspan
    id="tspan1180"
    style="font-style:normal;
      font-weight:bold;
      font-family:Arial;
      -inkscape-font-specification:'Arial Bold';
      fill:#000000;"
    x="320.68646"
    y="86.745667">
    This is some text
  </tspan>
</text>
```

Az XML szövegesen fastruktúrában jelenik meg. Itt láthatjuk, hogy van egy megnyíló <text ...> elemünk, ami a </text> sorral zárul a kód végén. Ezen belül van egy <tspan ...> elem, szintén a kód végén lezárva. Ezen belül található maga a szöveg, „This is some text”. A nyitó és záró <tspan> tagek között van, de ő maga nem tag. Ezt a darab, valódi szöveget nevezi az XML „szövegpontnak” (text node),

míg a <tspan> és <text> „elempontok”. Az elempontoknak (element nodes) vannak további adataik, attribútumoknak nevezett név=érték párokba rendezve. A <text> pontban például az id="text1178" egy „id” jellemző, melynek értéke „text1178”. A „style” attribútum egy kicsit különleges – CSS stílusadatot tartalmaz, mely önmagában is „tulajdonság=érték” párosokból álló listát alkothat.

Ezeket az információkat észben tartva, vessünk egy pillantást a



„Szöveg keresése és cseréje” párbeszédablakra, lenyitott „Opciók”-résszel. (előző oldalon)

Ahogy egy „Szöveg keresése és cseréje” párbeszédablaktól várhatjuk, az első két mezőbe írhatjuk be a megkeresendő, esetleg kicserélendő szöveget. A keresés szórészletekben is keres, hacsak nincs bepipálva az „Pontos illeszkedés” opció, így, ha a „Fred” szót keressük, találatként megkapjuk a Fred, Freda, Winifred és Alfred szavakat – bár az utóbbi kettőt csak akkor, ha nincs bepipálva a „Nagybetűérzékeny” lehetőség. Érdekes módon üresen hagyott keresőmezővel is kereshetünk. Mint talán kitaláltad, üresen hagyott mezővel mindent találatnak mutat, de a találatok tovább szűkíthetők az alsó „Objektumtípusok” szekcióval. Ezt általában „Az összes típus”-ra állítva fogjuk hagyni, de egyes mezőket kipipálva és a keresőmezőt üresen hagyva gyors metódushoz jutunk bizonyos típusok valamennyi objektumának kijelöléséhez – ez jó vésmegoldás az Azonosak kiválasztása > Objektumtípus menüpont helyett, mely egyszerre csak egyféle objektumtípust tud kijelölni.

A legáltalánosabb esettel számolva, mikor is beírunk egy kere-

sendő szöveget, a „Keresés itt:” rádiógombok döntik el, hogy az XML szövegpontokban keressen, vagy az elemponatok jellemzőiben (noha ez az opció „Tulajdonságok”-ként szerepel az Inkscape felületén). Használjuk az előbbi szöveges tartalom kereséséhez és cseréjéhez – hasznos, ha az Inkscape-et afféle „szegény ember szövegszerkesztőjeként” használjuk (bár azt javaslom, tanuljuk meg a Scribus használatát, ha bármi komolyabb tördelési munkát kell végeznünk). Használjuk a „Tartomány” gombokat és a „Általános” szekció jelölődobozait a találatok szűkítésére, ha szükséges.

A „Keresés itt:” vezérlő „Tulajdonságok”-ra kapcsolása sokkal több lehetőséget kínál, ha elég jól ismerjük az SVG-fájlok belső felépítését, hogy tudjuk mit keresünk. A „Tulajdonságok” ez esetben jellemzőket és jellemző-értékeket jelent, beleértve a CSS-tulajdonságokat is. A kifejezések közti különbségtétel kicsit feleslegesnek tűnhet, de ezek megértése a kulcs a párbeszédablak ezen részének hatékony használatához. Itt találjuk a jelölőnégyzeteket, melyek megmondják, az XML mely részeiben keressen:

- Azonosító – csak az „id” jellemzők értékei közti keresés.

- Stílus – CSS tulajdonságok és CSS értékek keresése a „style” jellemzők értékeiben

- Betűkészlet – feltételezhetően csak CSS font nevekhez való kereső, de én egyetlen tesztfájlomon sem tudtam működésre bírni. „Stílus”-keresést használtam helyette.

- Attribútum értéke – a jellemzők értékei közti keresés. Magába foglalja az „id” és „style” jellemzők értékei közötti keresést, még ha az előző jelölőnégyzetek üresek is
- Attribútum neve – bizonyos jellemzőnévvel rendelkező elemek keresése. Nem olyan hasznos mint értékekre keresni.

Általában elegendő egy jellemző-értékre keresni. Ez megtalálja a megfelelő azonosítókat, stílusokat és betűkészlet-neveket anélkül, hogy meg kéne értenünk hogyan is tárolódnak ezek az XML fájlban. Csak túl sok találat esetén érdemes CSAK azonosítóra vagy stílusra szűkített keresésre váltani. Normál felhasználóknak sosem igazán szükséges jellemzők nevére keresni, ám hasznos lehet, ha további metaadatokat hordozó webalkalmazások grafikáján dolgozunk az Inkscape-pel.

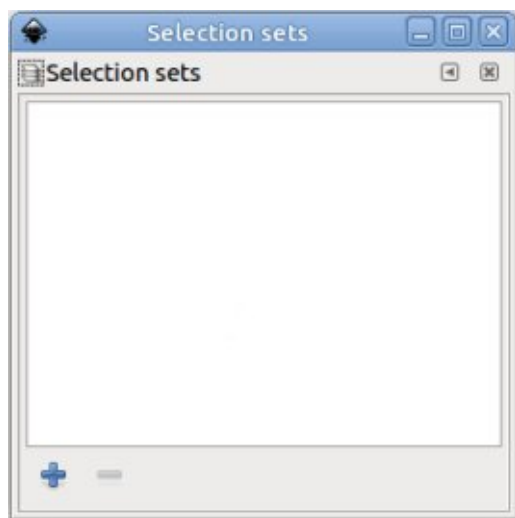
Van ugyanakkor néhány dolog,

amire ügyelnünk kell, ha „Tulajdonságok”-módban használjuk a keresőt. Először is, kijelölődhetnek nem várt objektumok. Képzeld el egy vörös körvonalú elemet, mely körvonalának vastagságát nullára állítod, így az a továbbiakban nem látszik. Ha ezután „#ff0000”-ra keresel, remélve, hogy kijelölsz minden vörössel kitöltött objektumot, egyúttal ki fogod jelölni a körvonal nélküli objektumot is. Bár nem látszik, továbbra is el lesz tárolva a színe a style-jellemzők között, ami elég lesz hozzá, hogy kijelölődjön.

A második figyelmeztetés a „Csere” mezőhöz kapcsolódik: a szöveg-módban végzett keresés és csere általában biztonságos, de „Tulajdonságok” módban használva előre nem látható eredményekkel járhat. Szerencsére az Inkscape elég figyelmes ahhoz, hogy ne engedjen cserét végrehajtani, ha az „Attribútum név” négyzet be van jelölve, de szöveg kicserélése a jellemzők értékeiben hasonlóan pusztító lehet. Elég biztonságosnak tűnhet fekete kitöltőszín fehérre változtatása „000000” szövegre keresve és azt „ffffff”-re cserélve, de hat darab nulla sorozata könnyedén fölbukkanhat objektumok koordinátaiban is, ahol a hexadecimális értékek olyan hibát okoznak,

melyek megszakíthatják az egész rajzolást. Ha kétségeink vannak, készítsünk előbb egy biztonsági másolatot.

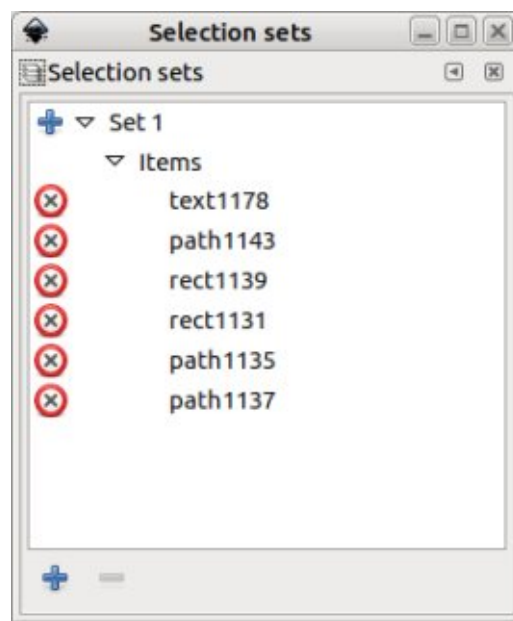
Ha az előző eszközök használatával kiválasztottunk objektumokat, az Inkscape lehetőséget kínál a kiválasztás elmentésére későbbi használatához. Az „Objektum > Selection sets” menüpont egy meglehetősen üres párbeszédablakot nyit az elmentett kiválasztásaink kezeléséhez:



A legfontosabb megjegyzendő, hogy az alul található „+” gomb nem készít új gyűjteményt az aktuális kijelöléseinkből. Ehelyett egy új, üres gyűjteményt nyit, melynek szintén van egy „+” gombja. Csak erre a második gombra kattintva

tárolódik el az aktuális kijelölésünk. Ugyanez a gomb szolgál a későbbiekben további elemek már létező gyűjteménybe vételére.

Ha a „set” melletti háromszögre kattintunk, remélve, hogy meglátjuk a gyűjteménybe felvett elemeket, gyorsan egy eléggé felesleges, „items” nevű közbülső szinten találjuk magunkat, melyet szintén le kell nyitnunk. Az „items” melletti háromszögre kattintva kapjuk meg végre a gyűjteményünk elemeit.



Egy listaelemet a neve melletti keresztre kattintva távolíthatunk el a gyűjteményből. A listaelem nevére kattintva kijelöljük azt, míg magára a gyűjteményre kattintva a

lista valamennyi elemét kijelöljük. Sajnálatos módon a gyűjteményre kattintva nem jelöli át az összes benne található elemet, így ha, például egyet kivéve minden elemet ki szeretnénk választani, minden bejegyzést egyesével kell kijelölnünk, a CTRL gombot lenyomva tartva. Használhatjuk a CTRL gombot gyűjtemények csoportos kijelölésére, vagy gyűjtemények és egyes elemek kombinációinak kijelölésére is. Amit nem tudunk megtenni azonban, hogy a párbeszédablakban valamit kiválasztva a CTRL gombbal a vászonról hozzáadjunk (vagy eltávolítsunk) objektumokat a kiválasztáshoz, ami nagy kár, mivel ez a „Selection sets”-et sokkal inkább egy különálló kiválasztóeszközzé teszi ahelyett, hogy szépen illeszkedne a normális Inkscape munkafolyamatok közé.

A kiválasztási gyűjtemények mentésre kerülnek, ha elmentjük a dokumentumot, ugyanakkor a „Fájl > Dokumentum tisztítása” menüpont használatakor törölődnek. Mindazonáltal megvan a hasznuk, például egy másik kerülőút a problémára, hogy a típus szerinti kiválasztás egyszerre csak egy típust tud kiválasztani. Ha – mondjuk – ki akarjuk választani a köröket és a négyszögeket, használjuk a típus

szerinti kiválasztást kétszer, a műveletek eredményeit pedig mentjük egyazon gyűjteménybe.

A 0.92-es kiadás új, kibővített kijelölőeszközei kellemes újítások, különösen ha bonyolult dokumentumokkal dolgozunk. Megvannak a maguk korlátai és sajátságai, de remélhetőleg tovább fejlődnek majd a jövőbeni kiadásokkal, mind több funkciót nyújtva.



Mark Inkscape-et használ három webes képregényének elkészítéséhez, a „The Greys”, „Monsters, Inked” és „Elvie” címűekhez, amit a következő oldalon nézhetsz meg: <http://www.peppertop.com/>



Hogyanok

Írta: Ronnie Tucker – Fordította: Meskó Balázs

Még egy gyors cikk ebben a hónapban, de ez fontos: színkorrekció.

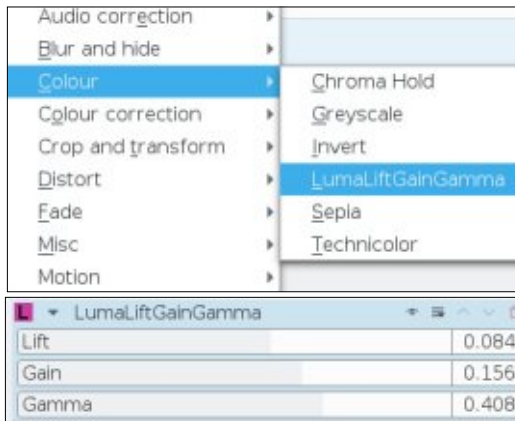
Elkerülhetetlen, hogy néha sötét lesz a videó (mobiltelefon felhasználók, megint rátok nézek!) és némi szín- vagy fényerősség-igazításra lesz szükség.

LUMA LIFT/GAIN/GAMMA

Először is, mint mindig, adjunk egy videót az idővonalhoz.

Jobb kattintás rajta, és ugrás ide: Effekt hozzáadása > Szín > Lu-

maLiftGainGamma



Van egy hasonló, de eltérő beállítás a Színkorrekció alatt, de én ezt részesítem előnyben.

Nem megyek bele, hogy mit csinál az összes csúszka, mert látni fogod ha a csúszkát mozgatod (vagy átírod a számértéket), de a Gamma csúszka javítani fogja a videó színét. A másik lényegében a fényességet és a kontrasztot állítja.

Most már tudod, hogy kell sokkal jobban kinéző videót készíteni. A trükkös rész az, hogy az összes videofájl egyformán nézzen ki a videó során, anélkül, hogy sötétebbek vagy világosabbak legyenek az előzőnél. Sajnos erre nincs megoldásom, de a tanácsom az, hogy próbáld meg azonos szinten tartani

Kdenlive – 6. rész

a megvilágítást a jeleneteidben már akkor, amikor a videót készíted. Ez időt takarít meg és gyakorlatilag feleslegessé teszi ezt a lépést.



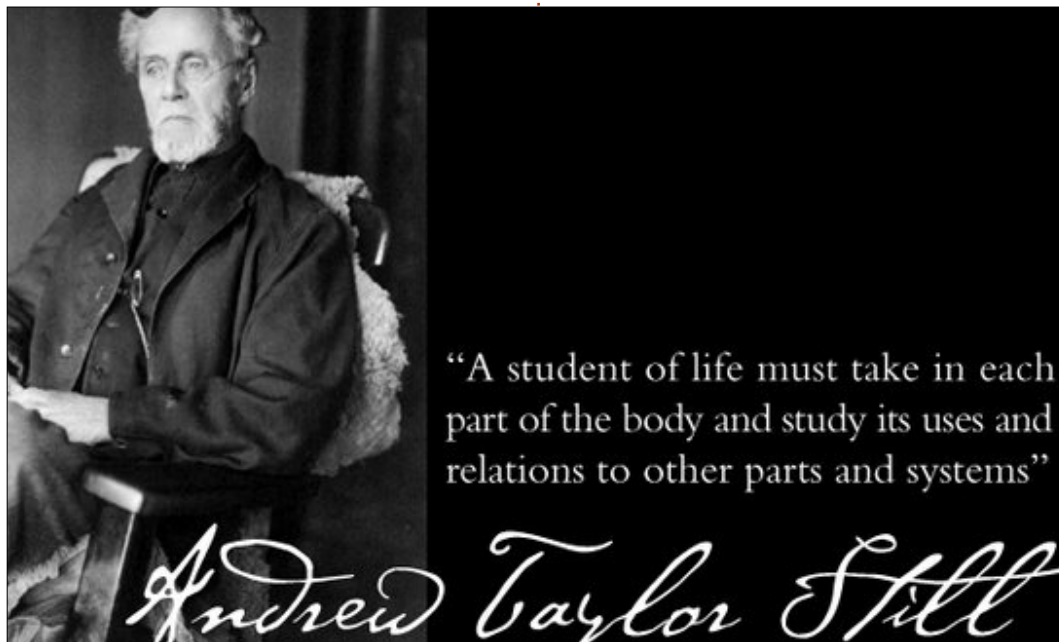
Ronnie alapítója és szerkesztője a Full Circle magazinnak. Művészetekben is érdekelt, műveit itt láthatod: ronnietucker.co.uk





A foglalkozásom kutatási koordinátor. Alapvetően projektmenedzser vagyok a klinikai kutatás birodalmában. A szaktudásom az oszteopát kézi orvoslás (OMM) műszereire összpontosul. Mielőtt elkezdek beszélni a karrieremről és a Linuxról, le kell írnom a csontkovácsolást.

A csontkovácsolás a fizikai szomatikus tünetek kezelésének magasztos művészete, amely az ellenirányú feszültség (counterstrain), a szövetekben elnyelődött energia (strain) és a terápiás tapintásos kezelés különböző technikáit alkalmazza. Ezt a kezelést OMM-nek hívjuk. A csontkovácsolás egy viszonylag fiatal orvostudomány, amelyet A.T. Still fejlesztett ki az Egyesült Államokban. Azt hitte, hogy az emberi test képes meggyógyítani magát, ha az izom- és csontrendszeri keret kiegyensúlyozott. Az Egyesült Államokban az oszteopát doktorokat egyenrangúnak tekintik az orvosdoktorokkal. Ma néhány oszteopát doktor OMM-et alkalmaz a pácienseik kezeléséhez. Azonban az oszteopát szakemberek számára előírt szabványok világszerte változó. Néhány országban ők házi orvosok vagy egyenértékűek a fizikai terapeuták-



“A student of life must take in each part of the body and study its uses and relations to other parts and systems”

Andrew Taylor Still

kal. Főkutatókkal az OMM használatával kapcsolatos új oktatási módszerek vagy kutatási kérdések fejlesztésében dolgozom. Hogy számszerűen meghatározzam az OMM tudományos képességeit, a műszereket használom arra, hogy különböző kutatási

kérdésekre válaszoljak.

A műszer egyszerűen az a szakki-fejezés, amelyet az adatgyűjtésre szolgáló élvonalbeli technológia leírására használok. Az egyetememen digitális mozgásrögzítő rendszereket és

nyomásérzékelőket használok arra, hogy objektíven gyűjtssem és számszerűsítsem az adatokat. Az adatok összegyűjtése után feldolgozom és leadom őket egy biostatistikusnak statisztikai elemzésre. Napi rendszerességgel használok Linuxot a különböző kutatási tanulmányaimhoz.

Számos kutatásra irányuló Linux-változat van. Az Ubuntunak van egy Ubuntu Sci nevű változata. Én a Scientific Linuxot kezdtem el használni. Ez eredetileg a Fedorán vagy Redhat Enterprise Linuxon alapult. Manapság a CentOS-en alapul. A CentOS egy nagyszerű LTS disztribúció, bár a szoftvercsomagok régebbiek és stabilak. Jobban szeretem az újabb szoftvereket a naponta használt disztribúciómban.

Én egy Korora Projekt nevű Fedora Remixet használok. Számos oka van annak, hogy a Kororát használom. Ez a Fedora utódja, így a frissítéseket könnyen implementálják. Ez implementálja a Fedora által nem támogatott médiakódokat. Azok az eszközök, amelyekre a Scientific Linuxból szükségem van, elérhetők. A régi mentorom, Mike Ferarri Fedorát



használ, így van támogatásom, ha elrontom a rendszeremet. Szerencsére a Fedorahoz tartozó dokumentáció alapos. A Korora Projekt nem támogat fórumot, de segítségképpen van egy tevékenységszál ezen az Engage hivatkozáson keresztül, vagy elérheted az IRC-csatornájukat. Az önkéntesek nagyon gyorsak az új felhasználóknak való segítségnyújtásban. Ha szeretnél részt venni egy disztribúció támogatásában, azt tanácsoljuk, hogy lépj kapcsolatba a Korora Projekttel. A Korora Projekt csapattagjainak nagyrészt Ausztráliában van a székhelye, így időbeli eltolódás előfordulhat.

A fő eszközök, amelyeket a mun-

kámhoz használok, változóak – ahogy a napi feladataim is. Kutatási koordinátorként személyeket toboroztam a klinikai vizsgálatokhoz, kéziratokat írtam, adathalmazokat gyűjtöttem és dolgoztam fel, adatállományokat, projekteket irányítottam, új alkalmazottakat képeztem ki, alapvető statisztikai elemzéseket végeztem, videofelvételeket szerkesztettem, fényképeket készítettem, fájlokat titkosítottam és egyéb feladatokat végeztem, szükség szerint. A Fedorában benne vannak az alapvető eszközök, míg a Korora kitölti a hézagokat. Kdenlive-ot, LibreOffice-t, GIMP-et, R-t, Gnuplotot, Veracryptet, Plannert és más eszközöket használok. Ezeket az elemeket egy rpm szempontjából fo-

gom leírni, viszont a Debian-alapú disztribúciókhoz szükséges utasítást is beleírom, amikor szükséges.

Mielőtt belefognánk az általam alkalmazott különböző programokról szóló felhasználói útmutatókba, végezzük el a Korora OS rövid áttekintését. A Fedora alapértelmezett asztali környezete (DE) a GNOME, de vannak Fedora Spinek. A Fedora Spinek megfelelnek a Kubuntunak, Lubuntunak és Xubuntunak. Ezekből a Spinekből adódik, hogy a Korora Projekt engedélyezi az XFCE-t, Cinnamon, MATE-et, KDE-t és a GNOME-ot. Eredetileg a GNOME-ot használtam, de a hardvereim alig támogatják.

A MATE asztali környezetet használok. Balra látható az alapértelmezett elrendezés. Planket használnak a képernyő baloldalán, amely a GNOME-ra emlékeztet. A LibreOffice-szal, Firefox-szal és a programok szabványos választékával feltöltve érkezik, amelyek manapság a legtöbb linuxos disztribúcióban megjelennek. Ha egy személy Ubuntu MATE-et használ, akkor a Korora MATE használata könnyű átmenetet jelentene.

Viszont van néhány kulcsfontosságú különbség az Ubuntu és a Korora között. A telepítési folyamat egy kissé

döcögős a Fedora által készített Anaconda Installer használatával. Merevlemez-tárhelyet kell szerezned, majd jóvá kell ezt hagynod. Az Ubuntu-nak könnyebb telepítője van. A parancsori felület nagyon különböző, a

```
sudo dnf install
```

utasítást használja a

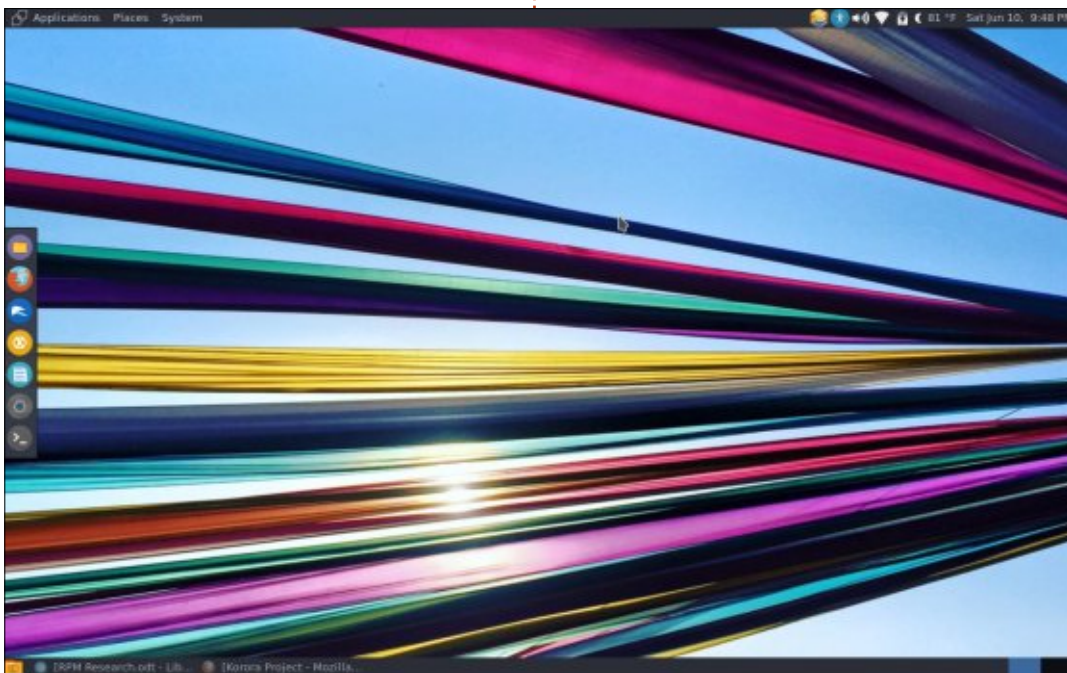
```
sudo apt-get
```

parancsokkal szemben. A szoftverközpont átmenet a nem-GNOME-os asztali környezetek számára. Több évig a Yum Extender volt a grafikus szoftverközpont, most zajlik az átállítás a DNFdragora-ra, amely a jövőbeli Korora kiadásokban fog megjelenni. A Yum Extender halott projekt, a DNFdragora pedig az új helyettesítő.

Az elkövetkező hónapokban majd bepillantást engedek azokba a különböző módszerekbe, hogyan a Linux-ot használok a munkámban.



SJ Webb egy kutatási koordinátor. Amikor nem dolgozik, élvezi a feleségével és gyermekeivel töltött időt. Köszöni Mike Ferarri-nak a mentorálást.





IRÁNYELVEK

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

SZABÁLYOK

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

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

- A cikket bármilyen programmal írhatod, én ajánlom a LibreOffice-t, de a lényeg: **ELLENŐRIZD A HELYESÍRÁST ÉS A 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 (OpenOffice) dokumentumot használsz.

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

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

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

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

FORDÍTÓKNAK

Ha szeretnéd saját anyanyelvedre lefordítani a magazint, küldj egy e-mailt a ronnie@fullcirclemagazine.org címre és adunk hozzáfért a nyers szövegekhez. Ha kész a PDF, akkor feltöltheted 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 használsz.



Néhány hónappal ezelőtt egy új szerverre költöttem egy munkahelyen használt szoftvercsomagot. Egy szerverköltöztetésre fordítható idő számomra szinte minimális, mivel az új dolgok kipróbálására sem jut hat óránál több időm egy héten. Jelen esetben jól ismertem a szoftvercsomagot – PCRT (PC Repair Tracker) – de a költöztetés hardvercserét és szoftverfrissítést is igényelt. Sima ügy, nem igaz?

A régi „Repair Tracker” tökéletesen működött, de volt néhány gond:

- A PCRT elég régi verzióját használtuk (a 2.2-t amikor a 4.1 is kint volt már).
- Az úgynevezett „szerver”, amin futtattuk, nem volt olyan biztonságos helyen mint a többi szerverünk.
- Azt sem tudtuk van-e egyáltalán rendszeres biztonsági mentésünk (volt ugyan egy régi „dd” mentésünk, amiből szükség esetén vissza tudtunk volna állni, de nem volt naprakész adatunk).
- Több szervert is elkezdtünk virtualizálni és ez csak egy további fizikai gép, ami elromolhat.

A terv az volt, hogy a létező adatbázist és a 2.2-es PCRT-t az újonnan beállított virtuális szerverre költöztetjük, frissítjük a 4.1-es verzióra, majd jön a mentés. Mint kiderült, rendszeresen mentettük az adatbázist és a szoftvert, de ahogy már érintettem, a telepítés nem ment olyan simán az új szerverre.

Mi volt a probléma? Az Ubuntu 16.04 szerver. Pontosabban a PHP újabb verziója és a 2.2-es PCRT nem nagyon szerették egymást. Szerencsére az egyik rendszergazdánk már találkozott hasonló jellegű problémával egy másik program kapcsán. A megoldás a PHP régebbi verziója lett (két PHP verzió van a gépen és a régebbi az aktív). Lorna Jane Mitchell (a PHP Web Services és PHP Master szerzője) is belefutott egy ilyen problémába és dokumentálta is, hogy melyik PPA-t használta a két PHP verzió telepítésére. Én megcseréltem a két utolsó lépést:

<https://lornajane.net/posts/2016/php-7-0-and-5-6-on-ubuntu>

```
sudo add-apt-repository  
ppa:ondrej/php
```

```
sudo apt update
```

```
sudo apt install php5.6
```

```
sudo a2dismod php 7.0
```

```
sudo a2enmod php5.6
```

```
sudo service apache2 restart
```

Természetesen nem csak ennyi, mert további PHP 5.6 függőségeket is telepíteni kellett, amiket a PCRT telepítésekor létrejövő hibaplókból tudhatunk meg.

Ez az egész mind elkerülhető lett volna, ha az Ubuntu 14.04-es szervert telepítjük és a vele érkező PHP-t használjuk. de az egyik célunk az volt, hogy a rendszer minél frissebb legyen, valamint amikor ugyanezt a módszert használtam egy másik fejlesztő gépen, nem minden működött úgy, ahogy vártam volna.

Azon a fejlesztőgépen számos PHP szoftvercsomagot szeretünk volna futtatni, az egyik ilyen volt a PCRT, egy másik pedig az Owncloud. Akkor úgy tűnt, hogy legeggy-

szerűbben úgy tudjuk feltelepíteni a PCRT-t, ha az Ubuntu 14.04-es szervert választjuk. De hamar kiderült, hogy ez tévedés, mert az Owncloudnak egy frissebb PHP verzióra volt szüksége (az 5.59 volt telepítve és az 5.6-ra volt szüksége).

Ebben az esetben is a fenti a technikát követtem, csak itt az a2dismodot az 5.59-re az a2enmodot pedig az 5.6-ra alkalmaztam. Egy jobb tervezésnél már az elején kiütközött volna ez a probléma, de az idő drága, a problémákkal meg akkor foglalkozom, amikor elkezdnek. Két elkülönített virtualizált környezet szintén megoldotta volna ezt a problémát és ebbe az irányba is haladunk, de egy pillanatra elgondolkodtam, hogy milyen körülményes, ha több PHP-verzióra van szükségünk a kívánt szoftverek futtatásához.

Mindjárt értelmet nyernek az olyan technikák, mint a Docker, még a kisebb cégek esetén is.



Az Etcher egy keresztplatformos grafikus alkalmazás, amellyel biztonságosan és egyszerűen írhatunk OS lemezképeket SD-kártyákra és USB-meghajtókra. Az OS lemezképek iso, img vagy zip fájlok lehetnek. Eredetileg 2016. április 5-én jelent meg, és 2017. május 12-én adták ki az 1.0.0-ás verziót.

Tallózva a weboldalról: „Az Etcher egy erőteljes OS lemezkép-készítő, amelyet webes technológiákkal fejlesztettek ki annak érdekében, hogy az SD-Kártyák vagy az USB-meghajtó készítése kellemes és biztonságos élmény legyen. Megvéd a véletlen merevlemezre írástól és biztosítja, hogy minden adatbájt helyesen íródott, és még sok mászt.”

Pontosabban... az Etcher merevlemez barát. A meghajtó kiválasztását nyilvánvalóvá teszi, hogy elkerüld az egész merevlemez(ek) törölését. A lemezkép kiírása után folytatja a kiírt kép ellenőrzését, így nincs többé kiírt lemezkép a sérült kártyákon és nem kell azon tűnődnünk, hogy miért nem indul az eszköz.

Támogatott operációs rendszerek:

- Linux (32 bit és 64 bit) – a legtöbb disztribúció
- Microsoft Windows 7 és az újabbak (32 bit és 64 bit)
- MacOS 10.9 és az újabbak

TELEPÍTÉS

A linuxos letöltések a főoldalon találhatóak zip Appimage formátumban. Az Appimage olyan önálló alkalmazás, amely nem igényel kézi telepítést vagy elérést (de megköveteli, hogy megadd nekik a szükséges engedélyeket a program futtatásához). Elégé valószínű hogy az összes disztribúción futtathatóak – csak töltsd le és dupla klikk a futtatáshoz. (Ez a bekezdés eredetileg az **OMGUbuntu**-ról származik).

Alternatív megoldásként, ha Debian vagy Ubuntu alapú disztribúció van, az Etcher a parancssorból telepíthető:

Mentsd el az alábbi (egysoros!) parancsot a következő néven: `/etc/apt/sources.list.d/etcher.list`:

full circle magazin 122. szám

```
deb
https://dl.bintray.com/resin-io/debian stable etcher
```

Fogadd el a Bintray.com GPG kulcsát (szintén egy egysoros parancs):

```
sudo apt-key adv --keyserver
hkp://pgp.mit.edu:80 --recv-
keys 379CE192D401AB61
```

Frissíts és telepíts:

```
sudo apt-get update
```

```
sudo apt-get install etcher-
electron
```

Az etcher-electron csomag 68,4 MB.

ELTÁVOLÍTÁS

```
sudo apt-get remove etcher-
electron
```

```
sudo rm
/etc/apt/sources.list.d/etcher.list
```

```
sudo apt-get update
```

HASZNÁLAT

Eddig csak pendrive-ra írtam

lemezképet az Etcher segítségével. Mindaddig, amíg nem kapok egyet, a Raspberry Pi felhasználóira hagyom az SD kártyák tesztelését. Az alábbi 1-7. számok a képernyőképekre vonatkoznak.

1. A felület nagyon egyszerűen használható:



2. A jobb felső sarokban két ikon található. A kérdőjel a segítség oldalra irányít, a fogaskerék pedig az egyszerű beállítási képernyőre.



3. A főképernyőn kattints a bal felső ikonra (pluszjel), és válaszd ki a lemezképet (.iso, .img vagy .zip):



4. Csatlakoztasd az USB-eszközt és az Etcher automatikusan felismeri, szükség esetén lecsatolja, és készen áll a lemezkép írására.



5. A tényleges írás megkezdéséhez kattints a jobb oldali ikonra. A folyamatjelző sáv az írás során változni fog.



6. Ha az írás befejeződött, a kiírt kép ellenőrzése során újra előrelépést mutat a folyamatjelző.



7. Néhány perc után a képernyőn a „Lemezreírás befejeződött” üzenet jelenik meg.



A JÖVŐ

Az Etcher weboldala szerint a jövőbeli fejlesztések 50%-al gyorsabb és több meghajtó egyidejű írását fogja eredményezni.

ETCHER CLI

Az 1.0.0-s verzióval egyidejűleg kiadott parancssori eszköz is elérhetővé teszi az Etcher asztali alkalmazás minden előnyét, amely egy terminálablakból futtatható, vagy akár egy parancsfájlból is használható. Figyeljünk azonban arra, hogy

a CLI verzió jelenleg kísérleti jellegű, és óvatosan járjunk el.

KÖVETKEZTETÉS

Boldogan írtam ki a képeket USB-re a parancssort használva. Ez azonban többlépcsős folyamat. Először is sok disztribúció automatikusan felcsatolja az USB-t, így meg kell tudni, hogy milyen eszközként azonosítja, majd le kell választani. Másodszor, ne felejtse el előzetesen megadni a dd parancsot sudoval, majd add meg a jelszavad. A dd paranccsal katasztrófa is előidézhető. Ha helytelenül azonosítod a kimeneti eszközt, akkor könnyen megsemmisítheted a merevlemezben tárolt adatokat. Harmadszor: a fájlok sértetlenségének ellenőrzéséhez:

- Indítsd el az újonnan elkészített eszközt, és remélhetőleg van egy lehetőség a rendszerindító menüben a fájlok ellenőrzéséhez.
- vagy
- Csatlakoztasd az eszközt és keresned kell egy MD5SUMS nevű fájlt, SHA256SUM.txt fájlt vagy valami hasonlót, majd el kell döntened, hogy mi a megfelelő parancs a sértetlenség ellenőrzésére.

Összehasonlításképpen, az Etcher a fentieket automatikusan és könnyen elvégzi. Azt hiszem, az Etchert érdemes szemmel tartani, különösen, ha eléri a gyorsabb és a több meghajtó egyidejű írását. A perzisztens mód is hasznos lenne.

REFERENCIÁK

Honlap: etcher.io/

GitHub: github.com/resin-io/etcher

Segédlet: github.com/resin-io/etcher/blob/master/SUPPORT.md

Áttekintés:

www.omgubuntu.co.uk/2017/05/how-to-install-etcher-on-ubuntu



A Snappyvel egy automatikus, teljesen naprakész és megfelelően stabil alkalmazástelepítés érhető el az olyan disztribúciókon amelyek támogatják. Jelenleg az Ubuntu, Fedora, Arch, Debian, openSUSE és Gentoo tartozik ezek közé. Ha a szoftverközpont támogatja akkor a Snappy alkalmazások a grafikus szoftverközpontból is telepíthetők.

Miért nem lehetséges jelenleg Linuxon egy automatikus, teljesen naprakész és megfelelően stabil alkalmazástelepítés? Nos, ez egy elég nagy probléma a mostani asztali Linuxokon. Létezik ugyanis egy feloldhatatlan ellentmondás a stabil és naprakész alkalmazások között. Ez az ellentmondás az asztali Linux függőségi rendszerének természetéből fakad. Ha mindig teljesen naprakész függőségekkel rendelkezél – például rolling-release terjesztési modell – akkor azt veheted észre, hogy a picit régebbi alkalmazások, amelyek nem frissültek az újabb függőségekkel együtt, már nem működnek. Ez azt jelenti, hogy a felhasználók olyan, nem elhanyagolható hibákkal szembesül-

nek, amelyekkel soha nem kellene találkozniuk. Az ilyen eseteket szinte lehetetlen megfelelően kitesztelni, mert a lehető leggyorsabb frissítési ütemterv miatt a tesztelési periódusok nagyon rövidek – ami kevesebb hibakeresésre és kevesebb hibajavításra fordítható időt jelent. Azt gondolnád, hogy lehetséges de a valóság megmutatta, hogy nem. És akik szerint az Arch-, Antergos- és Manjaro-hoz hasonló disztribúciók stabilak, azok valójában különböző csomagkezelő és konfigurációs feladatokkal bíbelődnek, amivel egy átlagos végfelhasználónak nem kellene foglalkoznia. Továbbá a függőségi frissítések a rolling disztribúciókon nemcsak az alkalmazásokat, hanem a desktop lényeges elemeit is érinthetik, aminek soha nem szabadna bekövetkeznie. A LightDM még ha órákra is, de összeomlott az Antergos alatt (tovább is tarthatott volna, ha több idő telik el a hiba bekövetkezése és a hibával kapcsolatos blogbejegyzés megjelenése között). Ha több millióan használnák az Antergos operációs rendszert, akkor ez nagyon sok elégedetlen felhasználót eredményezett volna.

Ennyit a rolling-release modellről. A release-based disztribúciókról elmondható, hogy nekik ellentétesek a problémáik. Megeshet, hogy nem lehet telepíteni egy újabb alkalmazást mert azok egy újabb függőségen alapulnak, de ezt még nem tartalmazza a disztribúció – ezek tehát ilyen hibáktól szenvednek. Ha frissíted a függőséget, akkor azt kockáztatod, hogy olyan alkalmazásokba kerülnek hibák, amik a régi függőségen alapulnak és ez az, amiért az Ubuntu PPA-k például elég kockázatosak, vagy ezért nem naprakészek a csomagok alapértelmezetten.

De akkor hogyan jutunk elég friss alkalmazásokhoz amik mentesek a függőséggel kapcsolatos hibáktól? Úgy, hogy a fejlesztők becsomagolják a szükséges függőségeket! Ez azt jelenti, hogy egy frissített függőség nem eredményez működésképtelen alkalmazást – az alkalmazás fejlesztője frissítheti a függőségeket és az alkalmazását, biztosítva, hogy az továbbra is megfelelően működjön. Ezt az elvet követi a Snappy. Létezik még ugyan néhány megosztott függő-

ség, mint a libc, de sokkal kevesebb mint azelőtt.

Ezúttal az emberek a fájl méret miatt aggodalmaskodnak. A fájl méret növekszik, mivel az operációs rendszerben használt programkönyvtárak több példányban szerepelnek. Valószínűleg ez a Snappy egyetlen igazi hátránya de van néhány ok, amiért ez nem olyan nagy probléma, mint amilyennek látszik. Először is, amikor egy snap már megtalálható a gépen akkor a snap frissítéséhez a delta frissítések használatával csak egy kisebb adatmennyiséget tölt le a számítógép. Másodszor az egyes snappek mérete lecsökkenthető a függőségek megnyirbálásával, például a Peek-hez jár az ffmpeg és az imagemagick. Harmadszor a mai laptopokban és asztali gépekben általában elég nagy merevlemez található ezért a nagy fájl méret nem akkora probléma. Végül pedig már van példa az ilyen fajta csomagkezelésre: az Android, ahol sok Jar fájl duplán szerepel, de a macOS és a Windows is ilyen, csak nem olyan mértékben.

Van a Snappynek egy másik nagy előnye, ami miatt érdemes használni – a frissítések a háttérben, maguktól történnek, úgy mint a ChromeOS-en, így kevesebb a felhasználói beavatkozás és a felhasználóknak csak használniuk kell az operációs rendszerüket. Jelentheti ez azt, hogy egy frissítés elront egy alkalmazást a felhasználó engedélye nélkül? Talán, de nem valószínű mert nincs annyi megosztott függőség és a frissítések szükség szerint visszavonhatóak. Esetleg nem elég biztonságos? De hisz az alkalmazások korlátok között működnének nincs hozzáférésük a teljes rendszerhez (ha szükséges akkor hozzáférhetnek a klasszikus korlátozások használatával, plusz a snappek egy vizsgálaton esnek át a Snappy áruházba kerülés előtt) tehát ez nem igazán probléma. Valójában a snappek korlátozása egy másik ok, amiért a Snappy nagyszerű. A korlátozás az Androidhoz hasonló, hozzáférés csak a rendszer bizonyos részéhez engedélyezett, nem az egész fájlrendszerhez, mint a hagyományos módon csomagolt Linux alkalmazásoknál. A programok, mint a kódszerkesztők, ha hozzá szeretnének férni a fájlrendszerhez, akkor a klasszikus korlátozással hozzáférhetnek, de a Snappy alkalmazások nagy többsége meg-

felelő korlátozással bír.

A Snappy nagyon megkönnyítené az asztali Linuxon a rendszeres alkalmazásfrissítést a végfelhasználók számára és ahogy a fejlesztések tovább folynak még jobb végfelhasználói élményt fog nyújtani. Ezen kívül a Snappy az asztali Linux alkalmazásfejlesztők számára is biztosít előnyöket. Az alkalmazásukhoz tartozó snap létrehozásához csak egyetlen `snapcraft.yaml` fájlt kell megírniuk és csak pár parancsba (vagy kattintásba) kerül, hogy megjelenjen a Snappy áruházban, így minden Linux telepítésen, ahol megtalálható a Snappy – mindez közbenső csomagkarbantartó nélkül. A csomagkarbantartó hiánya ellenére a programozáshoz nem értők, mint jómagam is, közreműködhetnek és segíthetnek a csomag fejlesztőjének egy `snapcraft.yaml` fájl létrehozásában. Olvasd el a Snapcraft (az eszköz neve ami snappeket hoz létre) oktatóanyagot (20 perc), majd ha szükséges, akkor olvass el még több snapcraft oktatóanyagot (pl. Pythonhoz vagy weblaphoz) keress egy programot, amiből még nincs snap, készíts belőle egy snappet, majd továbbítsd a működő snapcraft `.yaml` fájlt a fejlesztőhöz további felhasználásra. Ha a folyamat során

problémákba ütköznél, akkor nézz rá a Snapcraft dokumentációra vagy kérdezz a segítőkész Snapcraft közösségtől a Rocket Chat és Stack Overflow fórumokon.

Ezzel a lehetőséggel egy régi Linux desktop problémát oldhatunk meg és jelentősen növelhetjük a desktop használhatóságát az átlagos számítógéphasználók számára. Ragadjuk hát meg az alkalmat.



EL KELLENE VETNIE A LINUX-NAK A 32 BITES RENDSZEREK TÁMOGATÁSÁT?

Nem gondolnám, hogy az a kérdés, hogy „kellene” vagy „nem kellene”, inkább az, hogy mi a célravezetőbb.

A mai gépekhez tervezett modern disztrók, mint az Ubuntu, Mint, Kubuntu, Fedora, Red Hat, de a látszata ellenére a Xubuntu is, eljutottak oda, hogy nyilvánvalóvá váljon, a 32 bites rendszerek támogatásának már nincs sok értelme. Vajon melyik 32 bites gépnek van elég memóriája, megfelelő processzora, hogy ezeket a disztrókat elbirja?

Azonban világszerte még mindig sok-sok régi számítógépet használnak, és a nyakam teszem rá, hogy a szegényebb környékeken nem olcsó mulatság ezeket lecserélni, mint a jobban élők körében. Gondoljunk csak bele, melyik a legnépszerűbb Linux disztribúció a világon: az Android. A régi 32-bites okostelefonok a következő öt-hat

évben még bizonyosan velünk maradnak.

Ezért még mindig szükség van a 32 bites rendszerek támogatására. Örömteli volna, ha néhány disztró, mint a Lubuntu, Puppy, Android stb., továbbra is egyaránt folytatná a 32 és 64 bites rendszerek fejlesztését.

Tisztában vagyok azzal, hogy ez jelentős munka azok részéről, akik ezeket a termékeket készítik, és természetesen nem várhatjuk el tőlük, hogy ezt a végtelenségig megtegyék. Azonban remélem, hogy az erőforrásaikat oly módon tudják összpontosítani, hogy – mondjuk – a következő öt évben még a 32 és a 64 bites rendszereket egyaránt támogatni tudják, amíg a vonatkozó hardverek olyan olcsók nem lesznek, mint ma a 32 bitesek, lehetővé téve, hogy a szegényebbek is lecseréljék régi hardvereiket.

Paddy Landau

VÁLTÁS PYTHON 2.X-RŐL 3.X-RE?

Kezdő vagyok a programozásban, és a Pythonra gondoltam. Mostanában találtam rá a Full Circle magazinra, de van pár olyan eset, amit megpróbáltam alkalmazni, ám miután utánajártam, rájöttem, hogy a magazinban szereplő kódok régebbi verzióhoz készültek, így megkérdezném, érdemes-e frissíteni a 3.6-os verzióra, hátha szerencsével járok és megtalálom a kérdésemre a választ. Hálás lennék.

Ahmed EB-BANA

Greg válasza: A korai számok minden kódja 2.x-ben készült. Már egy ideje olyan kódokat próbálok összekalapálni, amelyek 2.x-en és 3.x-en egyaránt működnek.

Ugyan nem mind, de a legtöbb kód könnyen használhatóvá tehető a Python mindkét verzióján. Ez a magyarázata annak, hogy a 3.x-ben sok programkönyvtár már nem használható.

A leggyakoribb főbűnösök a

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!



Olasói 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 „Hogyan írjunk a Full Circle-be” oldalon olvashattok. Ha betartjátok ezeket, garantált a siker.

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

kiíratások (*print statements*) szoktak lenni, mivel a python3 a szövegekhez már zárójeleket igényel.

```
print x
```

helyett

```
print (x)
```

(Más szóval: próbáld meg a „print” utáni szöveget zárójelek közé tenni.)

Egy másik lehetőséget is ki lehet próbálni. A Python 3.x-ben van egy 2to3 nevű konverziós segédprogram. Erről a Python-sorozat 16. részében írtam, amely az FCM 42. számában jelent meg.

A KERNEL FRISSÍTÉSE

Nemrég beszereztem egy Lenovo Yoga 300-at. Ez egy jó kis laptop, de nem túl erős. Azonban a Xubuntu jól fut rajta és jól használható általános dolgokra és képszerkesztésre, ami a munkám. Én az Ubuntu LTS kiadásait szeretem használni. A Xubuntu 16.04 4.8-as kernelt használ, amelyből hiányoznak ehhez a géphez bizonyos driverek. A legfontosabb az energiagazdálkodási, akkumulátorkezelési és

információs driverek. Olvastam róla, hogy nem nehéz a kernelt újabbra cserélni, de én illet még eddig nem csináltam, ezért egy kicsit szétnéztem. Kipróbáltam a kernel menedzselésére szolgáló alkalmazást, amit többen is ajánlottak, mint a legkönnyebb lehetőséget, de ezzel nem jártam sikerrel. Ezért letöltöttem a 4.10.11-es kernelt a <http://kernel.ubuntu.com> weboldalról, követtem az utasításokat a header fájlok és a kernel .deb fájlok letöltése során. Aztán a „sudo dpkg -i *.deb” parancs (természetesen idézőjelek nélkül) elvégezte a varázslatot.

Az újraindítást követően az akkumulátorkezelő megfelelően működött az XFCE tálcáján. Ezt követően sok durva tesztet elvégeztem, és úgy tűnik, hogy minden teljesen tökéletesen működik ezen a hardveren. Nos, elmondhatom, még egy csatát megnyertem a Linuxon.

Tudom, hogy a 17.04 4.10-es kernellel jön, de nem szeretnék egy teljes újratelepítést, ha nem muszáj, főleg úgy, hogy a 16.04-nek illelne futnia a következő LTS megjelenéséig ezen a hardveren. Ez a nagyszerű a Linuxban, na és a közösség, amely megosztja ezeket az

információkat, és az olyanoknak, mint én, ebből előnyük származik. Nagy köszönet a munkátokért, nagyra becsülöm. A Full Circle egy nagyszerű újság, alig várom, hogy megkaphassam.

Iain Mckeand



K Hogyan tudom megváltoztatni a Cheese alapértelmezett helyét, ahova a képeket menti?

V A dconf-editort kellene telepítened.

Amikor futtatom a dconf-editort, el tudok navigálni az /org/gnome/cheese/photo-path helyre. Váltok a Use default value lehetőségre és beírom a „Pictures”-t a mezőbe.

Így biztosan jó és a Cheese a Pictures mappába fogja menteni a képeimet.

K Problémába ütköztem a scangearmp futtatásakor Linux Mint 18.1 alatt. Egy Canon MG6320-as multifunkciós nyomtatót használok és a szkennert szeretném használni rajta.

V (Köszönet *pdc*-nek az Ubuntu Forumsról) Pár éve a Canon 3 formátumban adja ki a drivereket a Linux felhasználóknak, ezek: rpm csomagok, debian csomagok és forráskódok.

A Mint Ubuntu alapokra épül, az Ubuntu pedig Debian-alapú, tehát a Canon debian csomagjait kell használnod.

Az MG6300 sorozathoz tartozó drivereket a Canon Asia oldalon keresheted meg: <http://support-asia.canon-asia.com/?personal>, ami ide fog irányítani: <http://support-asia.canon-asia.com/contents/ASIA/EN/0100470702.html>, ahol ezt fogod tudni letölteni: scangearmp-mg6300series-2.00-1-deb.tar.gz

Szóval ez egy debian csomag, tar.gz formátumban. Ez egy 5 éves driver, szóval ha rákattintasz a letöltésre és a mentést választod, akkor a Letöltések mappádba fog mentődni. A telepítést az alábbi parancsokkal tudod elvégezni (minden sor végén ENTER-t nyomj):

```
cd Downloads
tar -zxvf scangearmp-
mg6300series-2.00-1-
deb.tar.gz
cd scangearmp-mg6300series-
2.00-1-deb
./install.sh
```

és futtasd az alábbi paranccsal:

```
scangearmp
```

K Az elsődleges meghajtóm a SMART-tesztek szerint kezdett meghibásodni, áthelyezett szektorokba ütköztem. Mivel ez a merevlemez EFI boot szektoros és három operációs rendszer van rajta, klónozni szeretném egy új lemezre az egészet. Ezt meg tudom tenni simán a dd-vel?

V (Köszönet *TheFu*-nak az Ubuntu Forumsról) Nálam is ugyanez a helyzet. Én ezt tettem:

```
sudo ddrescue --force
/dev/sdb /dev/sda
/tmp/log.file
```

Ahol az **sdb** a forráslemez, **sda** a céllemez.

Ez sokak szerint fordított sorrend. Kicseréltem a portokat a kívántra és leállítottam/eltávolítottam minden más tárolót (kb. 20 TB-ot) a hibák megelőzése végett.

Lényeges a ddrescue használata

mivel tovább fut a hibák észlelése után is.

Amikor végzett, visszaállítottam a három nappal korábbi mentést, hogy javítsam a hibás szektorokat. Amikor legutoljára néztem, kb. 90 MB-nyi hiba látszott a ddrescue kiemenetén.

Ez az egyszerű parancs létrehozta az összes formázást, a partíciókat, az LVM dolgait és mindent. Az első újraindításnál arra számítottam, hogy a partíciók UUID-je megváltozik. Ehhez képest viszont még mindig a legutolsó lehetséges bitet próbálom visszaállítani és nem tudom biztosan, hogy a tervem működni fog-e.

A ddrescue lefutott. Sok a hibás szektor, de a rendszer elindult. A boot, lvm, partíciók jól működtek és a sok adat is megvolt. A második GPT rekord sérült, de könnyen javítható volt. Az adatok replikálása a backup-lemezről megtörtént. Minden rendben.

Volt egy sérült adatbázisom (media center), amit a visszaállítás

szintén megoldott.

Ha a klón nem működött volna, akkor az általános visszaállítási folyamaton mentem volna végig.

(Az eredeti posztolótól) Örülök, hogy megosztottad velünk, hogy a ddrescue segített, bár a meghajtóm nem jelzett hibákat egyáltalán. Úgy gondolom, hogy a SMART figyelmeztetés elég volt arra, hogy a problémás szektorok még használhatók. Csatlakoztattam a cserelemezt, futtattam ezt:

```
sudo ddrescue -f /dev/sda
/dev/sdb /tmp/mapfile
```

és vártam, amíg lefutott. Kicseréltem a kábeleket és sikeresen indult a klónról.

K Ubuntu nem tudom csatolni a Windows 10 lemezeket. Kapok egy „nem tiszta fájlrendszer” hibaüzenetet.

V (Köszönet *kagash*-nek az Ubuntu Forumsról) A Windows-t a következő paranccsal állítsd le:

```
Shutdown /s /t 0
```

K Az indítás közben felugrik és eltűnik egy hibaüzenet, amit még leírni sem tudok. Hogyan tudok ettől megszabadulni?

V Okostelefonnal vedd fel videóra a folyamatot, a hiba pontos szövegét írd be a Google keresőbe és várhatóan megtalálsz a választ.

AZ ASKUBUNTU LEGJOBB KÉRDÉSEI

* PDF formátum készítése
<https://goo.gl/aLO4AG>

* A Wanna Cry zsarolóvírus veszélyes lehet a Linux felhasználókra?
<https://goo.gl/GNHPgc>

* Hogyan tudhatom meg, hogy melyik partícióról bootoltam?
<https://goo.gl/XC0A7G>

* A Canonicalon kívül van valaki, aki fizetős támogatást ad Ubuntuhoz?
<https://goo.gl/jTm9ct>

* Terminál dinamikus kimenetének szöveges fájlba írása
<https://goo.gl/CfXKpw>

* Hová kerültek az rsync-kel szin-

kronizált fájljaim?
<https://goo.gl/2P5bkt>

* Hogyan tudok különböző fájlokat megnyitni a vi-jal?
<https://goo.gl/5YgfpU>

* Szoftvercsomag teljes törlése (purge), majd újratelepítése után mégis emlékszik a beállításokra
<https://goo.gl/4cZyTy>

* Mi okozhatja azt, hogy egy telepített alkalmazás nem látszik telepítettként?
<https://goo.gl/pYHE8z>

TIPPEK ÉS TECHNIKÁK

Mit akarnak a nagyfiúk?

Mindannyian szeretjük azokat a disztrókat, amelyek simán és gyorsan települnek, viszont ez néhány ember számára nélkülözhetetlen tulajdonság.

Sok nagy weboldal bérelt szervereken fut, amiért annyit fizetnek, amennyi erőforrást igénybe vesz az oldal. Nagy oldalaknál lehetséges, hogy száz, ezer, vagy akár több százezer virtuális gép is fut és amint nő az erőforrásigény, úgy lesz szükség még néhány száz VM-

re, de azonnal.

A hozzáadott VM-ek esetén a legfőbb szempont, hogy mennyire gyorsan tudják a kliensek kiszolgálását elkezdni.

Ez egy más világ, főleg ahhoz képest, hogy például valaki PC-n, vagy laptopon Linux operációs rendszert futtat.

Ez az a terület, ahol rengeteg idegen kifejezésbe botlunk, mint például Openstack, Docker, Vagrant, MAAS, LXD, konténerek és rendszerképek.

Soha nem láttam teljesítménysteszteket, de a sebesség fejlődése lehet az egyik tényező, ami az Ubuntut segíteni fogja abban, hogy sikeres legyen a felhőben is.



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



A Valve éppen most adta ki a Siltbreaker Act 1-et, ami egy új, történet-orientált, kampány stílusú, akció kaland, co-op játék. A játékot 2017, június 8-án adták ki, s bár egy hetet csúszott, azért szívélyesen üdvözöltem a játékgyűjteményemben. Nagyon nehéz vele játszani, de az a pár nap, amíg játszottam vele, nagyon eredményes tapasztalat volt. A játék inkább egy játék a játékban, mert a 2017 Dota 2 The International Battle Pass tulajdonosainak elérhető egy barátságos, 9,99 dolláros áron, és beszerezhető a Dota 2-n belül, vagy akár a Steam Battle Pass oldalán keresztül a <http://www.dota2.com/international/battlepass> címen. A Siltbreaker-t a Dota 2-höz hasonlóan a Valve, a Steam játékmotor mögötti cég fejlesztette és terjesztette. A Battle Pass tulajok egy halom egyéb cuccot is kapnak a Siltbreaker mellé, és a Battle Pass eladásokból befolyó bevétel megy a pénzdíjakhoz, mert idén a The International 2017 eseményt a Washington állambeli Seattle-ben tartják augusztus 7-től 12-ig. Az idei Battle Pass nagyon hasonlít a tavalyira, pár apróságtól eltekintve a legnagyobb eltérés a

Siltbreaker kampány játék hozzáadása.

Tipikus Valve szokás szerint a megjelenés csúszott. A játék úgy volt időzítve, hogy valamikor 2017

május körül jön ki, de végül június elején jelent meg. Miután meg lett a Battle Passom, csalódott voltam, hogy nem tudom megírni a beszámolót, melynek az e havi számban kellett volna megjelenni, de a kellő

időben a Siltbreaker megérkezett.

A reményeim magasak voltak, az izgalmam már a tetőfokára hágott, mire a játék kijött. A legkellemesebb jel volt, amikor június 8-án



elindítottam a Dota 2-t, és megjelent egy banner, arról tájékoztatva, a Siltbreaker már elérhető.

A Siltbreaker indításakor egy digitális képregény tűnik fel, mely lassan elmeséli a Siltbreaker mögötti történetet, a Dark Reefen belüli történésekre koncentrálna. Bal egérgombos kattintással tudsz lapozni a képregényben. A történet elég érdekes és elolvasható, míg a hálózatodra vársz, hogy találjon neked egy csapatot. Amint a játék elkezdődött, az első dolgod, hogy kiválaszd a hőst, akivel végigviszed a játékot. A játékban limitált a hősök száma, a több mint 110-ből csak 14 érhető el egy normális Dota 2 játékmenetben. A 14 elérhető hős nagyon hasonlóan játszik mint egy szokásos Dota 2 játékmenetben. A tárgyak, melyeket építesz, nagyrészt ugyanazok, kivéve az új tárgyakat, melyek csak a Siltbreakerben érhetőek el. A hősöd szintlépése is nagyon hasonlít a Dota 2-höz... és itt véget is érnek a hasonlóságok, kezdődnek az eltérések. Innentől kezdve a Siltbreaker saját osztályában ül és mindenben eltér a Dota 2-től.

Kezdetnek három másik játékkal szövetkezel, így egy négy fős csapatot alkottok, a Dota 2-ben

alap, ötven öt ellen helyett; nem említve a tényt, hogy nem a többi játékos ellen harcolsz, sokkal inkább a komputer MI-je ellen. A kampányt elég nehéz végig vinni, és biztos jó párszor neki kell futnod, mielőtt képes leszel elérni és legyőzni az utolsó bosszt, Rhyziket.

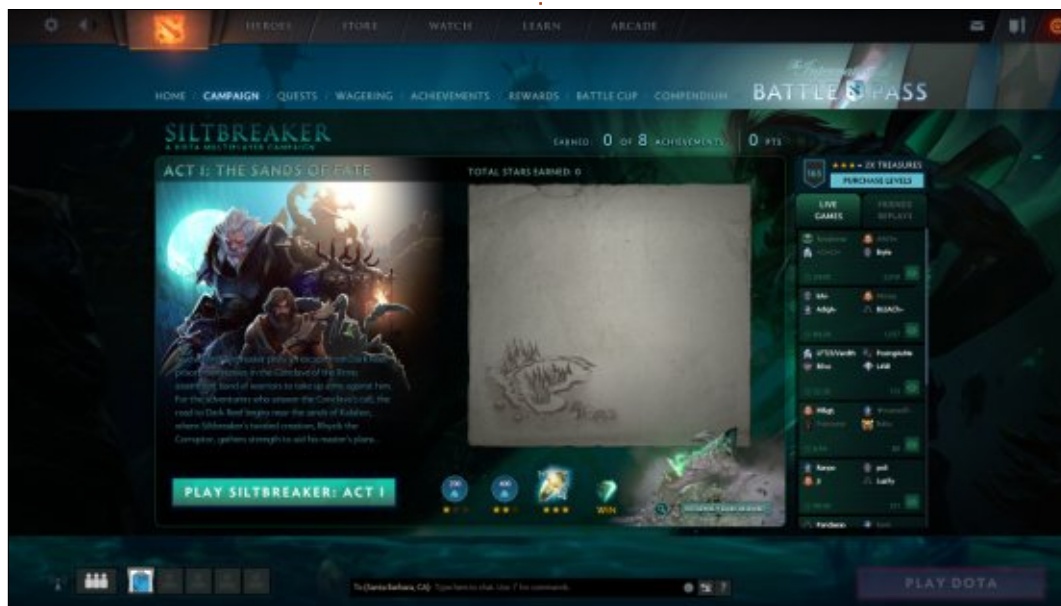
Különböző zónákon kell végighaladni, hogy teljesítsd a játékot. Az első pár zóna nem túl nehéz, de bemutatják a játék koncepcióját és kapsz egy kis ízelítőt, mire számíts. A Dota 2-vel ellentétben a játékos nem kontrollálja a kamerát 100%-ban, sokkal inkább mozog veled, ahogy átmész mindegyik zónán. Ahogy felfedezed a zónákat rengeteg (szó szerint rengeteg) ellen-

séggel találkozol utad közben. Ráadásul néhány zónában van egy aljas, ijesztő boss, akit le kell győzni. Sajnos kevés útmutató létezik még jelenleg – mert a játék még annyira új – de mire ezt olvasod, biztos vagyok benne, hogy lesz több mint egy maroknyi útmutató, hogy segítsenek az utadon.

Néhány szinten (vagy zónában) lesz más akadály is az ellenfeleken kívül – puzzle-szerű dolgok, amiket pontosan kell időzíteni a továbbhaladáshoz. Az egyik egyedülálló aspektusa a játéknak, hogy nincs lehetőség menteni – ami azt jelenti, hogy egy ültödben kell végigvinni, vagy sehogy. Szóval az olyan géme-
reknek mint én, hasonlít a régi ar-

cade játékokra, amikor bedobtunk egy érmét, és addig játszottunk, amíg a karakter meg nem halt. Tényleg, nekem majdnem olyan mint a klasszikus The Gauntlet videojáték. Még ha nem is viszed végig a játékot, akkor is tudsz előnyt kovácsolni a játékból, mert minden zónában kaphatsz csillagot, 1-3-ig, különböző tényezőktől függően, amíg jól teljesítesz. Egy csillag 200 pontot ad a Battle Passodhoz, két csillag 400 pontot ad a Battle Passodhoz, míg három csillag egy kincs-ládát, ami ritka és nehezen fel-lelhető tárgyakat tartalmaz, melyek csak a játékban érhetőek el.

A játékot egérrel és billentyűzettel kell játszani, és attól függően, melyik karaktert választottad a billentyűzetkiosztás eltérő lehet. A grafika fenomenális, de néha majdnem úgy tűnik, mintha kicsit túl sok akció lenne a képernyőn, és még egy kicsit túl sűrűnek is érződik. A surround hangzás felsőfokú és a hozzá kapcsolódó zene megérdemel egy kitüntetést. Nem ütköztem semmilyen hibába az alatt a pár nap alatt, míg játszottam a játékkal, eltekintve a többi játékosnál előforduló internet-laggolástól – ami az egyik menetben megállásra kényszerítette párszor a csapatomat, míg a lekapcsolt játékos



viessacsatlakozott. De szerintem ez benne van egy többjátékos online multiplayer játékban.

Nagyon élveztem a Siltbreakerrel a játékot. Talán egy panaszom lenne, hogy nincs útmutató benne egyáltalán. Egy módon tanulhatod meg, hogy működik a játék, fejest ugrasz és elkezdesz játszani vele, ami félelmetes lehet – különösen, ha figyelembe veszed, hogy a többi játékosnak, akikkel egy csoportba kerültél, tele lehet a hócipője a gyakorlatlanságod miatti baklövésiditől. A Siltbreaker Act 2: A Vault in the Deep megjelenése idén júliusban várható. Sajnálatos módon úgy tűnik a Siltbreaker egy limitált kiadású játék lesz, ami el fog tűnni a The International 2017 befejezése után, ami valamikor szeptemberben lesz. Még egyszer, ha a Valve elegendő pozitív visszajelzést kap a játékosoktól, lehet egy halvány esély, hogy ez a játék meglát még pár napot a lejáratí idején túl is. Mivel a Valve elég régen nem adott ki új tartalmat (a rajongók még mindig a Half-Life 3-at várják), nem lenne rossz gondolat a Valvetől, ha adna a Siltbreakernek esélyt, hogy itt lehessen még egy darabig. Habár tényleg nagyon élveztem a játékot a Siltbreakerrel a tény miatt, hogy valószínűleg pár hónap múlva

eltűnik és, hogy semmilyen ismeretű nincs hozzá, készíttet arra, hogy levonjak egy egész csillagot az értékelésemben.



Minimum követelmények

Operációs rendszer: Ubuntu 12.04, vagy újabb

CPU: kétmagos az Inteltől, vagy az AMD-től 2.8 GHz-es

RAM: 4 GB

GPU: Nvidia GeForce 8600/9600GT (Driver verzió 331, vagy újabb), AMD HD 2xxx-4xxx (Driver mesa 10.5.9), Intel HD 3000 (Driver mesa 10.6)

Merevlemez: 16 GB elérhető tárhely

További megjegyzések: szélessávú internetkapcsolat

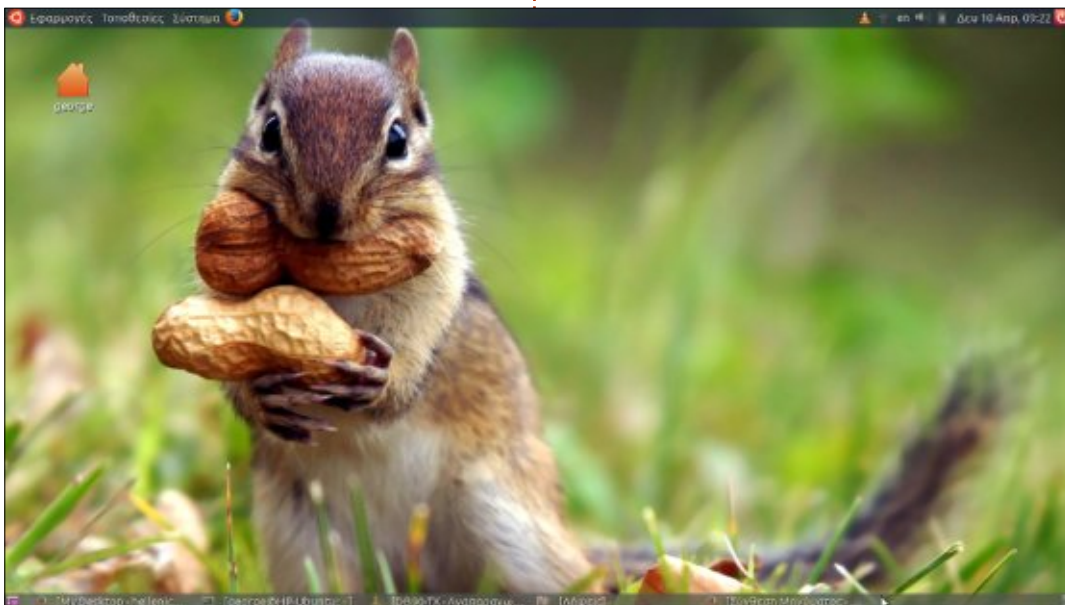


Oscar a CSUN-n szerzett diplomát, jelenleg zenei igazgató/tanár, bétateszter, Wikipedia szerkesztő és Ubuntu Fórumok résztvevője. Követheted itt: www.gplus.to/7bluehand.



Az én asztalom

Írta: The_LinuxGK – Fordította: Molnár Tibor



Ubuntu MATE 16.10, görög nyelvű Ambiant MATE / Humanity ikonszet, áttetsző sávokkal.

Háttérkép:

<http://www.wallpapermania.eu/wallpaper/funny-little-squirrel-with-almonds-hd-animal-wallpaper>

Szép napot!



Az én asztalom

Írta: David – Fordította: Molnár Tibor



Ubuntut 16.04 használlok, de egy elég alap asztallal. Alul találsz a Dockyt és elrejtettem a Unity sávot. Az interneten talált háttérképet használom, amit szeretek.



Az én asztalom

Írta: Vince – Fordította: Molnár Tibor



Jelenleg Elementary OS 0.4 Lo-kit (64 bitest) használok. Lelkes hívője vagyok a Linuxnak és néhány éve már Ubuntut használok, de pár éve felfedeztem az Elementary OS-t. Egyszerűsége, kellemes kinézete és érzete miatt úgy döntöttem, adok neki egy esélyt.

Ahogy láthatjátok, szeretem, ha a kinézete és az érzete tiszta, valamint megnyugtató, pár kijelzővel – (My-Weather-Kijelző, és a System-Monitor-Kijelző), illetve a képernyő tetején az Insync alkalmazás a

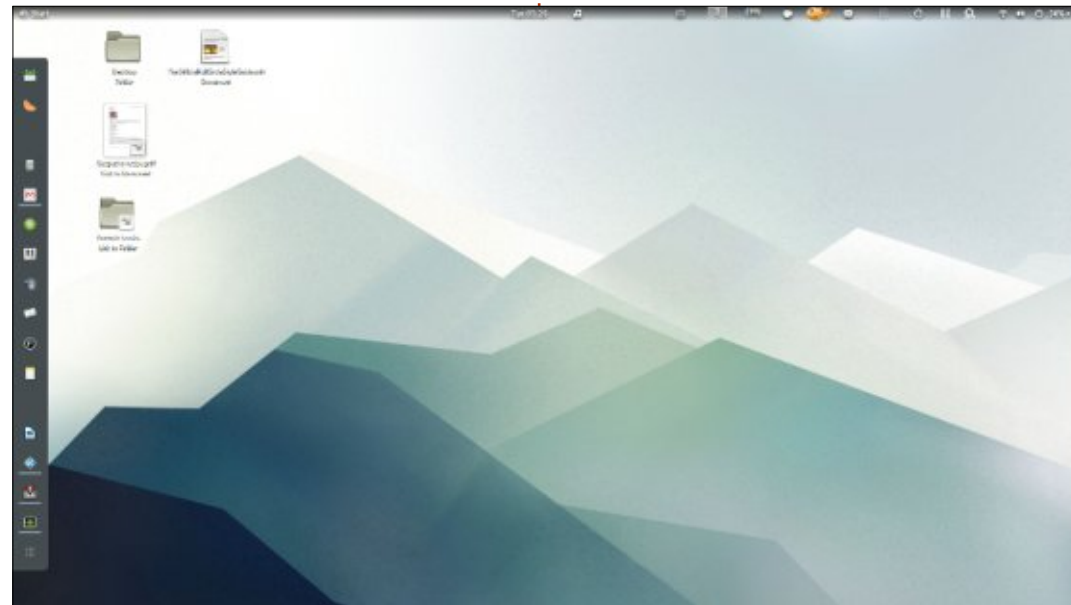
Google Drive-hoz
(<https://www.insynchq.com>)

A témám az alap Elementary, amit egy Sardi nevű, nagyon szép ikonkészlettel feljavítottam (<https://github.com/erikdubois/Sardi>)



Az én asztalom

Írta: Siddharth Sundaresan – Fordította: Molnár Tibor



Egy HP 630-am van, ami eredetileg Windows 7-tel jött, egy olyan operációs rendszerrel, amit 2 és fél évig használtam. 2015-ben Ubuntu 14.04 Unityre váltottam. Ez volt az első találkozásom a Linux bármilyen formájával. Azóta kísérleteztem számos disztribúcióval és van egy mappám, ami hozzávetőleg 120 giga ISO-t tartalmaz a live boothoz...

Kijelző: 1366 * 768 HD
Processzor: Intel Core i3 @ 2.40 GHz * 4
RAM: 4 GB
HDD: 320 GB belső merevlemez + 1 TB Sandisk külső HDD

Grafika: Intel IronLake mobile

Az összes driveremet, beleértve a vezeték nélkülit, a processzort és a multimédiás kulcsokat is tökéletesen támogatja az összes disztribúció, amit eddig teszteltem.

Operációs rendszer: Ubuntu 14.04, Unityvel, GNOME (Pixel-Saver kiterjesztéssel, ahogy a fotókon látszik), XFCE és KDE4 a belső merevlemezen. OpenSUSE GNOME Next a külső HDD-n. Fedora 26 Alpha egy flash drive-on, feren tesztelésre, és egy lehetséges beszámoló írásához...





Támogatóink

HAVI TÁMOGATÓINK

2016:

Bill Berninghausen
Jack McMahon
Linda P
Remke Schuurmans
Norman Phillips
Tom Rausner
Charles Battersby
Tom Bell
Oscar Rivera
Alex Crabtree
Ray Spain
Richard Underwood
Charles Anderson
Ricardo Coalla
Chris Giltane
William von Hagen
Mark Shuttleworth
Juan Ortiz
Joe Gulizia
Kevin Raulins
Doug Bruce
Pekka Niemi
Rob Fitzgerald
Brian M Murray
Roy Milner
Brian Bogdan
Scott Mack
Dennis Mack
John Helmers

JT

Elizabeth K. Joseph
Vincent Jobard
Chris Giltane
Joao Cantinho Lopes
John Andrews

2017:

EGYSZERI TÁMOGATÓINK

2016:

John Niendorf
Daniel Witzel
Douglas Brown
Donald Altman
Patrick Scango
Tony Wood
Paul Miller
Colin McCubbin
Randy Brinson
John Fromm
Graham Driver
Chris Burmajster
Steven McKee
Manuel Rey Garcia
Alejandro Carmona Ligeon
siniša vidović
Glenn Heaton
Louis W Adams Jr
Raul Thomas
Pascal Lemaitre

PONG Wai Hing
Denis Millar
Elio Crivello
Rene Hogan
Kevin Potter
Marcos Alvarez Costales
Raymond McCarthy
Max Catterwell
Frank Dinger
Paul Weed
Jaideep Tibrewala
Patrick Martindale
Antonino Ruggiero
Andrew Taylor

2017:

Linda Prinsen
Shashank Sharma
Glenn Heaton
Frank Dinger
Randy E. Brinson

Az új oldalt **Lucas Westerman** (Mr. Parancsolj és uralkodj) készítette, köszönet a munkájáért. Teljesen újraépítette az oldalt a semmiből, a saját szabadidejében.

A Patreon oldal, amelyet összeraktam, arra szolgál, hogy segítsétek nekem a domain és kiszolgálói költségeiben. Az éves célt gyorsan elértük, köszönhetően az oldalon felsoroltaknak. Sikertelt egy új levelezőlistát is beüzemelnem.

Néhány ember PayPal-lehetőséget kért (egyszeri adomány), így hozzáadtam egy gombot az oldalhoz.

Nagy köszönet azoknak, akik használták a Patreont és a PayPal gombot. Nagy segítség ez.



<https://www.patreon.com/fullcirclemagazine>



<https://paypal.me/ronnietucker>





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 123. szám

Lapzártá:

2017. július 9-e, vasárnap

Kiadás:

2017. július 28-a, péntek



A Full Circle Csapat



Szerkesztő – Ronnie Tucker
ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmester – Lucas Westermann
admin@fullcirclemagazine.org

Szerkesztők és Korrektorok

Mike Kennedy, Gord Campbell, Robert Orsino, Josh Hertel, Bert Jerred, Jim Dyer és Emily Gonyer

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

Full Circle heti hírek:



A heti híreket elérheted az alábbi RRS-linken:
<http://fullcirclemagazine.org/feed/podcast>



Ha a szabadban vagy, akkor elérheted a Stitcher Radión (Android/iOS/web):
<http://www.stitcher.com/s?fid=85347&refid=stpr>



és a TuneIn-en keresztül, itt:
<http://tunein.com/radio/Full-Circle-Weekly-News-p855064/>

A Full Circle magazin beszerezhető:



EPUB – Az utóbbi kiadások megtalálhatók epub formátumban a letöltési oldalon. Ha bármi 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 magazintról és az Ubuntu Linuxról.



Google Play – Már olvashatod a Full Circle magazint a Google Play/Books oldalán. Keresd a „full circle magazin”-t, vagy kattints ide: <https://play.google.com/store/books/author?id=Ronnie+Tucker>

Full Circle Magazin Magyar Fordítócsapat



Koordinátor:
Pércsy Kornél

Fordítók:

Bors Tibor
Dobler Gábor
Hrotkó Tibor
Jancsek Árpád
Makó Tamás
Meskó Balázs
Molnár Tibor

Palotás Anna
dr. Simon Gergely
Sipkai Gergely
Sipos Zoltán
Szandi Gábor
Tulipán Attila

Lektorok:

Almási István

Veres László

Szerkesztő:
Kiss László

Korrektor:
Heim Tibor

