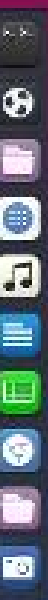




Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

2017 szeptember – 125. szám



Main Menu

ubuntuBudgie®

Choose an option to discover your new operating system.

i

Introduction

☆

Features

✓

Getting Started

?

Installation Help



💬

Chat room

👥

Community

<>

Get Involved

❤️

Donate

📄

INSTALL NOW

🌐

📘

📺

📱

🐦

🏠

Ubuntu Budgie

Gondolatok a legújabb Ubuntu változatról

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



Hogyanok



Luminance HDR

20



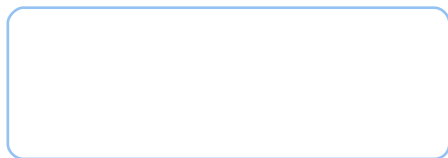
Bevezetés a FreeCAD-be

22



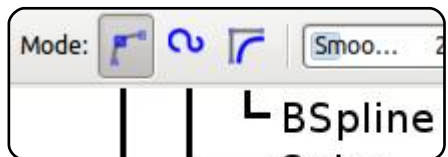
tmux

28



Kdenlive

XX



Inkscape

31

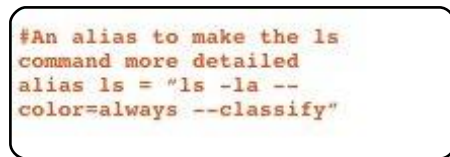


Grafika



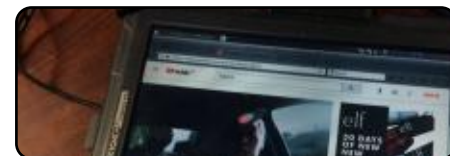
Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA



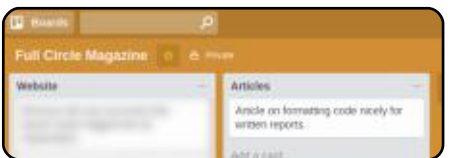
Parancsolj és uralkodj

16



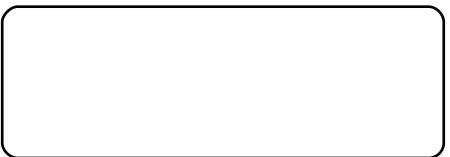
Linux labor

36



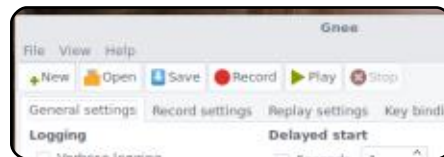
Fókuszban

46



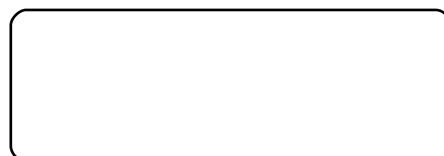
Kávé

49



Kutatás linuxszal

35



Az én történetem

38



Levelek

48



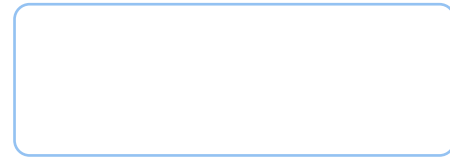
Játékok Ubuntu-n

51



Linux hírek

04



XX



Különvélemény

39



KODI szoba

43



Az én asztalom

53



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 átdolgozható, másolható, terjeszthető és továbbadható a cikkek a következő feltételekkel: jelezned kell eme szándékodat a szerzőnek (legalább egy név, e-mail cím vagy url eléréssel), valamint fel kell tüntetni a magazin nevét („Full Circle magazin”) és az url-t, ami a www.fullcirclemagazine.org (úgy terjeszd a cikkek, hogy ne sugalmazzák azt, hogy te készítetted őket, vagy a te munkád van benne). Ha módosítasz, vagy valamit átdolgozol benne, akkor a munkád eredményét ugyanilyen, hasonló vagy ezzel kompatibilis licenz alatt leszel köteles terjeszteni.

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



ÜDVÖZÖLLEK A FULL CIRCLE LEGÚJABB SZÁMÁBAN

Nem lesz Python ebben a hónapban, mert Greg egy kicsit rosszul érezte magát, de még mindig van FreeCAD és Inkscape a számotokra. Ebben a hónapban elkezdünk egy, két részes sorozatot is a tmuxről. Most röviden bemutatjuk, majd bővebben a következő hónapban.

Ahogy a borítón láthatod, ebben a számban vetünk egy pillantást az Ubuntu Budgie-ra. Ja, azt mondom „mi”, de Alan Wardra gondolok, aki elmondja véleményét a legfrissebb hivatalos Ubuntu verzióról. Alannek nehéz örömet okozni. Vajon az Ubuntu Budgie megszerzi a jóváhagyását? Olvasd el...

Amennyiben Ubuntu Touch készüléked van, kapcsolod be és ellenőrizd a frissítéseket, mert a UBports csapat pont most adta ki saját OTA-2-jét. Nagyjából csak bugjavítás. Az egyik bug, amit javítottak a webalkalmazások problémája, ahol az olyan appok, mint a böngésző, összeomlik amikor a készüléket konvergencia céljából monitorra kötik. Ez elég kellemetlen volt, mert webböngésző nélkül a konvergencia hasztalan volt. Az OTA-2-ben frissítették az Open Store-t is. Ez egy ráncfelvarrás volt. Ennek az egésznek a legrosszabb része, hogy még mindig csak 15.04-nél tartunk, de a csapat erősen dolgozik azon, hogy a Touch-ot az Ubuntu 16.xx ágba emelje.

Ahogy mindig, küldjétek a cikkeket! Nem számít, hosszú, vagy rövid, bármi jöhet. Ezek segítenek, hogy ilyen jó legyen a magazin. Ebben a hónapban elértük újra az 50 oldalt, de ez ne zavarjon benneteket a cikkek beküldésében.

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 LIBREM 5 EGY NYÍLT FORRÁSKÓDÚ, LINUXOS OKOSTELEFON, AMELY BIZTOSÍTJA AZ ADATVÉDELME

A múltban már számos erőfeszítéssel találkoztunk, amelyek egy tökéletes biztonságú okostelefon létrehozására irányultak, például a Blackphone, a GranitePhone, a Turing Phone, stb. Mondanunk sem kell, hogy az okostelefonok hatalmas óceánjában nem sok hullámot kavartak.

De most a Purism, amely már ismert a biztonságra és a magánéletre kihegyezett laptopjairól, egy új területet igyekszik meghódítani az okostelefon-gyártással. Első ajánlatuk a Librem 5, amely 599 dollárba kerül majd.

Todd Weaver, a Purism alapítója és vezetője szerint a digitális jogoknak tükröznie kell a személyi jogokat. A készülék azért készült, hogy alapértelmezés szerint védelmet nyújtson a felhasználóknak, és tartózkodjon bármilyen nyomkö-

vetéstől.

A Puris által fejlesztett PureOS a Debian GNU/Linux oprendszer le származottja.

A Librem 5 egy 5 hüvelykes mobil, fémházzal, nagy felbontású képernyővel és egy multifunkciós porttal. A nagyobb biztonság érdekében a HTML5 alkalmazások izoláltan futnak majd.

A Purism futtat egy közösségi finanszírozási kampányt a Librem 5-nek a saját honlapján.

Forrás:
<https://fossbytes.com/librem-5-open-source-linux-powered-smartphone-privacy/>

A KOLAB LESZ A GYORSÍTÓ-SÁV A LIBREOFFICE ONLINE SZÁMÁRA

A felhő növekvő népszerűségével együtt terjednek az ingyenes és az olcsó online irodai alkalmazásokat nyújtó szolgáltatások is,

mint például a Microsoft Office Online és a Google Docs/G Suite.

Azonban ez a két nehézsúlyú versenyző és a hozzájuk tartozó felhős platform a cégek saját tulajdona. A nyílt forráskódú gyártók ígéretet tettek egy ingyenes, nyílt forráskódú online alternatíva létrehozására. Mostanáig azonban ezek a programcsomagok megmaradtak az ígéret szintjén.

Dokumentumainkkal remekül tudunk dolgozni egy helyben telepített nyílt forrású alkalmazással és egy kis méretű csapat esetén még elég jól elboldogulunk az e-mail-es csatolmányokkal vagy egy felhős tárhely, például a Dropbox osztott hivatkozásainak csereberéjével.

Azonban elég gyorsan beleütkö-zünk a kényelmetlenségi faktorba, amikor megpróbáljuk kezelni a kol-laborációs feladatokat, vagy ha hozzá szeretnénk férni egy folyamatosan szerkesztett anyaghoz. Ez az, amikor egy nyílt forrású felhős irodai programcsomag fájlján hi-ányzik.

A Kolab Systems a múlt hónap-ban jelentette be a Kolab Now-t, egy teljes funkcionalitású online irodai programcsomagot. A bevezetésre áldását adta a The Document Foundation, amely már nem ígéri többé, hogy megjelenik a LibreOffice online, ingyenes, nyílt forrású verziója.

Forrás:
<http://www.linuxinsider.com/story/Kolab-Now-Is-a-Smooth-On-Ramp-for-LibreOffice-Online-84754.html>

HANDY BACKUP LINUXRA: TÖBBFELHASZNÁLÓS MŰKÖDÉS ÉS BIZTOS UBUNTU 16.04 KOMPATIBILITÁS

A Novosoft LLC frissítette a népszerű Handy Backup szoft-verét, hogy az még több kényelmet és funkcionalitást biztosítson a linuxos felhasználók számára. Az egységes és kimagaslóan automatizált mentési és visszaállítási rendszer most teljeskörűen tesztelt kompatibilitást kínál az Ubuntu

16.04 LTS kiadáshoz, amely az egész világon népszerű a Linuxot használók körében. A tesztelt kompatibilitás mellett az új verzió tartalmaz néhány olyan funkciót, amelyek hatékonyan támogatják Linux szervereken az adatmentést, beleértve a többfelhasználós működési módot is. A Handy Backup windows kiadása (7.9.3) néhány kritikus javítást is tartalmaz, amelyek hatékonyabb online mentést tesznek lehetővé, különösen összetett és heterogén hálózatokban.

A Handy Backup új, linuxos verziója teljes mértékben tesztelt kompatibilitást kínál a népszerű Ubuntu 16.04 LTS kiadáshoz, ezzel együtt pedig számos más disztribúcióhoz is (például Linux Mint). A felhasználók automatikusan telepíthetik és frissíthetik ezt a Linux biztonsági mentési szoftvert a dedikált tárhelyét használva. A linuxos kiadás mentési és visszaállítási tevékenységek létrehozása és vezérlése lehetséges egy távoli windowsos gépről, amely minden feladatot felügyel a grafikus felhasználói felületen, vagy a grafikus felület futtatható a Wine segítségével is. Ez a megközelítés kiküszöböli a Windows és a Linux közötti vizuális különbségeket és egy közös felügyeleti környezetet teremt

egy heterogén hálózatban a felhasználó vagy a rendszergazda számára.

Forrás:

<https://www.cso.com.au/mediareleases/30159/handy-backup-for-linux-multi-user-operations-and/>

A VMWARE A PIVOTALLAL ÉS A GOOGLE CLOUD KÖZREMŰKÖDÉSÉVEL INDÍJA EL KUBERNETES ALAPÚ KONTÉNERSZOLGÁLTATÁSÁT

A Google Clouddal együttműködve a VMware és a Pivotal elindították a Pivotal Container Service-t (PKS), egy olyan új szolgáltatást, amely egyszerűsíti a VMware vSphere konténerek telepítésének folyamatát. A sajtóközlemény szerint a 2017-es Las Vegas-i VMworld konferencia idején bejelentett szolgáltatás a Google Container Engine-nel (GKE) is kompatibilis lesz.

A PKS lényegében egy új Kubernetes disztribúció, amely a Kubóra, a nyílt forráskódú konténerplatformra épül. A Kubo, amely a Pivo-

tal és a Google Cloud Platform együttműködéséből származik, a BOSH eszközökre épül és magas rendelkezésre állást, automatizálást és további lehetőségeket kínál.

A Kubo működhet nyilvános felhőben vagy hagyományos adatközpontokban, ezzel is segítve a PKS helyszíni telepítését. A PKS-ben található VMware NSX-T integráció növeli a biztonságot és a kapcsolódási lehetőségeket. A PKS alapvetően a Kubo megerősített, kereskedelmi változata.

Mivel a PKS a rendelkezésre állásra, a biztonságra és a több-bérlős telepítésre (multi-tenancy) összpontosít, világos, hogy a komoly vállalati konténeres telepítésekre tervezték. A bejelentés szerint is a célközönség a Fortune 2000.

A VMware bejelentette azt is, hogy hozzájárulnak a Kubo projekthez, ezzel is segítve a nyílt forráskódú projekt további fejlesztését, és a Kubernetes vállalati és felhős telepítését.

Forrás:

<http://www.techrepublic.com/article/vmware-partners-with-pivotal-google-cloud-to-launch-kubernetes-based-container-service/>

WINDOW MAKER LIVE: MÉG MÉG RETRÓ KINÉZET, MÉG MÉG NŐBB TELJESÍTMÉNY

A Window Maker Live (WML) szokatlan megközelítést alkalmaz az asztali felületek között: régmódi megjelenés, produktív, újszerű érzéssel.

A Window Maker Live legfrissebb verziója (0.95.7-4) ebben a hónapban jelent meg. Ez egy Debian alapú Linux disztró, amely a Window Maker ablakkezelőjét használja alapértelmezett grafikus felhasználói felületként és a jól ismert nyílt forráskódú összetevőket egy meglepően jól működő felületben integrálja.

Maga a Window Maker egy 1997 óta létező X11 ablakkezelő, melyet eredetileg a Cocoa (régebbi néven OpenStep) ingyenes változatának, a GNUstep Desktop Environmentnek támogatására tervezték.

A GNU projekt részét képező Window Maker egy alkalmazásfejlesztő framework Unix-alapú és Microsoft Windows operációs rendszerekhez.

Ha ismerős vagy a retró számítástechnikában, akkor rácsodálkoz-

hatsz, hogy a Window Maker milyen sikeresen idézi fel a Nextstep felhasználói felület laza megjelenését. Ez a fajta nosztalgia a Thinkpad T61-re emlékeztet.

Ha nem vonz az efféle nosztalgia, a WML felhasználói felülete sokat nyújthat hatékonyságban – a modern linuxos asztali környezetek eltűzött GUI-ja nélkül.

Ez egy gyors és funkciókkal ellátott ablakkezelő. Könnyen konfigurálható, könnyen használható.

Forrás:

<http://www.linuxinsider.com/story/84768.html>

AZ AMD KICSERÉLI A RYZEN CPU-KAT AZOKNAK, AKIKET EGY RITKA LINUXOS BUG ÉRINT

Az AMD Ryzen 7-es processzora jó fogadtatásban részesült a lelkes közösség körében, viszont van egy alacsony szintű hiba, amit egy ideje már figyelünk, de még nem írtunk róla. Június elején linuxos Ryzen felhasználók szegmentációs hibákat kezdtek el jelenteni,

párhuzamos fordítási feladatoknál, különböző GCC verziók mellett. Az LLVM/Clang nem érintett és a hiba Linuxhoz köthető. Ráadásul nem általános esetről van szó a Linuxot használók körében. Michael Larabel a Phoronix.com-tól azt jelezte, hogy az ő tesztjei alatt stabil volt a rendszer nagy terhelés mellett is.

Csakúgy mint a tavalyi Pentium FDIV hiba, ez is valós hiba, viszont csak nagyon kevés vásárlót érint. Az AMD korábban azt mondta, megvizsgálja a problémát (ami nem jelentkezik az Epyc vagy Threadripper CPU-kon) és bejelentett egy megoldást: CPU-csere.

A jó hír az, hogy az AMD kicseréli a processzorát mindenkinek, akit érint ez a probléma. Ismételten, a probléma ugyan valós, de csak nagyon kevés felhasználót érint, nagyon speciális körülmények között és csak Linuxon, nagy terhelés mellett.

Forrás:

<https://www.extremetech.com/computing/254750-amd-replaces-ryzen-cpus-users-affected-rare-linux-bug>

HÁROM VÁLTOZATBAN ÉRKEZIK A KÖNNYŰSÚLYÚ BODHI LINUX 4.3.0

Az asztali felhasználók sokféle igényeinek kielégítése a Linux egyik legnagyobb erőssége. Ez a képesség teszi lehetővé a fejlesztők számára, hogy Linux disztrókat készítsenek a korlátozott hardveres képességekkel rendelkező öreg számítógépek számára.

A Bodhi Linux egy ilyen könnyűsúlyú Linux disztró, ami úgy működik, mint a karikacsapás. Június elején érkezett a 4.2.0, Linux 4.10-es kernellel és a Swami Control Pannellel. Most, három hónap elteltével a fejlesztők kiadták a Bodhi Linux 4.3.0-as verziót.

A Linux-rajongók megjegyzik, hogy a Bodhi Linux 4.3.0 (az előző verzióhoz hasonlóan) egy javító kiadás, ami azt jelenti, hogy nem hoz új vagy speciális szolgáltatásokat.

A fejlesztők ezt normál kiadásnak nevezik, amelyet az aktuális ISO frissítésének szánnak. Emiatt ezt a Bodhi 4.x.y sorozat jelenlegi felhasználóinak nem szükséges telepíteniük.

Az előző verziókhöz hasonlóan a Bodhi Linux 4.3.0 az Ubuntu 16.04-es stabil verzióra épül. A Linux kernel 4.11-re frissült.

A kiadásban szereplő egyéb frissített csomagok: EFL 1.19.1, Terminology 1.1.0 és Ephoto 1.5.

Forrás:

<https://fossbytes.com/bodhi-linux-4-3-0-features-iso-torrent-download/>

ÚJ FUNKCIÓKKAL ÉRKEZIK A LINUX LITE 3.6 KÖNNYŰSÚLYÚ DISZTRÓ

A Linux Lite-ot gyakran tekintik a Linux disztribúciók túlsúlyos világának egyik új kedvencének. Könnyűsúlyú desktop Linux élményét nyújtja, ami kezdőbarát környezettel párosul.

Idén áprilisában adták ki a fejlesztők a Linux Lite 3.4-et Ubuntu 16.04.2 és Linux kernel 4.4 alapon. Most, öt hónap fejlesztési munka után kiadásra került a Linux Lite 3.6.

A Linux Lite 3.6 rengeteg fejlesztést és változást tartalmaz a 3.4-es verzióhoz képest. Nézzük át

röviden ezeket a változásokat:

- A Linux Lite 3.6 egyik legfontosabb újdonsága a Lite Sources bevezetése. Ez egy tárolóválasztó, amely lehetővé teszi a hozzánk földrajzilag legközelebb található tároló gyors kiválasztását. A funkció nyilvánvaló előnye a gyorsabb letöltési sebesség. A Lite Sources a Beállítások menüben található.
- A második jelentős Linux Lite funkció egy online és offline keresőmotor a Sűgő kézikönyvhöz. A fejlesztők szerint ez négy szabad szoftveres projekt kombinációja.

Örvendetes változás még a Mozilla Thunderbird Arc téma beillesztése, amely a megjelenés egységességét biztosítja.

A Lite Upgrade és a Lite Welcome alkalmazások néhány kisebb GUI- és kódváltozással érkeznek. Ezen kívül található még néhány új háttérkép, valamint jobb BluRay és a jobb Broadcom WiFi-támogatás.

Forrás:

<https://fossbytes.com/linux-lite-3-6-release-features-download-iso-torrent/>

GNU/LINUX TERMINATOR – EGY NAGYON HASZNOS TERMINÁLEMULÁTOR

Olyan sok terminál alkalmazás van, hogy nehéz választani közülük, szóval nehéz eldönteni, hogy „Miért használnám X-et Y helyett?”. De a Terminatort mindenképpen érdemes megnézni, mert nem véletlen, hogy olyan sokan magasztalják.

A Terminator az alapértelmezett tárolókból telepíthető, szóval nincs szükség külön leírásra a telepítéshez.

Személy szerint nagy rajongója vagyok a csempézett ablakkezelőknek, úgy mint a Notion, mivel nagyban megkönnyítik a munkámat azáltal, hogy nem kell folyton ablakot váltanom Alt-Tabbal, vagy egérrel.

Az is roppant hasznos, hogy amikor több terminálablak van nyitva, egyszerre látom őket a képernyőn. Igaz hogy több asztali környezetben is megoldható, hogy elhelyezem az ablakokat a képernyő szélein és így navigáljak közöttük.

A Terminator ugyanezt a koncepciót valósítja meg egyetlen ab-

lakon belül. Ez pedig nagy előny számomra a többi terminálemulátorhoz képest, mint például a Konsole. Egy ablakban lehet akár három parancssorom is, például két távoli szerver és egy helyi, külön erőfeszítés nélkül. És még így is marad hely egy böngészőnek vagy zene- illetve videólejátszónak a monitoromon.

Forrás:

<https://www.ghacks.net/2017/09/03/terminator-for-gnulinix-a-very-powerful-command-line-terminal/>

A MANJARO LINUX DOBJA A 32 BITES TÁMOGATÁST, A MANJARO 17.0.3 AZ UTOLSÓ 32 BITES KIADÁS

A Manjaro Linux az egyik leggyorsabban fejlődő disztró. Arról ismert, hogy felhasználóbarát és Arch alapú. Létrejötté óta olyan Linux-rajongók kedvence, akik valami frisset szerettek volna látni a gépükön. Az év elején, márciusban jelent meg a Manjaro 17.0 Gellivera.

Épp tegnap, Philip Muller a Manjaro projekt vezetője kiadta a Man-

jaró Linux 17.0.3-at két hónap fejlesztés után, ami az utolsó a Gellivera sorozatból. Ez a kiadás javított hardverkeresést hoz, a telepítő javítását, valamint a legújabb csomagokat. Összességében, ez a kiadás egy jól összerakott Manjaro.

Mindezek mellett ez a kiadás néhány embernek rossz hírekkel is szolgál. Mivel az i686-os architektúra népszerűsége csökken a felhasználók és fejlesztők körében, a projekt úgy döntött, hogy megszünteti a 32 bites támogatást.

Ennek eredményeként, a Manjaro 17.0.3 az utolsó verzió, amit 32 bites gépen futtathatsz. Szeptemberben és októberben, az elavulási periódusban, a 32 bites változat még kap frissítéseket. Ezután ez a platform már nem lesz támogatott.

Érdemes megjegyezni, hogy a Manjaro az Arch Linuxból származik, ami már nem támogatja a 32 bitet és mivel a Manjaro erősen függ tőle, így ez egy érthető lépés.

Forrás:

<https://fossbytes.com/manjaro-17-0-3-released-features-last-32-bit-release/>

A HAT ÉVES „VÉGTELEN CIKLUS HIBA” MAJD NEM MINDEN JELENTŐSEBB PDF-OLVASÓT ÉRINT

A német Hanno Böck szerint, a legnépszerűbb PDF-megjelenítő alkalmazásokban is jelen van egy 2011 óta létező hiba, mivel mind közös PDF-feldolgozó komponenset használnak.

Az eredeti hiba a linuxos Evince-ben lévő PDF-feldolgozó komponenset érintette. Ezt Andreas Bogk, egy német fejlesztő vette észre, aki segített az Evince-fejlesztőknek kijavítani a hibát és leírta a részleteket 2011-ben a Chaos Communication Camp-ben.

Ezt a hibát figyelmen kívül hagyták, nem tekintették komolynak, mivel csak egy kis alkalmazást érintett és csak a Linux platformon.

Hat évvel később ez már egy komolyabb problémává vált, miután Böck hasonló hibás viselkedést fedezett fel sok, ismertebb PDF-olvasóban. Például Böck megtalálta a Bogk által felfedezett „végtelen ciklus” hibát a PDFium-ban, amit a Chrome használ a PDF dokumentu-

mok megjelenítéséhez külön beépülő telepítése nélkül.

A pdf.js függvénykönyvtár, amit hasonló célból használ a Firefox, szintén érintett. A pdf.js-t a GitHub is használja a PDF dokumentumok megjelenítéséhez a felületen anélkül, hogy a felhasználónak le kellene töltenie a fájlt és külön alkalmazással meg kellene nyitnia. A GitHub implementációjában is jelen van a végtelen ciklus sérülékenység, ami az oldalon való PDF-megjelenítést teheti tönkre.

A windowsos PDF-megjelenítő könyvtár (WinRT PDF) is érintett. Ez az Edge beépített PDF-feldolgozója a windowsos „Reader App”-ban, valamint a Windows 8 és újabb verziókban.

Hasonlóan, a nyílt forrású PDF-feldolgozók, úgy mint a Ghostscript és QPDF is érintett, ami azt jelenti, hogy minden bizonnyal még több webes és asztali alkalmazás is érintett, ahol ezeket a projekteket is felhasználták.

Forrás:

<https://www.bleepingcomputer.com/news/software/six-year-old-loop-bug-re-discovered-to-affect-almost-all-major-pdf-viewers/>

MEGJELENT A MESA 17.2 GRAFIKUS ESZKÖZKÉSZLET ÉS TÖBB FEJLESZTÉST IS TARTALMAZ A LINUXOS JÁTÉKOSOKNAK

A Mesa 17.2 az utóbbi hetekben nem kevesebb mint hat kiadásra jelölt változatot élt meg (RC). A stabil verzió leginkább olyan javításokat tartalmaz, amelyeknek a játékosok fognak örülni.

A Mesa 17.2 teljesítménynövekedést is hoz az Intel ANV és az AMD RADV Vulkan meghajtókhoz, megvalósítja az OpenGL 4.5-ös API-t, amit egyéb meghajtó programok még nem teljesen támogatnak, mint például a RadeonSI vagy a No-ueau.

Számos hibát javítottak a Mesa 17.2-ben, javítva számos játék támogatását. Ezek közül megemlíthetjük a következőket: Europa Universalis IV, The Witcher 2: Assassins of Kings, DOOM 2016 (Wine), Total War: Warhammer, és Serious Sam Fusion. A Google Earth és a Chromium alkalmazások teljesítményei szintén javultak, csakúgy mint a Wayland grafikus szerveré.

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/mesa-17-2-graphics-stack-released-brings-many-improvements-for-linux-gamers-517610.shtml>

A MICROSOFT AZURE APP SERVICE FEJLESZTŐI PLATFORMJA ELÉRHETŐ LINUXRA

A Microsoft 2015 márciusában indította el az Azure App Service-t. Az egységesített szolgáltatás egyesíti a régebben szeparált Azure Websites/Web Apps, Mobile Services és BizTalk Services elemeket. Az egységesített szolgáltatás, általános alkalmazáskiszolgálást, futásidejű és kiterjeszthető modellt biztosít, valamint olyan fejlesztőket céloz meg, akik web-, mobil-, üzleti-, és úgynevezett API alkalmazásokat fejlesztenek.

Linuxon az Azure App Service tartalmazza a konténerezhető webalkalmazások lehetőségét is. A fejlesztőknek lehetősége van a saját Docker képmásukat használni a következő nyelvek támogatásával: Java, Python és Go. Linuxon a szolgáltatás beépített támogatást biztosít a következő nyelvekhez: ASP.NET Core, Node.js, PHP és

Ruby. Előre telepített WordPress, Joomla és Drupal csomagok is elérhetők az Azure Marketplace-ből.

Az Azure App Service célja az, hogy a fejlesztők a Microsoftra hagyassák az infrastruktúrát, az alkalmazáskörnyezetet, valamint a karbantartást. Azok akik még jobban szeretnék irányításuk alatt tartani a rendszerüket, SSH-val teljes elérést kaphatnak és adminisztratív parancsokat is futtathatnak.

Forrás:

<http://www.zdnet.com/article/microsofts-azure-app-service-developer-platform-now-available-on-linux/>

LINUX MINT 18.3 – FUNKCIÓK ÉS KIADÁSI DÁTUM

A Linux Mint blogon a fejlesztők elkezdtek megosztani az elkészítés alatt lévő funkciókat. De mi a helyzet a Mint 18.3 kiadási dátumával? Mivel a Mint 18.2 alapja az Ubuntu 16.04.2 ami 2017 júniusában jelent meg, arra lehet számítani, hogy a Mint 18.3 2017 decemberében jelenik meg, ami az Ubuntu 16.04.3 kiadási dátuma is.

Ezután pedig valószínűleg azt tervezik a fejlesztők, hogy új alapkra állnak át, például Ubuntu 18.04 LTS-re. Így arra lehet számítani, hogy a Mint 19.0-ás 2018 júniusában jelenik meg, Ubuntu 18.04-es alapon.

A Linux Mint bejelentkező képernyője sok beállítási lehetőséget kapott, mint például a felhasználólista elrejtése, vagy a név megadása. A Linux Mint Cinnamon támogatja a HybridSleepet, ami a hibernálás és az alvó állapot keveréke.

A Mint szoftverkezelő is kapott fejlesztéseket, hogy szebb és modernebb kinézetű legyen. Már nem használ Webkitet, hanem GTK3-at, és HiDPI támogatást is kapott. A felületet a GNOME Software ihlette, valamint háromszor gyorsabb lett.

A hatékonyság növelése érdekében az ablakok megnyitása és a feladat állapotok az ablakokon lévő folyamatindikátorral nyomonkövethető.

A Mint 18.3 várható kiadási dátuma 2017 december.

Forrás:

<https://fossbytes.com/linux-mint-18-3-features-release-date-download/>

A TOR PROJEKT BIZTONSÁGI CSÚSZKÁT ÉPÍTETT AZ ORFOX ANDROIDOS ALKALMAZÁSBA

A Tor projekt fejlesztői nemrég megerősítették az Orfox androidos Tor böngészőt, hogy a biztonság tudatos felhasználóknak több beállítási lehetőségük legyen.

A Tor projekt fejlesztői összefogtak a Guardian projekttel, hogy az alkalmazás első változatát elkészítsék decemberben. Ez lényegében egy android-kompatibilis változata a Tor böngészőnek, ami Orbotot használ, egy proxyt, ami a Tor-hálózat szerepét játssza.

Az Orfox legutóbbi frissítése a Tor böngésző biztonsági csúszkáját tartalmazza.

A biztonsági csúszkával beállítható, hogy milyen szigorú biztonsági követelményeknek szeretne megfelelni a böngészés során valaki. A felhasználók a következő beállításokat is választhatják: JavaScript letiltása mindenhol, vagy csak a nem HTTPS oldalaknál, minden HTML5 hang és videó érintésre indítása, betűkészletek, ikonok,

szimbólumok, képek letiltása, attól függően hogy ki mennyire aggódik a biztonságáért.

A csúszka Orfoxba illesztése nem volt egyszerű. A fejlesztőknek újra kellett tervezniük az alkalmazás biztonsági beállításait és a csúszka felületét a mobil működéshez igazítani. A projekt körülbelül négy hónapot vett igénybe, majd újabb négy hónapot, amíg bekerült az alkalmazásba.

Forrás:

<https://threatpost.com/tor-project-brings-security-slider-feature-to-android-app-orfox/127849/>

A NÉMET VÁLASZTÁSI SZOFTVER VESZÉLYESEN HACKELHETŐ

Miután, a feltehetőleg orosz hackerek, beleavatkoztak az amerikai és francia választásokba, valószínűleg Németország a következő a célpontok listáján. A héten a Chaos Computer Club, egy német hackerekből és biztonsági kutatókból álló csoport, bemutatta az ország választási infrastruktúrájának kéretlen biztonsági ellenőrzésének eredményét. Egy PC-Wahl nevű

programot találtak, amely a szavazatok rögzítését, összeszámolását, megjelenítését és elemzését végzi a német választások során, helyi szinttől a szövetségi kormányig. A hackerek azt találták, hogy meghamisíthatják a frissítéseket, így tetszőlegesen újraprendezve a szavazatokat, amely az októberi parlamenti választásokra nézve katasztrofális következményekkel járna. A CCC szerint a VOTE-IT, a szoftver mögött álló cég, a háttérben kijavította a biztonsági hibákat, amit a csoport talált, miközben hivatalosan tagadta a sérülékenységek létezését.

Forrás:

<https://www.wired.com/story/security-roundup-germany-election-software-is-hackable/>

AZ OPENSOURCEPC ELÉRHETŐ ÜZLETI FELHASZNÁLÁS-RA IS

Az OpenSourcePC-nél a számítógéped és a hardvered ugyanúgy testre szabhatod, mint a szoftvereidet. Lehetőséged van a következőkre: egyéni burkolat, lézeres gravírozás, egyéni festés, egyéni védjegy, folyadékmártás,

hogyan pontosan olyan kinézetű gépünk legyen, mint amilyenre vágyunk. E mellett saját hardvert is választhatunk a következő összetevőkből: RAM, CPU, GPU, SSD, egyéb tárolóeszköz, hűtés és túlhajtás. Az OpenSourcePC Linux alapú Ubuntu oprendszert használ. A Linux teljes irányítást biztosít a géped felett, az Ubuntu pedig biztonságos és felhasználóbarát. A jövőben az OpenSourcePC még több Linux alapú asztali és szerver gépet sorakoztat fel, szóval érdemes benézni új termékfrissítésekért.

A Lincolni székhelyű, Nebraskai OpenSourcePC szabadságot és rugalmasságot ad ahhoz, hogy olyan géped lehessen amelyet mindig is szerettél volna, Linux alapú oprendszerral. Az OpenSourcePC teljes testreszabhatóságot biztosít a kinézet, a teljesítmény és a kiegészítők terén is.

Forrás:

<https://www.benzinga.com/press-releases/17/09/p10027985/opensourcepc-is-open-for-business>

MANJARO SPITFIRE: A MANJARO LINUX SAJÁT LAPTOPOT KAP A STATION X SEGÍTSÉGÉVEL

Hónapokig tartó kemény munka után a Manjaro Linux, ami egy elegáns és könnyen használható Arch alapú Linux disztró, megjelentette a saját laptopját a Station X segítségével. A Manjaro csapat tervezésével ez a laptop speciálisan a Manjaro közösség számára készült.

Ez az együttműködés a tökéletes Manjaro gép megjelenését ígéri. A laptop továbbá rendelkezik komplex kernel- és egyéni akkumódosításokkal, CPU-, hang- és egyéb beállításokkal. A Manjaro Spitfire fedelén lézeres Manjaro logo is helyet kapott.

A gépet egy hetedik generációs Intel processzor hajtja, 32 GB memóriával, dupla meghajtóhellyel és számos más dologgal. Köszönhetően az alumínium váznak és a 1080-as IPS kijelzőnek, a Manjaro Spitfire nem ismer alkut a kinézet terén. Mindemellett egyedi Xfce témákkal, háttérképekkel és ikonokkal is rendelkezik.

Forrás:

<https://fossbytes.com/manjaro-spitfire-laptop-station-x-specifications/>

KUTATÓK SZERINT A WINDOWS 10 BEÉPÍTETT LINUX SHELLJE ÁTVERHETŐ, HOGY KÁRTEVŐKET REJTSSEN EL

A Microsoft meglepte a technológia világát tavaly, amikor bejelentette hogy a Windows 10-ben virtualizáció nélkül futtathatunk natív linuxos alkalmazásokat. Az eredetileg a fejlesztőknek készült funkcióról a kutatók úgy gondolják hogy megtéveszthető, így a kártevők elrejtethetők a biztonsági szoftverek előtt.

A Check Point Software Technologies biztonságtechnológiai cég kutatói egy olyan technológiát alkalmaztak, ahol a Bash linuxos parancssort használták – vagy shellt –, ami elérhető a Windowsban, hogy egy ismert kártevőt felismerhetlenné tegyenek. Bashware-nek nevezték.

A WLS nevű Windows 10 funkció elhítteti a linuxos alkalmazásokkal,

hogy a Linux kernellel kommunikálnak közvetlenül – ami az operációs rendszer magja, amiben hardver-meghajtók és nélkülözhetetlen szolgáltatások vannak. A valóságban azonban ezek az alkalmazások a WSL-el kommunikálnak, ami átfordítja a rendszerhívásokat a Windows kernel megfelelőjére.

A WSL-t először 2016 márciusában mutatták be és béta funkcióként a Windows 10 évfordulós frissítésében vált elérhetővé, ami 2016 augusztusában jelent meg. A Microsoft bejelentette, hogy a teljes támogatottságot az őszi alkotók frissítésben kapja meg.

Forrás:

https://motherboard.vice.com/en_us/article/xwwexa/windows-10s-built-in-linux-shell-could-be-abused-to-hide-malware-researchers-say

A BLUEBORNE A LINUXOT IS ÉRINTI

Az Armis biztonságtechnológiai cég nyolc különböző Bluetooth sebezhetőséget talált, amiket együtt BlueBorne-nak hívnak. Az új sebezhetőség képes pusztítást

okozni a következő rendszereken: iPhone, Android, Windows PC valamint szerver és desktop Linux.

Amellett hogy a BlueBorne-nak szüksége van aktív Bluetooth kapcsolatra a terjedéshez, amint a biztonsági rést kihasználja, egyetlen fertőzött eszköz másodpercek alatt megfertőzhet több másik eszközt is egyszerre. A BlueBorne támadások észrevétlenek, a legtöbb biztonsági mérési szintet nem éri el, valamint az új áldozat részéről nincs szükség másra, csak aktív Bluetooth kapcsolatra.

A linuxos asztali és szervergépek esetén a BlueBorne a Linux kernel bluetooth implementációján, az L2CAP protokollon keresztül támad. Egész pontosan az L2CAP 3.3-as verzió fölött. A sérülékenységet a CVE-2017-1000251 számon regisztrálták. A Red Hat ezt a sérülékenységet a fontos kategóriába sorolja be.

A Logical Link Control és Adaptation Layer Protocol (L2CAP) a Bluetooth adatrétegén működik. Olyan szolgáltatásokat biztosít, mint a kapcsolatok többirányúsítása, csomagok felosztása és visszaállítás a magasabb szintű protokollok számára mint például a

Bluetooth.

Forrás:

<http://www.zdnet.com/article/linux-gets-blasted-by-blueborne-too/>

MEGJELENT A SUBLIME TEXT 3.0 ÚJ FUNKCIÓKKAL

A Sublime Text az egyik legjobb szövegszerkesztő, ehhez kétség sem férhet. Hogy ez az eszköz még jobb legyen, a fejlesztők megjelentették a 3.0-as verziót tele újdonságokkal.

Az utolsó béta verzióhoz képest, ami tavaly szeptemberben jelent meg, az új verzióban a következő újdonságok találhatók: frissített UI téma, új ikon és új színséma. A bejelentésben a következő olvasható: „Majdnem minden területen fejlődött a szerkesztő és csak a jelentősebb változások felsorolása is hosszú lenne.”

A nagyobb változások a következő területekhez köthetők: szintaxis-kiemelés, API-k, helyesírás-ellenőrzés, GoTo definíciók, automatikus behúzás, stb. A 2-es verzióhoz képest ez a verzió érezhetően gyorsabb, és a görgetés is simább.

Az utolsó linuxos bétához képest a következő változásokat érdemes kiemelni: apt/yum/pacman repók, az X11-es kijelölés azonnal frissül, amikor új kijelölés van, tökéletesített MOD3 módosító, stb. A windowsos módosítások pedig: tápipad görgetés, fájl módosulás detektálása, font-választás, tartalék fontkezelés a felületi elemeknél, stb. MacOS-en: érintőképernyő támogatása, egyedi színű ablakcímsor, elrendezés-változások, jobb böngésződetektálás, stb.

Forrás:

<https://fossbytes.com/sublime-text-3-0-released-features-download/>

HIVATALOSAN IS BEMUTATKOZIK A GNOME 3.26 „MANCHESTER” ASZTALI KÖRNYEZET

A Manchester kódnevet a város után kapta, ahol az évente megrendezésre kerülő GUADEC (GNOME Users And Developers European Conference) fejlesztői konferencia zajlott idén. A 3.26-os GNOME asztali környezet számos fejlesztést és újdonságot tartalmaz

mind az alkalmazások, mind pedig a GNOME magját képező komponensek terén.

A fő GNOME komponenseknél, a GNOME Shell a következő újdonságokkal lett gazdagabb: jobb kereső, új elrendezéssel és rendszerfunkciók keresésével, Wayland-fejlesztések, animált átmenetek a maximalizált és az eredeti méretre állított ablakokhoz, átdolgozott aktiválás-áttekintés és átlátszó fő menüsor.

A tizedes pontosságra beállítható kijelzőméretezés is bemutatkozott a GNOME 3.26-ban, hogy a HiDPI kijelzőkön szebb legyen a megjelenés. A Képek alkalmazás új nagyításvezérlőket kapott, a Térkép alkalmazásban billentyűzetről válthatunk műhold- és utcánézet között és a Rendszermonitor processzenként monitorozza a lemez IO-műveleteket.

Ezekén túl, a Boxes alkalmazással megoszthatunk mappákat vendég és hoszt között, a Lemezek alkalmazással lemezképeket hozhatunk létre, amit hurokeszközként csatlakoztathatunk, valamint partíciókat méretezhetünk át a fájlrendszerükkel együtt. Az Epiphany böngésző Firefox Sync támogatással

érkezik, a Naptár alkalmazás pedig támogatja az ismétlődő eseményeket.

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/gnome-3-26-manchester-desktop-environment-debuts-officially-here-s-what-s-new-517724.shtml>

MEGJELENT AZ ARCHLABS LINUX „MÍNIMO” 2017.09

Az ArchLabs egy viszonylag új disztró, és nem annyira népszerű mint a többi Arch leszármazott, például a Manjaro vagy az Antergos. Akkor jött létre, amikor a Crunchbang fejlesztése megszűnt és néhány rajongó inspirációt érzett a folytatáshoz a Bunsenlabs-tól, ami egy közösségi Crunchbang utód. Így létrehozták az Arch Linux alapú ArchLabsot.

Az ArchLabs 2017 szeptemberében úgy döntött, hogy a Mínimora fókuszálnak, más néven MSE-6-ra. Ez egy lecsupaszított Openbox alapú ArchLabs R2D2. Akik nem tudják, az MSE-6 egy kis javító robot a Csillagok Háborújából.

A Mínimo alapértelmezett pa-

nelja, a Polybar fejlesztéseket kapott. A hangerő szabályozásához bárhol görgethatsz. Az ArchLabs-fejlesztők világossá tették, hogy a Conky nem lesz alapból benne a Mínimóban.

Az Audacious lett újra az alapértelmezett zenelejátszó, videókhoz pedig ott az MPV. A böngésző új ArchLabs kezdőoldalt kapott, amit ArchTabsnak hívnak.

Mivel az ArchLabs Mínimo 2017.09 egy minimális kiadás, az ISO mérete 950 MB, ami sokkal kevesebb az R2D2 2 GB-jához képest.

Forrás:

<https://fossbytes.com/archlabs-minimo-2017-09-linux-download-review/>

AZ ELSŐ LINUX 4.14 „NAGYON ALAP” FUNKCIÓKKAL BŐVÜL ÉS A KERNEL 26. SZÜLINAPJÁN ÉRKEZIK

Linus Torvalds bejelentette a 4.14-es kernel első kiadásra jelölt változatát (rc), ami hosszú támogatású lesz.

Ebben a kiadásban számos móriakezelési funkció, meghajtó-program-frissítés, valamint dokumentáció, architektúra, fájlrendszer, hálózat és eszköztár változás található.

Ez az első a valószínűleg hét részből álló előzetesnek, mielőtt a végleges verzió megjelenik novemberben.

Torvalds a 4.14rc-t vasárnap jelentette be, pontosan egy nappal az előtt, hogy a Linux-0.01 – a legelső kernel, amit nagyrészt Torvalds fejlesztett – 26 évvel ezelőtt megjelent volna. Ma már több mint 4300 fejlesztő dolgozik a kernelen, és naponta több mint 10000 sornyi kódot adnak hozzá.

Greg Kroah-Hartman kernelkarbantartó a hónap elején azt mondta, hogy a 4.14 hosszú támogatású lesz, ami azt jelenti hogy stabil patch-eket fog hozzá biztosítani még két évig. Ezt júliusban jelentette be. Az előző hosszú támogatású kiadás a 4.4 és a 4.9 volt, amik 2018 február és 2019 januárig kapnak frissítéseket.

Torvalds azt mondja, hogy a 4.14 mérete „szokásos”, a kisebb 4.13-as kiadáshoz képest, de még-

sem olyan karcsú, mint a beolvasztási időszakban. Mint szokásos, most is volt pár kritikája a folyamatokkal kapcsolatban, de nem fogta egy az egyében a kód hozzájárulói-ra.

Forrás:

<http://www.zdnet.com/article/first-linux-4-14-release-adds-very-core-features-arrives-in-time-for-kernels-26th-birthday/>

TESZTELHETŐ A TAILS 3.2 KIADÁSRA JELÖLT VÁLTOZATA

A LiveUSB-s Tails (az inkognitós live rendszer) új kiadásra jelölt verzióval jelentkezik a 3.2-es frissítéshez, amelynek megjelenése a hónap 26. napján várható. A frissítés néhány nagyobb változással érkezik a háttérben, úgy mint fejlettebb hardvertámogatás és emaillezés.

Ha valaha is tervezted hogy ki próbáld a Tailst újabb gépen, driverproblémáid lehetnek, azonban ebben a kiadásban a Tails a 4.12.12-es kernellel érkezik, ami a legújabb. Ezzel a felhasználók jobb hardvertámogatást kapnak, például az NVI-

DIA Maxwell sorozat már támogatott.

Másik változás, amit a felhasználók észrevehetnek, a Thunderbird újabb verziója. Az emailkliens 52.3.0-ra frissült, és a Tails csapat azt mondja „pont úgy kell működnie mint eddig, csak jobban”. Mivel a Mozilla már nem ad új funkciókat a Thunderbirdbe, nem vehetünk észre semmi újat, de ha volt esetleg problémánk, azok valószínűleg megoldódtak.

Az utóbbi hetekben talán olvastatok a BlueBorne-ről, ami egy bluetooth malware, és ezen keresztül terjed. Hogy védelmet nyújtsanak ez ellen, a bluetooth-támogatás tiltásra került a Tailsben. Nyilván van olyan aki bluetooth eszközt szeretne használni, tőlük visszajelzést vár a Tails ezzel a módosítással kapcsolatban.

Forrás:

<https://www.neowin.net/news/tails-32-release-candidate-has-been-released-for-testing>

POSTMARKETOS: EGY VÉGSŐ MEGOLDÁS A RÉGI OKOSTELEFONOKHOZ

A Linux alapú operációs rendszerek egyik fő erőssége, hogy a hardverek széles skáláján működnek, a tíz éves gépektől a legutolsó Intel chipes gépekig. A kernel fejlesztői éjt nappallá téve dolgoznak azon, hogy minden eszköz használható legyen. Régebben listát készítettünk azokról a Linux disztrókról amelyek a legjobbak a limitált képességű hardverrel rendelkező gépekhez.

Ez felvetette azt a kérdést, hogy miért nem létezik sok Linux operációs rendszer a mobil rendszerekhez? A mobilos ökoszisztémát főként az Android és az iOS uralja, és az Android többséget élvez az eszközök széles spektrumán. A frissítések terén viszont még az Android is gyengén muzsikál. Elég gyakran még a csúcsmodellek is csak 2-3 év késéssel kapják meg a legújabb frissítéseket. Ennek a problémának a megoldására jelent meg a postmarketOS a látóhatáron.

A postmarketOS az Alpine Linuxon alapul, ami egy biztonságorientált és pehelykönnyű Linux

disztró. Az Alpine Linux alap telepítője csak 5-6 MB. A postmarketOS célja nem kevesebb, mint hogy tízéves életciklust biztosítson az okostelefonok számára, így addig folyamatosan kaphatnak frissítéseket. A postmarketOS-t Oliver Smith fejleszti és nem kényszeríti a felhasználókat egyetlen felhasználói felületre. Választhatunk GNOME, Xfce, KDE és egyéb felületek közül.

Forrás:

<https://fossbytes.com/postmarket-os-linux-distro-smartphones/>

AZ UBUNTU ALAPÚ LINUX MINT 18.3 KÓDNEVE SYLVIA LESZ

Az Ubuntu 17.10 nemsokára itt lesz és sok Linux felhasználó izgatott emiatt. A Canonical operációs rendszere már így is kitűnő, de nemsokára még jobb lesz, köszönhetően az új alapértelmezett asztali környezetnek, a GNOME-nak. Hogy ez mit jelent majd az Ubuntu alapú Linux Mint felhasználására vonatkozóan, azt majd meglátjuk. Láthatod hogy sokan választják a Mintet, mert nem tetszik nekik a Unity környezet. Most, hogy az Ubuntu elhagyja a Unityt, az ok

arra, hogy másik Ubuntu alapú rendszert keressünk, csökken.

De mindegy, ha te még mindig kőkemény Linux Mint felhasználó vagy, akkor van néhány érdekes hírem számodra. A 18.3-as verzió nemsokára megjelenik és már tudjuk a hivatalos kódnevét is. Ahogy már megszoktuk, a Mint kiadások mindig más női nevet kapnak. Ezúttal a Sylviára esett a választás. A név mellett egyéb csemegékre is fény derült. A disztró kap egy másodlagos mentő szoftvert (Timeshift), és az Xreader nagymértékben fejlődött.

„A Timeshift egy nagyszerű eszköz, amivel oprendszer-szintű mentéseket készíthetünk és állíthatunk vissza. Nagyszerűen kiegészíti a mintBackupot, ami a személyes adatok mentésére fókuszál. A két alkalmazás alapértelmezetten telepítve lesz és kiegészítik egymást a Linux Mint 18.3-ban. Most épp Tonyval dolgozunk a fordítások fejlesztésén és a Timeshift asztali környezetbe való integrálásán, ablakban megjelenő folyamatjelző indikátor hozzáadásán, valamint a HiDPI támogatás hozzáadásán” mondja Clement Lefebvre, a Linux Mint felelőse.

Forrás:

<https://betanews.com/2017/09/18/linux-mint-18-3-sylvia/>

A LINUX KERNEL 4.12 ELÉRTE ÉLETCIKLUSÁNAK VÉGÉT, AJÁNLOTT A 4.13-AS VERZIÓRA ÁTTÉRNI

Elérhető a Linux kernel 4.12.4 a 4.12-es sorozat használóinak, és úgy tűnik hogy ez az utolsó karbantartási frissítés ehhez az ághoz, ami már életciklus vége (EOL) státuszban van a kernel.org-on, és nem kap több támogatást.

Ezért minden 4.12-es kernel-használó számára ajánlott egy újabb ágra való frissítés, például 4.13-ra, ami meg is kapta a harmadik karbantartási frissítését ma. Természetesen van lehetőség a 4.12.4-re is frissíteni, de tudnunk kell hogy ez az utolsó frissített verzió. Ha olyan disztrót használunk amiben 4.12-es kernel van, akkor frissítsünk 4.13-ra, amint lehetőségünk van rá. Ha nem tudunk saját kernelt fordítani, kérjük meg a disztró karbantartóit hogy frissítsenek 4.13-ra.

A 4.13-as verzió a legújabb stabil verzió, ami két hete jelent meg, és számos újdonság és fejlesztés található benne.

Ez viszont még mindig nem hosszú támogatású, úgyhogy jobb várni a 4.14-re, ami LTS és aminek a fejlesztését múlt héten indította Linus Torvalds.

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/linux-kernel-4-12-reached-end-of-life-users-are-urged-to-move-to-linux-4-13-517770.shtml>

AZ ISS MEGKAPTA A SAJÁT LINUXOS SZUPERSZÁMÍTÓGÉPÉT

Afő akadályt sikerült elhárítania annak az egy éves projektnek, aminek a célja megvizsgálni, hogy hogyan teljesítenek a számítógépek az űrben, ugyanis sikeresen működésbe lépett a Nemzetközi Űrállomáson (ISS).

Ezt a vizsgálatot a Hewlett Packard Enterprise (HPE) és a NASA vezeti, a célja pedig megvizsgálni azt, hogy egy kereskedelmi nagyteljesítményű gép hogyan vi-

seli a durva körülményeket az űrben egy évig, ami körülbelül annyi idő, amíg az utazás tart a Marsra.

Az űrprojekthez szükséges legtöbb számítás még mindig a földön zajlik, mivel az űrben korlátozottak a lehetőségeink, ez viszont problémát okoz az adatok átadásában az űrhajóról oda-vissza. Amíg ez szimulálható a földön és a Holdon is működik, addig egy Mars távolság esetében sokkal nagyobb lehet a késleltetés a kommunikációban.

Ez azt jelenti, hogy akár 20 percig is eltarthat amíg a jel az űrhajóhoz ér, és újabb 20 perc mire visszaér.

A kutatásban használt gép, egy Apollo 40, egy nagysebességű HPC-vel, ami Linuxot futtat. Vízhűtést használ, és a HPE külön szoftvert fejlesztett a környezeti kényszerűségek és a megbízhatósági követelmények kezelésére.

Forrás:

<http://www.zdnet.com/article/the-iss-just-got-its-own-linux-supercomputer/>

MEGJELENT A KALI LINUX 2017.2 ÚJ HACKER-ESZKÖ- ZÖKKEL

2016-ban a Kali Linux fejlesztői úgy döntöttek, hogy rolling release modellre váltanak. Ennek eredményeként a Kali Linux biztosítja hogy az etikus hacker telepítésed rendszeresen frissüljön új biztonsági frissítésekkel és funkciókkal. A 2017 áprilisában kiadott Kali Linux 2017.1-et követve a fejlesztők kiadták a 2017.2-es verziót.

Ez a legújabb verzió minden frissítést és javítást megkap, ami a 2017.1-es verzió óta jelent meg. A Kali 2017.2 sok új és frissített csomaggal érkezik, amiket érdemes megnézni. Ezek az újdonságok a Debian Testing-en keresztül megkapott javításokon felül érkeznek.

A csapat azon is dolgozott, hogy a Kali Linux csomagok integrációja javuljon. A programok felhasználásának példái is frissültek, így könnyebb eligazodni a csomagok között az újoncoknak és a veteránoknak is.

A Kali Linux 32 és 64 bites verzióban is elérhető. Az ARM és a virtuális képfájlok is frissültek. Számos

felhasználói felület közül van lehetőségünk választani.

Forrás:

<https://fossbytes.com/kali-linux-2017-2-tools-download-iso-torrent/>



Életem elmúlt néhány hónapját egy nagy egyetemi projektnek szenteltem. Ennek a projektnek a kurzusán én terveztem a projekt weboldalát és a mögötte lévő adatbázist (az kapta a legtöbb figyelmet). Ezért döntöttem úgy, hogy a fejlesztés meggyorsítása érdekében ragaszkodni fogok ahhoz, hogy csak a legújabb CSS-technológiákat használjam. Ez idő tájt néhány új trükköt és a CSS grid használatát is megtanultam, amit úgy érzek, meg kell osztanom az olvasóimmal.

Kód

Az egyszerű hozzáférés érdekében, minden kód és példa a Codepenre van feltöltve:

<https://codepen.io/lswest/pen/NvQMbG>

A TERV

Ahogy a legtöbb olvasóm valószínűleg olvasta a 123-as FCM-ben megjelent rovatomat, a CSS Grid egy új tervező eszköz, mellyel sorokat és oszlopokat definiálhatsz, majd vagy ezeknek létrehozhatod a

közvetlen leszármazottjait a rácsban, vagy megadod a dolgok méretét és helyzetét kézzel.

Azoknak, akik nem ismerik a CSS elrendezés korábbi megközelítéseit, tudniuk kell, hogy ez nem mindig volt így. Eredetileg ez jobbra és balra lebegő dolgokkal lett megoldva (ez pedig hackeket és szívásokat okozott), majd manapság Flexbox-szal. Bár a CSS Grid nem helyettesíti a Flexboxot, alkalmasabb általános elrendezésre. Ez azért van, mert a Flexbox csak egy irányban tud gondolkodni: függőlegesen vagy vízszintesen. Képzeld el, hogy van három elemed, melyekből egyet jobbra teszel, kettőt pedig függőlegesen balra. Flexboxban ehhez definiálnod kellene egy-egy tárolót függőleges és vízszintes irányokba is. CSS Grid segítségével egyszerűen definiálsz egy két sort fogláló elemet.

Eddig jó. A probléma, amibe eredetileg belefutottam az volt, hogy az eddigi hozzáállásomat és ötleteimet akartam CSS Gridre is alkalmazni: mindent újradefiniáltam a media query-k számára. Ez azt je-

lenti, hogy az én „először a mobil” megközelítem (media query nélkül) első lépésben teljesen definiálná a CSS Gridet, majd későbbi media query-k segítségével (a nagyobb képernyőkre optimalizálva) teljesen újradefiniálná azt. Ezután ismételten elhelyezném az elemeket, hogy biztos legyenek abban, hogy a rács jó része jelenik meg.

Ezek után olvastam egy cikket az egyéni CSS-tulajdonságokról (Custom Properties) (további olvasmányok az 1-es pontban). Elolvasva újra átgondoltam, hogyan használhatnám a CSS egyéni tulajdonságait és a media query-ket hatékonyan, hogy ne kelljen ismételni magamat. Egyből ezt gondoltam: „Ezt használhatom a CSS Griddel!”. Majd elkezdődött a kísérletezgetés, leginkább a CSS Grid terület definícióival. Eljutottam arra a pontra, ahol már csak média query-ket használtam a CSS egyéni tulajdonságainak az átírására és a CSS Grid területeinek az újracímkezésére.

A MAGYARÁZAT

A fent olvasható terv alapján ta-

lán nem érted, hogy pontosan mire is gondolok. Erre való ez a rész! Most szeretnék megkérni, hogy nyisd meg a fenti Codepen-linket és kövesd, ahogy magyarázom.

CSS EGYÉNI TULAJDONSÁGOK

A CSS fájl elején definiálok az egyéni tulajdonságokat, a :root kiválasztó használatával (ami ebben az esetben a HTML tag-et választja ki). Persze csinálhatod ezt másképp is. Ugyanakkor az általam olvasott legtöbb cikk és példa is így használja azért, hogy megfelelően öröklődjenek a gyermek változók.

Továbbá csak három egyéni tulajdonságot definiáltam: var-columns, ami a rács oszlopait adja meg, var-rows, ami ugyanezt csinálja a sorokkal és var-aside. A var-aside csak azért van itt, mert nekem mindössze egy olyan rétegem van, ahol az oldalsáv teljesen rejtett. Persze meg lehetne csinálni enélkül az egyéni tulajdonság nélkül is, de nem akarok eltérni a témától.

Tehát, a végén ezek a változóértékek maradtak: `var-columns=1fr 1fr 1fr`, `var-rows=6rem 1fr 6rem`, `var-aside=block`.

Ez azt jelenti, hogy van egy rácsunk négy egyenlő oszloppal és három sorral (a fej és láblécek rögzített magasságúak, illetve a fő tartalom sora kitölti a teret).

TERÜLET DEFINIÁLÁSA

A következő kiválasztóhoz érve (7. sor), definiáltam a weboldal törzsét. A szélesség és magasság `100vh` és `100vw` lett, így biztosítva, hogy a törzs kitölti a rendelkezésre álló teret (a legtöbb weboldalon megcsinálom, de itt különösen, mivel nincs tartalom, ami kitöltené az oldalt). Továbbá eltávolítottam a margókat is, mivel azok görgetősávot eredményezhetnek, ha a nézetben a törzs eléri a maximális magasságát és szélességét.

A legfontosabb a következő néhány sor. A `display: grid` definiálásával kezdődik, majd betöltöm a sor- és oszlopváltozókat a rács inicializálásához. A kulcs a következő deklaráció, ahol definiálom azokat a területeket, ahova elemeket akarok elhelyezni. Gondolj erre az el-

rendezésre úgy, mint egy nyers, művészi ASCII-ra. Alapértelmezetten a törzsben jó, ha van egy kifejezetten a fejlécnek szánt sor. Az oldalsáv a bal oldalon van, a főrész pedig a maradék három oszlopot öleli fel, majd egy újabb sor van a fejlécnek szánva.

RÁCS ÚJRADEFINIÁLÁSA

A következő sorok (20-61) mind a tipikus media-query-k helyén állnak. Az indok, amiért itt osztályokat használtam, nem más, mint hogy lehetővé akartam tenni a felhasználók számára a különböző elrendezések közti ugrásokat anélkül, hogy megnyitnák a fejlesztői konzolt. Ezért JavaScriptet használtam az osztályok hozzáadására, hogy hatékonyan utánozzam ezt a funkciót. Csak hogy világos legyen, mutatok egy példát arra, hogyan nézne ki a `body.mobile` osztály a media query használatával:

Az az igazság, hogy a jelenlegi projekteimben támogatom az „előbb a mobil” hozzáállást. Ekkor a `max-width: 48em` szekció lenne az alapértelmezett, amit később a `min-width`-tel felül lehetne írni, pont úgy, ahogy a CSS fájl elején látható. A bemutatóban viszont

```
@media screen and (max-width: 48em) {  
  body {  
    --var-columns: 1fr;  
    --var-rows: 6rem 1fr 1fr 6rem;  
    grid-template-areas:  
      "header"  
      "main"  
      "aside"  
      "footer";  
  }  
}
```

több értelme van az asztali stílussal kezdeni.

Az egyik nagyon fontos tény, amire emlékezni kell, hogy a `grid-template-areas` kulcsnak a megfelelő számú sort és oszlopot kell tartalmaznia. Még akkor is be kell írnod a terület nevét az összes oszlopba, ha az összes oszlopot tartalmazza az adott sor.

Néhány olvasó talán rácsodálkozik arra, hogy miért definiáljuk újra a változóinkat a `body` választóban a `:root` helyett. Ez a CSS egyéni tulajdonságok erőssége: ahogy bármely CSS tulajdonságot, ezeket is felülírhatod. Ez azt jelenti, hogy nem kell többé resetelni a változókat (kivéve ha a gyermek elemek igénylik). Mivel csak a törzsben használtunk változókat, így érdemes itt definiálni őket, így rövidítve a media query-ket (a választó eltávolításával).

Talán érthetőbb lesz a dolog, ha ránézel a `no-aside` változatra (47. sortól az 56.-ig). Láthatod, hogy a törzsben egyetlen szükséges változtatás a `grid-template-area` újra-definiálása (egyéni tulajdonságok nem kerülnek felülírásra). Ugyanakkor a második választó (`body.no-aside aside`) már változtatja a `var-aside` változó értékét `none`-ra. Mivel ezt a változót később használni fogjuk a CSS fájlban, az értékére semmi szükségünk. A változó értékének `none`-ra állítása a `display: none`; beállítás létrejöttét eredményezi. De a többi nézetben ez a változó nem lesz átírva. Ez a dolog akkor is működik, ha nem nyúlsz hozzá az alapértelmezett deklarációhoz (`var-aside: block`), mivel ez a beállítás az érvénytelen változó miatt a későbbiekben nem lesz érvényes, hiszen a `display` alapértelmezett értéke „`block`”, így a végeredmény nem változik. Nem javasolom, hogy így tegy, mert akárhogy-

is, nem bizonyos, hogy mit okozhat hosszú távon.

A HTML

Minden bizonnyal meg tudod mondani, hogy a HTML kód elég egyszerű. Csak négy fő elem van (fejléc, fő rész, oldalsáv és lábléc). Egyből a fő rész után tettem az oldalsávot, mivel alapértelmezetten úgyis bal oldalon van, de a CSS Grid használatakor már nem számít a tagek sorrendje.

Az onclick definíciók csak azért vannak a nav tagben, hogy lehetséges legyen az osztályok JavaScripttel való cserélgetése. Ez azt jelenti, hogy végre-valahára elkezdhetünk tiszta, szemantikai HTML5 kódot írni.

A GYERMEK ÖRÖKÖLHET A RÁCSTÓL?

Nem. A CSS Grid csak a konténer elem közvetlen leszármazottain alkalmazható (tehát fejléc, törzs, oldalsáv és lábléc a fenti példánkban). Az ennél mélyebbek (például nav) nem helyezhetőek el a rácson. Másképp mondva vagy beágyazhatsz egy másik CSS Grid-et a meg-

lévőbe vagy innentől csak egy irányba gondolkozol és Flexboxot használsz.

PROGRESSZÍV TOVÁBBFEJLESZTÉSI MEGKÖZELÍTÉS?

A webes design világában az a valóság, hogy nem mindenki a legfrissebb böngészőket használja. Attól függően, hogy milyen projekten dolgozol, lehetséges, hogy muszáj nagyon jól támogatnod a régebbi rendszereket. Azt javaslom, hogy definiálj alapértelmezett stílusokat azoknak a böngészőknek a támogatásához, amik csak az alapokat ismerik (attól függően, hogy mit kell támogatnod, ez lehet akár a float is). Természetesen attól függően, hogy mennyire komplikált a visszafele való kompatibilitás biztosítása, lehetséges, hogy a legjobb megoldás egy teljesen különálló CSS fájl létrehozása, melyet az újabb böngészők nem vesznek figyelembe (például egy olyan fájl, mely az IE-hez való tákolásokat tartalmazza). Az IE-nél kevésbé problémás böngészőkhöz valószínűleg használható a @supports feltétel a weboldalad funkcionalitásának progresszív bővítéséhez.

Tegyük fel, hogy például defini-

áltál egy egyszerű „tartalék” felépítést, ami egy használható (de más) kinézetet biztosít bármely olyan böngészőn is, mely nem támogatja se a Flexboxot, se a rácsot. Majd ennek a fájlnak a végén definiálsz egy @supports (display: grid) blokkot például. Mivel ezt a blokkot csak azok a böngészők hajtják végre, melyek támogatják mind a @supports kifejezést, mind pedig az abban lévő display: grid; feltételt, ezért ide az ezt támogató kinézetet helyezheted el. Ennek az a hátulütője, hogy az IE és az Edge újabb verziói támogatják a @supports kifejezést és a CSS Grid-et, de nem teljesen. Ennélfogva előfordulhat, hogy ellenőrizned kell a különböző CSS Grid tulajdonságok támogatását is, úgymint @supports(grid-area: auto;). Nyilvánvalóan csak akkor ellenőrizz, ha valóban használsz azokat a beállításokat, melyek nem támogatottak a Microsoft Edge-ben. Hasonlóképp lehet ellenőrizni a Flexbox támogatását még mielőtt azt használsz.

HASZNÁLJAM ÉLESBEN?

Ez teljesen attól függ, hogy mit csinálsz. Ha egyszerűen csak amiatt aggódsz, hogy a CSS Grid túl új a használatra, akkor gondold bele,

hogy olyan weboldalak mint a New York Times, már élesben használják a CSS Gridet. Ha azért kérdezed, mert leginkább IE és Microsoft Edge-et kell támogatnod, akkor azt mondanám, hogy persze használd, de ne feccölj túl sok erőt és időt olyan dologba, melyet egyik böngésző sem támogat teljes körűen. Jobban mondván a Microsoft Edge támogatja a CSS Gridet, csak van némi korlátozás.

Amúgy pedig te döntesz, hogy akarsz-e használni a Gridet. Azt javaslom, hogy a rács felépítésével kezd. Miért? Mert messze ez a leghatékonyabb és leggyorsabb módja egy weboldal-szerkezet felépítésének. Ilyet használok az összes prototípusomhoz és mintáimhoz, mivel ezekben az esetekben az idő nagyon fontos tényező, továbbá azzal a kitéttel adom oda az ügyfeleimnek, hogy csak modern böngészővel működik. Amint megszokod ezt az új és gyors hozzáállást, nézz vissza a vadnyugatra, ahol a böngésző tákolások és egyéni kifejezések találhatók.

Remélem, hogy ezt a cikket legalább néhány olvasóm érdekesnek találja.

Ha egy vagy közülük, bátran

oszd meg velem a CSS Grid projekt példáit, vagy a hozzá kapcsolódó beszélgetéseket, illetve prezentációkat. Ha bárkinek van bármilyen hozzáfűznivalója, kérdése vagy kérése a következő cikkekhez, nyugodtan írjon egy levelet az lswest34@gmail.com címre.

TOVÁBBI IRODALOM

<https://madebymike.com.au/writing/using-css-variables/> – cikk a CSS Egyéni Tulajdonságot használatáról (angol).

<https://www.youtube.com/watch?v=7kVeCqQCxIk&index=19&list=PLQjv2GANSZ1JAKzoz631tlyIOZiJ3T2R6> – YouTube Video a CSS Grid-ekről (WordCamp, angol).



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



Hogyanok

Írta: Erik the Unready – Fordította: Makó Tamás

Luminance HDR

Részlet a weboldalról: A *Luminance HDR* egy nyílt forráskódú grafikus alkalmazás amelynek célja biztosítani a munkafolyamatokat a HDR képalkotáshoz.

Saját véleményem: ez egy fantasztikus eszköz fotószerkesztéshez.

Weboldal:

<http://qtpfsgui.sourceforge.net/>

Aktuális verzió: 2.5.1

Licenc: GPL v2

A Linuxon nem olyan egyszerű fényképészeti programokkal dolgozni, mint a Macen. Egyáltalán nem. Azonban van néhány drágakő. A Luminance HDR az egyikük.

A munkaterület nincs túlszűfelve és tulajdonképpen egy kellemes

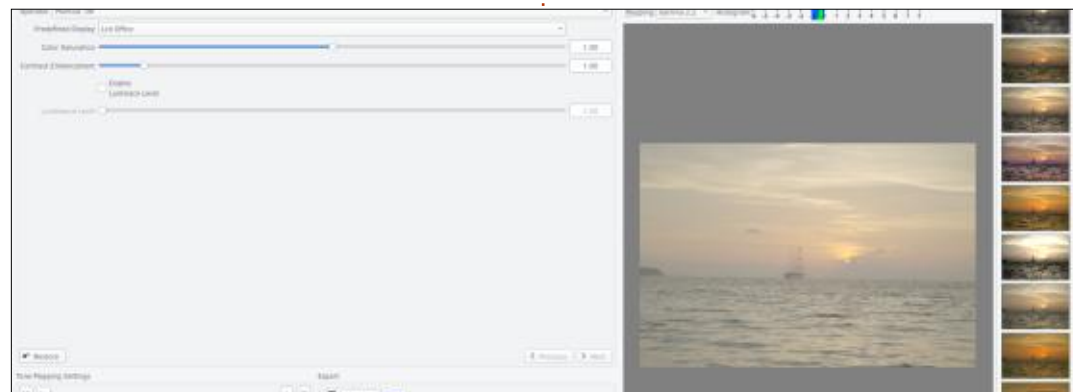
utat biztosít a munkához.

Elsőre félrevezethető lehet – mintha egy sima szerkesztőt használnánk.

Vessük bele magunkat?

A Luminance HDR RAW képfájlokkal dolgozik. Az egyik megnyitásakor a kép a jobb oldali ablaktáblába kerül és azonnal megjeleníti a fénykép lehetséges változatait. Ha rájuk kattintasz, azonnal megváltoztatod a megjelenítést számodra, hogy nagyobb előnézetet kapj. Vedd figyelembe, hogy minden alkalommal, amikor ezt megteszed, egy másik panelben jelenik meg a kép. Tiszta!

A panelek átméretezhetőek. Tehát ha egy 80 hüvelykes monitor van az íróasztalodon és többet kell



látnod, akkor ... gondoskodik róla.

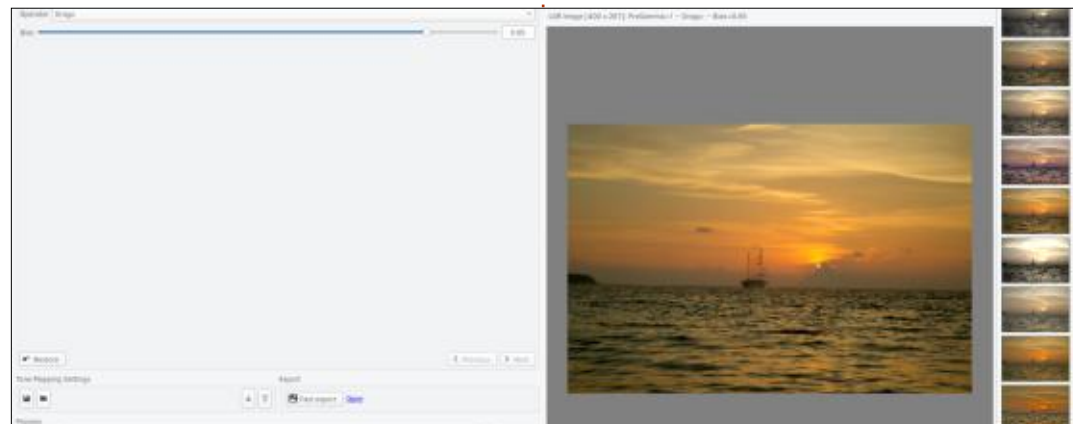
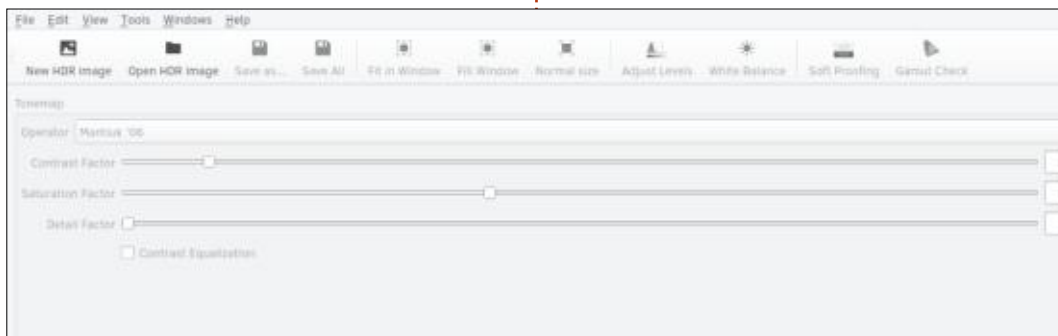
A felső panel önértelmező és ki kell emelnem a „fehér egyensúly”-t – ezt a nagyon hasznos gombot. Észre fogod venni, hogy van egy „Mentés másként” gomb, de nincs „Mentés”. Azért, hogy megfékezze a fájlok véletlen felülírását.

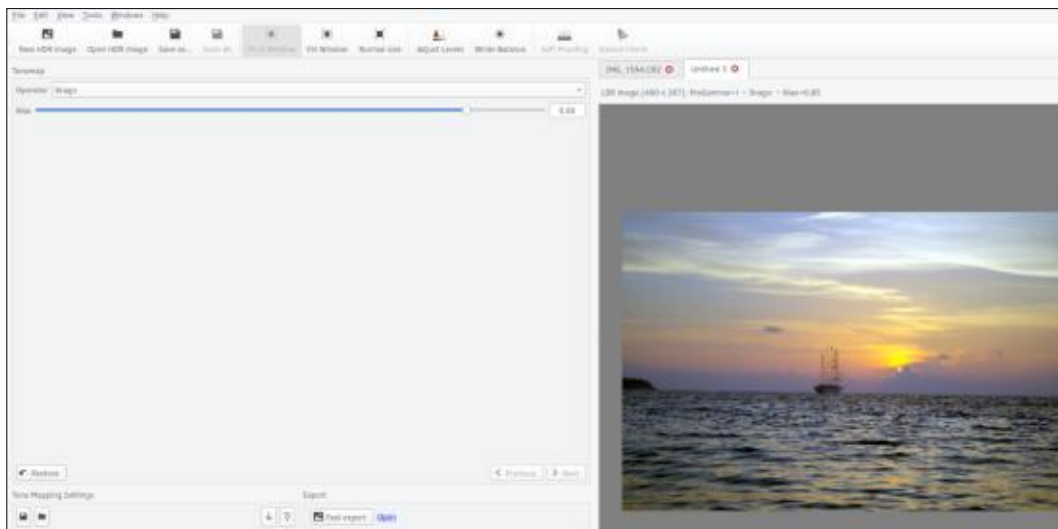
Most térjünk rá a legfontosabb részekre! Íme egy példa arra, mi-

lyen egyszerű elkezdni... megnyitottam egy képet. Elég homályosnak tűnik (fent).

Szóval az egyik színesebb képre kattintok a jobb oldalon. (Figyeld meg az új „névtelen” lapot) (lent).

Most már gazdag piros színek díszítik a képet. Túl piros, azt mondd? Nos, használd a mágikus „fehéregyensúly” gombot!





Ez már jobban hasonlít arra, amire emlékeztem!

Hurrá!! Most már profi vagy! Csak viccelődöm... három kattintással egy olyan fényképet készítettem, amely méltó valaminek a bemutatására. Jegyezd meg a munkafolyamatot, nem kellett elhagynom a képernyőt, amellyel dolgoztam és nem változtattam manuálisan a dolgokat. (Bár ez is egy lehetőség).

A RAW-képek Linuxon való használata soha nem volt könnyebb! Ha tudsz, azt javaslom, hogy adakozz ennek a csodálatos szoftvernek.

Kattints a „Súgó” > „Adományozás” lehetőségre.

Most, hogy lekapartuk a jéghegy csúcsát, tudassátok velem, ha többet szeretnétek megtudni.

Keress meg a **Full Circle Magazine Telegram Group**-ban, **EriktheUnready** név alatt. Ha nem vagy csoporttag, kérdezd meg magadtól, hogy MIÉRT IS NEM?

Az FCM Telegram Group címe:
<https://t.me/joinchat/BqDEzj7o5FQkPzHjvccQnw>



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 tárolójából. Az ötödik részben a FreeCAD-ben két eltérő módon dolgoztunk egy építészeti projekten. Először az Arch munkaterülettel hoztunk létre egy modern építészeti projektet, amelyhez kiegészítő információkat adtunk a számítógépnek, így használva a FreeCAD-et a Building Integrated Model (BIM) létrehozására. Mivel ez a megközelítés a fejlesztés korai szakaszában van még és csak egyszerű alakzatokra korlátozódik, így hagyományosabb megközelítést alkalmaztunk a testek létrehozására, ugyanúgy, mint a korábbi projektekben, de nagyobb léptékben. A húzásos technika lehetővé tette számunkra, hogy egy boltív alakú elemet hozzunk létre egy vázlat (profil) húzásával egy másik vázlat körül (egy ív körvonala).

A sorozat mai részében a FreeCAD lehetőségeit egy kicsi Python-

programozással bővítjük, hogy egy fogaskerékben egy spirális felületet hozzunk létre.

A FREECAD PROGRAMOZÁSA? ÉS MIÉRT PYTHON?

Ahogy sok olvasó tudja, a programnyelvi megvalósítás világa két fő kategóriába sorolható. Vannak olyan programozási nyelvek, mint például a C vagy a Fortran, amelyekhez a forráskódot le kell fordítani (a számítógépünk gépi nyelvére) annak érdekében, hogy végre lehessen hajtani. Vannak olyan értelmezett nyelvek is, amelyeket nem kell lefordítani, de közvetlenül egy speciális programmal értelmezhető a felhasználó számítógépén, úgynevezett értelmezővel (interpreter). Ez sok programozási nyelv esetében előfordul, melyek napjainkban széles körű el-

fogadottsággal rendelkeznek, például a PHP a szervereknél vagy a Python a felhasználók számítógépén. Szélgjegyzetként, a Java nyelv elsősorban a korábbi, fordított kategóriába tartozik (habár ellentmondásokkal), míg a nagyon hasonló Javascript valójában egy egészen más bestia és többnyire a webböngészők által értelmezett.

A FreeCAD Pythonban készült, így értelmezett nyelv. Ez több okból is kényelmes. Először is, az alkalmazás így könnyebben átvihető más számítógép-architektúrákra és operációs rendszerekre, mindaddig, amíg egy Python-értelmező elérhető a kívánt platformon, és a Python mindenütt elterjedt. Másodsorban, nyithatunk egy konzol-nézetet a FreeCAD belső működéséről, egyszerűen a View > Views > Python consol menüpont kiválasz-

tásával. Minden olyan művelet, amelyet a felhasználói felületen végzünk, valójában Python parancsokká van átalakítva a program belső logikájának és láthatjuk valós időben ebben a konzolban. Ha például új projektet hozok létre, váltok a Draft munkaterületre és rajzolok egy vonalat, akkor valójában ez történik (lent):

Ez így tiszta, hiszen az interaktív módon használt különböző parancsokat meg lehet tanulni. Természetesen, ha valaki megértette az alapokat, használhatja saját szkriptek írásához és használhatja a FreeCAD-ben.

Példaként írjunk egy egyszerű Python szkriptet, amely egy egyszerű doboz alakzatot hoz létre. Hozzunk létre egy új, test1.py nevű fájlt és másoljuk bele a következő

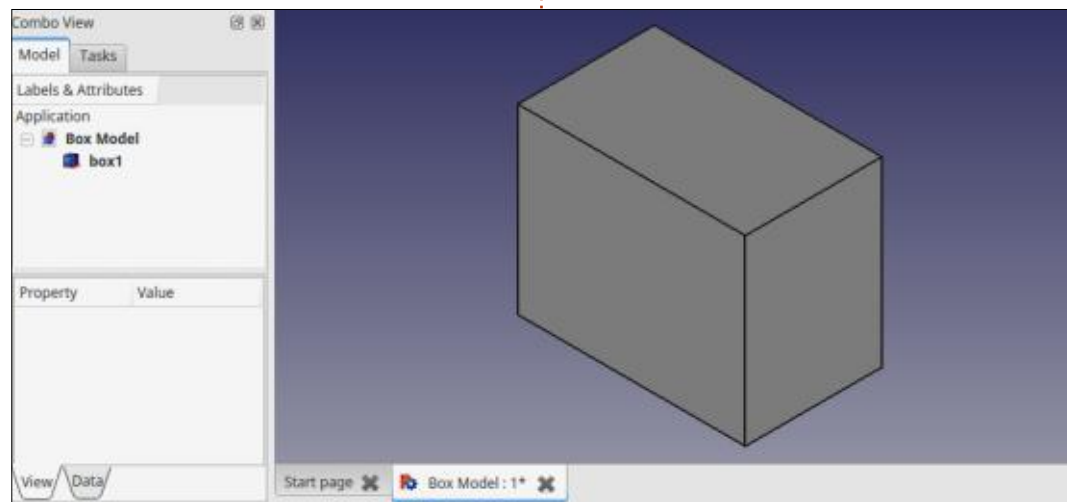
```
>>> import WebGui
>>> from StartPage import StartPage
>>> WebGui.openBrowserHTML(StartPage.handle(), 'file:/// + App.getResourceDir() + 'Mod/Start/StartPage/', 'Start page')
>>> App.newDocument("Unnamed")
>>> App.setActiveDocument("Unnamed")
>>> App.ActiveDocument=App.getDocument("Unnamed")
>>> Gui.ActiveDocument=Gui.getDocument("Unnamed")
>>> Gui.activateWorkbench("DraftWorkbench")
>>> import Draft
>>> points=[FreeCAD.Vector(-5.26563731752, -5.3714927212, 0.0), FreeCAD.Vector(3.9703203574, -0.340363797945, 0.0)]
>>> Draft.makeWire(points, closed=False, face=True, support=None)
```

kódot (jobbra fent):

A Part könyvtár tartalmazza a Part munkaterület eszközeit. Kezdjük egy új projekt létrehozásával, hívjuk „Box Model”-nek. Ezt a dokumentumot (ablak) tegyük aktívvá és adjunk hozzá egy új, „Part::Box” prototípuson alapuló objektumot és nevezzük el „box1”-nek. Meghatároztuk a méreteit és a dokumentum újraszámolja magát. Aztán megmondjuk a felhasználói felületnek (GUI), hogy nagyítsa a nézetet az új objektumhoz és válassza ki az Axonometric (3D) nézetet.

A parancsfájl végrehajtásához váltunk át egy terminálablakra ugyanabban a mappában, ahol a .py fájl van, és adjuk ki a parancsot:

freecad test1.py



Látni fogjuk, hogy a FreeCAD elindul és végrehajtja a szkriptet sorról sorra, majd megjeleníti a végeredményt.

Második példaként építsünk valami kicsit összetettebbet: egy konzervdobozt, amely sík részekből áll (két ív csatlakozik sík részekhez), majd kihúzzuk, hogy testet alkosson. Ez a szkript, a test2.py fájl, jobbra lent látható.

Nézzük meg melyek a különbségek az előző példához képest. Ebben az esetben az új objektumot négy vektor létrehozásával kezdjük V1-től V4-ig, amelyek az ívek és az egyenesek közötti kapcsolódási pontok pozícióját jelzik. Majd létrehozunk a két egyenes részt, L1 és L2, és végül a két ívet C1 és C2. Ezután a négy elemet át kell alakítani

```
import Part

doc = FreeCAD.newDocument("Box Model")
doc = App.ActiveDocument
box1 = doc.addObject("Part::Box", "box1")
box1.Height = 40
box1.Width = 30
box1.Length = 50

doc.recompute()

Gui.SendMsgToActiveView("ViewFit")
Gui.activeDocument().activeView().viewAxometric()

:
```

```
import Part

doc = FreeCAD.newDocument("Tin")

V1 = FreeCAD.Vector(0, 10, 0)
V2 = FreeCAD.Vector(30, 10, 0)
V3 = FreeCAD.Vector(30, -10, 0)
V4 = FreeCAD.Vector(0, -10, 0)

L1 = Part.Line(V1, V2)
L2 = Part.Line(V4, V3)

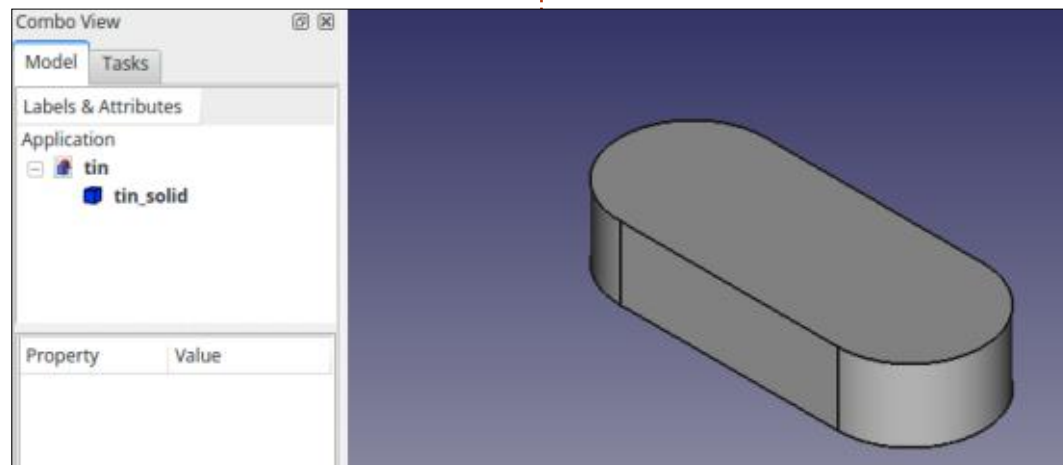
VC1 = FreeCAD.Vector(-10, 0, 0)
C1 = Part.Arc(V1, VC1, V4)
VC2 = FreeCAD.Vector(40, 0, 0)
C2 = Part.Arc(V2, VC2, V3)

E1 = Part.Edge(L1)
E2 = Part.Edge(C1)
E3 = Part.Edge(L2)
E4 = Part.Edge(C2)

W = Part.Wire([E1, E2, E3, E4])
F = Part.Face(W)
P = F.extrude(FreeCAD.Vector(0, 0, 10))
tin = doc.addObject("Part::Feature", "tin_solid")
tin.Shape = P
doc.recompute()
Gui.SendMsgToActiveView("ViewFit")
Gui.activeDocument().activeView().viewAxometric()
doc.saveAs("tin.fcstd")
```

Edge objektumokká, E1-től E4-ig, majd ezeket egy Wire objektummá (W) kapcsoljuk össze. Ez a konzervdoboz tetejének körvonala. Győződjünk meg róla, hogy a vonalak és az ívek helyes sorrendben vannak, különben előfordulhat, hogy csatlakozási hiba lép fel. Végül a Wire-t egy kétdimenziós Face objektummá (F) konvertáljuk, amelyet ezután egy Shape-é húzunk. Egy általános test a "Part::Feature"-ből származik, és a P formáját kapja.

Végül jegyezzük meg, hogy a kész projekt közvetlenül a szkripttől a doc.saveAs eljárással menthető el. Ha terminálból futtatjuk, akkor az eredménye a lentebb látható forma lesz.



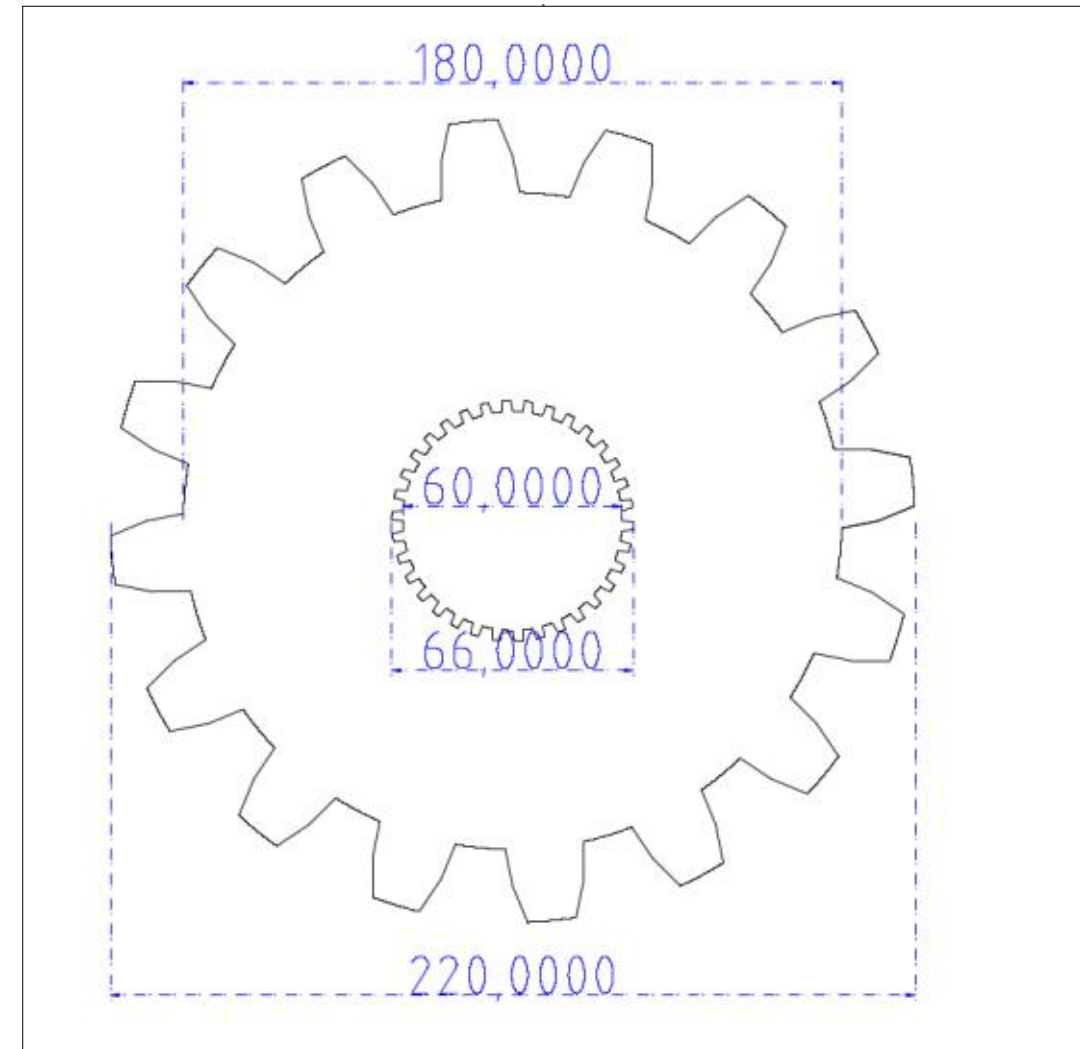
RAJZOLJUNK NÉHÁNY FOGASKEREKET

A szkriptek hasznosak lehetnek, ha olyan alakzatra van szükségünk, amely sok hasonló, de különböző és kiszámítható részt tartalmaz. Ilyen esetekben egy program írása az alakzataink ismétlésére költség-hatékony lehet. Egy tipikus eset a fogaskerék kialakítása. Egy ilyen kerék egy olyan alakzatnak tekinthető aminek a külső részét valamennyi fog vagy csap, a belső részét a tengelyt körbeölelő rész alkotja. Ez lehet sima vagy hornyolt, hogy a tengely a nyomatékot át tudja vinni a kerékről vagy a kerékre. Mind a belső, mind a külső kerékforma egy alap alakzattól vagy motívumból áll, amelyet egyenként rögzített szögeltolással ismételnék meg minden egyes fog-

nál.

A külső részre koncentráljunk, mivel kicsit bonyolultabb, mint a belső. Minden egyes fog központosítva van egy bizonyos sugáron (osztókör) a kerék középpontjától vagy a fejkörtől. Esetünkben 100 mm-es sugarat adunk meg. Némi-

leg leegyszerűsítve, ez az a pont, ahol a kapcsolódó fogaskerek átadják egymásnak a nyomatékot (gördülőkör). A 3-as és 6-os pontok a rajzunkon ezen a felületen vannak. Kifelé haladva, a fogak kiterjednek egy külső határig, a fejkörig. A 4-es és az 5-ös pontok ezen a sugáron vannak, esetünkben 110





mm-en. Végül, helyet kell csinálnunk belül, ami be tudja fogadni a többi fogaskerék fogait. Tehát, menjünk befelé a lábkörig 90 mm-es sugárral esetünkben, tartva az 1-es és 2-es pontokat. Ezt az alapformát 16 fogon át fogjuk ismételni a kerekünkön (kép itt fent).

Szkriptünk egyszerűen egy sor vonalat rajzol az 1-es csúctól a 6-osig minden foghoz, majd a következő fog 1-es csúcsához. Mivel a Pythonnak van egy matematikai függvénykönyvtára, a math, a szinus- és koszinusz-függvényeket használni tudjuk az X és Y koordinátapárok kiszámításához, minden egyes csúcsnál. Maga a szkript nagyon egyszerű. Megjegyzem, a példánkban csak egyenes részeket használunk. Azonban egy valódi fogaskeréknél a fejkör, a lábkör és az érintkező felületek általában ívesre vannak rajzolva.

```
import Part, math
radius = 100 # wheel pitch surface radius (mm)
bottom = 90 # bottom land radius (mm)
top = 110 # top land radius (mm)
teeth = 16 # number of teeth
doc = FreeCAD.newDocument("Cog")
vertex1 = []
for i in range(0, teeth):
    x = bottom * math.cos(2 * math.pi * (i - 0.45) / teeth)
    y = bottom * math.sin(2 * math.pi * (i - 0.45) / teeth)
    vertex1.append(FreeCAD.Vector(x, y, 0))

vertex2 = []
for i in range(0, teeth):
    x = bottom * math.cos(2 * math.pi * (i - 0.05) / teeth)
    y = bottom * math.sin(2 * math.pi * (i - 0.05) / teeth)
    vertex2.append(FreeCAD.Vector(x, y, 0))

vertex3 = []
for i in range(0, teeth):
    x = radius * math.cos(2 * math.pi * i / teeth)
    y = radius * math.sin(2 * math.pi * i / teeth)
    vertex3.append(FreeCAD.Vector(x, y, 0))

vertex4 = []
for i in range(0, teeth):
    x = top * math.cos(2 * math.pi * (i + 0.1) / teeth)
    y = top * math.sin(2 * math.pi * (i + 0.1) / teeth)
    vertex4.append(FreeCAD.Vector(x, y, 0))

vertex5 = []
for i in range(0, teeth):
    x = top * math.cos(2 * math.pi * (i + 0.4) / teeth)
    y = top * math.sin(2 * math.pi * (i + 0.4) / teeth)
    vertex5.append(FreeCAD.Vector(x, y, 0))

vertex6 = []
for i in range(0, teeth):
    x = radius * math.cos(2 * math.pi * (i + 0.5) / teeth)
    y = radius * math.sin(2 * math.pi * (i + 0.5) / teeth)
    vertex6.append(FreeCAD.Vector(x, y, 0))

edges = []
for i in range(0, teeth):
    nexti = (i + 1) % teeth
    L1 = Part.Line(vertex1[i], vertex2[i])
    edges.append(Part.Edge(L1))
    L2 = Part.Line(vertex2[i], vertex3[i])
    edges.append(Part.Edge(L2))
    L3 = Part.Line(vertex3[i], vertex4[i])
    edges.append(Part.Edge(L3))
    L4 = Part.Line(vertex4[i], vertex5[i])
    edges.append(Part.Edge(L4))
    L5 = Part.Line(vertex5[i], vertex6[i])
    edges.append(Part.Edge(L5))
    L6 = Part.Line(vertex6[i], vertex1[nexti])
    edges.append(Part.Edge(L6))

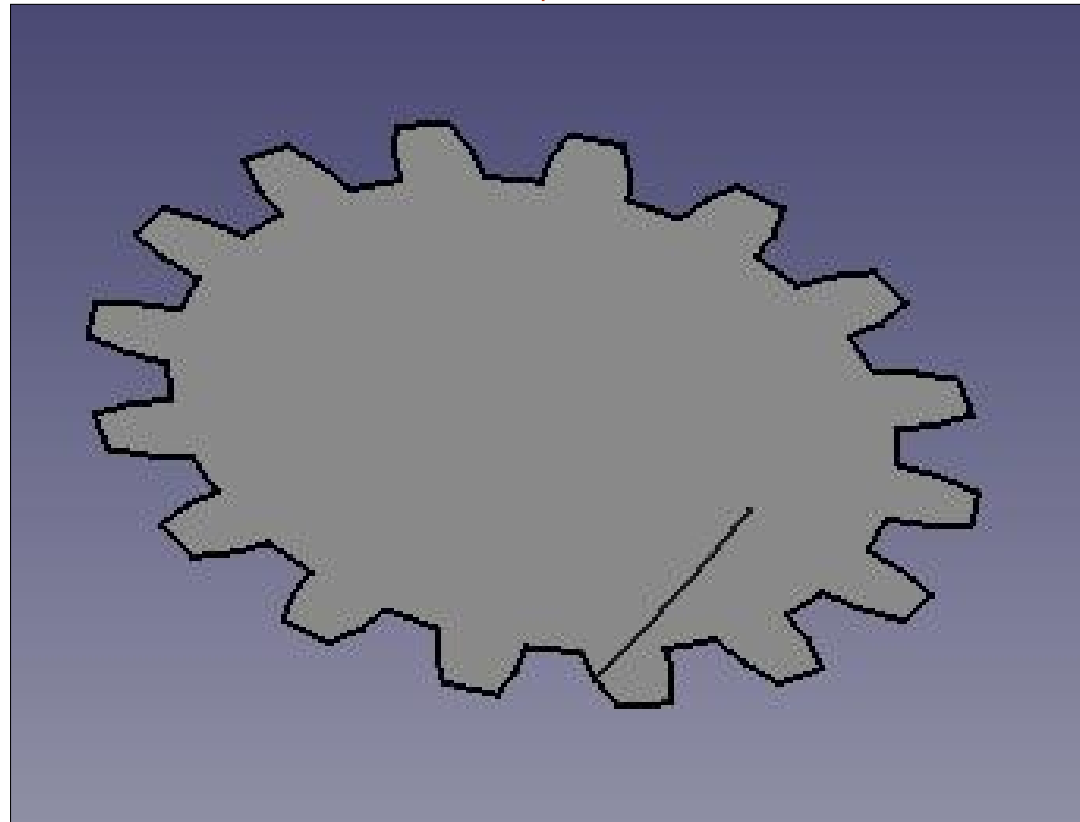
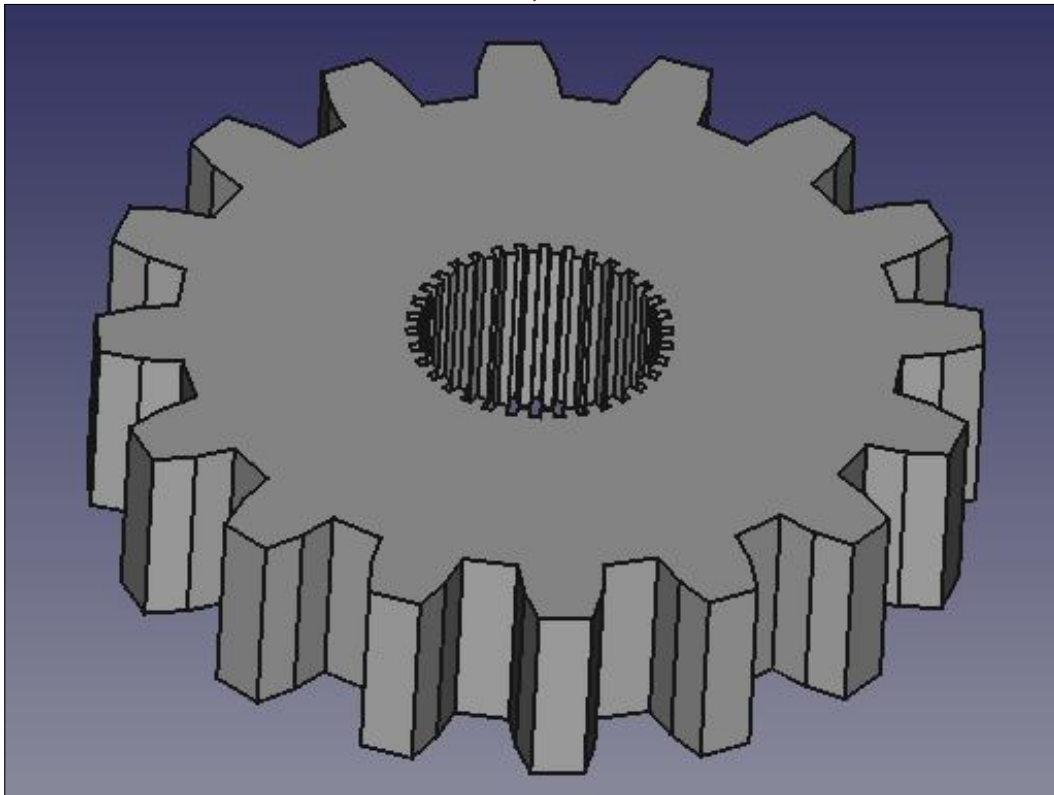
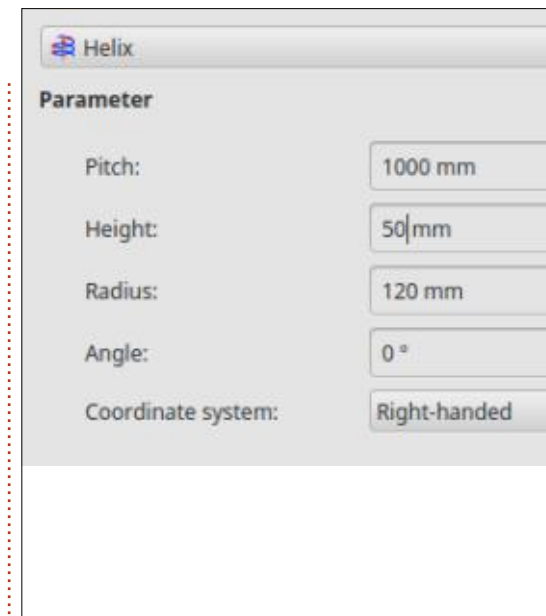
W = Part.Wire(edges)
F = Part.Face(W)
wheel = doc.addObject("Part::Feature", "cog")
wheel.Shape = F
doc.recompute()
```

Mivel megvan már a fog formája a FreeCAD-ben, kézzel tudjuk folytatni a munkát normál felhasználói felületen, ami alapja a kihúzásnak vagy más egyéb műveletnek, amit szeretnénk. Egy hasonló szkripttel, ami a belső szabdalt alakzatot rajzolja a segédvonalakhoz, ki tudjuk húzni a fogaskeréknek mind a külső testét mind pedig a belső tengelyt, majd egy logikai műveletet használva kivágjuk egyiket a másikkól. Így szerezhethetünk egy hagyományos, egyenes fogaskereket, amelyet számos hagyományos felhasználásnál megtalálhatunk, mint például a 4x4-es járműhajtásoknál.

Azonban az egyenes fogak hátrányosak, mert egy kis zajt okoznak működés közben, mert minden fog közvetlenül kapcsolódik a másik fogaskerék megfelelő fogával a teljes szélessége mentén. Ez okozza azt a jellegzetes nyikorgást amelyek bizonyos berendezéseknél hallhatóak. A modernebb alkalmazásoknál, ahol a működés simasága és az alacsony zajkibocsátás fontos, például a járművek váltóinál, a spirális fogaskerekek előnyösebbek.

Egy ilyen fogaskerék kihúzásához ugyanaz a fogminta használható, de a kihúzás spirális pálya mentén történik az egyszerű, egyenes vonalú helyett.

Kezdjük a Part munkaterületen, a Part > Create Primitive menü-opció kiválasztásával. Itt választjuk a Helix shape-et. Mivel 50 mm széles fogaskereket akarunk létrehozni hozzávetőlegesen 1:20 arányú lejtéssel a fogaskerék teljes szélességén, választjuk a helix magasságát 50 mm-re, a pitch értékét



pedig 1000 mm-re. A spirál külső sugarának meg kell egyeznie azzal a ponttal amit létre akarunk hozni. Mind a jobbos, mind a balos spirálok használhatóak, ha szükségesek.

Miután a spirális vonalat kihúztuk, használhatjuk ugyanazt a módszert a fogak külső felületének kihúzásához, amit a sorozat előző részében a gótikus boltív létrehozásánál használtunk. A belső felület egyenes kihúzással hozhatjuk létre, mint korábban, mivel még a spirális fogaskereknek belső hornyai is egyenesek, hogy megkönnyítsék a kerék rászzerelését a tartó tengelyre. Az eredményül kapott kerék valóban olyan, mint egy igazi fogaskerék. Bizonyos szempontok szerint azonban még lehetne javítani, például letörni a külső éleket, hogy kevésbé legyenek élesek vagy részeket kivágni a fogaskerék belsőjéből, hogy könnyebb legyen és kevesebb anyag kelljen a készítéséhez. Ezek a műveletek a FreeCAD-ben is elvégezhetőek és megmaradnak gyakorlásnak az olvasónak (tipp: használd a revolution surface-t a felületek kivágásához).

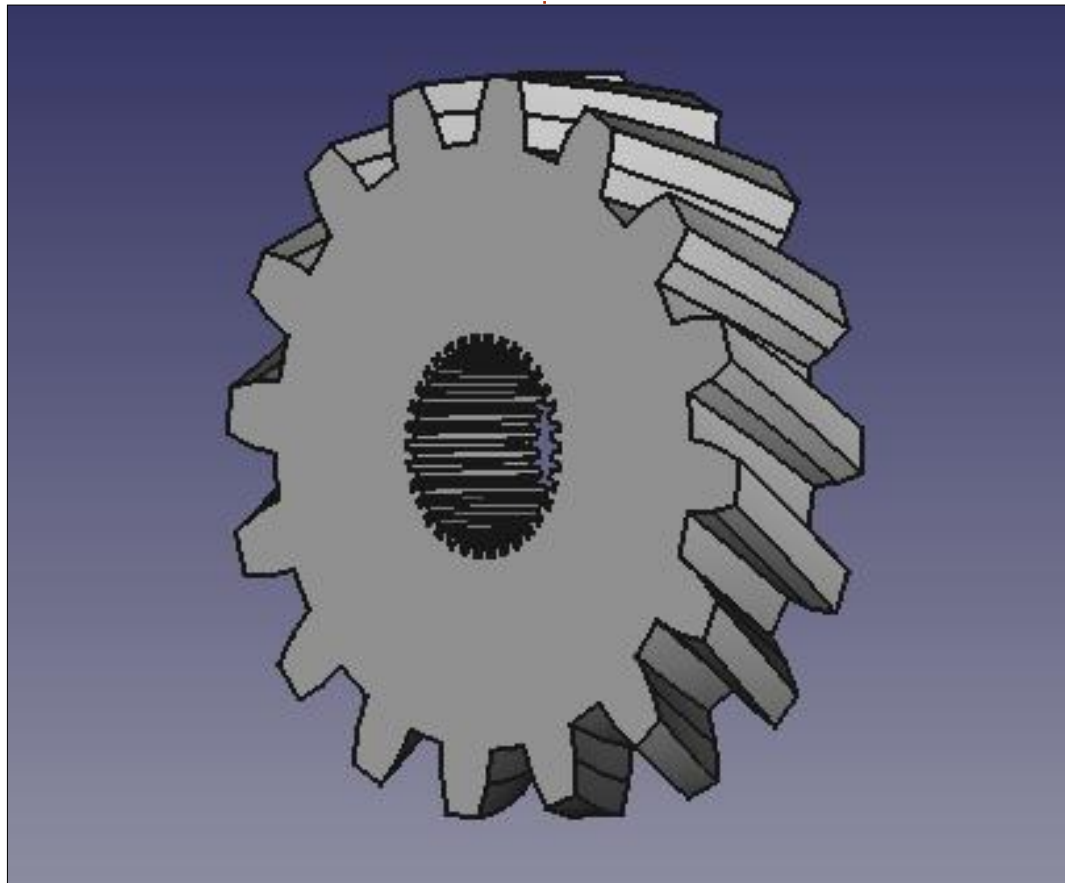
MI A KÖVETKEZŐ?

Ebben a cikkben a FreeCAD használatával kibővítettük a FreeCAD lehetőségeit egy kis Python-programozással, hogy spirális felületet készítsünk a fogaskerék alakjába. Miután az alapot szkript segítségével elkészítettük, a végleges objektum a grafikus felületen elérhető egyéb technikákkal elkészíthető. A Python egy teljesen kifejlesztett programozó eszköz, amely

számos matematikai és egyéb célú függvénykönyvtárat tartalmaz, amelyeket a FreeCAD-el kombinálva olyan objektumok létrehozására is használhatunk, amelyek nem találhatók meg az alap alakzatok könyvtárában.

A sorozat következő részében egy összetettebb primitív objektumra fogunk fókuszálni, amely lehetővé teszi számunkra, hogy szabálytalan formákat, testeket ké-

szítsünk, ez a mesh (háló).



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



Hogyanok

Írta: Gabor Simon – Fordította: Makó Tamás

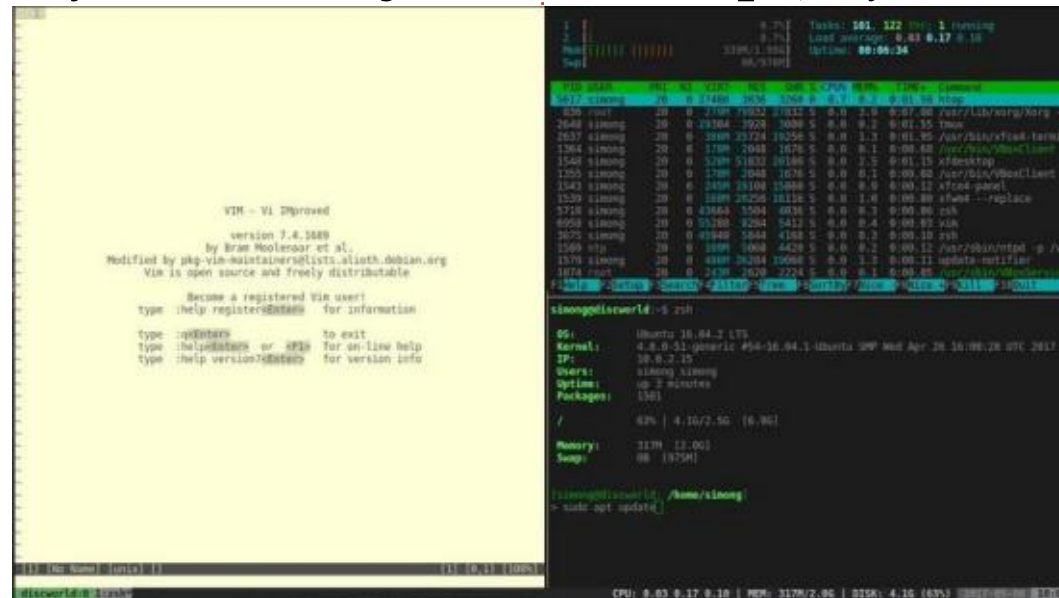
Ha sokat dolgozol a GNU/Linux parancssorban vagy a terminál-emulátorban mint programozó vagy rendszergazda, akkor hamarosan rájössz, hogy az egér használata lassít a napi munkádban. A parancssor használata, bármilyen asztali környezet nélkül, csak egy ablakra korlátozódik. Az asztali környezetben a terminál-emulátor több képernyőt biztosít, de egérrel kell navigálni.

Az úgynevezett tmux alkalmazás rugalmas, produktív, egérmentes terminált biztosít. Ez lehet az új IDE (integrált fejlesztési környezet) grafikus felhasználói felület (GUI) nélkül. A tmux alkalmazás neve a „terminál multiplexer” szóra utal. Ez az eszköz külön ablakokat (például szövegszerkesztő füleket) és/vagy különböző vízszintes vagy függőleges ablakokat tartalmaz az ablakban.

Az ablakok nagyszerűek különböző programok és parancsfájlok párhuzamos futtatásánál. A táblák kiválóan futtathatnak két vagy több programot ugyanazon a képernyőn. Az egész környezet billen-

tyűzetten keresztül vezérelt.

A képen a saját tmux konfiguráció látható. Jelenleg egy ablakban három ablak van (egy függőleges a bal oldalon és két vízszintes a jobb oldalon). A bal oldali vimet futtat, a jobb felső pedig a htop alkalmazást futtatja, a jobb alsó pedig tiszta zsh shellt futtat. Minden program párhuzamosan fut és egyszerre látható. El tudnál képzelni egy jobb munkakörnyezetet? Például, ha webfejlesztő vagy, egy képernyőn egyszerre futtathatod a szerkesztőt, az adatbázist és a konzolt. A navigáció között csak a billentyűzet érhető el – az egér



full circle magazin 125. szám  28

tmux – 1. rész

hatjuk a workstation_B-t az ssh-en keresztül is. Ez a funkció hasonló a GNU-Screen programban használt-hoz.

További előny az, hogy használható egy grafikus környezeten belül terminál-emulátorral, vagy tiszta konzol-módban. A memória-használata is lenyűgöző; csak 3-4 MB memóriát igényel egy munkamenetben/ablakban, ami fontos egy régi számítógép használatakor. A tmux licenz a BSD alapján engedélyezett.

A hivatalos weboldal:
<https://tmux.github.io/>

A forráskód elérhető a githubon:
<https://github.com/tmux/tmux>

A legutóbbi kiadás futtatható OpenBSD, FreeBSD, NetBSD, Linux, OS X és Solaris rendszereken is.

A TMUX TELEPÍTÉSE

A gépen kétféle módon lehet tmuxot használni: a csomagkezelőt, vagy a githubos forrást használva. Tájékoztatunk, hogy a 2.2-es vagy

újabb verzióját kell használni a cikk olvasásakor, a korábbi verzióknak konfigurációs összeférhetetlenségei vagy hiányzó funkciói lehetnek. Személy szerint én mind a Debian 8 (Jessie) stabil és a Xubuntu 16.04 LTS-t használom, és a tárolóik a régi 1.9/2.1 verziót tartalmazzák, ezért inkább a forráskód letöltését és fordítását ajánlom.

Az eszköz függőséggel is rendelkezik, győződj meg róla, hogy a szükséges csomagok elérhetőek a rendszeren: GCC fordító, libevent és ncurses. Telepítsük ezeket:

```
sudo apt install build-essential libevent-dev libncurses5-dev
```

A tmux letölthető a saját weboldaláról vagy közvetlenül a github-ról. A legfrissebb verzió 2.4, 2017. április 20-tól érhető el. Írd be a következő parancsokat a terminálba:

```
cd ~  
wget  
https://github.com/tmux/tmux/releases/download/2.4/tmux-2.4.tar.gz  
tar -zxvf tmux-2.4.tar.gz  
cd tmux-2.4  
./configure
```

```
make  
sudo make install  
cd ..  
rm -rf tmux-2.4/ tmux-2.4.tar.gz
```

Annak érdekében, hogy a telepítés sikeres legyen, szerezd be az újonnan hozzáadott tmux verziót:

```
tmux -V
```

```
tmux 2.4
```

A tmux indítása nagyon egyszerű, terminálból:

```
$ tmux
```

A indítóparancs végrehajtása után a következő képernyő jelenik meg:



Amit látsz, egy megnyitott tmux szesszió, melynek az állapotsorában „[0]” felirat látható. A szesszió aktív ablaka „0: zsh *” jelzéssel van ellátva az állapotsorban. Hasonlóan tűnik egy normál terminálhoz vagy konzolhoz, minden parancs ugyanúgy végrehajtható. Ezenkívül a képernyő informális állapotsorral rendelkezik, amely konfigurálható elrendezéssel rendelkezik. A tmux-ból való kilépés szintén nagyon egyszerű:

```
$ exit
```

Ez megszünteti az aktuális tmux munkamenetet.

KÖVETKEZTETÉS

Ez a cikk az első lépéseket tartalmazza napi tmux felhasználóvá váláshoz. Remélhetőleg elég volt felhívni a figyelmet erre a lenyűgöző eszközre. A következő fejezetek a munkamenetek, ablakok és panelek részletes használatát eredményezik. Később a tmux konfigurációját fogjuk beilleszteni. Légy produktív! Használj tmuxot!

Parancs referencia

tmux = elindítja a programot
tmux -V = kiírja a tmux verzióját
exit = leállítja a programot



Gabor egy villamosmérnök aki szeret házi beágyazott projekteket fejleszteni és elkötelezett GNU/Linux felhasználó.

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



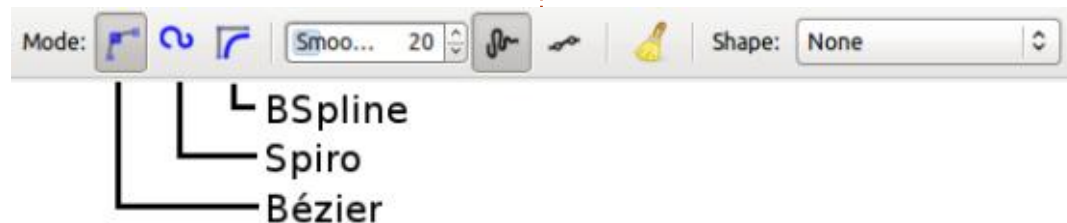
www.investintech.com

 **INVESTINTECH.COM**
PDF SOLUTIONS



A sorozat 42.-47. részeiben nagy vonalakban bemutattam az aktuális Inkscape valamennyi „Live Path Effect”-jét, különös tekintettel a 0.91-ben hozzáadott új effektekre. Azóta a 0.92-es kiadásal számos új effekt érkezett, így a következő néhány cikket ezek bemutatására fogom szánni. Ugyanakkor abból a feltételezésből indulok majd ki, hogy már ismerjük az LPE-k mibenlétét, akár csak azt, hogyan kell hozzáadni és eltávolítani őket. Van továbbá néhány felhasználói felületet érintő megállapodás, melyek valamennyi effektnél azonosak, számítok ezek előzetes ismeretére is. Ha szükséges, olvasd újra a korábbi részeket a vonatkozó ismeretek felfrissítése érdekében.

Kezdetnek egy pillantást fogunk vetni néhány olyan LPE-re, melyek az Inkscape felület más részein már felbukkantak – a „kényelmi” effektek, melyek eszköztár-

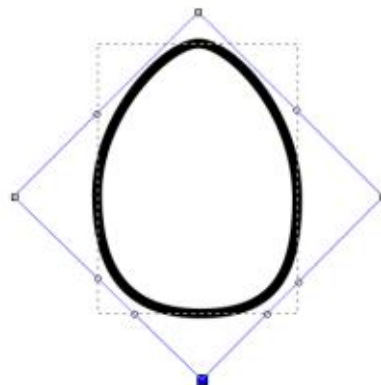


gombokhoz vannak kötve a Pencil (Freehand) és Bézier eszközökben. Mindkét eszköz lehetőséget adott szabályos Bézier-görbék létrehozására, vagy finoman ívelt alakzatok rajzolására „Spiro” algoritmus használatával. Ehhez a listához érkezett egy harmadik lehetőség: a „BSpline paths”.

Akár csak a Spiro alakzatok, a BSpline vonalak is finomak, folytonos átmenettel a szakaszok között. Az eltérés a felhasználók számára, hogy a Spiro vonalak olyan körívek, melyeket meghatározó pontok magán a vonalon helyezkednek el, ha a Node eszközzel módosítod a vonalat, egyszerűen csak a szakaszok végpontjainak pozícióját módosítod. A BSpline vonalat viszont olyan pontok határozzák meg, melyek az adott irányba „húzzák” a vonalat, a pontok pedig fogantyúkkal rendelkeznek, melyekkel a húzás „súlyát” vagy erősségét állíthatjuk.

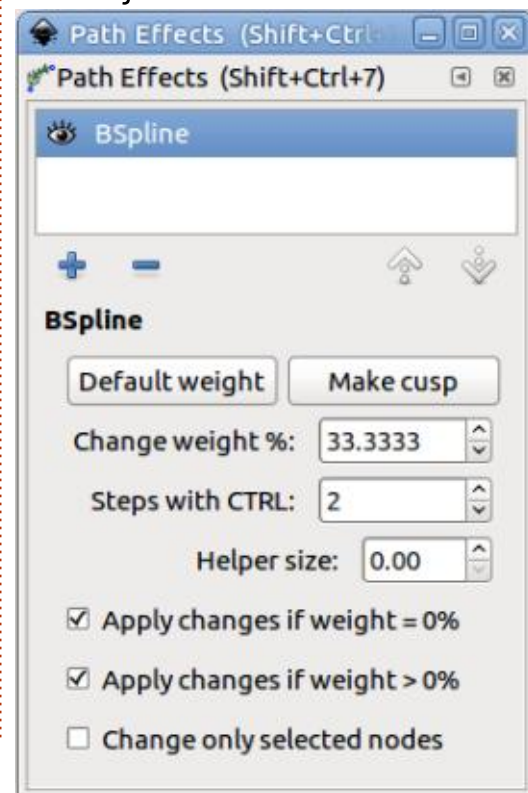
Ezzel olyan kicsi, aszimmetrikus íveket rajzolhatunk, melyeket Spiro vonalakkal képtelenek lennénk.

Az eredeti feltételezésekkel elmentetben az erősségállító fogantyúk mozgatása nem egyszerű – a Shift gombot is nyomva kell tartanunk valamilyen, a fejlesztőnek anno bizonyára értelmesnek tűnő okból. Ezen a képernyőképen egy kör alakzatot láthatunk, melyen a BSpline LPE-t alkalmaztuk, hogy tojás alakúra torzítsuk. Az általános alakot a négyszög alakú fogantyúkkal állítottuk be, a kör alakú „súly” fogantyúk mozgatásával pedig elértük, hogy az alakzat teteje hegyesebb legyen, az alja kerekesebb (összehasonlításképp, ugyanezen alak Spiro vonalakkal létrehozásához kétszer annyi pontra lenne



szükség).

Ha közvetlenül a Pencil vagy Bézier eszközben engedélyezzük a BSpline LPE-t, rendkívül korlátozott lesz a befolyásunk az effektekre. A Pencil eszközben a smoothing mező értéke befolyással lesz a lerakott pontok számára – ha túl magasra állítjuk, nagyon kevés pontot kapunk egy olyan BSpline-nal, ami nem igazán azt fogja ábrázolni, amit rajzolni akartunk. A Bézier



eszközbeli lehetőségeink egy normál pont, vagy Shift+kattintással egy csúcs- vagy sarokpont elhelyezése. Utóbbinak nulla a súlya, így éles átmeneteket is tudunk tenni az egyébként simított vonalunkba. Ugyanakkor, ha külön adjuk hozzá a BSpline LPE-t a vonalhoz – vagy megnyitjuk a Live Path Effect párbeszédablakot egy közvetlenül hozzáadott effekt esetén – kapunk a felületen néhány beállítási lehetőséget, amivel finomhangolhatjuk az alakzatunkat.

Mint az a Path Effect párbeszédablaknál gyakran megesik, a címkézés és az elrendezés fejlesztése javára válna a vezérlőnek. Kezdeképp először az ablak legutolsó szekciójához kell nyúlnunk – az alul látható három jelölőnégyzethez. Ezek határozzák meg, hogy a fentebb beállítandó értékek melyik pontokra fognak hatni, ha ezt nem állítjuk be jól, a változtatások túl sok vagy túl kevés pontra fognak hatni.

Ha az első négyzetet engedélyezzük, a változtatások csak a 0%-os súlyú pontokra fognak hatni. Úgy is mondhatjuk, hogy csak a csúcspontokra hatnak majd. A második négyzet ugyanezt teszi a nem-csúcspontok esetén. Mindket-

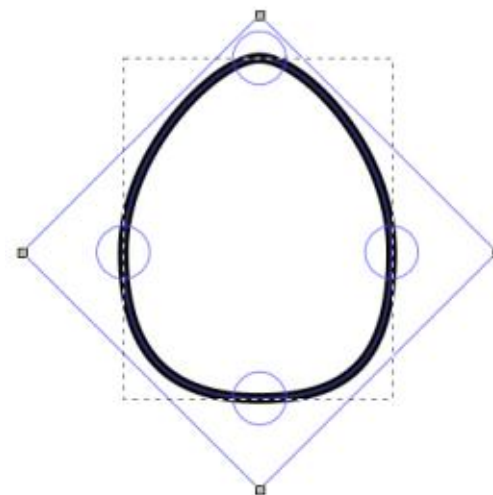
tőt kiválasztva a változtatások az összes pontunkat érintik, egyiket sem választva pedig egyetlen pontunkra sem hatnak. A harmadik jelölőnégyzet tovább szűkíti a határokat, csak a kiválasztott pontokra hatva. A hatások összeadódnak, azaz, ha az első és harmadik négyzet van kiválasztva, akkor a kiválasztott csúcspontokra fog hatni, a nem-csúcspontokra pedig nem, még akkor is, ha egyébként vannak ilyenek is kiválasztva.

Az ablakban felfelé haladva, a Default Weight gomb beállítja a súlyt 33,333%-ra. Más szavakkal, a pont fogantyúját a következő ponttól egyharmad távolságra helyezi. A „Make cusp” gomb, mint kitalálhatad, a fogantyút magára a pontra helyezi. Ennek természetesen csak akkor van értelme, ha a második jelölőnégyzet ki van választva.

A „Change Weight %”-kal módosíthatjuk a kiválasztott pontok súlyát. Ezt talán „Set Weight”-nek is hívhatnánk, mivel ide egy értéket beírva abszolút változást kapunk, nem relatívat. Ha például 25-öt írunk be, a fogantyú a két pont közötti távolság negyedéhez kerül, nem pedig az előző távolságot változtatja 25%-ra. //ez mekkora hülyeség, onnatól hogy %-ról beszé-

lünk, eleve relatív változtatás lesz minden... itt a szerző már csak a kötekedés kedvéért kötekszik... A ford.)//

Van egy kényelmi funkció a fogantyúk vásznon való mozgatása esetén: ha Shift helyett a Ctrl gombot tartjuk nyomva, előre meghatározott pozíciókba helyezhetjük a fogantyúkat. Ezek alapbeállítás szerint 0%, 33%, 66% és 100%. Tekintve, hogy a két végpont mindig adott, a „Steps with CTRL” beállítás fogja meghatározni, hogy hány köztes helyzet lesz elérhető. Háromra állítva például 25%, 50% és 75% lesz a három érték. Ami a „Helper size” beállítás jelentését illeti, bármilyen tipp van olyan jó, mint az enyém! Amennyire látom, csak rajzol néhány meghatározott méretű kört a vonalunkra. Hogy ez miben



segítené nekünk... nem tudom.

Gyakorlati szempontból megkérdőjelezhető annak a haszna, hogy a beállítások elérhetőek az LPE ablakból. Művészi megközelítésben sokkal valószínűbb, hogy a pontok és fogantyúk pozícióját szívesebben módosítanánk magán a vásznon, míg a vonalaink el nem érik a kívánt alakot. Én személy szerint a Pencil eszköznél nem látom sok hasznát a BSpline-nak, mivel nehéz eltalálni a jó értéket a túl sok és túl kevés simítás között. A Bézier eszköz esetén azonban sokkal több haszna van. Egyszerűen csak néhány kattintásra van szükségünk, hogy meghatározzuk az objektumunk alakját, eközben a BSpline-vonal kontúrja folyamatosan mutatja, hogy mi történik, ezzel sokkal egyértelműbben mutatva, hogy milyen lesz az eredmény, ha elkészülünk. A 0.92-vel ez az interaktivitás a Bézier eszköz Spiro opciójára is kiterjed, ami az ezzel az eszközzel való munkát is sokkal egyszerűbbé teszi.

A Pencil eszköz másik LPE gombot kapott, mely alapvetően sokkal hasznosabb: „Smoothing”. Mikor a Pencil eszközzel rajzolunk, az Inkscape hajlamos rengeteg pontot csinálni, hűen megjelenítve kezünk

minden apró remegését és dőccenését, amit az egerrel vagy stylus-szal rajzolás közben csinálunk. A Smoothing megpróbálja kompenzálni ezt kézmozgásunk kiátlagolásával, ezzel egy simább – egyértelműen sokkal „vektorosabb” – vonalat rajzolva. A simítás mértékét változtatva megtalálhatjuk az arany középútát a pontos leképezés és a túlegyszerűsítés között.

Ezzel a művelettel a múltban az volt a probléma, hogy a simítás rögtön a rajzolás pillanatában történt. Beállítottuk a simítás mértékét, az Inkscape pedig folyamatosan korrigálta a mozgásunkat rajzolás közben, felülírva az eredeti adatokat a saját számolt értékeivel. Ha túl nagyra találtuk a korrekció mértékét, nem volt lehetőségünk a már megrajzolt alakzaton lejjebb állítani a simítást, ezzel visszazerve az apróbb részleteket.

Visszatekintve a cikk elején látható eszköztárábrára, láthatjuk a BSpline gomb mellett a simítás-beállító mezőt (megjegyzés az Inkscape fejlesztőknek: csináljátok a panelt egy kicsit szélesebbre és akkor valami hasznosabb tartalommal is feltölthetitek, mint hogy „Smoo...”). Rögtön ezután következik egy új gomb, mellyel a régi si-

mítási metódus és az új, LPE-alapú megközelítés között válthatunk. Ha az LPE simítás ki van választva, megjelenik mellette még egy gomb, ahogy az ábrán is látszik, ami úgy néz ki, mint egy elgörbült szemüveg.

Kikapcsolt LPE simítással a Pencil eszköz úgy fog viselkedni, mint ezelőtt mindig (kicsit bővebb információért nézd meg a sorozat 18. részét). Ebben a módban állítsunk be egy simítási értéket, aztán rajzoljunk valamit, és figyeljük meg ahogy a rajzolt szakaszunk átalakul egy egyszerűsített változáttá. Válasszuk ki és nézzük meg, hány pontból áll: magasra állított simítási-értékkel a pontjaink száma drasztikusan csökkenhet. A szakaszt kiválasztva váltsunk vissza Pencil módba, és próbáljuk meg átállítani a simítás mértékét. Láthatjuk hogy sem a szakasz alakja, sem a pontok száma nem változik – mindössze annyit csinálunk, hogy már a következő rajzolandó szakasz simítás-értékét változtatgatjuk.

Most nyomjuk be az LPE gombot és ismételjük meg a feladatot. Rajzolás közben az eredeti nyers útvonalat fogjuk látni, amely akkor simul ki, ha befejeztük a rajzolást. Váltunk a kiválasztó-eszközre,

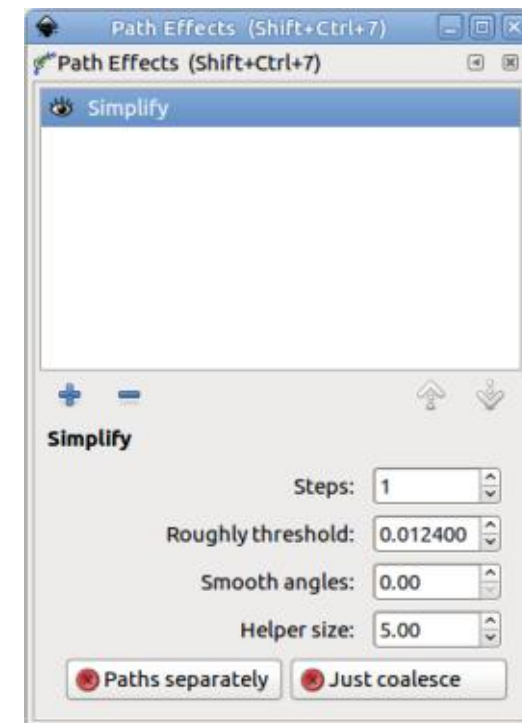
hogy ellenőrizzük a pontok számát, ismét egy alacsony számot fogunk látni, de ezúttal egy „path effect: Simplify” megjegyzéssel, ezzel is jelezve hogy most egy LPE is dolgozik. Itt jön a nagy különbség: térjünk vissza a Pencil eszközre, és változtassuk a simítás-értéket. A szakaszunk valós időben változik nyersből simított állapotba és vissza, ahogy a csúszkát mozgatjuk. Túl magasra vagy alacsonyra állítottuk a simítást rajzolás előtt? Csak változtassuk meg utána!

Hogy ezt a trükköt meg tudjuk csinálni, az Inkscape valójában eltávolítja az eredeti szakaszt, mintha a simítást a legalacsonyabb fokozatra állítottuk volna. Ezután automatikusan alkalmazza a Simplify LPE-t, mely ugyanazt csinálja mint a Path > Simplify menüpont, kivéve hogy itt úgy működik, mint élő (és visszafordítható) folyamat.

Nem kérdés, hogy a Simplify LPE által biztosított rugalmasság hatalmas előny lehet, akkor hát miért is kapcsolnánk ki bármikor is? Nos, mint gondolhatjuk, ennek a rugalmasságnak ára van: ez esetben az, hogy a LPE minden egyes alkalommal újra lefut, valahányszor a szakaszon műveletet végzünk vagy változtatunk. Egy-két szakasz ese-

tén ennek nem sok jelentősége van, de akárcsak a szűrők esetében, túl sok „élő” effekt itt is gyorsan vánszorgásig lassíthatja a gépünket. Erre nyújt az Inkscape megoldást a „görbe szemüveg”-gombbal. Ez „kilapítja” a szakaszt, kicserélve az eredeti szakaszunkat a Simplify LPE aktuális kimenetével, majd teljesen eltávolítja az effektet. Ez rögzíti a simítást, tehát többé nem tudjuk állítani a csúszkával – de egyúttal azt is jelenti, hogy az Inkscape-nek nem kell többé valós időben számolnia.

Ha megnyitjuk a Live Path Ef-



fects párbeszédablakot, látni fogjuk hogy van a Simplify LPE-nek pár beállítása, mellyel finomhanghatjuk a hatást.

A „Steps” érték határozza meg, hogy hányszor legyen lefuttatva a Simplify algoritmus – ez az élő megfelelője a Path > Simplify menüpont egymás utáni többszöri használatának. A megtévesztően elnevezett „Roughly Threshold” az a paraméter, ami megváltozik, ha a simítás csúszkáját mozgatjuk a Pencil eszköztárában. Ez állítja az algoritmus minden lefutásának erősségét, és ez az, ami elsődlegesen meghatározza, hogy milyen mértékű egyszerűsítés megy végbe. Sajnos úgy tűnik, hogy egy elég sajátos számtartományban működik: ez a működés nem-lineáris, a legkomolyabb hatás pedig meglehetősen kicsi számoknál mutatkozik. Törtszámok, századok vagy akár ezredek sem ritkák. Ez a vezérlő talán hasznosabb volna a Pencil eszköznél látott simítás-csúszkához hasonlóan megoldva, és normalizált értéktartománnyal. A jelenlegi helyzetben javaslom, hogy a lehető legalacsonyabb értékkel kezdjünk (írjunk nullát az Inkscape-be és ő kitölti helyettünk a legkisebb megengedett értékkel), aztán használjuk az egérgörgönket a vezérlőpa-

nelen, addig változtatva az értéket, míg el nem érjük a kívánt hatást.

A „Smooth Angles” állítja be, hogy bányon el az algoritmus a csúcspontokkal. Ha ezt a maximális 360-ra állítjuk, minden csúcs simítva lesz. Az érték csökkentésével beállíthatunk egy határértéket, amelynél nagyobb szögekre nem hajtódik végre az algoritmus. Gondoljunk egy derékszögre a vonalunkban: ha az értéket 80-ra állítjuk, a derékszögű csúcs (ahol a fogantyúk 90 fokos szöget zárnak be egymással) nem lesz simítva, és marad egy szép éles sarkunk. Állítsuk azonban 90-re vagy nagyobbra, és a derékszögön is lefut a simítás, tom-pítva a csúcsot. Ha vannak hegyes szögek az alakzatunkban, amelyet élesen akarunk tartani, játszunk a paraméterekkel. Ugyanakkor az algoritmus nem működik valami jól hegyesszögekre.

A következő egy újabb „Helper Size” beállítás. Akárcsak a BSpline felületen található, ez is köröket (és ez esetben négyzeteket is) rajzol az ábrára – de változatlanul ötletem sincs, hogyan is segítene ez nekünk! Az alsó „Just Coalesce” gomb szintén rejtély számomra: úgy tűnik, van némi hatása a végső alakzat formájára, de kevésbé egy-

értelmű, hogy mit is csinál pontosan.

Már csak a „Path Separately” gomb maradt – megkockáztatom megtippelni mi a funkciója, kizárólag a nevéből kiindulva. A Simplify LPE alkalmazható összetett vonalra – olyan szakaszra, amely al-szakaszból áll össze – vagy akár szakasz-objektumok egész csoportjára. A gombot kikapcsolva hagyva, a változtatások minden szakaszra és al-szakaszra egyszerre érvényesülnek.

Az eltérés – és általában a kiváltott hatás – nagyon kicsi, a legtöbb felhasználónak valószínűleg nem éri meg foglalkozni vele.

Úgy vélem, jó az a megközelítés, hogy az LPE-ket gombokként és eszközök beállításaként teszik elérhetővé. Ez elérhetővé teszi a finomabb beállításokat azoknak a felhasználóknak is, akiket egyébként elriaszthatna a Live Path Effects párbeszédablak néha bonyolult megjelenése, miközben továbbra is lehetővé teszi a haladó felhasználóknak a (néha megtévesztő) vezérlők elérését. De ez a cikk alig érintette a 0.92-ben hozzáadott LPE-ket, és a többiek nem ilyen jól hozzáférhetők.

A következő hónapban megnézzünk néhány további új effektet, így ha szükséged van az LPE-k használatával kapcsolatos ismereteid felfrissítésére, itt az idő újraolvasni a merevlemezeden csücsülő régebbi FCM számokat.



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/>



Kutatás Linuxszal

Írta: S. J. Webb – Fordította: Palotás Anna

A múlt hónapban a Calligraplant tekintettük át és azt, hogyan ismertetem a szükséges feladatokat egy projekten belül.

Ha a projekt hosszabb, mint pár hónap, kidolgoznék egy Gantt-diagramot, hogy megállapítsam azt az időtartamot, amely meghatározná a hosszútávú projektcélokat. Viszont ritkán van olyan kutatási projekt, amely 30 napnál tovább tart. Azonkívül módszereket dolgoztam ki arra, hogy extra hatékony legyek a munkámban és ezért külső batch programokat és makrók egér-felvevőt használok.

Én vagyok a digitális mozgásrög-

zítő szakértő. Mi digitális mozgásrögzítőt használunk arra, hogy megnézzük a mozgástartományt és a szomatikus működési zavar kezelésére használt tapintási stílusokat. A mozgásadatok gyűjtésére alkalmazott eljárás egyszerű. Ugyanakkor időbe telik, hogy adatokat nyerjünk a digitális mozgásrögzítő szoftverből. Egy külső batch programot használok arra, hogy automatikusan megcímkézzem az előrejelzett euklideszi geometrián alapuló hiányzó markeradatokat. Másik parancsfájlt használok arra, hogy előrejelezzem a várható kritikus pontokat a fájlból.

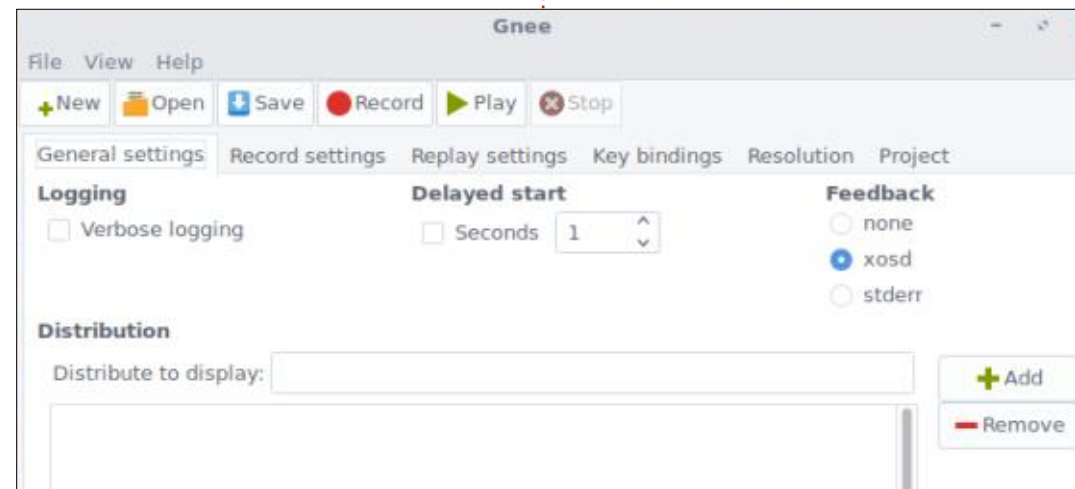
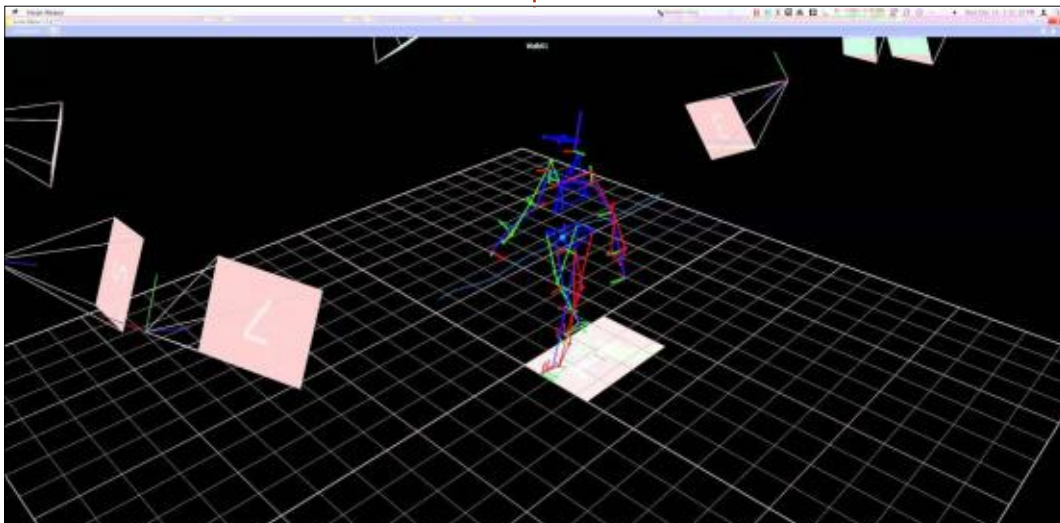
Azonban a parancsfájlok azonos

formájúak kell legyenek a hatékony alkalmazás érdekében. Sokszor automatizálásra van szükség. Makrók egér-felvevőt használok arra, hogy sok ismétlődő adatfeldolgozást végezzek. Például szükségem lenne arra, hogy átnevezzek 320 .csv fájlt, hogy megfeleljenek a .dsf formátumnak. Bár ez egy egyszerű eljárás, unalmas. és az unalom fokozódik és hibák alakulnak ki. A makrórögzítés megelőzi ezeket a hibákat. A rögzítő képes arra, hogy automatizáljon bizonyos feladatokat, az a rögzítő pedig, amit használok, az Xnee. Az Xnee egy parancssoros program. A teljes dokumentáció itt található

<https://xnee.wordpress.com/>. Az erről az alkalmazásról szóló doku-

mentáció rendkívül részletes és könnyen telepíthető terminálon keresztül.

A Gnome asztali környezet (DE) megvalósított egy Gnee nevű grafikus felületet (GUI) a Xnee felületként. A parancssor jól dokumentált, de a Gneenek nincs dokumentációja. Néhány tüzetes próba után képes voltam rávenni a Gneet, hogy pontosan és megbízhatóan rögzítse az egérmozdulatomat. Be kell írnod néhány alapvető parancsot, hogy működésbe hozd a rögzítőt. Ha lesz rá esélyem, részletesebben fogom tárgyalni.





A tablet egyik nagy előnye, hogy vékony és könnyű. Nem ez a helyzet a 2005-ös Xplore iX104C2 esetében, aminek a súlya kicsivel több mint két kiló és több mint négy centi vastag. Valójában az iX104C2 inkább tűnik egy tank tartozékának, mint egy informatikai szakember eszközének. Az iX104C-nek számos változata létezik, a legutolsó modellek már i5-ös vagy i7-es processzort tartalmaznak.

A C2-es az Xplore első generációs tabletjének tűnik. A 733 MHz-es Pentium M processzorral büszkélkedő iX104C2 mára siralmasan elavult lett. Lehetett volna belőle elektronikus hulladék vagy eBay-es árverés, de inkább úgy döntöttünk, hogy Linuxot teszünk rá és megnézzük, mire tudjuk használni.

Adományként érkezett egy csomó autós adapterrel együtt, de találtunk egy 19 V/3,42 A-es töltőt, ami passzolt az iX104-hez. Az első indítás után a rettegő „Time and Date not set” hibaüzenet fogadott, ami általában a rossz CMOS-elem jele. (Ebben az esetben nem ez volt

a helyzet, de a gép elég sokáig nem volt töltve, így elfelejtette az időbeállítást. Néhány óra töltés után megjavult). Említettem már, hogy az iX104C2 rendkívül masszív? Nem törekedtünk szétszedni, mielőtt a Linuxot kipróbáltuk volna rajta, ezért bedugtuk az USB billentyűzetet és lenyomtuk az F1-et a folytatáshoz.

Az iX104C2-en az F2 billentyűvel léphetünk be a BIOS-ba az operációs rendszer indulása előtt. Ez a tab-

Xubuntu az Xplore iX104C2-n

let a Windows XP operációs rendszerrel érkezett. Kaptunk még két visszaállító CD-t is (valamint egy CD-t a GPS-modulhoz), de ránézve a tablet egybeöntött műanyag házára, sehol sem láttunk CD/DVD meghajtót.

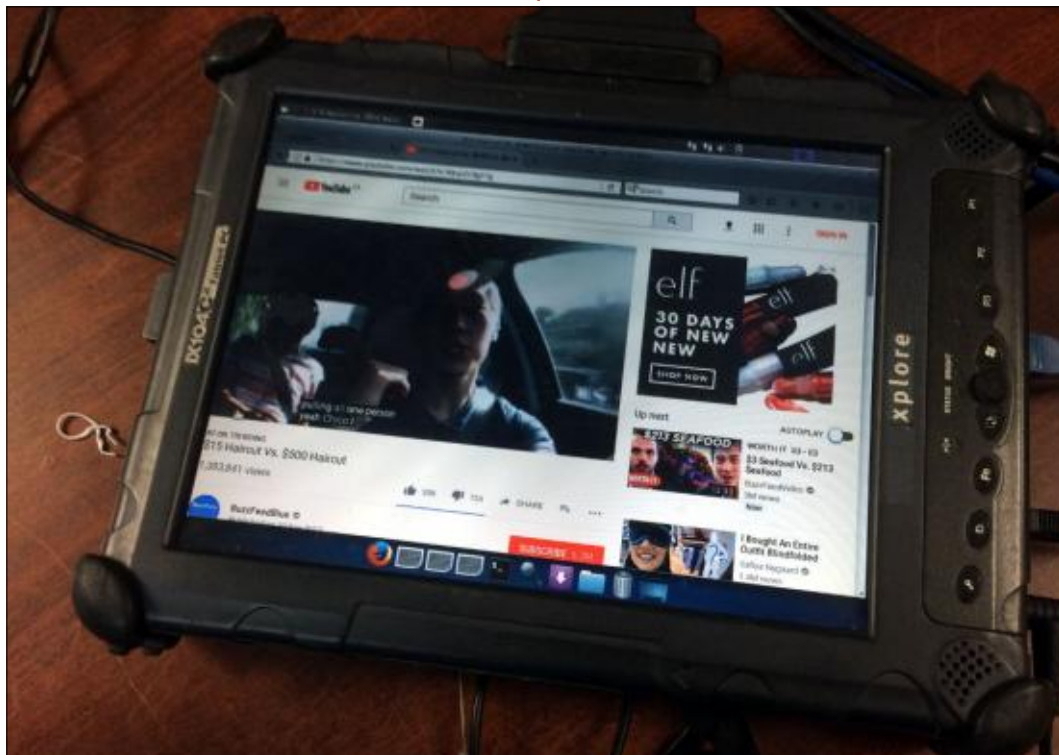
A Xubuntu telepítéséhez egy PXE szervert használtunk. A telepítéshez engedélyeztük a hálózati bootolást a BIOS-ban, majd induláskor megnyomtuk az F12-t a bootmenühöz. A telepítő automatizálja

a Xubuntu telepítéséhez szükséges legtöbb lépést (particionálás, felhasználónév, jelszó, dátum, idő), de feldobta a kérdést, hogy a telepítést etherneten vagy a már felismert Intel vezeték nélküli adapteren végezze el.

Az iX104C2 vastag, így többféle csatlakozóval büszkélkedik: teljes méretű ethernet, VGA, 2 USB, fejhallgató és hangkimenet. A mi modellünkben volt még egy opcionális GPS-egység, és a ház bal oldalán valami, ami egy dokkoló lábainak látszott. Létezik dokkoló-állomás az iX104C2-höz, de a miénk anélkül érkezett.

A Xubuntu indítása kb. 45 másodpercig tart, ahogy az egy lassú, PATA-lemezes rendszerrel elvárható. A Xubuntuban megtalálható a GIMP is, aminek indulása néhány másodperc volt.

Az iX104C2-höz kapott digitális tollal (stylus) a GIMP-es rajzolás pozitív élmény volt, habár én csak a 64x64 képpontos vászonnal dolgoztam. A legnehezebb feladat a fájl mentése volt. Megpróbáltam engedélyezni a Xubuntuban a kép-



ernyő-billentyűzetet, de ez nem működött (ez talán a Xubuntu változat hibája volt). Az USB billentyűzet csatlakoztatása megoldotta a problémát, de ki akar egy USB billentyűzetet is cipelni a tablettel együtt, amikor már maga a tablet is több mint két kiló?

A Xubuntu meglepően fürge volt, figyelembe véve, hogy az iX104C2 csak egy 733 MHz-es, egy-magos gép. A WiFi azonnal működött, nem volt szükség extra meghajtók konfigurálására. Az akkumulátor üzemideje körülbelül másfél óra volt. Újkorában az iX104C2 akkumulátora kb. 3 és fél óráig bírta, ami nem igazán sok.

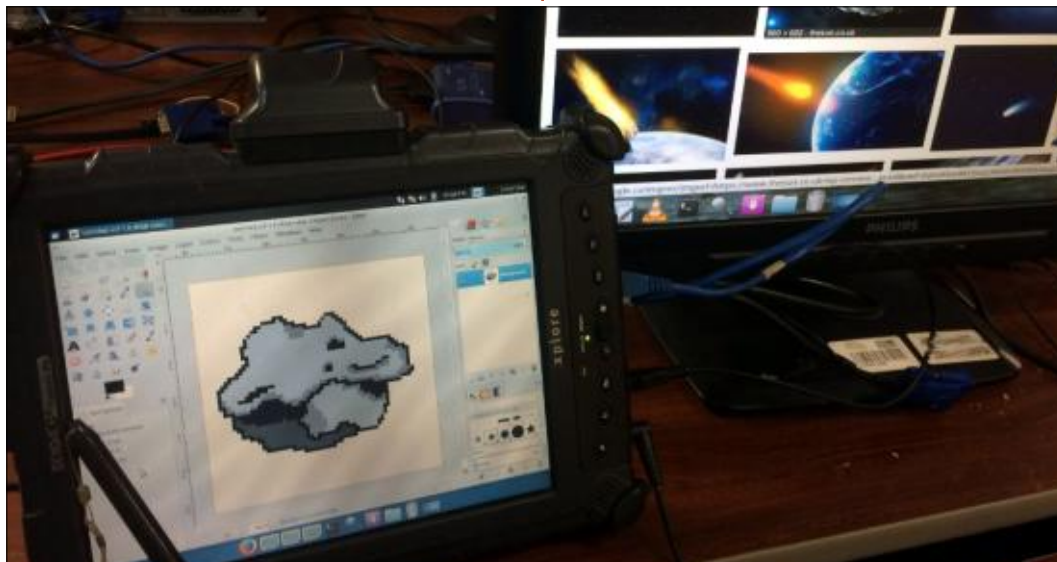
Az IT részlegünk számára egy igazán furcsa eset volt, amikor (talán a kábelmodem cseréje miatt) megérkeztek az internetszolgáltató emberei a hónapunk alatt egy iX104C2 tablettel. Arra kellett gondolnom, hogy habár ez egy régi, terjedelmes és nehéz eszköz, de valójában mégis hasznos lehetne az informatikai szakembereink számára, amikor az épületeinkben a WiFi-problémák elhárítása miatt hívják ki őket (wireshark, esetleg?).

Körülbelül ugyanabban az időben, amikor az iX104C2-k beestek

hozzánk, egy ügyfelünk egy nagy hatótávolságú antennát hozott be, amit az AliExpressen vásároltak, és be akarták állítani a rendszerükben. Nem volt lehetőségünk tesztelni az antennát, de ha működne a Xubuntuval és az iX104C2-vel, érdekes eszköz lehetne a városi vezetéknélküli hozzáférési pontok feltérképezésére (war driving).

Ami nem működött azonnal az iX104C2-n: a tablet alján található gombok, kivéve a Windows-billentyű. A Windows-billentyű elindította a Whisker menüt, de a fényerő gomb, a trackpoint, a zároló és a programozható funkcióbillentyűk semmit sem csináltak.

Az első képernyőképen látható egy YouTube videó. Ha feltelepí-



tünk egy Firefox kiegészítőt, ami a YouTube videókat alapértelmezés szerint 144 pixelre állítja, akkor tényleg meg tudjuk nézni a videót, de bármilyen más beállítás (az alapértelmezett is) csak a hangot játsza le egy beragadt képpel – vagyis egyáltalán nem használható videólejátszáshoz.

A toll többnyire jól működik, még meg sem kell érintenünk a képernyőt, a terület fölött lebegve mozgathatjuk a kurzort. Volt egy kis problémám az ablakok bezárásával, de a Whisker menü megnyitása, vagy az ikonokra kattintás nem volt problémás. Korábban említettem, hogy rajzolásra is használtam a tollat, ami úgy tűnt, nagyon jól működik, épp úgy, mint egy régi Wacom tableten, amit valaha GIMP-

pel használtam. Talán nem meglepő, hogy a tollat a Wacom gyártotta.

Nem javasolnám senkinek, hogy rohanjon egy használt Xplore iX104C2-t vásárolni: ósdi, nehéz és kiváltható bármelyik újabb 10 hüvelykes tablettel, kicsivel több mint 100 dollár körüli áron, de valahogy bájos. Tetszett az ötlet, hogy feltérképezem a városban a WiFi-pontokat, miközben csak autózgatók és bemérem a hálózatokat. Tetszett, hogy lehetne belőle rajztábla is, habár ehhez már egy kicsit nehézkes. Az iX104C2 nem menne át egy otthoni „nagyit teszten” sem, de a munkahelyen, habár nálunk elég sok minden van, esetleg bevethető volna – mondjuk az épületek közötti WiFi-problémák megoldására.



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



Az én történetem

Írta: Vahid M. Safarzadeh – Fordította: Makó Tamás

Körülbelül hét éve váltottam Windowsról Ubuntura és még mindig bánom, hogy ezt nem tettem korábban. Feltelepítettem az Ubuntu dual-boot módban a Windows mellé. Elsőre megmaradt a Windows-függőségem és rendszeresen váltottam a Windows és Ubuntu között, mivel nehéz volt hozzászoknom az új szoftverhez és a környezethez. Ahhoz, hogy legyőzzem ezt a problémát, úgy döntöttem, hogy a legtöbb ubuntu szoftvert Windows 7 alatt fogom használni (melyek telepíthetők Windows alá is). Tehát a legtöbbet használt alkalmazásokat kellett használnom, mint LibreOffice Writer, Calc és Draw a napi munkámhoz, és nagyon hozzászoktam. Ekkor, elkezdtem a Gimpel foglalkozni, ami sokat segít a képek szerkesztésében. Néhány éve azt hallottam, hogy csak a Photoshop képes kielégíteni a képszerkesztési szükségleteket, azonban nem sikerült meggyőzőnöm magamat erről. Nem vonzott a PS és elismerem, ez azért volt, mert túl bonyolultnak tűnt. Szükségem volt a levelezésre, ezért inkább Thundebirdöt kezdtem el használni az Outlook helyett – amit úgy gondolok, hogy fájdalom volt. Más szavakkal, megal-

kottam egy szabályt, miszerint szabad szoftvereket használok Windowson, ahelyett, hogy azonnal Linuxra váltsak, ami miatt csalódott lehetnék, ez okozhat nehézséget a kezdők számára – új környezetben dolgozni és elsőre ez a bonyolult kinézet.

Néhány hónap után, hirtelen azon vettem magam észre, hogy az egész napomat azzal töltöm, hogy dolgozok és közös szoftverek után kutatok amelyek használhatók Windows és Ubuntu alatt is. Így már készen álltam az Ubuntura való átállásra, minden extra fájdalom nélkül. A napok hetekre, a hetek hónapokra cserélődtek és így valójában minden munkámat linuxos környezetben végeztem! Nehezebbé vált a munkámat windowsos környezetben végezni, mint Linux alatt. Soha nem dolgoztam Windows 8 vagy 8.1-el, és nem is tudom a kettő közötti különbséget, mert nem érdekelt. Windows 10-el kevés tapasztalatom van, amelyre nincs is jelentősen szükségem. Már megtaláltam a kedvenc platformomat.

Az Ubuntuval való együttműkö-

Hogyan váltottam Windowsról

dés után, amelynél Unityt használtam asztali környezetként, áttértem a Linux Mintre, a csodás Cinnamon asztali környezettel. Kipróbáltam a KDE-t is de túl „fantasztikusnak” találtam a munkámhoz.

Nem igénylem a Windows teljes elhagyását, mivel szükségem van rá, különösképp néhány .NET program létrehozásakor. Mivel megpróbáltam újraindítani és átváltani Windowsra mindig amikor szükségem volt rá, inkább beállítottam egy praktikus alkalmazást az Oracle VirtualBoxot a programozási céljaimhoz.

Tudományos szempontból, mivel a nagy teljesítményű számítástechnika (HPC), a képfeldolgozás és az adatbányászat világában dolgozom, a Linux nagyon mélyreható és vonzó volt ezeken a területeken. Az első HPC rendszerem egy igazi Ubuntu-nak a laptopomra telepítve és egy virtuális Ubuntu-nak, egy Oracle Virtualboxon volt a kombinációja. Ezt felhasználva, telepíthetek HPC-csomagokat és tesztelhetem azokat a programokat, melyek a HPC-re a legalacsonyabb áron tanítottak meg. Az adatbányászati alkalmazásokhoz lé-

tezik a Hadoop platform Linuxon, amelyet szintén telepíthetek az Ubuntura.

Az egész diplomamunkámat Ubuntu alatt csináltam a MATLAB használatával és néhány részét Octave és Scilab segítségével. Az értekezések szövege a LibreOffice Writerben íródott és formázódott. Valójában arra kényszerítettem magamat, hogy a LibreOffice-ban végezzem a munka megírását, hogy két legyet üssek egy csapásra: először nyilvánvalóan a munkámat végeztem, másodszor a LibreOffice-ban írás mestere lettem, amelyet nagyra értékelek. Mivel a diplomamunkáim a képfeldolgozáshoz kapcsolódtak, a képek dokumentumokban való elhelyezésében a Gimp és a Draw segítségét vettem igénybe.

Elkezdtem tanulni a Pythont, mivel láttam, hogy nagyon népszerű a Linux és Ubuntu világában. Továbbá, miután néhány projektet készítettem a .NET-el, elkezdtem ismerkedni a megnyerő Qt-vel. Elkezdtem kódolni a C++-ban. Valamint megcsináltam néhány dolgot a PyQt használatával is.



A képfeldolgozás során most az OpenCV könyvtárakat használom a C/C++, Python és a Java nyelvekhez – mindezt a Mint operációs rendszeremen. Úgy gondolom, a telepítési folyamat egyszerűbb a Linuxon, mint a Windowson.

Jelenleg olyan tanfolyamokat tartok, mint az operációs rendszer (laboratórium) és a programozási nyelvek az egyetemen és mindig arra ösztönzőm a tanulókat, hogy a Linuxot használják fő operációs rendszerként, ha jobban meg akarják ismerni a számítógép működését és a legfontosabb fogalmakat. Feladataikat Linuxon kellene csinálniuk a megfelelő disztribúciót használva – amely szerintem az Ubuntu, vagy az azon alapuló disztribúciók, például a Mint.

Végezetül azt gondolom, hogy jó ötlet a Windowsról a folyamatos és türelmes Linuxra való átállás, valamilyen vonzóbb disztribúciót használva, mint például az Ubuntu vagy a Mint, nem pedig belerohanni az azonnali váltásba. Ez a megközelítés csökkenti az új környezet stresszét és sok dolgot megtanít az operációs rendszerekről, valamint az alkalmazásokról.



Különvélemény

Írta: Alan Ward – Fordította: Bors Tibor

Néhány gondolat a Budgie-ről

Az Ubuntu Budgie egy új jövővény az Ubuntu-családban. Az Ubuntu alapszik, követi a számozási sémát is (16.04, 16.10, 17.04, stb.), és alapvetően a Solus Project Linux (<https://solus-project.com/>) Budgie asztali környezetének (<https://budgie-desktop.org/home/>) és egy operációs rendszernek a praktikus módon összecsomagolt változata. A Solus disztribúció a GNU/Linux felhasználók körében meglehetősen elismertnek számít, a Distrowatch népszerűségi listáján a cikk írásakor a 10. helyen szerepel (<http://distrowatch.com/table.php?distribution=solus>). Azonban úgy tűnik, hogy az asztali környezet fejlesztőinek érdemes kihasználnia az Ubuntu piaci részesedését annak érdekében, hogy ismertebbé váljanak a GNU/Linux világ sok más asztali környezete között.

Ahogy az Ubuntu Budgie (<https://ubuntubudgie.org/>) csomagolja a saját felületét az Ubuntu alapokkal, az nagy hasonlóságot mutat a Neon operációs rendszerrel (<https://neon.kde.org/>) – mindkét esetben egy kezdők és fejlettebb felhasználók számára is egyszerűen

beállítható és jól működő környezetet kapunk anélkül, hogy a meglévő telepítéssel molyolni kellene. Eddig rendben van.

Azonban meg kell mondanom, hogy az első benyomás egy kicsit az volt: „na még egy Ubuntu remix”. Arra gyanakodtam, hogy ez megint csak egy újabb leágazása az Ubuntu rendszernek, kiegészítve még egy CD-vel, még egy weboldallal, stb. A projektek sokasága ezen a területen időnként felveti azt a kérdést, hogy vajon hatékonyan használjuk-e az olyan rendelkezésre álló erőforrásokat, mint például az embe-

rek ideje.

A projekt oldala nagyon szépen megtervezett, nagyon modern, az Elementary OS-hez (<https://elementary.io/>) hasonlóan. Ez egy kis ellentét a Debian, a CentOS vagy más GNU/Linux disztribúciók szörnyen komoly (és meglehetősen ódivatú) megjelenésével, azokra köröket ver. Ugyanakkor világos, főleg manapság, hogy egy új disztárnak egy kicsit többet kell nyújtania egy menő weboldalnál ahhoz, hogy kiemelkedjen a tömegből és hogy jelenléte szembetűnő legyen.



Miután a megfelelő telepítőt letöltöttük (esetemben ez a 17.04 amd64 ISO), az kiírható egy USB eszközre és a szokásos módon indítható. Itt nincs fennakadás. A felület eléggé gyorsan indul, ami feltétlenül egy jó pont a disztró javára.

Az alapértelmezés szerinti telepítés az alkalmazások korrekt választékával érkezik. Az Ubuntuban megszokott módon megtalálható például a LibreOffice, a Geary, a Rhythmbox, stb. A legtöbb funkció tökéletesen működik, habár a Chromium böngészőben egy DNS

névfeloldással kapcsolatos problémába futottam bele – ami könnyen megoldható volt egy terminálos paranccsal.

A Gimp nem volt az alapsomag része, ahogyan olyan személyes kedvenceim sem, mint a VNC vagy a Clementine. De a telepítés a szokásos módon, csak néhány terminálos apt parancs vagy néhány kattintás a Szoftver alkalmazásban, ha a grafikus felhasználói felületet részesíted előnyben. Az alapbeállítás szerint a Plank dokkoló mindig látható a képernyő bal szélén, ahogyan sok más apróság is úgy működik, amint

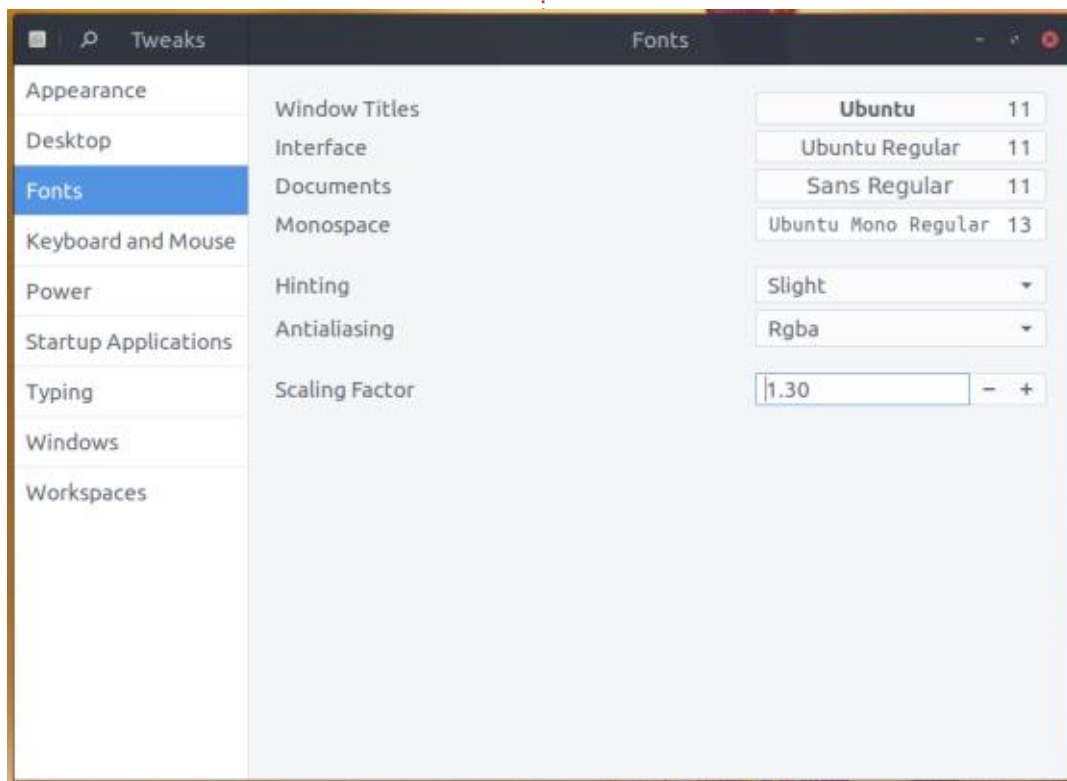
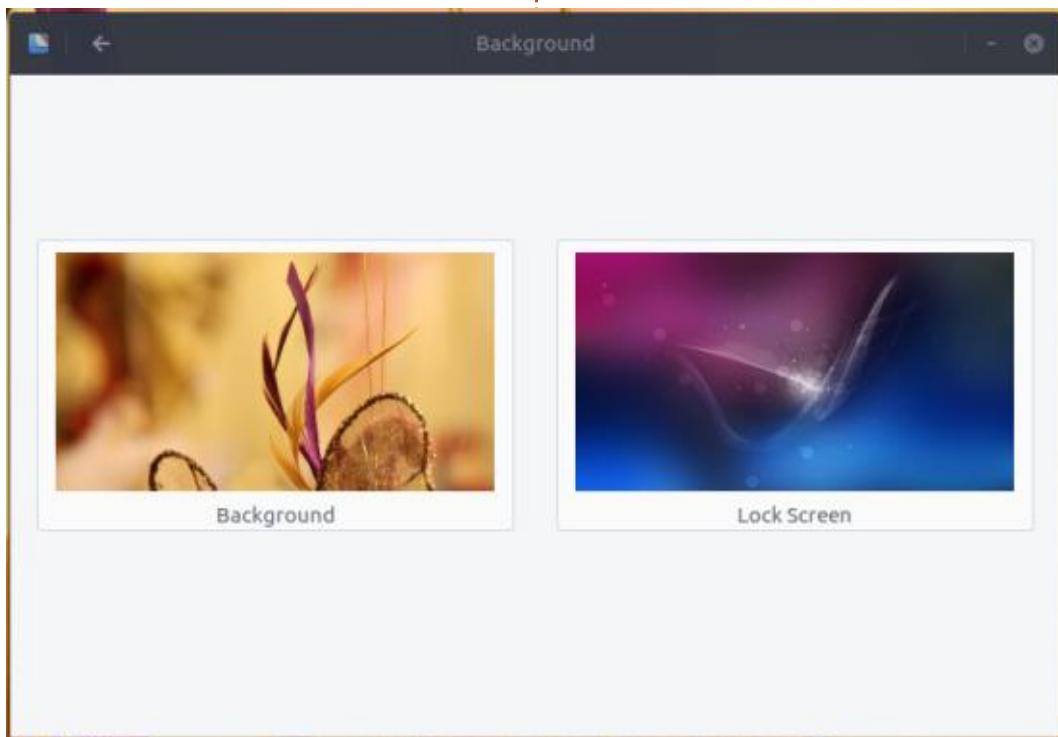
az egy Ubuntu Gnome származékától elvárható.

Pontosan itt érkeztünk el a cikk lényegéhez. A Budgie egyértelműen a Gnome Shell által használt GTK 3 könyvtárakra épül. A háttérkép kiválasztó ugyanaz, ahogyan a fájlkezelő is.

A hasonlóságok egészen messzire vezetnek. Ha nagy felbontású (HiDPI) képernyős laptopon tesztelem, a Budgie nem ad azonnal használható lehetőséget a képernyőfelbontás beállításához. Gyors javítás-

ként egyszerűen telepítettem a gnome-tweak-toolt és ezt használva már be tudtam állítani a felbontást ezen a hardveren is.

Az Ubuntu Budgie használatakor az az általános érzésünk, hogy a fejlesztők keményen dolgoztak azon, hogy minél jobban megkönnyítsék a felhasználó életét. A legtöbb elem könnyen megtalálható, még azoknak is, akik újoncok a GNU/Linux univerzumában. Egy egyedi alkalmazás, a Budgie Welcome mutatkozik be egy üdvözlő képernyővel, egy kis segítséget nyújtva



azoknak a felhasználóknak, akik először használják a rendszert. A teljes értesítési panel elérhető, a képernyő jobb széléről gördíthetjük le.

Azonban minden alkalommal, amikor valami kisebb nyűgbe futottam bele (ami kötelezően fordul elő egy viszonylag új termékkel kapcsolatban), azt vettem észre, hogy a leg egyszerűbb megoldás szinte mindig a terminál és egy gyors parancs volt, ahelyett, hogy megpróbáltam volna megkeresni a lehetséges javítást a felületen. Sőt az efféle javítás nem is volt mindig lehetséges. Emiatt kissé kételkedem abban, hogy ez a disztribúció a jelenlegi állapotában ajánlható-e kezdő felhasználóknak vagy olyanoknak, akiknek nincs tapasztalata a GTK 3

alapú GNU/Linux felület kezelésében.

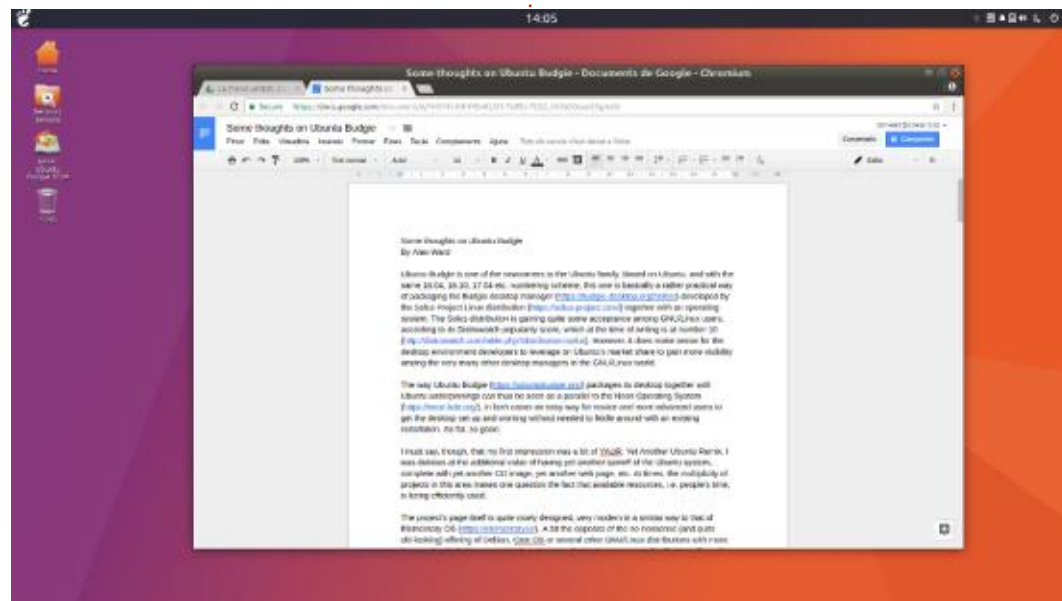
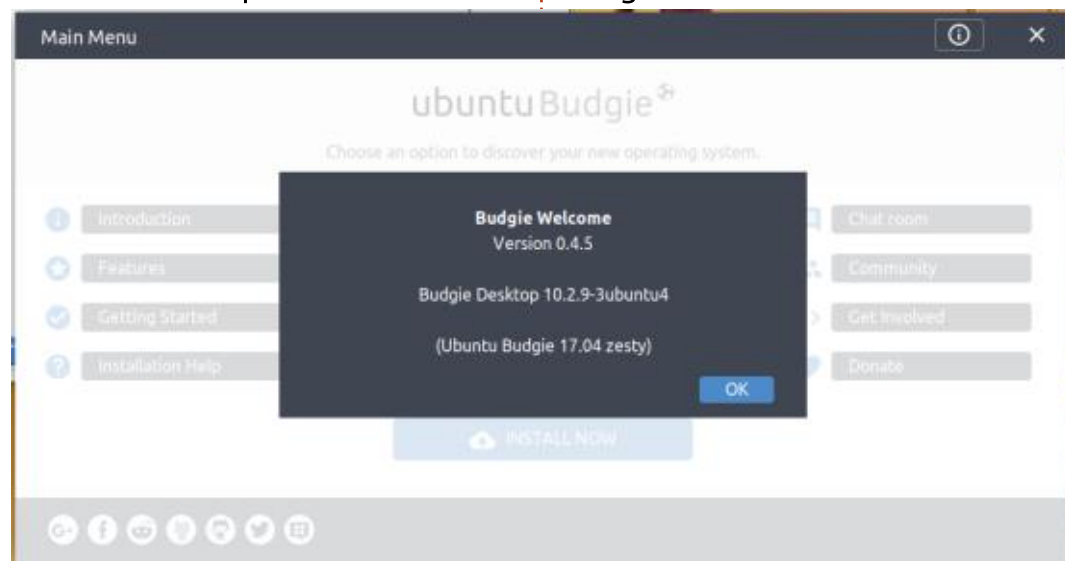
A tapasztalt felhasználóknak azonban tetszeni fog és örömmel fogadják majd a Budgie egyszerű és könnyű működését, főleg ha összehasonlítjuk a teljes Gnome Shellel. Ezzel minden bizonnyal a projekt is tisztában van, mivel ez még mindig egy viszonylag új disztró. Abban reménykedem, hogy idővel annyira csiszoltta válik, mint az érettebb kiadások, például a Linux Mint. Ha ezt tényleg sikerül hosszú távon fenntartania, akkor a személyes kedvenceim közé fog tartozni.

Végso gondolatként azzal szeretném befejezni, hogy a teszt folyamán többször is eltűnődtem a Budgie és a Gnome Shell hasonló-

ságai között. Valójában talán a Budgie az, amilyen a Gnome Classic módja lehetett volna a kezdetektől: GTK 3 alapok, de aránylag kevés erőforrásigénnyel. A jellemzőik nagy része hasonló, ezért az a munka, hogy elkészüljön valamelyik környezetből a mostanra megszűnt Unity egy elfogadható hasonmása, nem is volna kivitelezhetetlen. Valójában talán volna értelme annak, ha az Ubuntu, az Ubuntu Gnome és az Ubuntu Budgie projektvezetői találkoznának egy kis csendes közös beszélgetésre – ha eddig még nem tették meg.



Alan PhD fokozatot szerzett informatika és tudásalapú társadalom témakörökben. Számítástechnikát tanít az Escola Andorrana de Batxillerat középiskolában. Korábban GNU/Linux kurzusokat tartott az Andorrai Egyetemen, és GNU/Linux rendszeradminisztrációt tanított a Katalóniai Nyílt Egyetemen (Universitat Oberta de Catalunya, UOC).





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.



A múlt hónapban említettem, hogy a lakásunkban több KODI eszköz van, ami a KODI szerverünket használja. Az elmúlt években több különböző variációt kipróbáltunk (Netbookok, Android eszközök) de visszatértünk az egy szerver és több eszközhöz (Android és egy Zotac box Xubuntuval).

A fő szerverünk, amit találóan KODI-nak nevezünk el, alap Xubuntu-t futtat. A telepítés során a felhasználó automatikus bejelentkezéssel került létrehozásra. A telepítés és a frissítések után telepítettem a lircet. A lirc jól működik a HP Windows Media Center távirányítóval és csak annyit kell beállítani, hogy a „Windows Media Center Transceivers Remotes (all)” opciót választjuk, amikor a lirc a távirányító típusát kérdezi. A lirc továbbá megkérdezi hogy van-e infravörös továbbítóegységünk (transmitter). A Scientific Atlanta Cable beltéri eszközünket már nem használjuk egy ideje, de ha szeretnéd valamilyen beltérit használni, válaszd a „Windows Media Center receiver v2”-t. Itt én a None-t választottam.

A következőkben a http://kodi.wiki/view/HOW-TO:Install_Kodi_for_Linux oldalon folytatjuk, és az Installing Kodi on Ubuntu-based distributions fejezet után lévő négy sort futtassuk le a KODI telepítéséhez. Ha a telepítés sikerült, beállíthatjuk hogy automatikusan induljon el bejelentkezéskor (emlékezz, hogy automatikus bejelentkezést is választottunk) a következő helyen:

Beállításkezelő > Munkamenet és indítás > Automatikusan induló alkalmazások > Hozzáadás (Sett-

ings Manager > Session and Startup > Application Autostart > Add)

Majd adjuk hozzá a KODI-t.

Ha a gépet PC-ként szeretnéd használni és nem dedikált KODI szerverként, kihagyhatod az utolsó lépést. Dedikált szerver esetében szükségünk van még a fájlok szerverre másolására. Én SSH-t használok. Az SSH telepítése egyszerű:

```
sudo apt install ssh
```

A rendszer, ahol a médiákat konvertáljuk, Linux Mintet futtat. Eredetileg transcode-ot használtunk a DVD-k konvertálására, de már régen váltottunk Handbrake-re DVD-hez, és MakeMKV-re Blu-ray-hez. Ezen a rendszeren van egy Windows partíció is, de ezt ritkán használjuk a fájlok másolására. Amikor igen, akkor viszont Filezilla-t használunk SSH-n keresztül.

SAMBA protokollt használunk, de minden médiafájl csak olvasható módban van, elővigyázatosságból (nem biztos hogy minden családtag olyan óvatos mint te). SSH/Filezilla kombinációt használunk az átkonvertált fájlok szerverre másolásához.

Az évek során többször is kicseréltük a merevlemez, így a /etc/fstab kicsit zavarosnak tűnhet. Jelenleg két darab 3 TB-os, és egy darab 2 TB-os lemezt használunk (ez talán változni fog a jövő hónapban).

A /etc/fstab fájlunk így néz ki: (a következő oldal tetején)




```

UUID=62f5be5a-9a82-44fe-9a89-21562391a23c /
UUID=9e085715-f7b6-4d35-8d19-47ec5607ea8c none
UUID=4D07684A289AEA37 /mnt/DVD ntfs-3g defaults, windows_names, locale=en_CA.UTF-8 0 0
UUID=a6732b72-ef69-4129-88e6-ed328d8c8786 /mnt/Bluearay ext4 errors=remount-ro 0 1

```

```

/dev/sda1: LABEL="data" UUID="4D07684A289AEA37" TYPE="ntfs" PARTUUID="400be72d-e671-4a37-b83c-51486a1c00ae"
/dev/sdb2: UUID="62f5be5a-9a82-44fe-9a89-21562391a23c" TYPE="ext4" PARTUUID="1d3487d8-8d38-494c-8ffe-61dc9c18e42d"
/dev/sdb3: UUID="9e085715-f7b6-4d35-8d19-47ec5607ea8c" TYPE="swap" PARTUUID="f172026f-cee2-43ae-bdab-80d4eb685db8"
/dev/sdc1: UUID="a6732b72-ef69-4129-88e6-ed328d8c8786" TYPE="ext4" PARTLABEL="primary" PARTUUID="bc11f0f6-fcea-424f-af3e-cfed7f6fcb74"
/dev/sdb1: PARTUUID="7e735c50-3e07-41df-b590-84dfb15535e2"

```

A partíciók UUID azonosítóját a következő paranccsal nézhetjük meg:

```
sudo blkid
```

Sudo nélkül nem ír ki semmit, szóval mindig érdemes sudoval futtatni (az eredményt az alsó keretes részben láthatjuk).

Megfigyelhető hogy a boot és a root meghajtó, ill. partíció a /dev/sdb2. A /dev/sdb2 partíció egyezik a /etc/fstab-ban a gyökérhez megadott UUID-vel. Tavaly kivettük a 250 GB-os meghajtót, ami a boot meghajtó volt, és a helyére egy 3 TB-os meghajtó került, mivel a másik 3 TB-os lemez 98%-a tele volt. A /mnt/DVD-re csatolt /dev/sda1 lemez 2 TB-os, és külső meghajtóként használjuk, ezért van ntfs partíciója. Az utolsó meghajtó a

/mnt/Bluearay csatolási ponton a 3 TB-os lemez, ami már betelt. A két 3 TB-os lemezt később vettük, mint a 2 TB-osat, és mivel úgy döntötünk, hogy ezen tároljuk a média-fájlokat, az ext4 fájlrendszernek van értelme. Mivel elfogyott a hely a Blu-ray meghajtón és a gyűjtemény mérete növekszik, azt tervezzük hogy veszünk 2 db 8 TB-os lemezt, és RAID1 tükörbe tesszük. Egy kisebb SSD pedig az oprendszernak lesz beállítva. A RAID 10 ideálisabb lenne, de a 8 TB-os meghajtók ára korlátozó tényező, és újabb 3 TB-os lemezekkel még mindig nem lenne elég helyünk.

Korábban említettem, hogy SAMBA-val osztjuk meg a fájlokat a Windows és Android eszközökkel. A SAMBA konfigurációnk így néz ki:

```

[dvd]
comment = DVD Movies
path = /mnt/DVD/Movies
browseable = yes
read only = yes
guest ok = yes

[bluearay]
comment = Blu-ray Movies
path =
/mnt/Bluearay/Bluearay
browseable = yes
read only = yes
guest ok = yes

```

Beállíthattuk volna a guest ok értéket no-ra, de mivel úgyis csak olvasható a megosztás és ez egy családi hálózat, így egyszerűbb volt a vendég-elérést meghagyni. A DVD és a Blue-ray gyűjtemények külön meghajtókon vannak, de a felhasználók a hálózaton csak külön mappákat látnak.

Így fest a megosztás része a dolognak. Miután valamilyen új tartalmat helyezel el valamelyik megosz-

táson, ahhoz, hogy a KODI megkaparintsa őket, egyszerű dolgunk van. A KODI-ban ide kell kattintani:

Movies > Add videos > Browse

Válaszd ki a mappát, például /mnt/DVD/Movies, és ahol majd meg kell adni az azonsítót, írd be például: DVDMOVIES, majd kattints az OK-ra.

A következő képernyőn beállíthatod a mappában lévő tartalom típusát. Választhatsz Film, Zenevideó, TV show vagy Semmi közül. Miután kiválasztottad a típust, megadhatod egy „információ kiadó”, ahonnan a KODI leszedi a Film/Zenevideó/TV show információkat. Ha a fájlok mind a saját almappájukban vannak, akkor választhatod a Movies are in separate folders that match the movie title

kapcsolót, de akkor is ha ezt nem választod ki, a KODI megtalálja az összes fájlt az almappákban is, ha a Scan recursively kapcsolót bekapcsoltad.

Az OK-ra kattintva frissíthetjük a tárolt információkat az útvonalról, és elindíthatjuk a beolvasást. Ha most visszatérsz a KODI-ba, akkor néhány filmnek meg kell jelenie a listában. Számos oka lehet annak, hogy egy film miért nem jelenik meg a listában, de általában a rosszul elnevezett fájl szokott lenni a fő ok. A KODI-wiki hiteles forrás a médiák elnevezésével kapcsolatban és több forgatókönyvhöz is ad példát (például több fájlból álló DVD film):

http://kodi.wiki/view/Naming_video_files/Movies

http://kodi.wiki/view/Naming_video_files/TV_shows
http://kodi.wiki/view/Naming_video_files/Music_videos

Ha egy film (amiről tudod, hogy az útvonalon van) nem jelenik meg a listában, kattints a beállítás ikonra (fogaskerék ikon a bal felső sarokban), majd kattints az Event logra.

Ez egy egyszerű áttekintés a KODI szerverünkről. Az évek alatt ez sokat változott: eszköznevek, a fájlok elnevezései. Amikor először a transcode-ot használtuk a DVD-k konvertálására, nem mentettünk feliratot hozzá. A Handbrake-el olyan egyszerű minden, hogy elkezdtünk feliratokat is menteni. Amikor még nem mentettünk feliratot, az összes DVD film a

/mnt/DVD/Movies mappába került. A felirattal együtt mentett filmek almappákba kerültek, például a „They Call Me Bruce” a /mnt/DVD/Movies/They Call Me Bruce mappába kerül. Terminálban idézőjellel lehet könnyen megtalálni a megfelelő filmeket:

```
cd "/mnt/DVD/Movies/They Call Me Bruce"
```

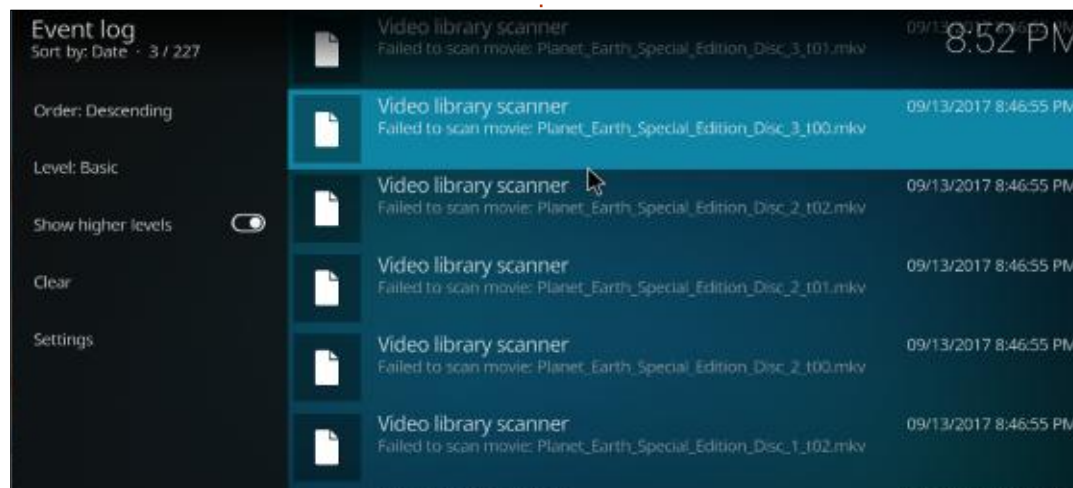
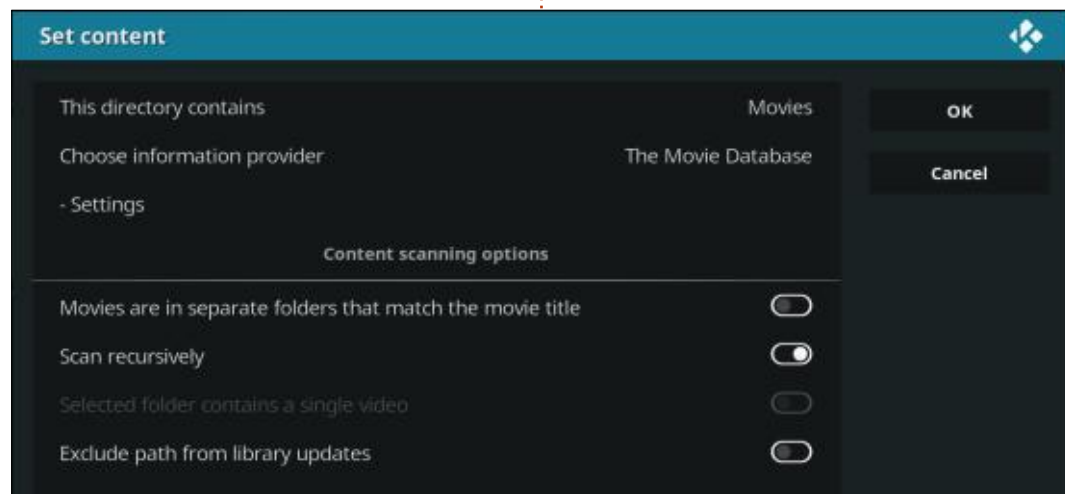
A TAB-kiegészítés működik, ha idézőjeleket használsz.

Ez egy cseppet sem fest úgy, mint egy előre megtervezett összeállítás, és a /etc/fstab is zavaros, de ez egy olyan rendszer fejlődése, amit még akkor kezdtünk el használni, amikor a KODI még XBMC volt, 10.0-s verzióval, egy teljesen másik hardverrel. Elgondolkoztunk azon, hogy egy NAS-t használunk

inkább, de jobban szeretjük, ha van egy olyan szerver, ahol kiléphetünk az asztali környezetbe a KODI-ból, és úgy is használhatjuk.



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





A középiskolai életem egy bizonyos pontján elkezdtem megtenni a szükséges erőfeszítést ahhoz, hogy megfelelően szervezzek és tervezek meg projekteket és feladatokat. Azóta megpróbáltam különböző alkalmazásokat és weboldalakat használni arra, hogy hatékonyabban állítsak be emlékeztetőket és a szervezést a munkámra alkalmazzam. Sajnos nem találtam olyan alkalmazást, amely jól működött számomra. Kipróbáltam a Todoist, Any.do, Wunderlist, valamint a Sphinx használatát, hogy létrehozzam a saját dokumentációm. Még a tollhoz és papírhoz is visszatértem és egy ideig gyorsnaplót (Bullet Journal) alkalmaztam. Minden egyes opciónak megvannak az előnyei és hátrányai, de én tipikusan problémákba ütközök, amikor arra próbálok egy feladatot használni, hogy a feladathoz kapcsolódó ötleteket és megjegyzéseket is megőrizsem. A legnagyobb sikerem, ami itt ért, a GitLab Problémák részének használata arra, hogy továbbra is szervezetten tartsam a projektjeimet. Ennek ellenére – ez nem egy ideális helyzet a mindennapi életben. Ehelyett nemrég felfedeztem a Trellot.

MI A TRELLO?

A Trello egy olyan szervező eszköz, amely a felhasználónak felkínálja a képességet arra, hogy táblákat hozzon létre, és minden egyes tábla több listát tartalmazhat. És minden egyes lista olyan elemeket tartalmaz, amelyeket teljesen megtölthetünk (hozzászólásokkal, határidőkkel, formázással, címkékkel, stb).

HOL HASZNÁLHATOM?

A Trello-nak van androidos és iOS-es appja, valamint egy webalkalmazása. Röviddel azután, hogy ezt a cikket megírtam, a Trello felfedte a macOS-re és Windowsra készült asztali alkalmazásokat is.

TÁBLÁK? LISTÁK? ZAVARBA EJTŐNEK TŰNHET

A Trello megközelítését valójában nagyon hasonlónak találom a Gitlab Problémáimhoz – létrehozol egy feladatot, és hozzárendelheted azt egy megfelelő listához (mint például kötelező (must-do), megtehető (could-do) és jövőbeli funkciók). Másokkal is

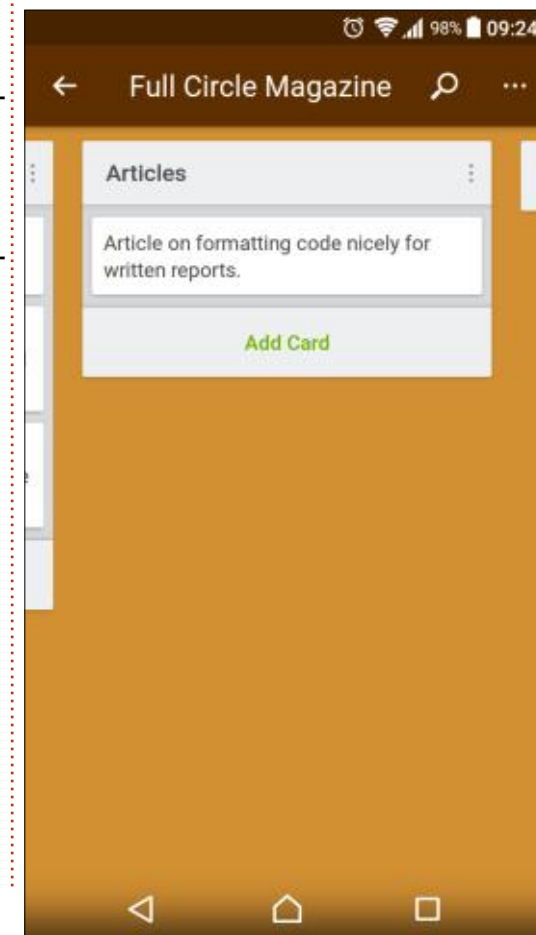
együttműködhetsz. Bővítményeket is kínálnak, amelyek integrálhatók egy naptárba (például). Míg az ingyenes felhasználók egyetlen bővítményt, a professzionális felhasználók több mint egy bővítményt használhatnak.

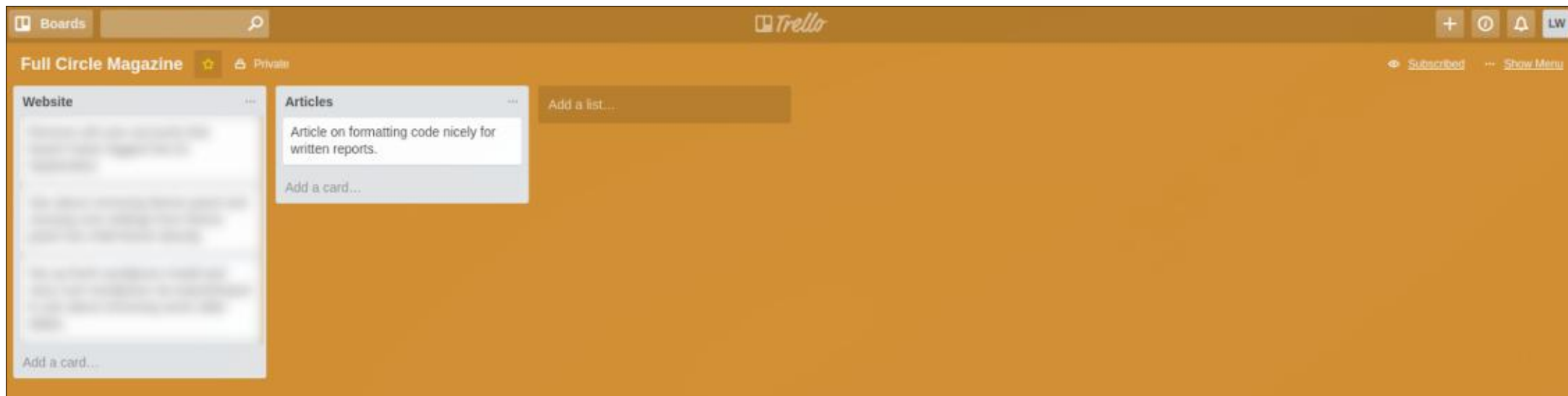
Amit én tettem, az alapvetően egy tábla létrehozása a legfontosabb feladatok számára – például személyes, Full Circle Magazine (a cikkötletek nyomon követéséhez), majd a munkatáblák létrehozása az egyes ügyfeleim számára. Így projektenként, vagy projektfázisonként hozhatok létre listát. A feladatokat először elemi bejegyzéseként állítom be (szó szerint csak egy cím), de ahogy a kutatást végzem, vagy ötleteim támadnak, hagyhatok hozzászólásokat, vagy szerkeszthetem a leírásokat, hogy az elemekhez kapcsoljam őket, vagy hogy körvonalaazzam az előrehaladó folyamatomat.

EZ NEM ÚGY HANGZIK SZÁMOMRA, MINT EGY TENNIVALÓK LISTÁJA

Hajlandó lennék arra, hogy egyet-értsek ezzel. Ez határozottan képes arra, hogy sokkal több legyen, mint

egy tennivalók listája, és jobban megfelel az igényeimnek. Ha csak arra van szükségem, hogy beállítsak magamnak egy gyors emlékeztetőt arra, hogy kivegyem a pizzát a sütőből, nagyobb valószínűséggel hozok létre emlékeztetőt a Google Inboxban. Valójában soha nem találtam hasznosnak a tennivalók listáit a hosszútávú





célok vagy projektek szervezéséhez, és főleg az „Ezt ma kell elvégezni” listákhoz használom őket. A gyorsnapló megközelítés a kivétel erre, de túl könnyűnek találtam azt, hogy elfelejtsem frissíteni és az emlékeztetők hiánya nem segített.

MI A BAJ EZZEL?

Nem valami sok. Az egyetlen problémám az emlékeztetők iránti megközelítésük volt. Beállíthatok határidőket a feladatokhoz, de emlékeztetőket csak 24 órával korábban küld, és fel kell iratkoznod a táblára (és tapasztalataim szerint a listára vagy feladatra is). Nagyra értékelném a képességet arra, ha több mint egy emlékeztetőt tudnék beállítani (például egyet 24 órával, és egyet 2 órá-

val a határidő előtt). Amellett, hogy az androidos app úgy tűnik, hogy nem frissül a háttérben (de ez az én telefonom lehet).

AZ X-ET HASZNÁLOM, VÁLTANOM KELLENE?

Ez teljes mértékben tőled függ. Örömmel használod a rendszeredet? Ha igen, úgy látom, hogy nem szükséges váltanod. Ha viszont olyan vagy, mint én és semmivel nem voltál teljesen elégedett, amit mostanáig használtál, a Trello megfelelő lehet a számodra. Valamint, ha visszautasítod a használatát bárminek, amely nem kínál linuxos asztali alkalmazást, máshol kell szétnézned.

KERÜL EZ... VALAMIBE?

A Trello-nak van egy ingyenes felhasználói szintje, amely egész működőképes (korlátlan számú táblák, tagok, ellenőrzőlisták és mellékletek). Az említett mellékleteket 10 MB-os méretre korlátozza, és táblánként csak egy power-upot engedélyez, de nem találok problémának ezeket a korlátozásokat személyes használatra. A csapatok és vállalatok jobban teszik, ha az egyik fizetős opciót használják (9,99\$ felhasználóként havonta, ha évente fizetnek, vagy 21\$ felhasználóként havonta). A különbségek teljes listája itt van: <https://trello.com/pricing>

KÖVETKEZTETÉS

Bár a Trello nem a szervező alkalmazások legfőbb célja, megfelel a gondolkodási stílusomnak és jobban szervez, mint bármi más, amit előzőleg találtam. Ennek ellenére a projektalapú dolgok szervezéséhez (különösen, ha azt meg kell osztani az ügyfelekkel), ragaszkodni fogok a privát GitLab tárolókhoz. Ez egyszerű, mert minden információ egy helyen lenne. Minden másra Trello-t használok.



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



AZ IDŐ ELHALADT A 32 BITES RENDSZEREK FELETT

Néhány Linux disztribúciónak már csak 64 bites rendszere van, vagy fontolgatja, hogy csak a 64 bites verzióját ajánlja. Sok Linux felhasználó vitatkozik ezen a ponton, megtehetjük ezt? A Linux megmutatta, hogy lehet rosszból jót csinálni azzal, hogy tovább használhatunk egy olyan gépet, amin a Windows már nem fut. Ez nagyszerű volt. Szikrányi kétségem sincs, hogy számtalan örökölt, 32 bites számítógépes rendszer van, melyek még ma is üzemelnek, szerverek és, főleg a harmadik világban, sok asztali gép.

Nemrégiben rákerestem a Google-ban, mikor adtak el utoljára 32 bites számítógépet. Kiderült egy fórumban talált információból, hogy a Dell és a Lenovo 2010 januárja körül leállt a 32 bites rendszerek értékesítésével. Idén ennek már nyolc éve lesz.

Az idő repül, ha jól szórakozunk, és meg kell kérdeznünk magunktól, mikor akarjuk abbahagyni ezen

öreg gépek tákolását. Mikor gondoljuk úgy, hogy programozóinknak van jobb dolguk is, mint olyan hardvereket támogatni, melyek egyre inkább eltűnnek? Ne felejtse el, hogy a hardvert fillérekből, ha nem ingyen, lecserélheted egy gyorsabb, 64 bites gépre.

Kis pénzről beszélve vannak nekünk Raspberry Pi gépeink is, melyeket programozni kell Linux futtatására. Ezek is 64 bitesek, de pont eléggé eltérnek ahhoz, hogy más asztali disztrót kívánjanak, mint amit futtatunk. Szóval három támogatásra érdemes platformmal megkockáztathatjuk, hogy elaprózzuk a tehetségünket? Én úgy vélem, eljött a vég a 32 bites disztrók számára.

Mint Linux végfelhasználó, azt kívánom mindenkinek, akik kódolják és összerakják a disztrókat, hogy szabaduljanak meg ettől a terhettől, és erőiket a 64 bites gépekre összpontosítsák. Itt az idő azok számára, akik ezeket a több mint nyolc éves, 32 bites csatabárdokat használják, hogy cseréljék le őket 64 bitesekre. Tartozunk ezzel a

programozóknak, akik oly sokat adtak nekünk.

John Eddie Kerr

Guelph, Ontario, Canada

Gord megjegyzése:

Egyetértek Kerr úr véleményével, de van egy apró kérésem: Még Ne, Kérem!

Nem kell túl erős CPU egy fájlserver futtatásához, az enyém egy öreg, 32 bites Mint Mate-et futtató notebook. Már csak pár hónap választ el a következő LTS megjelenésétől, és bízok benne, hogy még akkor is tudok 32 bites disztrót szerezni. Ha mindenki egyetért vele, hogy „ennyi volt a 32 biteseknek”, képes vagyok együtt élni vele.

Csatlakozz:



goo.gl/FRTMI



facebook.com/fullcirclemagazine



twitter.com/#!/fullcirclemag



linkedin.com/company/full-circle-magazine



[ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270](https://ubuntuforums.org/forum/display.php?f=270)

A FULL CIRCLE-NEK SZÜKSÉGE VAN RÁD!



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

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

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



KA printscreen honnan jut hozzá a vágólapon tárolt adatokhoz? Ha a kép egy 10 megapixeles kamerával készült jpeg fájl, akkor teljes felbontással betöltődik a vm-be? ...és ha csinálok egy printscreen-t, akkor a vágólap a teljes felbontású fájlt kezeli?

VNem tudok válaszolni a különleges kérdésedre, de biztosíthatlak affelől, hogy a printscreen felbontása a monitorod felbontásával lesz azonos. (Rengeteg printscreen-t illesztettem már GIMP-be).

Itt van még néhány apróság: különböző Ubuntu verziókban, más-más képernyőkép készítő programok vannak. Én Xubuntu-t használok, de Kubuntu felhasználóktól más választ kapnál.

KVan arra mód, hogy közvetlenül az Asztal jöjjön be a gép felébresztésekor?

VAbban az esetben igen, ha nem zártad le a képernyőt. Van egy laptopom ezzel a beállítással. Ha lecsukom a kijelzőt, alvó

módba megy. Ha felnyitom a kijelzőt oda tér vissza, ahol hagytam.

KUbuntu MATE 17.10 Bétát lehetséges frissíteni stabil verzióra újratelepítés nélkül?

V(Köszönet *oldfriend*-nek az Ubuntu Forums-ról) Nem kell tenned semmit. Az általános frissítéssel fel fog menni az aktuális verzió.

Viszont a fejlesztői verzióban sok app lett telepítve (akár többször is), sok kernel verzió és rengeteg beállítás változik meg. Ezért a log fájlok valószínűleg jóval nagyobbak a normálisnál. Ha jó vagy a takarításban, akkor rendben, de én inkább az újratelepítést preferálnám, hogy minden jól induljon.

KÚj vagyok a Linuxban és Ubuntu Studiót használok abban bízva, hogy minden Windowsban használt programot tudok futtatni Ubuntu alatt is. Épp most próbálom telepíteni a DaVinci Resolve-ot, aminek van linuxos verziója. Ezeket a lépéseket követtem:

<https://www.thefanclub.co.za/how-to/how-install-blackmagic-design-davinci-resolve-125-ubuntu-1604-lts>

A végén az ikon megjelent az asztalon, de dupla kattintásra nem csinál semmit.

VA telepítési útmutató kissé bonyolult. Windowsról áttérve a legvalószínűbb hiba, hogy a parancsoknál nem különböztetted meg a kis- és nagybetűket.

A Linuxban a Letöltések és a letöltések két teljesen különböző hely.

Az AskUBUNTU LEGJOBB KÉRDÉSEI

* alias készítése ssh kapcsolódáshoz
<https://goo.gl/yPVQs6>

* Hogyan tudok kizárni egy csomagot az apt-get autoremove-ból?
<https://goo.gl/oJeD5G>

* Hogyan tudom megnézni, hogy

egy PNG az PNG-8, vagy PNG-24?
<https://goo.gl/RdR57t>

* Az összes „.pdf” fájl átnevezése „_0.pdf”-re.
<https://goo.gl/1cj54p>

* Ubuntu 16.04: Hol van a hálózati beállítás?
<https://goo.gl/4jXgi6>

* A ~/.config mappa véletlen törlése
<https://goo.gl/p9TcGB>

* Vissza tudom nyerni a Windows licenc-kulcsomat Ubuntuval?
<https://goo.gl/CzLiXa>

* Hogyan lehet 4 GB-nál nagyobb fájlt USB flash meghajtóra másolni?
<https://goo.gl/PA2xEV>

* Előzmények törlése a ~/.bash_history-ból
<https://goo.gl/aenzT9>

Backup kereső

A Full Circle Magazin 115. számában említettem, hogy az ingyenes Crashplan Home-ot használtam a home mappám mentésére. Rendben működött, a legnagyobb problémám az volt, hogy a router újraindítása után a fájlserverem nem óhajtott automatikusan újrapcsolódni.

A szoftver fejlesztője nemrégiben bejelentette, hogy leveszik a Crashplan Home-ot a kínálatból (konkrétan 2018 vége felé). A kalapom megemelem előttük, hogy rengeteg ötletet adtak ahhoz, hogy új megoldást találjak. Köszí fiúk!

Most a vacak routerem megint szórakozik velem, de a következő hónapban remélem tudok írni arról, hogyan váltottam az rsyncre.



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



Ritkán találkozom olyan játékkal, ami arra kényszerít, hogy az alap közepes nehézségi fokozatról eggyel könnyebbre váltsak, nos az Aragami egy ilyen játék. Az Aragami egy akció, kaland, lopakodó játék, melyet a Lince Works fejlesztett és publikált. Az Aragami 2016 októberében jelent meg Linuxra, Microsoft Windowsra, Mac OS X-re, és PlayStation 4-re. A játékban van többjátékos mód, és pályaszerkesztés is, de ebben a bemutatóban az egyjátékos, történet módra fogok fókuszálni.

Ahogy a lopakodós játékok működnek, az Aragami a legjobb példája a lopakodásnak. Játszottam már a múltban lopakodós játékokkal, de egyik sem közelíti meg az Aragamit, amikor arról van szó, hogy lopakodj és haladj keresztül a 13 szintjén észrevétlenül. A játék neve: maradj az árnyékban. A játék lényegét adja, hogy teljesen észrevétlenül lopakodj végig a pályákon, még a legapróbb mozdulat is, ami miatt észrevesznek, a halálohoz vezethet. Az Aragami beszerezhető a Steamről, a HumbleBundle & GOG-ról 19.99\$-os állandó áron.

Annyit kell tenned, hogy megveszed, telepíted, ennyire egyszerű.

Rögtön a játék elején megtudod, hogy egy Aragami nevű ninja vagy, akit egy Yamiko nevű lány teremtett, vagy még inkább Yamiko egy asztrális kivetülése. Yamiko asztrális kivetülése elmagyarázza neked (Aragaminak), hogy az árnyékok segítségével rejtőzhetsz el, és így mozoghatsz a környezetben. A fő célod, hogy megtaláld Yamikót, akit a Kaiho tart fogva egy börtönben. A történet elsőre eléggé zavarba ejtő, de ahogy haladsz keresztül a szinteken, a dolgok egyre

inkább értelmet nyernek, és a végére a történet egész jól kikerekedik.

Szóval röviddel ezután rájössz, hogy a napkeltét követően megszűnsz létezni, így csak egy napod van megtalálni és kiszabadítani Yamikót, az asztrális kivetülése megkezdte tanítani neked azon képességeket, melyek segítségével behatolhatsz az ellenséges területre. Egyike a lány tanításainak (és ez a legfontosabb eszköz a birtokodban), hogyan használd az árnyékokat mozgásra. Te alapjában az árnyékokhoz tartozol és a fény az



ellenséged. Amint a „Shadow Essenced” teljesen feltöltődött, képes vagy árnyékból árnyékba mozogni szimplán azzal, hogy becélzod és megnyomod a megfelelő gombot. A „Shadow Essenced” lemerül, ha fényforrás mellett állsz, és árnyékban állással tölthető vissza. Később egy másik fontos dolgot is megtanulsz, azt, hogy hogyan hozz létre egy ideiglenes árnyékokat, melybe képes vagy teleportálni, mintha egy rendes árnyék lenne, így tudsz nehezen elérhető helyekre is eljutni. Szóval, ahogy haladsz árnyékról árnyékra, észrevétlenül befejezheted a szinteket. Másrésről, amint észrevettek, nincs lehetőség túlélni egy samuráj kardot, vagy egy repülő tört, helyette a biztos halállal nézel szembe. Azt is megtanulod, hogyan hajts végre egy lopakodós gyilkosságot, de személyes tapasztalatból mondom, jobb, ha nem ölsz meg senkit. Amint rájössz a nyitjára, egész jó móka lesz játszani a játékkal.

Az anime inspirálta grafika, bár nem csúcstechnológia, azért elég érdekes, néha még egyedülálló is

az árnyék és fény állandó csatája miatt, ami létfontosságú a játékban. Hasonlóan a hang sem kivételes, de néha egyes hangeffektusok kiugrasztottak a székből. A játszhatósága, különösen az árnyék utazós rész az, ami kiemeli a játékot a többi közül. A fények és árnyékok használata a játékmenetben, valamint a történet egy másik szintre emeli a játékot. Ahogy hozzászoksz a dinamikához a fény és az árnyékok között, az Aragami egy olyan játékká válik, amit nem akarsz letenni.

Nem talákoztam hibával a játékban, de levontam fél csillagot, mert az alap irányítási beállítások tökéletlennek tűnnek. Amikor elkezdtem a játékot, úgy találtam, hogy volt pár akció, amiket kényelmetlen volt végrehajtani az alap billentyű-kiosztással (akár gamepaddal, akár egér/billentyű kombóval). Be kellett mennem az „Opciók” menübe, átállítottam pár gombot, így könnyebb lett kezelni a játékot. Például, amikor egér/billentyűzetet használtam, volt egy akció, amit csak a gamepad bal gombjával lehetett kivitelezni, ami azért elég furcsa. Hasonlóan, gamepad használata közben is volt egy akció, amit a bal shift gomb lenyomásával lehetett teljesíteni. Miután a szük-

séges változtatásokat végrehajtottam, sokkal élvezhetőbb lett a játék, de ez egy olyan dolog volt, amin nem igazán kellene változtatni.



Minimális rendszerkövetelmények

Ubuntu, vagy azzal egyenértékű 64 bites oprendszer
CPU: 2 GHz, 64 bites CPU
Memoria: 4 GB RAM
Grafika: OpenGL 3 kompatibilis GPU, 1 GB Video RAM-mal
Tárhely: 6 GB elérhető hely

Az én vasam

AMD FX-6100 3,3 GHz-es CPU (felhúzva 3.5 GHz-re)
Nvidia GeForce GTX 960 grafikus kártya Nvidia 381 driverrel
16 GB Kingston Hyper X RAM
Ubuntu 16.04 LTS (64 bit), Unity asztallal

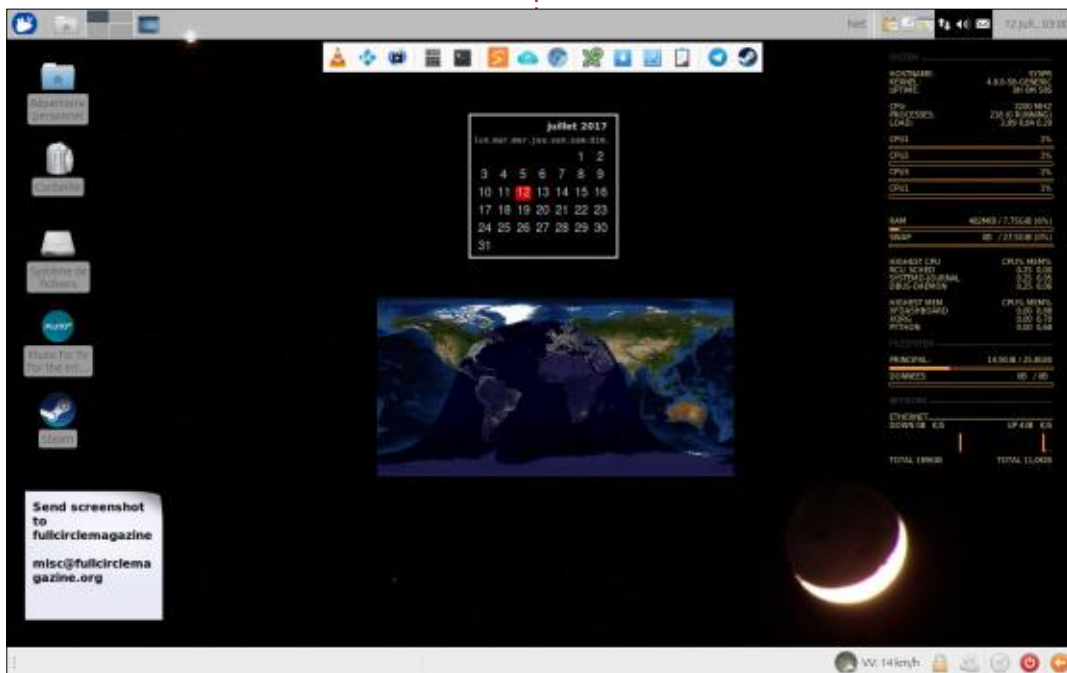


Oscar a CSUN-n szerzett diplomát, jelenleg zenei igazgató/tanár, béta-teszter, Wikipedia szerkesztő és Ubuntu Fórumok résztvevője. Küldhetsz neki emailt: www.7bluehand@gmail.com



Az én asztalom

Beküldte: Larry – Fordította: Molnár Tibor



Xubuntu 16.04-et használok egy olyan gépen, amit én raktam össze. A processzor egy AMD Athlon X4 750k 6 GB RAM-mal. A háttérkép a Xubuntuból van, van conkym, két screenlets (valaki felfrissítette

<http://www.webupd8.org/2017/02/screenlets-desktop-widgets-fixed-for.html>), három panel, pár aplettel. A kis panel az alkalmazás-ikonokkal automatikusan eltűnik, ami-

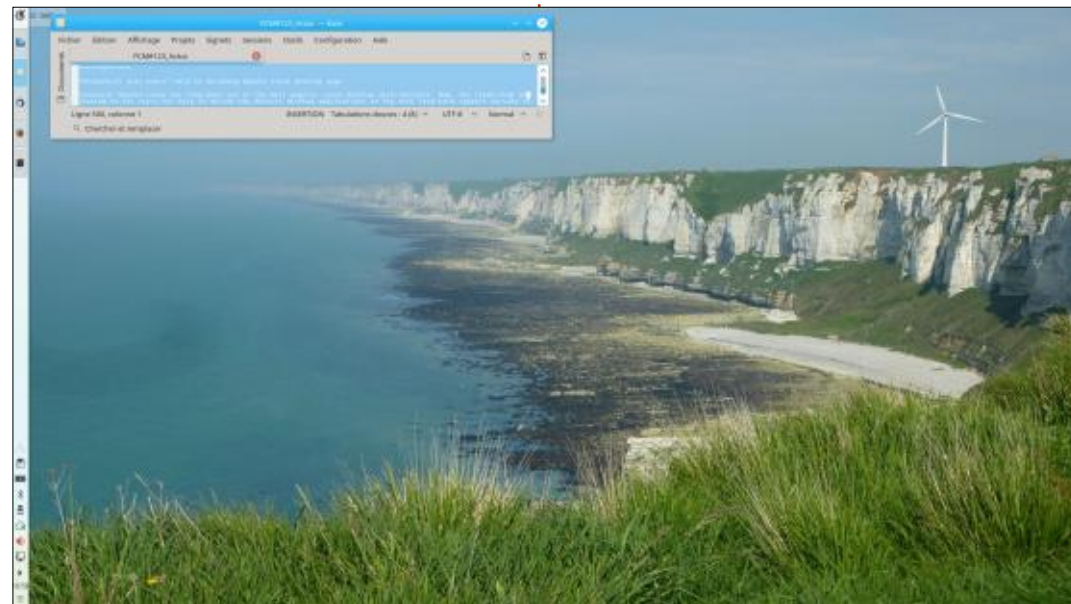
kor megnyitom az ablakot, és megjelenik, ha rámutatok a kis sávra, ami az ablak címe alatt tűnik fel.

Inhan Tshen



Az én asztalom

Beküldte: Robert Streeter – Fordította: Molnár Tibor



Az új Kubuntu laptopom:

- Asus K656UQ 256 GB-os SSD-vel
- 1 TB HDD
- 8 GB RAM
- Full HD kijelző

Az általam nagyon élvezett (az összes kedvenc alkalmazásom baloldalt van egy maszkolható sávban), ámde a leköszönő Unity helyett, úgy döntöttem, átváltok Kubuntu-ra, egyszerű használni és elég jól személyre szabható.

A háttérkép saját készítésű kép a franciaországi Fecamptól északra található mészkőszikláról. Imádom az égnek ezt az effektjét, a föld és a szikla összemosódik egy közös, kék ködben.

A Kate-ben, az egyszerű, de hatékony Kubuntu szövegszerkesztőben látható az FCM 123 News cikkének éppen folyamatban lévő fordítása.

d52fr



Támogatóink

HAVI TÁMOGATÓK

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 ADOMÁNYOZÓK

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 segítsenek nekem a domain és kiszolgáló 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 126. szám

Lapzártá:

2017. okt. 8-a, vasárnap

Kiadás:

2017. okt. 27-e, 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 fordító-csapatoknak 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 fájlal, 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 magazinnal és az Ubuntu Linuxról.



Magzster - Megtalálható még online magazinunk a Magzsteren: <http://www.magzster.com/publishers/Full-Circle>. Kérlek oszd és értékelj az FCM-et, hogy segíts terjeszteni a világon az FCM-et és az Ubuntu Linuxot.

Full Circle Magazin Magyar Fordítócsapat



Koordinátor:
Pércsy Kornél

Fordítók:

Bors Tibor
Dobler Gábor
Hrotkó Gábor
Jancsek Árpád
Makó Tamás

Meskó Balázs
Molnár Tibor
Palotás Anna
Szandi Gábor
Takács László

Lektorok:

Almási István

Veres László

Szerkesztő:
Kiss László

Korrektor:
Heim Tibor

