



Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

2012 December - 68. szám



KÖNYVSZEMLE:
Super Scratch
Programming



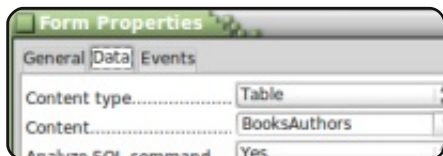
SOROZAT: BLENDER
TANULJ 3D MODELLEZÉST ÉS ANIMÁCIÓT



Hogyanok



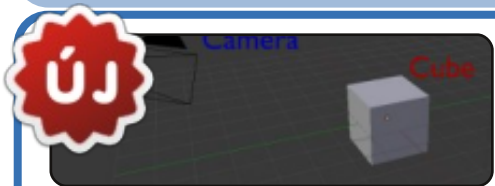
Python 39. rész 8



LibreOffice 21. rész 12



12.10 telepítése EEE PC-re 15



Blender 1. rész 19



Inkscape 8. rész 22



Grafika



Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

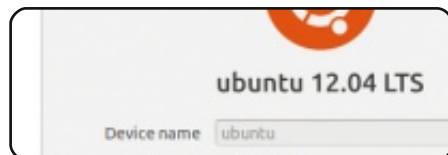
Rovatok

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

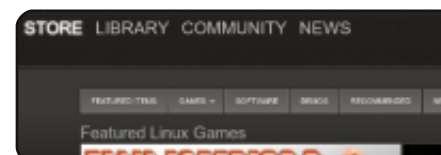
Parancsolj és uralkodj 6



Ubuntus hírek 4



Kérdezd az új fiút 31



Játékok Ubuntu-n 59

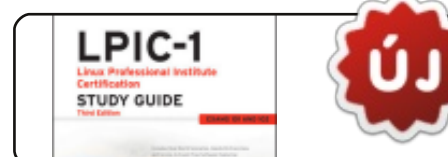
```
Recently Saved Test Results:
- 1212094-SU-CPUSUITE444 [Today]

Enter a name to save these results ur
Enter a unique name to describe this
ore Bork
```

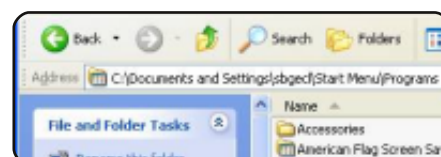
Linux labor 33



Kávé 51



Linux oklevél 60



Közelebb a Windowshoz 35

Vélemények



Az én történetem 37



Mi az a ... Raspberry Pi 43



Fókuszban 46



Levelek 50



Webfejlesztés 26



Minden szöveg- és képanyag, amelyet a magazin tartalmaz, a Creative Commons Nevezd meg! - Így add tovább! 3.0 Unported Licenc alatt kerül kiadásra. Ez annyit jelent, hogy átdolgozhatod, másolhatod, terjesztheted és továbbadhatod a cikkeket a következő feltételekkel: jelezned kell eme szándékodat a szerzőnek (legalább egy név, e-mail cím vagy url eléréssel), valamint fel kell tüntetni a magazin nevét ('full circle magazin') és az url-t, ami a www.fullcirclemagazine.org (úgy terjeszd a cikkeket, hogy ne sugalmazzák azt, hogy te készítetted őket, vagy a te munkád van benne). Ha módosítasz, vagy valamit átdolgozol benne, akkor a munkád eredményét ugyanilyen, hasonló vagy ezzel kompatibilis licenz alatt leszel köteles terjeszteni. **A Full Circle magazin teljesen független a Canonicaltól, az Ubuntu projektek támogatójától. A magazinban megjelenő vélemények és állásfoglalások a Canonical jóváhagyása nélkül jelennek meg.**



Üdvözlünk a Full Circle legutolsó kiadása alkalmából!

Igy igaz, ez a legutolsó Full Circle kiadás. A 2012 legutolsója*. Még egy zsúfolt kiadást ajánlunk nektek, hogy lezárhassátok a 2012-es évet. A Python és a LibreOffice folytatódik, mint mindig és megmutatjuk, hogyan tudod az Ubuntu 12,10-et egy régi EEE PC-be préselni. Lucas ismerteti a „*Super Scratch Programming*” című könyvet, én pedig bepillantást nyújtok a Linux Mint Debian KDE kiadásba. Ha grafika az, ami érdekel, Inkscape-ünk is van számodra, valamint egy új sorozat, ahol a Blendert vizsgáljuk meg. Igen, végre megszületett a Blender sorozat. Köszönet Nicholasnak, hogy ezt a feladatot kezdeményezte.

Apropó „új sorozat”, már Tanúsított Linux is létezik, mely megvitatja a tanulmányok megpróbáltatásait és gyötrelmeit, ahhoz hogy Tanúsított Linux Szakemberré válhass.

Gord végigrágja magát a KáVé kérdésein, és ebben a hónapban a Canonical egy sajátos KáVé-val jelentkezik, Didier Roche segítségével. Kértünk benneteket, hogy küldjétek el a kérdéseiteket az Ubuntu kivitelezéssel kapcsolatban és valóban incselkedő kis csoport vagytok. Didier leült és megválaszolt egy rakás kérdést és most megosztjuk veletek a szerkesztés nélküli válaszait.

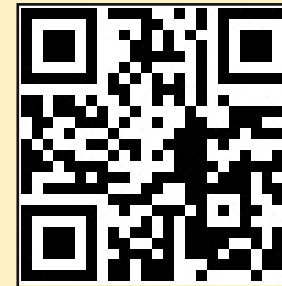
Bárhol is vagytok és bármit csináltok, boldog ünnepeket szeretnék nektek kívánni. Színtészeretnék köszönetet mondani mindazoknak, akik segítenek nekem a Full Circle havi kiadásaiban a szerkesztésükkel, írásaikkal és azoknak is, akik cikkeket küldenek be.

Minden jót. Tartsuk a kapcsolatot és találkozzunk 2013-ban.

Ronnie

ronnie@fullcirclemagazine.org

*Igen, folyamatosan használom ezt a viccet minden év végén.



A magazin a következők segítségével készült:



Full Circle Podcast

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



Műsorvezetők:

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



<http://fullcirclemagazine.org>



AUDIO MP3



AUDIO OGG

Letöltés

Megjelent a viselkedési szabályzat (CoC) 2.0-ás verziója

Charles Profitt, az Ubuntu Közösségi Tanácsának tagja bejelentette, hogy megjelent az Ubuntu viselkedési szabályzatának új verziója, „egy fontos iránymutató dokumentum, ami a szervezet belső és külső működésének alapját adja”.

A viselkedési szabályzat ezen átdolgozása a következő változtatásokat tartalmazza:

- összevonta a viselkedési szabályzatot (CoC) és az LCoC-t, figyelembe véve a sokszínűségi nyilatkozatot is
- általánosította a szöveget, így más közösségek is könnyen fel tudják használni
- megemlíti a CC-BY-SA 3.0-ás licencet
- általánosan csökkentette az ismétléseket
- egyértelművé teszi, hogy mindenki intézkedhet, és nem kell hivatalos visszajelzésre várjon
- elmagyarázza a irányítási elveket

• konkrét vezetési irányelvek: plusz paragrafusok kerültek bele a bátorságról, a figyelmességről és a határozottságról. A viselkedési szabályzat ezen a címen érhető el:

<https://launchpad.net/codeofconduct/2.0>

Új közösségi levelezőlista!

Az Ubuntu közösség legkülönbözőbb bejelentései kerülnek fel az Ubuntu Fridge-re, amelyek nem kapcsolódnak szorosan a fejlesztéshez vagy a megjelenéshez – a legfrissebb viselkedési szabályzattól egészen a közlegő, közösséget érintő eseményekig.

Az Ubuntu fejlesztők októberi találkozásán a Közösségi Tanács megbeszélést tartott a közösség más tagjaival, és arra a döntésre jutott, hogy egy új közösségi levelezőlistát indít el, hogy a közösség tagjai ezeket az információkat emailben is megkaphassák.

A lista már működik! Itt iratkozz fel: <https://lists.ubuntu.com/mailman/listinfo/community-announce>

Sputnik – a Dell Ubuntu-alapú fejlesztői laptopja megérkezett

Mark Murphy, a Canonical globális szövetségért felelős igazgatója bejelentette, hogy a Sputnik (a Dell Ubuntu alapú, fejlesztőknek szánt laptopja) már megvásárolható. „A Dell XPS 13 egy nagy teljesítményű, felső kategóriás, ultra-hordozható laptop, ami lehetővé teszi a fejlesztőknek a teljes és zökkenőmentes kliens és felhő közötti kapcsolatot. Ez az eredménye a Dell merész kezdeményezésének, ami magához ölelte a közösséget és hihetetlen fogadtatásban részesült a fejlesztők részéről az egész világon.” Egyelőre a Sputnik csak Amerikában és Kanadában vásárolható meg.

További információ itt található:

<http://www.dell.com/us/soho/p/xps-13-linux/pd>

<http://blog.canonical.com/2012/11/29/sputnik-dells-ubuntu-based-developer-laptop-is-here/>

Jono Bacon: az Ubuntu Közösség Elismerés napja

Jono Bacon szülői kötelességei miatt egy kicsit később fejezi ki az Ubuntu iránti elismerését. Bár Bacon kiegészítette azoknak a névsorát, akiket már megemléstettek az Ubuntu Heti Hírlevelének korábbi kiadásában. Bacon kijelentette: „Mindig nehéz kiválasztani egyes embereket az Ubuntu Közösség Elismerés napjára, mert olyan sok csodálatos ember vesz részt aktívan a közösségünkben. A fejlesztőinktől kezdve a dokumentáció írókon, a fordítókon, a tesztereken át egészen a képviselőig, és még sokan mások, akik mindannyian megteszik a magukét, hogy egy erős, versenyképes és gyakorlott Ubuntu épüljön fel. Mi sehol sem lennénk a ti közreműködésedeket nélkül.

<http://www.jonobacon.org/2012/11/28/ubuntu-community-appreciation-day/>

Megjelent a 13.04 (Raring Ringtail) Alpha 1!

Stéphane Gruber, az Ubuntu megjelenési csapatának tagja bejelentette, hogy megjelent az Ubuntu 13.04 (Raring Ringtail) Alpha 1 Edubuntu és Kubuntu verzió. A bejelentés itt található meg:

<https://lists.ubuntu.com/archives/ubuntu-devel-announce/2012-December/000998.html>

A Private Projects és a Private Blueprints kikerül a béta állapotból

December 4-én a Launchpad két funkciója, a Private Projects és a Private Blueprints kikerül a béta állapotból, és már stabilnak minősül. Kereskedelmi előfizetés szükséges ezen funkciók használatához, de bárki, aki létrehoz egy Private Projectet és/vagy egy Private Blueprintet, az egy 30 napos próba kereskedelmi előfizetéshez jut.

<http://blog.launchpad.net/general/private-projects-and-private-blueprints-leave-beta>

A közösség „belépési” dokumentációjának fejlesztése

Jono Bacon összefoglalja azokat a problémákat, amelyekkel a közösség új tagjai belépéskor szembesülnek, valamint azokat az intézkedéseket, amelyek ezek megoldása érdekében történtek. Bacon és csapata konkrét javításokat eszközöltek az UDS-R-ben, beleértve az új tagok számára rendelkezésre álló adatok finomítását és a dokumentáció áthelyezését egy Wordpress felületre. December 13-án, csütörtökön, Bacon és csapata egy „Docs Jam”-et (doksi partit) tart, hogy elindítsa a folyamatot. További információk és útmutatások találhatóak Bacon blogján és a következő linkeken:

<https://wiki.ubuntu.com/CommunityWebsite>
<http://daringfireball.net/projects/markdown/syntax>
<http://www.jonobacon.org/2012/12/09/improving-community-getting-involved-documentation/>

Egy eszméletlen jó LoCo Support Community kialakítása

Jono Bacon azt tanácsolja az angol nyelvű LoCo csapatoknak, hogy egy AskUbuntu.com oldalt használjanak, valamint részletes utasításokat ad az Ubuntu LoCo kérdések, az oldalon történő feltevésével és megválaszolásával kapcsolatban. Ez a többletsegítség megkönnyíti a LoCo csapatok működését, és az Ubuntu hírek terjesztését.

<http://www.jonobacon.org/2012/12/15/creating-an-awesome-loco-support-community/>

Bővítsd a Unity lencséd adatvédelmi beállításokkal

Michael Hall bemutatja, hogy külső fejlesztők hogyan tudják a Unity lencséjüket úgy bővíteni, hogy ellenőrizhessék az új adatvédelmi beállításokat. Két módszert mutat be, beleértve az új Preferences Manager osztályt a Unity 6-ban, amivel a fejlesztők elérhetik a beállításokat anélkül, hogy keresztül kellene menniük a GSettings/DConf-on.

<http://mhall119.com/2012/12/adding-privacy-setting-support-to-your-unity-lens/>

Az Ubuntu tanulási projekt újraindítása

Elizabeth Krumbach azzal kezdi az írását, hogy az Ubuntu tanulási projektje egy ideig parkoló pályán volt. A projekt újraindítása érdekében már néhány hónapja csendben együtt dolgozott néhány emberrel, és most lerántja a leplet a tervekről, az elképzelésről és a további tennivalókról. Krumbach önkénteseket is keres, akik szívesen csatlakoznának és dolgoznának a projekten.

<http://princessleia.com/journal/?p=7383>

A Canonical górcső alá veszi a 13.04 Unity Shell támogatását

Stephen M. Webb a Unity fejlesztés és javítás egy másfajta megközelítését mutatja be. Webb szerint az Ubuntu következő kiadásában a Unity már egészen kidolgozott lesz. Ez azt jelenti, hogy nagyobb hangsúlyt kap az, hogy mi is most a Unity, ahelyett, hogy új funkciókkal bővülne.

<http://bregmatter.wordpress.com/2012/12/19/canonical-targets-unity-shell-maintenance-for-13-04/>



Ebben a hónapban, arra gondoltam, kicsit eltérek a megszokott oktató jellegű cikkektől. Különlegességként, megosztom a tapasztalataimat a Synology DS213+ Hálózatra Kötött Tárolóról (NAS), amit nemrég vettem és üzemeltem be, mely együtt működik mind a Linux/Windows/Mac OS X-el, én most csak a dolgok Linuxos oldalára fogok fókuszálni. Ha már munkába állítottál magadnak egy NAS-t (vagy nem tervezed hogy beszerezz egyet), ez a cikk valószínűleg nem neked szól.

A Termék

A Synology kis és közepes üzleti megoldásra kínál egy kétrekeszes NAS-t, a Synology DS213+**t**. Drágább mint a DS213/DS213j, de több szolgáltatást nyújt. Pontos lista, ahol összehasonlíthatod mit nem nyújtanak az olcsóbb verziók, elérhető a Synology honlapján. Első pillantásra úgy tűnik a DS213+ simán csak olyan szolgáltatást ajánl mint az LDAP és a WINDOWS AD, hardveres titkosítás, és némileg

jobb teljesítmény. A NAS-t természetesen merevlemez nélkül szállítják, tehát ezt a tényezőt a büdzsébe be kell kalkulálni. Ezt a cikket két Seagate ST3000DM001 3TB-os meghajtót használva tárgyaljuk.

A Beállítás

Az eszközbe építeni a meghajtókat fájdalommentes és könnyű (még akkor is, ha csavarokat és csavarhúzókat igényel). Azonban győződj meg, mindkét meghajtó megfelelően a helyén van, ha nem, elképzelhető hogy a rendszer nem ismeri fel őket.

Miután beillesztetted és csatlakoztattad a meghajtókat, el kell indítanod az eszközt, nyomd meg a power gombot. A szoftver beállításához két lehetőség van: használhatod a Synology Assistant szoftvert (elérhető Linux, Mac, és Windowsra), vagy a webes felületet <http://diskstation:5000>. Függetlenül a választásodtól, hagynod kell a szoftvert teljesíteni az első futtatás beállítását. Ez magába foglalja az admin fiók létrehozását. Ez viszonylag

egyszerű folyamat, mégha kicsit lassú is. Amint be tudsz lépni, választanod kell a Tárolóhely Kezelőben mely kötetet szeretnéd használni. Választhatsz RAID 1 és RAID 0 között (vagy hagyhatod a DSM rendszert dönteni, mely általában egy meghajtó esetén RAID 0, kettő esetén RAID 1). Azoknak akik nem ismerik:

1. A RAID 0 csíkozást vagy másnéven összefűzést használ. Egyszerűen képzeld el, van egy adag adatod (A1-A8-ig), ahol A1-et és A2-t egy időben ír két különböző meghajtóra. Az eredmény magas teljesítmény, de hiba esetén abszolút nincs adathelyreállítás. Ha a NAS-t átmeneti tárolónak használod, vagy

nagy áteresztő kapacitású tárolónak, valószínű a RAID 0-t választod. RAID 0-val elérhető esetünkben a teljes 6TB tárolókapacitás.

2. RAID 1 tükrözést használ paritás vagy csíkozás nélkül, ami azt jelenti, az egyik lemez tökéletes másolata a másiknak – vagyis, ha az egyik meghajtó meghibásodik, egyszerűen cseréled és minden folytatódik. Hátránya, csak egy merevlemeznyi kapacitás érhető el, (esetünkben 3TB). Általában nem fogsz RAID 1-et vagy magasabbat használni backuphoz. Megjegyzendő, RAID 0 és 1 az elérhető választás kétlemezes rendszereknél.

A rendszerünk RAID 1-et használ, tekintetbe véve elsődleges feladatát, a biztonsági mentést.

A Diskstation Manager (DSM) lehetőséget biztosít több kötet létrehozására úgy, hogy kiválasztod a meghajtót, bár felesleges kétmeghajtós konfigurációban. Miután létre lett hozva a kötet, a legnagyobb kérdés maradt hátra: hogyan használod ki a helyet?



A Használat

Köszönhető a ténynek, miszerint a tesztálózat tartalmaz Mac, Windows és Linux számítógépeket, a Mac File Service és a Windows File Service is engedélyezett. Habár a Linux képes kezelni a Windows File Service-t Samba megosztáson keresztül (elérhető a következő hozzáféréseken `smb://<IP>/<share>/` a Nautilusban), a DSM ajánl NFS (Network File System) szolgáltatást is, bár a funkciók és szolgáltatások nem lettek tesztelve.

Azért, hogy mindenki a családban hozzáférjen a hálózaton a személyes (és privát) megosztáshoz, külön fiókot kaptak, és letiltottam a hozzáférési jogokat minden más felhasználó számára (mentsd az admin fiókot, itt IT segítségre volt szükségem). Egy lépéssel tovább, a TimeMachine fiók szintén létre lett hozva, mivelhogy több MacBook van használatban, melyből mindenki profitál. Elkerülendő, hogy a TimeMachine felhasználja a rendelkezésre álló teljes 3 TB tárterületet, az adatmaximum be lett állítva (javasolt a két-háromszorosa az aktuális Mac meghajtónak, ami lehetetlen négy

MacBookra – ez 4 TB-ot tenne ki!). Így 1 TB-ban lett megállapítva. Bárki, aki valami hasonlót használ (pillanatkép mentések), ajánlatos lenne kihagyni azokat a mappákat amik nem nagyon változnak (Videók/Zenék például) és helyette kezelje egyszeri mentés/másolásként ezeket a mappákat, elkerülve a dupla munkát.

Összességében a DSM felület jól kidolgozott és rendkívül könnyen használható. Bár nem úgy tűnik, hogy az órát és dátumot automatikusan szinkronizálja a hálózaton. Így neked kell beállítanod, mielőtt arra számítasz, hogy az ütemezett feladat időben lefut.

A Zaj

Bárki, aki fontolgatja egy NAS használatát, fontos észben tartani a használat helyét. Ha a hálóban tervezed tartani, valószínű szervert specifikus merevlemezre szeretnél beruházni (halkabbak, de ez hatással van a teljesítményre), vagy beállítod az időzített állásidőt, hogy a ventilátorok suhogása nélkül nyugodtan tudj aludni. Továbbá a lemezkészlet eredményezhet hangos fel/leörgéseket (legalább-

is a Seagate meghajtókkal, bár a véleményezések szerint is kicsit hangosabbak). Így érdemes mérlegelni az energiatakarékos üzemmódot és a nyugalmat. Másik megoldás lehet egyszerűen hangszigetelni az eszközt – kipárnázott házban tárolni, függeszd fel valahogy, vagy valamilyen hangszigetelővel kerítsd el a szoba többi részétől. Ezek részletkérdések és nagyban függ a meghajtótól, amit és ahogyan használod. A végső pontozás figyelmen kívül hagyja eme kellemetlenségeket, mivel nem a NAS ház okozza ezeket. Csakugyan, a házban a meghajtó gumírozott talpakon van felfüggesztetve, ez segít csökkenteni valamelyest a zajt.

Pontozás

Összességében, egyszerűen használható és kiváló élményt nyújt, míg rengeteg sok szolgáltatást nyújt (mint alap és haladó). Könnyedén használható személyi szervernek, minthogy kínál web tárhelyet valamint FTP opciókat. Harmadik féltől származó szoftve-ekkel telepíthetsz PHPMyAdmint és egyéb közös eszközöket. Az egyetlen rossz oldala az ára, különösen meghajtók hiánya miatt. Ezt

leginkább a széles körű szolgáltatásokkal ellensúlyozza, összevetve más hasonló NAS-ok beállításával. Egyben, a kialakítás és modell, a szolgáltatásokkal és teljesítménnyel, ez az eszköz 4.5/5 pontot kap. A fél pont csak azért, mert míg kiváló eszköz, igazán nyújthatna gyorscsere (hot swap) lehetőséget a meghajtókhoz.



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



Sok-sok hónappal ezelőtt egy Weather Underground nevű API-val dolgoztunk. Ez még a 11. részben történt, ami az FCM 37. számában jelent meg. Nos, most újra egy API-hoz nyúlunk, ez alkalommal a TVRage (<http://tvrage.com>) weboldal API-jához. Amennyiben nem ismernéd az oldalt, tulajdonképpen TV show-kal (műsorokkal) foglalkozik. Eddig még nem találtam olyan műsort, amely ne lenne benne a rendszerükben. A következő cikkekben szó lesz XML-ről, API-król és Element-Tree-ről, (ezek segítségével átalakító programkönyvtárakat fogunk létrehozni), a cél pedig egy olyan saját kis programkönyvtár létrehozása, amellyel leegyszerűsíthetjük a kedvenc show műsoraink TV-s adatainak letöltését.

Szóba került az átalakító programkönyvtár. Mi is ez? Egyszerűen fogalmazva, egy átalakító programkönyvtár létrehozása vagy használata során olyan kódokat használunk, amelyek „befedik” a weboldal API-ját és egy könnyen használható függvénytárat biztosít számunkra. Mielőtt hozzákezdenénk, szeretnék tisztázni néhány dolgot. Először is, ez egy ingyenes szolgál-

tatás, de az API használatáért a fejlesztők adományokat kérnek. Ha úgy érzed, hogy ezért a szolgáltatásért érdemes fizetni, kérlek fontold meg egy \$10-os, vagy akár annál nagyobb összegű támogatást. Másodszor, regisztrálj a weboldalon, így hozzájuthatsz a saját API kulcsodhoz. Ingyenes, szóval igazán semmi nem szól a regisztráció ellen, főleg, ha az itt megtalálható információt használni is szeretnéd a jövőben. Ráadásul regisztrált felhasználóként néhány további információmezőhöz is hozzájutunk, mint például a sorozatok és epizódok összefoglalóihoz, ezek a nem regisztrált változatban elérhetetlenek. Harmadszor, az API frissítésébe rengeteg energiát ölnek. Ez azt jelenti, hogy mire ezt a cikket olvasod, az API jó eséllyel már meg is változott. Mi most olyan nyilvános hírforrásokat fogunk használni, amelyek 2012 decemberében mindenki számára szabadon hozzáférhetőek voltak. Az API honlapja: <http://services.tvrage.com/info.php?page=main>, itt találunk néhány példát is arra nézve, hogy milyen információhoz férhetünk hozzá.

Nézzük hát meg ezt az API-t és fejtjük meg, hogyan tudjuk használni.

Az API használatával a show-val és/vagy az adott epizóddal kapcsolatos információhoz juthatunk. TV műsorok esetében az információszerezésnek tulajdonképpen három lépése van, ezek az alábbiak:

- Név alapján rákeresünk a műsorra az adatbázisban, további adatok lekérdezéséhez az így kapott egyedi azonosítót (ID) használjuk. A showid értéke egy kulcs, amely az adatbázisban egyértelműen kijelöl egy adatsort.
- A Show ID birtokában további, a műsorról kapcsolatos információhoz jutunk.
- Végül egy kiválasztott epizód adatait is lekérdezzük. Ezt egy olyan listában találjuk, amely tartalmazza az összes eddig leadott rész adatait.

A felsorolt adatokat három egyszerű webes lekérdezéssel érhetjük el. Először egy keresésre lesz szük-

ségünk, ezután a show adatait kérjük le, végül pedig az epizód-listából választjuk ki a kedvűnkre valót.

Az alábbiakban láthatók azok a függvényhívások, amelyeket használni fogunk...

- ShowID keresése a műsor neve alapján -
`http://services.tvrage.com/feeds/search.php?show={SomeShow}`
- A show adatainak lekérése Show ID (sid) alapján -
`http://services.tvrage.com/feeds/showinfo.php?sid={SomeShowID}`
- Epizódlista lekérése Show ID (sid) alapján -
`http://services.tvrage.com/feeds/episode_list.php?sid={SomeShowID}`

Eredményül egy-egy XML formátumú adatfolyamot kapunk.

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<ROOT TAG>
  <PARENT TAG>
    <CHILD TAG 1>DATA</CLOSING CHILD TAG 1>
    <CHILD TAG 2>DATA</CLOSING CHILD TAG 2>
    <CHILD TAG 3>DATA</CLOSING CHILD TAG 3>
  </CLOSING PARENT TAG>
</CLOSING ROOT TAG>
```

Emlékezzünk vissza, hogy hogyan is épül fel az XML. Az első sor mindig valahogy úgy néz ki, mint amit az alábbiakban bemutatok:

Az adat minden eleme egy definiáló és egy záró címkével (tag-gel) van ellátva. Időnként gyermek-címkékkel is találkozhatunk, ez egy szülő-címkébe ágyazott címke. Valahogy így...

```
<CHILD PARENT TAG>
```

```
<CHILD TAG 1>DATA</CLOSING CHILD TAG 1>
```

```
</CLOSING CHILD PARENT TAG>
```

Találkozhatunk olyan címkével is, amely bizonyos jellemzővel (attribútummal) rendelkezik:

```
<TAG INFORMATION = VALUE>
```

```
<CHILD TAG>DATA</CLOSING CHILD TAG>
```

```
</CLOSING TAG>
```

Néha egy címkéhez nincs adat hozzárendelve. Például...

```
<prodnum/>
```

Azokat a címkéket, amelyek nem tartalmaznak információt, időnként el is hagyják. A Te programodnak ezért tudnia kell kezelni ezeket az eshetőségeket.

XML adatok kezelése során tehát egy root címkével nyitunk, feldolgozzuk az összes többi címkét és ezek segítségével megtaláljuk a számunkra érdekes adatot. Előfordul, hogy egyszerűen mindenre szükségünk van, de bizonyos esetekben az összes információnak csak egy töredékét akarjuk felhasználni.

Nézzük most meg az első hívást és azt, hogy mivel tér vissza. Tegyük fel, hogy a keresett show a Buffy, a vámpírok réme. A műsorra az alábbi módon kereshetünk rá...

```
http://services.tv-rage.com/feeds/search.php?show=buffy
```

Az eredményül kapott XML fájl így nézne ki:
<http://pastebin.com/Eh6ZtJ9N>.

Megjegyzés: a sorbehúzásokat én magam eszközöltem a nyers adat olvashatóbbá tétele érdekében. Nézzük át az XML fájlt, mit is találunk benne.

<Results> - ez a címke a teljes XML adatot körbeöleli, az utolsó sorban a záró **</Results>** címkének kell szerepelnie. Lehet nulla, de akár ötven eredmény (result) is.

<show> - ez a szülő pont, amely megmondja, hogy „ami következik (egészen a záró show címkéig), az



egy tv műsorról szóló információ”. Az előzőekhez hasonlóan a záró címke itt is egy **</show>**. Bármi, ami e két címke között található, a műsorról kapcsolatos információ. **<showid>2930</show>** - Ez a showid címke, amely tartalmazza az sid-t. Az sid-ot felhasználva kaphatunk információt a műsorról, ebben az esetben ez az azonosító a 2930. **<name>Buffy the Vampire Slayer</name>** ez a műsor címe **<link>...</link>** ez egy link lenne, amely közvetlenül a show-ra mutat a TVRage oldalon (vagy egy epizód esetén az adott résszel kapcsolatos információra) **<country>...</country>** Az ország, ahol a műsort eredetileg leadták ... **</show>** **</Results>**

A mi programunk esetében tulajdonképpen csak két mezőre van szükség, a **<showid>**-re és a **<name>**-re. Talán érdemes figyelembe vennünk még a **<started>**

mezőt is, főleg azért, mert ritkán kapunk vissza egyetlen találatot, főleg akkor, ha nem a műsor teljes nevére kerestünk rá. Például ha a „The Big Bang Theory”-ról szeretnénk adatokat és a kereséshez csak annyit írunk be, hogy „Big Bang”, több mint húsz adatfolyamot kapnánk vissza, hiszen minden olyan cím, amely tartalmazza a „big” és a „bang” szót, megfelel a keresési feltételeknek. Ha az „NCIS”-re keressük rá, szintén sok találatunk lenne. Néhány olyan is, amelyre egyáltalán nem számítunk. Az „NCIS”, az „NCIS: Los Angeles”, valamint a „The real NCIS” mellett megjelenne még a „The Streets of San Francisco” és a „Da Vinci’s Inquest” is (sok egyéb műsor mellett), hiszen ezek mindegyike tartalmazza az „N” „C” „I” és „S” karaktereket, megfelelő sorrendben.

Ha már tudjuk a sorozat azonosítóját, akkor az adatokat közvetlenül az ID alapján is kérhetjük. Az eredmény nagyon fog hasonlítani a

keresésnél korábban kapott adat-sorhoz, de lényegesen több részle-tet fog tartalmazni. Használjuk újra Buffy-t, ahogy a kereséses példáb-an. Jobbra az XML fájl kivonatos tartalmát láthatjuk.

Láthatod, hogy az itt szereplő információ nagy része valóban ben-ne volt a keresésnél kapott adatfo-lyamban. Ugyanakkor az olyan adatok, mint a hálózat (csatorna), annak országa, a futási idő, a leadás napja és időpontja korábban nem jelent meg.

Listázzuk most ki az epizódokat. Ha a műsor csak egy évadot élt meg és csak hat részből áll, ez az adatfolyam rövid lesz. Nézzük meg inkább azt, hogy mi a helyzet az egyik kedvenc tv sorozatom, a Ki vagy, doki? (Doctor Who) esetében. A Doctor Who egy brit TV sorozat, amely eredetileg 1963-ban indult és 26 szezont élt meg, egészen 1989-ig futott. Az első évad 42 epi-zódból állt, az ezt követő évadok pedig általában 24 részesek voltak. Feldolgozandó adatunk tehát van bőven.

Az epizódlista lekérése során a kö-vetkező oldalon látható adatokat kapjuk (ismét visszatértünk Buffy-hez). Vessünk egy pillantást az adatfolyam egy részére és máris lesz egy elképzelésünk arról, hogy

mivel van dolgunk.

Hadd ismételjem meg: az az információ, amire va-lójában szükségünk van, a sorozat címe alapján törté-nő keresésnél a showid egyértelmű meghatározá-sához, az az alábbi három címkében található:

```
<showid>  
<name>  
<started>
```

A Show Information adatfolyamból általában az alábbi dolgokra van szük-ségünk:

```
<seasons>  
<started>  
<start date>  
<origin_country>  
<status>  
<genres>  
<runtime>  
<network>  
<airtime>  
<airday>  
<timezone>
```

Az epizód lista esetén pedig az alábbiakra:

```
<Season>  
<episode number>  
<season number>  
<production number>  
<airdate>  
<link>  
<title>
```

Figyelmeztetés: az évad

```
<Showinfo>  
<showid>2930</showid>  
<showname>Buffy the Vampire Slayer</showname>  
<showlink>http://tvrage.com/Buffy_The_Vampire_Slayer</showlink>  
<seasons>7</seasons>  
<started>1997</started>  
<startdate>Mar/10/1997</startdate>  
<ended>May/20/2003</ended>  
<origin_country>US</origin_country>  
<status>Canceled/Ended</status>  
<classification>Scripted</classification>  
<genres>  
<genre>Action</genre>  
<genre>Adventure</genre>  
<genre>Comedy</genre>  
<genre>Drama</genre>  
<genre>Mystery</genre>  
<genre>Sci-Fi</genre>  
</genres>  
<runtime>60</runtime>  
<network country="US">UPN</network>  
<airtime>20:00</airtime>  
<airday>Tuesday</airday>  
<timezone>GMT-5 -DST</timezone>  
<akas>  
<aka country="SE">Buffy & vampyrerna</aka>  
<aka country="DE">Buffy - Im Bann der Dämonen</aka>  
<aka country="NO">Buffy - Vampyrenes skrekk</aka>  
<aka country="HU">Buffy a vámpírok réme</aka>  
<aka country="FR">Buffy Contre les Vampires</aka>  
<aka country="IT">Buffy l'Amazza Vampiri</aka>  
<aka country="PL">Buffy postrach wampirów</aka>  
<aka country="BR">Buffy, a Caça-Vampiros</aka>  
<aka country="PT">Buffy, a Caçadora de Vampiros</aka>  
<aka country="ES">Buffy, Cazavampiros</aka>  
<aka country="HR">Buffy, ubojica vampira</aka>  
<aka country="FI">Buffy, vampyrintappaja</aka>  
<aka country="EE">Vampiiritapja Buffy</aka>  
<aka country="IS">Vampírubaninn Buffy</aka>  
</akas>  
</Showinfo>
```


(season) és az epizódszám nem feltétlenül az, amire elsőre gondolnánk. A TVRage adatok esetén az évadszám a sorozat kiválasztott részének sorszáma, az adott évadon belül. Az epizódszám az adott rész sorszáma úgy, hogy a sorozat összes korábbi évadának részeit is figyelembe vesszük. A produkciós szám egy, a készítés során használt belső azonosító, ez a legtöbb embernek semmilyen információértéket nem hordoz.

Felfrissítettük hát az XML fájlstruktúrákkal kapcsolatos emlékeinket és megismerkedtünk a TVRage API hívásaival, így most már készen állunk saját kódunk megírására, de erre a következő számig várunk kell.

Addig is kellemes szünetet kívánok mindenkinek. (Az eredeti angol cikk 2012. decemberében jelent meg – a ford.)



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

```
<Show>
  <name>Buffy the Vampire Slayer</name>
  <totalseasons>7</totalseasons>
  <Episodelist>
    <Season no="1">
      <episode>
        <epnum>1</epnum>
        <seasonnum>01</seasonnum>
        <prodnum>4V01</prodnum>
        <airdate>1997-03-10</airdate>
        <link>http://www.tvrage.com/Buffy_The_Vampire_Slayer/episodes/28077</link>
        <title>Welcome to the Hellmouth (1)</title>
      </episode>
      <episode>
        <epnum>2</epnum>
        <seasonnum>02</seasonnum>
        <prodnum>4V02</prodnum>
        <airdate>1997-03-10</airdate>
        <link>http://www.tvrage.com/Buffy_The_Vampire_Slayer/episodes/28078</link>
        <title>The Harvest (2)</title>
      </episode>
      <episode>
        <epnum>3</epnum>
        <seasonnum>03</seasonnum>
        <prodnum>4V03</prodnum>
        <airdate>1997-03-17</airdate>
        <link>http://www.tvrage.com/Buffy_The_Vampire_Slayer/episodes/28079</link>
        <title>Witch</title>
      </episode>
      ...
    </Season>
  </Episodelist>
</Show>
```



A LibreOffice Base-t bemutató sorozatunkban már megterveztük az adatbázisunk elrendezését, létrehoztuk a táblákat és kötöttük a kapcsolatokat. Most el kell gondolkodnunk azon, hogyan töltsük fel a táblákat és kapcsoljunk össze mindent. A táblákat szerkeszthetjük manuálisan is, de a legjobb módszer az űrlapok létrehozása. A alábbiakban három beviteli mezőt (Authors, Media, és Books) fogunk létrehozni. Először az szerzőkkel és a médiákkal kezdjük, mivel ezek a legegyszerűbbek, majd a könyvekhez tartozó űrlappal tesszük teljessé a rendszert.

A „Szerzők” és a „Média” űrlapok létrehozása

Jelöljük ki az űrlapokat a bal oldali Adatbázis panelen. Kétféleképpen tudunk űrlapokat létrehozni, a varázsló használatával vagy a Tervező nézet alkalmazásával. A Szerzők és a Média űrlaphoz a varázslót fogjuk használni. A Feladatok panelen kattintsunk a „Tündér használá-

ta űrlap létrehozáshoz” pontra, mely elindítja a varázslót.

Az első lépésben válaszunk ki az Authors táblát a lenyíló menüből, a Name mezőt pedig tegyük a használandó mezők közé. Ehhez válaszunk ki a mezőt és használjuk az iránygombokat. Kattintsunk a „Következő” gombra.

A következő lépés az al-űrlapokkal foglalkozik, de a Szerzők űrlaphoz erre nincs szükség. Kattintsunk a következőre. A 3. és a 4. lépés kimarad, mivel azok az al-űrlapok beállításait tartalmazzák, amit mi nem használunk ki a példánkban.

Az 5. lépés a mezők elrendezésével foglalkozik. Mivel nekünk csak egy mezőnk van, ezért a tábla elrendezést választjuk. Válasszuk ezt ki és kattintsunk a következőre.

A 6. lépésben állítható be, hogyan is akarjuk használni az űrlapot. Mivel mi szeretnénk az összes adatot megjeleníteni, ezért válasszuk ezt a lehetőséget.

A 7. lépésben választhatunk eltérő háttér elrendezést, valamint,

hogyan az elemekhez tartozzon-e keret és ha igen, akkor 3D-s vagy sima legyen az. Kattintsunk a következőre.

A 8. lépésben nevezzük el az űrlapot „Szerzők”-nek és adjuk meg, hogy akarjuk-e továbbra is szerkeszteni a beállításokat vagy sem, majd kattintsunk a „Befejezés”-re, melyre megjelenik a képernyőnkön az új űrlap. Zárjuk be és mentjük el a munkánkat.

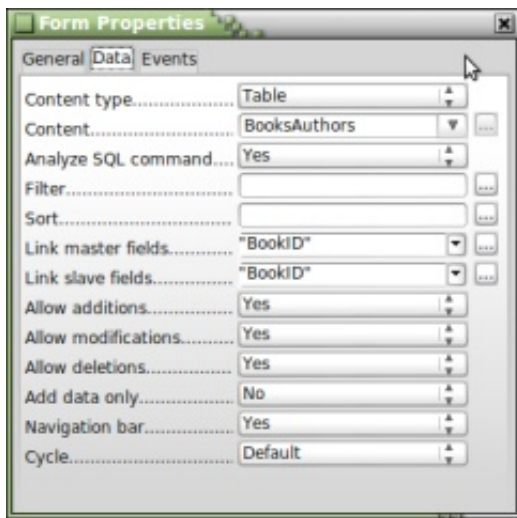
A „Média” űrlapot ugyanígy kell létrehozni, csak más táblát kell kijelölni a létrehozáskor.

A „Könyvek” űrlap létrehozása

Ugyan a „Könyvek” űrlap létrehozásához is a varázslót fogjuk használni, a létrehozás után még hozzá kell adnunk a szerzőkkel és a médiákkal való kapcsolatokat. Menjünk végig a varázslón, ezúttal a „Books” táblával, valamint a „Title” és a „Published” mezővel. Az al-űrlapokat ezúttal is kihagyjuk, mivel ezeket manuálisan állítjuk be. Az elrendezés lehet „Oszlopos –

Címkék felül” vagy „Oszlopos – Címkék balra”. Én az elsőt választottam. A cím megadása után válasszuk ki az „Űrlap szerkesztése” pontot, melyre az űrlap szerkeszthetővé válik. Két al-űrlapot fogunk hozzáadni, ami az „Authors” és a „Media” táblákkal való kapcsolatot teremt meg.

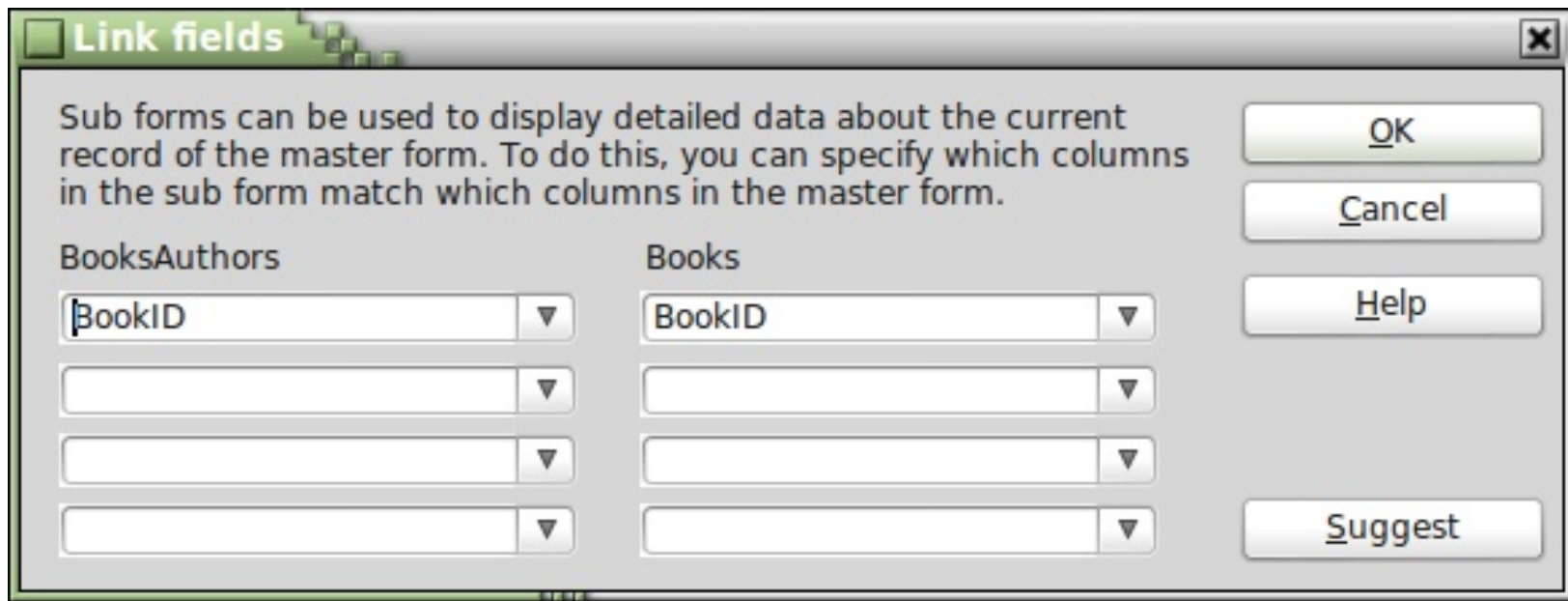
Az űrlap alatti eszköztáron válasszuk ki az „Űrlap navigátort”, ami egy kis dialógusablakban jeleníti meg az űrlap elemeit. Jobb klikk a „Fő űrlap”-ra és „Új űrlap”. Az új űrlap megjelenik a listán. Mivel ez alapból ki van választva, csak gépeljük be a nevét, mely legyen „Form-Authors”. Ezzel az űrlappal kapcsolódunk az „Authors” táblához a „BooksAuthors” táblán keresztül. Jobb klikk a „FormAuthors”-ra és válasszuk a „Tulajdonságokat”. Az „Adat” fülön válasszuk a „Tábla” pontot „Adattípus”-nak, az „Adat”-nak pedig a „BooksAuthors”-t. Kattintsunk az ellipszis gombra a „Mestermező listázása” mellett. A mező-kapcsolat dialógus jelenik meg. A „BooksAuthors” alatt válasszuk a „BookID”-t, a „Books” al-



att pedig szintén a „BookID”-t. Kattints az „OK” gombra és zárjuk be az „Űrlap beállításai” dialógust.

Készítsünk egy másik al-űrlapot a „MainForm” alá „FormMedia” néven. A tulajdonságoknál az adattípus legyen „Tábla” a tartalom pedig „BooksMedia”. Kattints az ellipszisre a „Mestermező listázása” mellett és válasszuk a „BookID”-t a „BooksMedia” és a „Books” alatt is. Kattintsunk az „OK”-ra és zárjuk be az „Űrlap beállításai” dialógust.

Most következnek szerzőkhöz és a médiákhoz tartozó grafikus elemek létrehozása. Fontos, hogy egyszerre több elemet is ki tudjunk jelölni, ezért a tábla a legmegfelelőbb elem. Kattintsunk a „További ele-

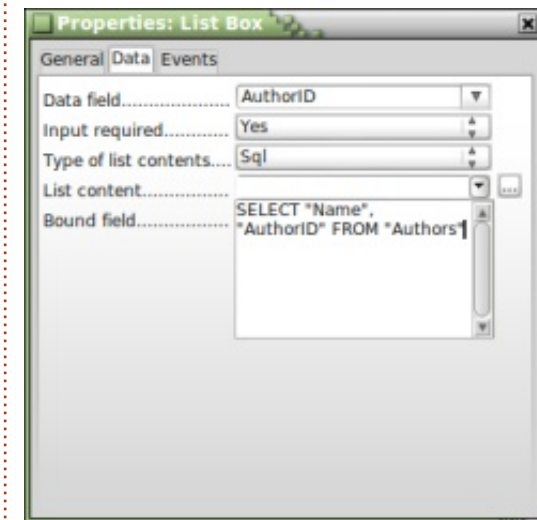


mek” gombra a bal oldali eszköztáron, melyre egy újabb dialógus ugrik fel.

Győződjünk meg róla, hogy a „FormsAuthors” van kiválasztva az „Űrlap navigátor”-on. Kattintsunk a „Tábla” gombra a „További elemek” eszköztáron. A címhez és a kiadás dátumához tartozó beviteli mezők alá rajzoljunk egy táblát az oldalon. Kattintsunk jobb gombbal az új tábla fejlécére és válasszuk az „Oszlop beillesztése” > „Lista” elemet. Jobb klikk az újonnan létrehozott oszlopra és válasszuk az „Oszlop” pontot, mely megjeleníti annak tulajdonságait. Az „Általános” fülön állítsuk a címkét „Szerző”-re,

majd váltsunk „Adat” fülre. Az adatmező legyen az „AuthorID”, melyen keresztül a Base tudni fogja, hogy a „BooksAuthors” tábla „AuthorID” mezőjéhez szeretnénk kapcsolódni. A lista tartalmának legyen „Sql”. A lista tartalmának megadásához egy rövid SQL utasítást rendelünk a listánk kitöltéséhez, mely az „Authors” tábla neveit sorolja fel. Kattintsunk a lefele mutató nyílra, ami az utasítás megadásához használható dobozt jelenít meg. Az SQL utasítás a következő:
 SELECT “Name”, “AuthorID”
 FROM “Authors”

Ez kiválasztja az összes bejegyzést az „Authors” táblából. A mező



értékét állítsuk 1-re. Ez megadja, hogy melyik mező kerüljön a listára. Mivel mi a „name” mezőt választottuk ki először, ezért választja ki az 1-es érték a neveket a listára.

Zárjuk be a lista tulajdonságait és mentsük el a munkánkat.

A „Média” grafikus elemeit ugyanúgy kell beállítani, mint az előző esetben. Válasszuk a „FormMedia” elemet az Űrlap navigátoron. Rajzoljuk meg a tábla elemet jobbra a cím és a kiadás éve elemtől. Hozzunk létre egy oszlopot. Nyissuk meg a tulajdonságait és állítsuk a címkéjét „Médiá”-ra. Az adatmező legyen „MediaID” a lista elemeinek típusa pedig „Sql”. Az SQL lekérdezés a listához legyen a következő:

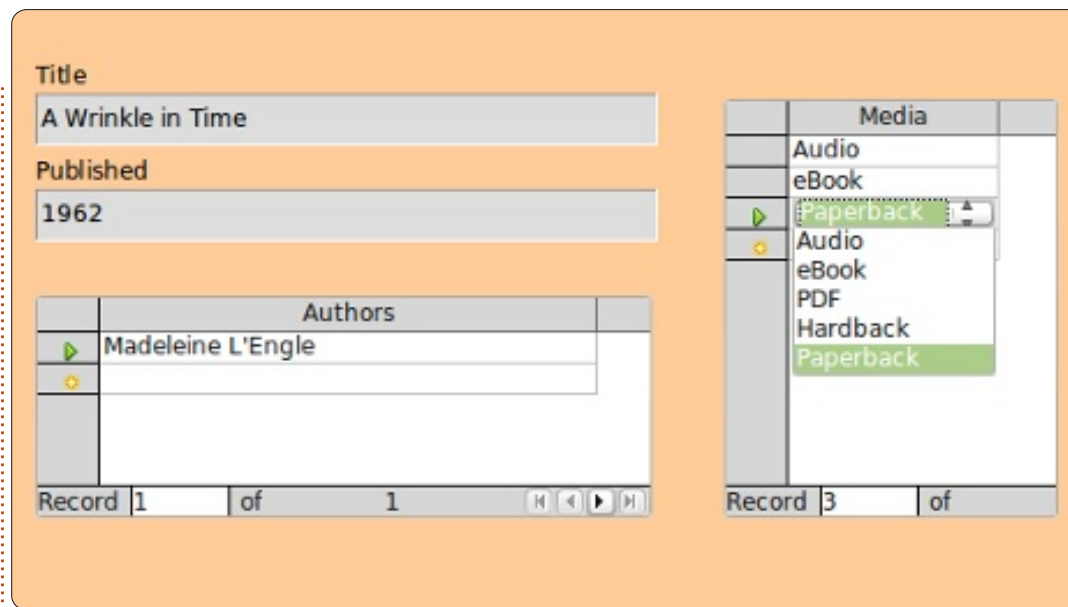
```
SELECT "Type", "MediaID"  
FROM "Media"
```

A mező értéke legyen 1.

Ezzel készen vagyunk az űrlappal. Mentsünk és zárjuk be azt.

Az űrlapok használata

A „Szerzők” és a „Média” űrlapok egyszerűek és könnyen használhatóak. Csak jelöljük ki egy üres sort és gépeljük be a nevet vagy a típust. A könyvek hozzáadása előtt fel is kell venni néhány szerzőt és típust. A „Könyvek” űrlap szintén könnyen használható. Töltsük ki a címet és a megjelenés



évet (utóbbi lehet „ismeretlen”, ha nem tudjuk). A szerzők és a média táblák egy listán keresztül segítenek kiválasztani a megfelelő szerzőt és a típust. Fontos, hogy egyszerre többet is kiválaszthatunk ezek közül. Egy új bejegyzés létrehozásához kattintsunk egy új sorra vagy a „Következő” gomba az Űrlap vezérlő eszköztárán.

Most már van egy működő metódusunk az adatok bevitelére. Bár ez a beállítás jól működik, van egy hátránya: ha kiderül, hogy szükség van egy szerzőre vagy egy média típusra, ami még nincs jelen, akkor be kell zárni az űrlapot és a másik űrlapokat használva kell azt hozzáadni. A következő részben meg-

próbáljuk ezt a kényelmetlenséget is kiküszöbölni.

Legközelebb létrehozunk egy lekérdezést és egy jelentést, melyvel információt nyerhetünk ki az adatbázisunkból.



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



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

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

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

podcast.ubuntu-uk.org



Hogyanok

Írta: Alan Ward

Telepítsünk Ubuntu 12.10-et régi EEE PC-re

A hogy néhányan talán emlékeznek rá, az Asus eePC 701-es modell a netbook-mozgalom egyik előfutára volt. Viszont még akkor sem a sebességéről volt ismert, amikor 2007-ben megjelent: egy (600 MHz-re lehúzott) Celeron 900 MHz-es processzor, 512 MB-os vagy 1 GB-os RAM és 4 GB-os belső, flash-alapú merevlemez semmi esetre sem nyújtott hatásos specifikációt. A 7"-os képernyő bármilyen szabványos laptophoz kicsi volt, és méginkább az manapság, amikor sok táblagép nagyobb képernyőfelületet kínál. Az újonnan kb. két órás akkumulátor időtartam is probléma lehetett.

Még így is úgy tűnik, hogy kár eldobni egy ilyen szép darabot, különösen, ha fizikailag keményebb, mint más netbookok, a kemény műanyagból készült külső burkolatnak és a mozgatható alkatrész nélküli merevlemeznek köszönhetően. De tudja-e hihető sebességgel használni a kedvenc operációs rendszerünk jelenlegi verzióját? A rövid válasz határozott „igen!” – bár a telepítése igényel némi (könnyű) finomhangolást. A hosszabb válaszáért olvass

tovább.

Mivel az eePC-nek nincs optikai meghajtója, vagy USB pendrive-ot vagy külső CD-egységet kell használnunk az Ubuntu telepítéséhez, a pendrive jobb választás a sebesség miatt. Az Escape billentyű hozzáférést ad nekünk a bootolható média menüjéhez, ahol a legtöbb külső USB egységet könnyen felismeri a számítógép BIOS-a. Az Ubuntu tele-

pítő szépen elindul, akár Live CD módban, akár csak maga a telepítő. A Live CD mód pont a legjobb a céljainkra, mivel egy bizonyos ponton hozzá kell férnünk a terminálhoz.

Első akadály: a 4 GB-os merevlemez kicsi!

Az első nehézség, amivel talál-

kozni fogunk, az a merevlemezre panaszoló telepítő: úgy gondolja, hogy a 4 GB túl kicsi és nem fogja folytatni. Természetesen ez egyáltalán nem igaz, mivel a 32 bites Ubuntu 12.10 szabványos telepítése csak kb. 2,5 GB-ot igényel. Így elég, még ha nem is jut sok hely a felhasználói dokumentumoknak.

A telepítő meglepetése könnyen kijátszható: csak helyez be egy külső merevlemez a telepítés alatt elegendő szabad tárhellyel, hogy megfeleljen a telepítőnek. Úgy tűnik, hogy nem veszi észre, hogy az Ubuntu-t a belső 4 GB-os egységre telepítjük, míg a szabad tárhely valójában másik meghajtón van. Valójában ha a pendrive elég nagy, még a külső merevlemezre sem lesz szükségünk, hogy meggyőzzük a telepítőt arról, hogy elegendő szabad tárhely van.

Kérlek jegyezd fel a meghajtóazonosítókat, ha mégis kipróbálsz ezt. A belső 4 GB-os merevlemez lesz a /dev/sda, míg a pendrive vagy CD, amelyről bootolsz, a /dev/sdb, és a további külső merevlemez (ha jelen van) lenne a



/dev/sdc. Biztosítsd magad, hogy a /dev/sda-ra telepítesz és a rendszerbetöltő is ugyanezen a meghajtón kap helyet.

A külső meghajtó eltávolítható a pendrive-val együtt, amikor a telepítés elkészül.

Némi swap beállítása

Míg én elég szerencsés vagyok azzal, hogy az 1 GB-os változatot birtokolom, más tulajdonosok megrekedhetnek az 512 MB-nál. Ez nem elegendő, hogy futtasd a rendszer-telepítőt, így egy kis swap jól jön. Ezt rögtön beállítjuk, amikor elindul a Live CD környezet, még mielőtt beizzítjuk a telepítőt.

Először is vagy egy terminált, vagy a gnome-disks grafikus parancsot használhatjuk a /dev/sda partícionálásához. Ésszerű választásnak tűnik, ha kb. 3,5 GB-ot lefoglalunk a /dev/sda1-nek (a partíció típusa 0x83, Linux) és a maradék 320 MB-ot a /dev/sda2 (partíció típusa 0x82, Linux swap) számára. És igen, a 4 GB csak elméleti kapacitás, amely a gyakorlatban jelentősen kevesebb.

Ha a /dev/sda-t partícionáltuk, a következő parancsokkal indíthatjuk

el a swapet egy terminálban :

```
sudo mkswap /dev/sda2  
sudo swapon /dev/sda2
```

Most, ha terminál-módban maradunk, kiadhatjuk a parancsot:

```
free -m
```

amely megmutatja nekünk mind a fizikai RAM mennyiségét („Mem:”-mel kezdődő sor), mind a virtuális memória mennyiségét („Swap:”-pel kezdődő sor). Ha a swapet helyesen aktiváltuk, ez az utolsó vonal kb. 314 MB szabad memóriát fog jelezni.

Most már elindíthatjuk a telepítőt.

A kis képernyő több területet igényel

Ha elindítjuk a telepítési folyamatot, rögtön észrevesszük, hogy a telepítő ablak alján lévő gombok nem látszanak. Az eeePC képernyője egyszerűen túl kicsi a 800x480 pixellel. A legtöbb lépésnél ez nem probléma, elég egyszerűen Entert ütni, hogy a következő fázishoz továbblépjünk.

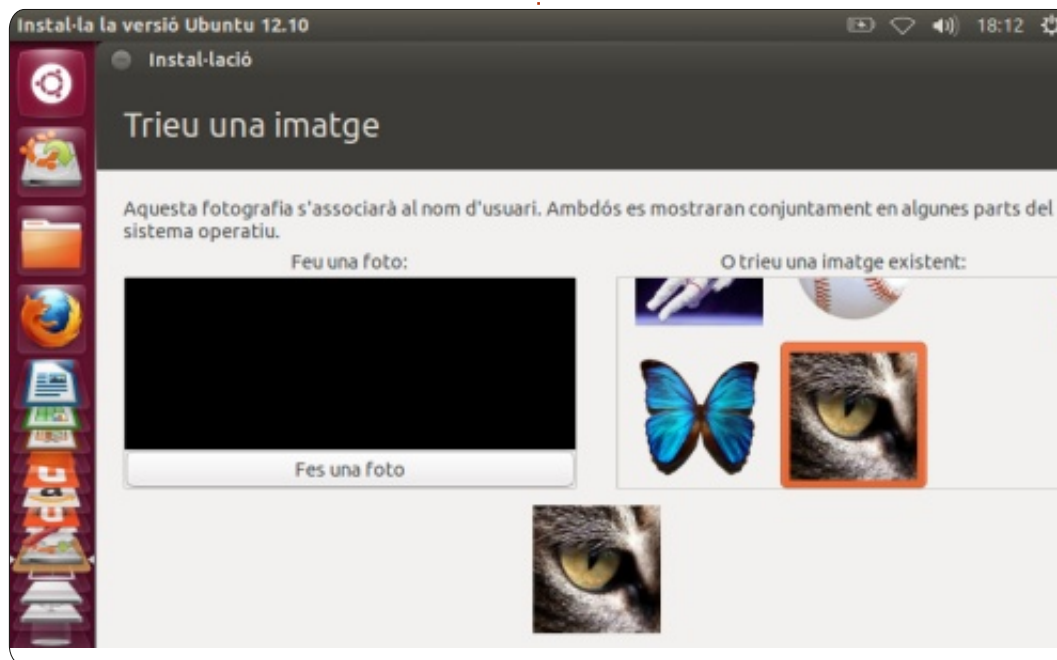
Viszont néhány képernyőnél tényleg szükséges lehet, hogy lássuk ezeket a nem látszó gombokat. Amikor át kell helyeznünk a telepítő ablakot egy másik helyre a kép-

ernyőn, lenyomva tarthatjuk az Alt billentyűt, míg az egeret az ablak húzására használjuk, bármely ponton megfoghatjuk – nem csak a fenti ablaksávon.

A másik lehetőség az lenne, hogy bedugunk egy külső monitort csak a telepítés idejére, bár a dolgok kissé ügyetlenné válhatnak, ha korábban nem kezeltél több-képernyős beállításokat. A 800x480 pixelt fogjuk normál használatra beállítani, így ezt is fogjuk használni, és az ablakokat körbe mozgatni.

És a használhatóság?

Ha a telepítés véget ér, újraindítjuk a rendszert (miközben szokás szerint eltávolítjuk a pendrive-ot és a lehetséges külső merevlemezt), és újra elindulunk. Az indítási időket jelentősen csökkenthettük volna, ha a fejlesztő másik belső merevlemezt és kapcsolatot használt volna. Az eeePC-ben lévő különleges flash-vezérlő chipet (Siliconmotion SM223AC) az alaplap párhuzamos ATA interfészére csatlakoztatták és egy elég lassú UDMA/66 kapcsolattal konfigurálták. A gyártó szerint ez a flash-alapú merevlemez 50-től 55 MB/s-os olvasási sebességet tart



Hogyanok – Telepítsünk Ubuntu 12.10-et régi EEE PC-re

fenn – meglehetősen lassabban, mint a 100 MB/s-os (laptop) vagy a 140 MB/s-os (asztali) tipikusan modern lapos merevlemezek, vagy a legújabb SSD-k által fenntartott több, mint 300 MB/s-os olvasási sebesség. Mindent figyelembe véve, a bootolási folyamat nem túl hosszú az Ubuntu 12.10 alatt, 65 mp-es várakozással, mire egy használható asztal áll készen.

Hogy a pozitív oldalát is nézzük, a grafikai teljesítmény több, mint megfelelőnek bizonyul. Az integrált Intel 915 vezérlőt nagyon jól támogatják Linux alatt és magának a képernyőnek szép, éles képe van. A matt képernyőszél sem rossz. Bármely esetben a Unity vizuális effektjei (dash lencsék, változó munkaterületek...) mind egész jól működnek, bár, ahogy vártuk, egy kölyök sokkal lassabban működik, mint egy dedikált grafikus kártyával ellátott asztali gép.

Ahogy korábban is, a terület hiányzik a 7"-os képernyőn és néhány dash elem lehet, hogy nem látható. Szerencsére a legfontosabb darabok a bal felső részen vannak és könnyen hozzáférhetőek, így dicsőség jár ezért a Unity csapatnak.

Most haladjunk a dolgok kevésbé rózsás oldala felé. A gyenge CPU kicsit kellemetlen lehet. Némi késlekedés az ikonra való kattintás és amíg tényleg tesz valamit, normális, különösen, amikor a számítógép olyan programokkal van eléggé teletöltve, amelyek egyszerre futnak. Ilyen helyzetekben fel kell készülnöd arra is, hogy folyamatos nyafogást hallasz a (kis) belső ventilátorból. Hogy erről is beszéljünk, a legpozitívabb dolog, hogy a böngészés vagy bemutató munka hiba nélkül elvégezhető - és a stabilitás olyan jó, amennyire elvárható a kedvenc disztribúciónktól.

A vezeték nélküli kapcsolat nem az eeePC erőssége, hogy úgy

mondjam. A házon belül feltekert rövid antenna nem segít erős jelet kapni, így a vétel időnként azonnal múlik, hogy az egységet karhosszúságban feltartjuk és érdekes pozíciókat veszünk fel, míg a legjobb jelre vadászunk – mely mindig lassú és változó irányú. Viszont ha egy hozzáférési pont közvetlen szomszédságában vagy, reménykedhetsz, hogy többé-kevésbé folyamatosan böngészheted a webet. Az F11 billentyű hasznos lehet, hogy teljes képernyőre tegyük a böngészőt.

Ha a vezeték nélküli kapcsolatra szükséged van, kényelmesebb lehet, ha egy külső (USB-s) vezeték nélküli dongle-t használasz. Ebben az esetben az a legjobb, ha indítás-

kor elkerüljük a belső Atheros kártya meghajtójának betöltődését, hogy a Hálózati kapcsolatok biztonságosan ne zavarodjon bele abba, melyik kártyát használja. Ehhez rootként vagy a sudo parancs használatával adj hozzá egy fájlt /etc/modprobe.d/blacklist-custom.conf néven a konfigurációhoz, a következő tartalommal:

```
blacklist ath
```

```
blacklist ath5k
```

Ezután újra kell indítanod a gépet. Ezt a fájlt bármikor eltávolíthatod, ha újra akarod engedélyezni a belső Wi-Fi-t.

Mindent egybevetve a netbook termelő gépként való használata nem teljesen kizárt. Minden hardvert felismer és helyesen konfigurál egyből, nem kell a meghajtókkal játszani. A képernyő könnyebb a szemeknek, mint ahogy a méretétől várnánk és a gép általában elég érzékeny ahhoz, hogy valóban munkát végezzünk rajta. Még a nem túl hosszú gépelés is lehetséges - amely használatot hajlamos vagyok elkerülni egy ugyanekkora érintőképernyős táblagépen – bár a billentyűk homályosak és kicsik ah-





hoz, hogy kényelmesek legyenek.

Ami hatásos, az a tény, hogy egy ötéves netbook, amelyet a sebesség és más jellemzők összes kompromisszumával terveztek, amelyek mind elfogadhatóak és szükségese-
 sek voltak abban az időben, még mindig nagyon alkalmas arra, hogy az Ubuntu legutóbbi és legnagyobb disztribúcióját futtassa. Úgy gondolom, ez mindennél többet mond mind magáról a gépről, mind pedig az operációs rendszerről. És ha mindez azt jelenti, hogy eggyel kevesebb számítógép végzi egy lera-
 katban, mielőtt az ideje valóban lejárna, akkor annál jobb.



Alan számítástechnikát tanít az Escola Andorrana de Batxillerat nevű iskolában (középiskola). GNU/Linux kurzusokat tartott az Andorrai Egyetemen és jelenleg GNU/Linux rendszeradminisztrációt tanít a Catalunyai Nyitott Egyetemen (UOC).

16x16 SUDOKU

A 16x16-os hálót töltsd ki 0 és 9 közötti számokkal és A és F közötti betűkkel úgy, hogy minden sor, oszlop, valamint 4x4-es mezőben csak egyszer szerepeljenek a számok 0 és 9, valamint a betűk A és F között.

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

A megoldás a 25. oldalon van.

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



Hogyanok

Írta: Nicholas Kopakakis

Egy kicsit furcsa cikket YouTube hivatkozással kezdeni, de úgy gondolom, hogy amit ott látsz, attól az oktató anyag többi része is tetszeni fog.

Csak nyugodtan kövesd a hivatkozást és gyere vissza 15 perc múlva. Minél többször látod, annál jobban fogod élvezni:

<http://www.youtube.com/watch?v=eRsGyueVLvQ>

Én nem a Sintel (www.sintel.org) miatt vacakolok a Blenderrel, de azt hiszem, ha eddig nem tettem volna, ezután biztosan belevágtam volna az „utazásomba”.

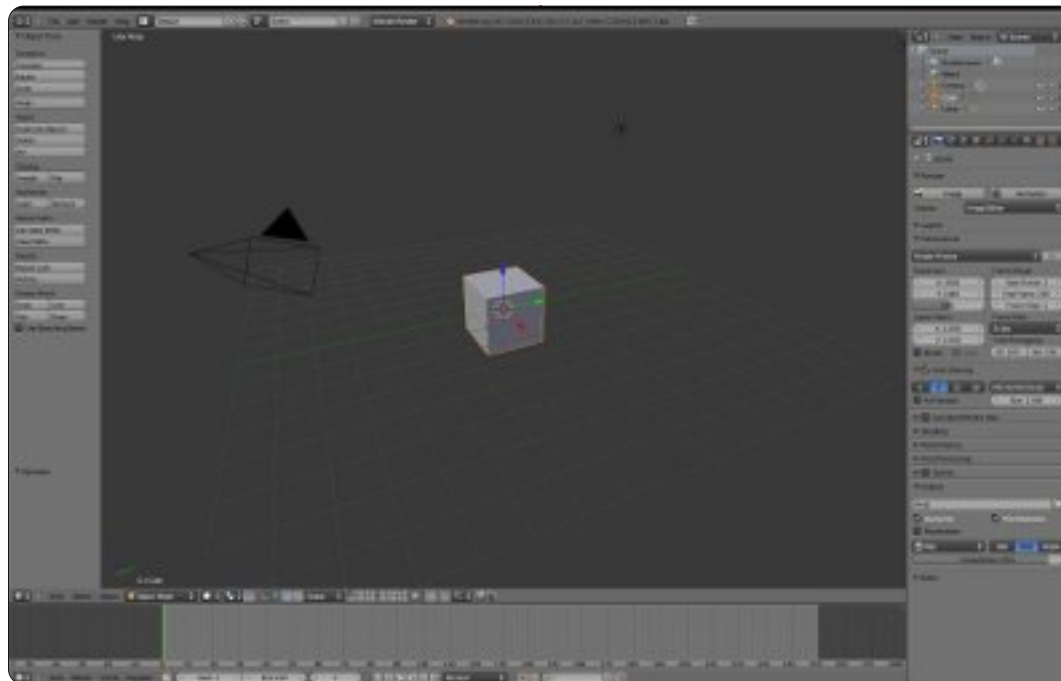
Tehát beszéljünk a Blenderről (www.blender.org), a programról, ami a Sintel és sok hasonló film mögött áll. (Történetesen sok 3D-s dolog mögött a Blender áll.) A Blender elérhető Linux, Windows, Mac OS X és FreeBSD (32-bit és 64-bit) alatt.

Amikor ez a cikk készül, a 2.64-es verzió a legfrissebb, de én a 2.62-vel fogok dolgozni, amit az

Ubuntu tárolóiban megtalálhatsz. Ha még nem telepítetted volna le, láss hozzá, telepítsd a tárolóból.

Ezekben az oktató-anyagokban 3 gombos egeret és külön számbilentyűzetes billentyűzetet használok. A Blender feltételezi az ilyet. Ám ha nincs ilyened, akkor a File > User preferences-hez menj. Válaszd baloldalt az input fület és jelöld be a 3-Button Mouse and Emulate Numpad-ot.

Egy indítóképernyőt látsz a



Blender verziójával és néhány hivatkozással a jobb felső sarokban. Ez alkalommal ne foglalkozz vele, kattints egyet bármelyik egérgombbal azon kívül valahol.

Ha a 3D animációs programok újak neked, ne aggódj. Csak adj egy kis időt és hozzászoksz: gyakorolj, kísérletezz és gyakorolj a három módja, hogy jeleskedj a Blenderben. Ha ismersz más, hasonló programokat (Maya, 3DS Max, stb.), láthatsz némi különbséget, de a fő



Blender – 1. rész

filozófiája azonos.

Tehát bent vagyunk a Blenderben és a 3D-nézet szerkesztőt látjuk, néhány gombbal balra, néhány gombbal és számmal jobbra, valamint egy idővonallal lent. Blenderrel dolgozni annyit tesz, hogy „3D-nézet szerkesztővel dolgozni”.

Blenderrel lehet modellezni, animálni, levilágítani, összerakni, textúrázni (ebben mindegyik szerkesztő jó), de a 3D-nézet szerkesztés az, ahol minden kiderül.

A 3D-nézet szerkesztő az a nagy ablak a képernyőnk közepén. Egy kockát, egy kamerát és egy lámpát látsz ott.

Nyomj F12-t.

Mi történik? Igen, éppen most renderelted az első filmedet Blenderben!

TIPP: F11 lenyomásával bármikor megnézheted az előzőleg renderelt filmet. F11 ismételt lenyomásával visszatér a 3D-nézet

Hogyanok – Blender – 1. rész

szerkesztőhöz.

Vidd rá az egeret a képre és nyomj ESC-et, vagy F11-et, hogy kilépj a renderelt filmből és visszatérj a 3D-nézet szerkesztőbe.

Minden, ami egy beállítás felvételéhez kell az egy felvevő eszköz (kamera), egy felvenni való téma és némi fény.

Most fókuszáljunk az alsó sorra a 3D néző alján egészen balra. Ez a szerkesztőtípus-választó.

Nyomd meg az egér bal gombját a kis 3D dobozon a szerkesztő típusának változtatására.



A listából válaszd a Python Console-t (a legelső a tetején).

Hé! Hová lett a kockám?

Ne aggódj, a kockád ott van, ahol hagyta. Ugyanabból a menüből a 3D-nézetet válaszd! Íme! Ott a kockád. Látod?

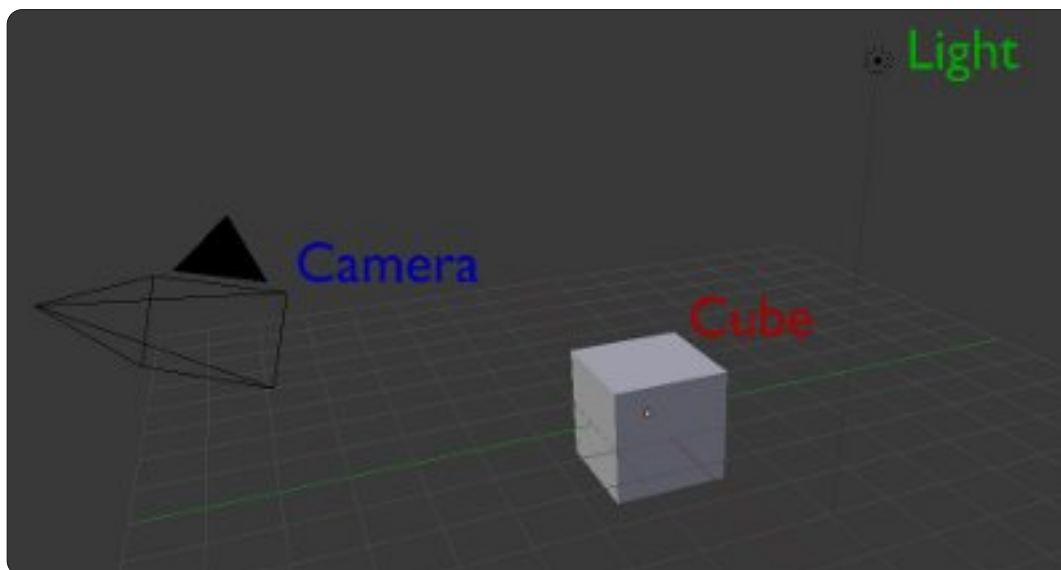
Blenderben bármelyik ablakhoz, bármelyik szerkesztőablakot beállíthatod. Ez nagyon hasznos lesz a

jövőben, amikor sokkal termelékenyebbek akarunk lenni. Folytasd, és keresd meg a többi négy ablakfejléce a képernyődön. (Összesen öt van.)

Figyeld meg, hogy minden ablaknak más fejléce van, más opciókkal és mikor szerkesztőt váltasz, a fejléc is változik.

Váltsd az összes szerkesztőt az info-ra (a képernyőd közepén a fejléc már info-ban van, tehát azt nem kell váltanod).

Bármikor megnyomhatod a File > New-t az info fejlécen, hogy újra



betöltsd az alapértékeket.

OK. Indítsunk egy új projektet: kattints File > New-ra a fejlécen.

Minden visszakerült a helyére.

Mozgasd az egeret a 3D-nézet ablakba és nyomd meg az egér középső gombját miközben körbe mozgatod az egeret. Forgatod a nézetet. Az egérgörgőt le és fel mozgatva nagyítasz vagy kicsinyítesz.

Alt+Shift+Egérgörgő mozgatása: nézőpont fel és le.

Alt+Control+Egérgörgő: jobbra,

balra forgatja a nézőpontot.

A nézetet pásztázhatod is. Shift+középső gomb lenyomásával mozgathatod a nézőpontot, a Shift+Egérgörgővel fel és le, a Control+Egérgörgővel balra és jobbra.

A középső egérgörgő nélkül is változtathatod a nagyítást. Használj a Control+középső egérgombot és mozgasd az egeret fel (nagyít) és le (kicsinyít).

Ennyi elég a forgatásról és a pásztázásról. Irány a kiválasztás!

Kezdj egy új projektet: File > New.

Alapbeállításból, amikor új projektet indítasz a kocka lesz kiválasztva (a kocka sarkainak narancs-sárga színe mutatja).

Most nyomd le az A-t. Megszűnt a kocka kiválasztását (a képernyőn semmi sincs kijelölve).

Az A ismételt lenyomása minden objektumot kiválaszt a képen. A kockát, a kamerát és a lámpát. Nyomd le az A-t még egyszer, hogy megszűn-



tesd az összes kiválasztását.

Most nyomd le a jobb egérgombot a kockán. Kiválasztod a kockát és ki lesz jelölve.

Nyomd le az jobb egérgombot a lámpán. A lámpát választottad ki, de megszüntetted a kocka kiválasztását is.

Nyomj A-t a lámpa kiválasztásának megszüntetését.

Kijelölés váltása.

Nyomj jobb egérgombot a lámpán, majd a Shift-et lenyomva tartva jobb egérgombbal kattints a kockán. Kiválasztottad a lámpát ÉS a kockát (vedd észre, hogy a lámpa sarkai pirosabbak).

Most kattints a Shift+jobb egérgombbal a kamerán (vedd észre a lámpa vörösös). Ez egy kombinált kiválasztás, ami azt jelenti, hogy a kiválasztáshoz hozzáadtad a kamerát.

Shift+jobb egérgomb a kockán.

A vörösös narancsszínre vált. Shift+jobb egérgomb a kockán ismét és megszüntetted a kocka kijelölését. Most a kiválasztásban a kamera és a lámpa van. Nyomj A-t mindegyik kiválasztásának meg-

szüntetéséhez.

Az középső egérgomb használatával forgasd a nézetet, hogy mindhárom objektumodat lásd és szüntesd meg az összes kijelölését az A-val. (Helyette betölthetsz egy új képet File > New vagy Ctrl+N lenyomásával és az új projektben nyomj A-t, hogy megszüntesd a kocka kiválasztását.)

Doboz kiválasztó eszköz

Kiindulva abból, hogy új projektet töltöttél be, vagy hasonlót látsz, mozgass az egeret a lámpához jobbra és nyomd le a B-t. Egy keresztet kapsz. Most tartsd lenyomva a bal egérgombot és húzd le és balra az egeret, hogy a Dobozban válaszd ki a 3 objektumot.

Nagyszerű! Minden kiválasztva másként és gyorsabban, mint a Shift+jobb egérgomb kiválasztással. Nyomj A-t ismét, hogy megszüntesd a teljes kiválasztást.

Kör kiválasztó eszköz

Nyomj C-t és egy kör jelenik meg.

A kör kiválasztó eszköz a shiftes kiválasztáshoz hasonlóan, gyűjtő

módon működik, tehát a kockán kattintva bal egérgombbal hozzáadja azt a kiválasztáshoz.

Az egérgörgőt le és fel mozgatva beállíthatod a kör sugarát, pontosítva, vagy kinyitva a kiválasztást.

Ne feledd, bármikor lenyomod a bal egérgombot, az objektumot hozzáadod a pillanatnyi választáshoz.

Nyomd meg a középső egérgombot, hogy kivegyél egy objektumot a kiválasztásból.

Nyomj ESC-et, hogy kilépj a kiválasztási módból.

Lasszó kiválasztó eszköz

Nyomd le és tartsd a Ctrl+bal egérgombot, majd az egeret húzva rajkál keretet egy objektum köré. Többes kiválasztást végezhetesz, a doboz kiválasztáshoz képest sokkal pontosabban.

Objektumokat adhatsz a kijelöléshez a Control+bal egérgombbal és kizárhatsz objektumot a kijelölésből a billentyű kombinációhoz shift-et adva: Ctrl+Shift+bal egér-

gomb. Nyomd le és tartsd a Ctrl+Shift+bal egérgombot és kiveszel objektumot a kijelölésből.

Menj a File > New-hoz, vagy nyomj egy Ctrl+N-et. Új projektet indítasz.

Gyakorlás, kísérletezés és gyakorlás! Forgasd a nézetet, pásztázd a képernyőt, kicsinyíts, nagyíts, végezz többszörös kiválasztást és szüntesd meg kiválasztást.

A következő hónapban tényleg csinálunk valamit.

Nézd meg:

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=R6MlUcmOul8-ra

Élvezd a Blender Alapítvány készíttette „Tears of Steel”-t (www.tearsofsteel.org).



Nicholas Görögországban él és dolgozik. Egy utómunkálatokat végző cégnek dolgozik (hirdetések – filmek) sok éve. Három hónapja váltott Ubuntu-ra, mivel „gyorsabban renderel”. A Blender két éve találta meg őt.



Ha a sorozatot az elejétől kezdve olvasod, akkor biztosan nagyon rutinosan kezeled az ellipsziseket, téglalapokat és a csillagokat. Létre tudsz hozni néhány kifejezetten összetett útvonalat a Boolean műveletek használatával, amiket később a Csomópont eszközzel módosítasz. Az objektumaidat egyszerűen vagy színátmenettel tudod színezn, illetve mintákat is tehetsz rájuk, továbbá jelzéseket tehetsz rá, módosíthatod a vastagságukat és a vonalai végére különböző lezáró sapkákat tehetsz. Röviden, már elég eszközzel rendelkezel, hogy képes legyél nagyon összetett ábrák rajzolására. Ebben a részben megismerjük, hogyan kezeljük ezt az összetettséget.

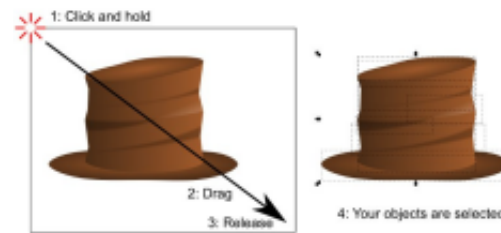
Ahogy a rajzban egyre több objektum lesz, egyre kevésbé lesz elfogadható megoldás egyszerre csak egynek a módosítása. Például ha átméretezni vagy forgatni szeretnéd a hóemberünk kalapját, akkor elég hamar ideges leszel. Először a karimát, majd az oldalát és végül a tetejét kell módosítanod, nem figyelve az árnyékokra és a

legutóbb hozzáadott kiemelésekre. Ennél sokkal jobb megközelítés az összes rész kijelölése és a műveletek párhuzamos végrehajtása.

Legutóbb megtanultad, hogy a SHIFT lenyomásával majd az objektumokra való kattintással választatsz ki két vagy több objektumot. Ha már kijelölt objektumra kattintasz, akkor már nem lesz kijelölve. Ez a viselkedés hasznos, amikor csak néhány objektumot akarsz kiválasztani vagy jól elkülönülnek egymástól az objektumokat.

A kalapunk esetében van egy sokkal jobb megoldás: az objektumok egy csomóban vannak, így egyszerűen rajzolj egy kijelölő dobozt a kalap köré úgy, hogy a vászon egy üres helyén lenyomva tartod az egér bal gombját, majd arrébb mozgatod az egeret. Látni fogsz egy téglalapot – a kijelölődobozt – ami követi az egeret. Amikor elengeded a gombot, minden, a téglalapban lévő dolog kijelölődik.

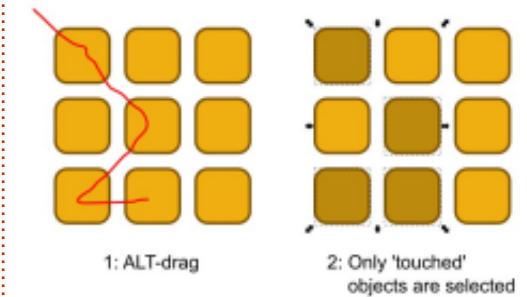
Sajnos, nem mindig van üres terület a vászon egy közeli részén. A kalapunk esetében, ami ugye a hó-



ember fején van, biztosan útban lesz a háttérben lévő téglalap. Ha megpróbálsz egy kijelölő dobozt úgy megrajzolni, hogy a háttérben van egy másik objektum, akkor az objektum mozgatása lesz a vége. A megoldás: tartsd lenyomva a SHIFT billentyűt. Emlékeztető: A SHIFT+kattintás hozzáad a kijelöléshez (vagy eltávolít belőle) a SHIFT+húzás megakadályozza, hogy az az objektum amelyre kattintottál, ki legyen jelölve.

A kijelölődoboz egyetlen korlátozása, hogy csak a dobozban teljesen benne lévő objektumokat választja ki. Nagyításkor, vagy túl közeli objektumok esetén, amikor csak az egyiket akarod kijelölni, ez gond. Ilyenkor használd az Inkscape „érintéses kijelölés” módját: csak nyomd le az ALT gombot, kattints és húzz egy piros vonalat ahogy

mész. Amikor elengeded az egér gombját, a piros vonallal érintkező minden objektum ki lesz jelölve. Ha ehhez még másokat is hozzá akarsz adni, a SHIFT-el megteheted.



A legtöbb Linux rendszeren hamar rájössz, hogy van egy kis probléma, ha megpróbálsz az ALT+húzást az érintéses kijelölés módhoz: az albakkezelők általánosan az ALT+húzás kombinációval húzzák arrébb az ablakot anélkül, hogy a címsorba kellene kattintanod. Három megoldás van:

- Kikapcsolod az ALT+húzás beállítását az ablakkezelőd beállításában. Ez nem mindig egyszerű, ráadásul minden ablakra és minden alkalmazásra hatással van, nem csak az Inkscape-re.
- Lenyomod a SZUPER gombot (normál esetben így hívják a Linux világában, de te talán WINDOWS



Hogyanok – Inkscape – 8. rész

gombként ismered) is az ALT vagy SHIFT+ALT mellett.

• Kezdj el húzni vagy ALT+húzni egy kijelölődobozt, majd nyomd le az ALT gombot, hogy átválts érintéses kijelölésre, majd engedd el. Annyiszor ismétled, ahányszor csak szükséges a művelethez. Arra figyelj, hogy az Inkscape akkor nézi meg, hogy kijelölődobozos vagy érintéses kijelölés történt, amikor elengeded az egér gombját.

Most, hogy több objektum van kijelölve, itt az időm hogy egy „csoportba” rendezzük őket az eszköztár <> ikonjával vagy az Objektum -> Csoportosítás menüponttal, esetleg a CTRL+G gyorsbillentyűvel. Most már úgy mozgathatod, ferdítheted és forgathatod együtt az összes objektumot, mintha csak egy darab lenne. Ez teszi egyszerűvé a különböző alakzatok összeállítását egy egyszerű entitássá, például a hóemberünk kalapját. Akár egy objektumból is lehet csoportot létrehozni, de a csoportosítást általában a sok objektummal való munka könnyítésére használjuk.

Előfordul, hogy a csoport egy objektumát kell módosítani. Ilyenkor válaszd ki a csoportot, majd az

Objektum -> Csoportosítás szétbontása (CTRL+SHIFT+G) vagy kattints a <> gombra az eszköztáron



(balra látható), így a csoport újra különálló részekről áll. Miután befejezted az objektum módosítását, újra csoportba rendezheted őket. Általában érdemes az objektumot magát szerkeszteni, ahelyett, hogy folyamatosan a csoport felbontása/csoportosítása felesleges műveleteit csinálnád. Ezért az Inkscape lehetőséget ad hogy „belépj” a csoportba és közvetlenül dolgozzál az elemeivel. A legegyszerűbb, ha duplán kattintasz a csoportra, de a jobb klikkes menüből is beléphetsz a „Belépés a #g.. csoportba” menüponttal. Az Inkscape egyedi azonosítókat rendel a csoporthoz, így minden menüpont kicsit különbözik egymástól. Miután beléptél a csoportba, szabadon módosíthatod az elemeket. Az állapotsorban az objektum azonosítóját a kitöltés, körvonal, átlátszóság opciókhoz képest jobbra mutatja, hogy benne vagy-e a csoportban. (Fent látható.)

Amikor benne vagy a csoportban, a vágólapon lévő objektum beillesztésekor, az bekerül a csoportba ahogy az újonnan létrehozott objektumok is.

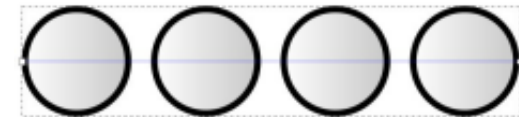


Többféleképpen léphetsz ki a csoportból, legegyszerűbben egy csoporton kívüli objektumra kattintva, vagy duplán kattintasz a vászon egy üres területére, ha nem akarsz egyuttal kiválasztani semmit, vagy kiléphetsz még a helyi menüben található „Ugrás a szülőre” menüponttal.

A csoport mozgatása és átalakítása mellett, változtathatod a kitöltés és körvonal beállításait, ami a csoportban lévő összes objektumra érvényes lesz így, ahogy a körvonalak vastagsága is. Azonban ezen kívül más körvonal-beállítás nem változik, így a további opciókért, például pontozott körvonalért, be kell lépned az objektumba és egyességgel beállítani.

Az egyszerű szín és körvonal beállítása a csoportnak pontosan azt teszi, amire gondolsz. De ha színátmenetes vagy mintás kitöltést adsz a csoportnak, valószínűleg meglepő lesz az eredmény. Feltételezzük, hogy fehérből feketébe átmenő színátmenetet akarsz adni az objektumaidnak. Valószínűleg

megpróbálsz csoportba rendezni őket és színátmenetet adni a csoportnak. Az eredmény pedig ez lesz:

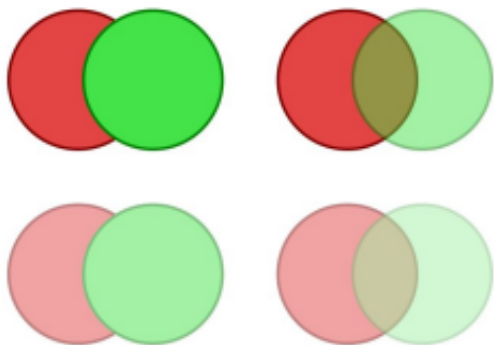


Ahogy láthatod, annak ellenére, hogy az átmenet a csoport határáig terjed, az Inkscape csak egy kis részt használja. Egy részét használja az első objektum, majd ugyanazt ismétli a második és az összes többi is. Mind a négy objektum ugyanazt a fehérből szürkébe átmenő színátmenetet használja, ahelyett, hogy az átmenet végigvonulna az összes objektumon. Ugyanez a probléma a mintákkal is. Az összes objektum az első mintáját másolja, minthogy a minta végigvonulna az egész csoporton. A probléma megoldását vágógörbe témaköre rejti, de a bonyolultsága miatt majd egy későbbi cikkben tárgyaljuk.

A Kitöltés és Körvonal dialógus alján van két csoportszintű beállítás. Ha átlátszóságot vagy elmosást állítasz be egy csoportra, akkor

azt úgy alkalmazza mintha egy egyszerű objektumot jelöltél volna ki. Ezt a viselkedést kihasználva, a különböző objektumoknak más más elmosás és átlátszóság értéket adva bonyolult objektumokat tudsz létrehozni. A lentebb látható képen a felső sor két csoportot mutat, a bal oldali teljesen látható a jobb oldaliban a zöld körön 50%-nyi átlátszatlanság van beállítva. Az alsó sor megmutatja, mi történik, ha az egész csoportra 50%-os láthatóságot állítasz be.

Ahelyett, hogy a láthatóság minden egyes objektumra alkalmazva lenne – ahogy a kitöltés is – az objektumok megtartják a saját átlátszósági értéküket, majd a beállítás az egész csoportra lesz alkalmazva. Ugyanez a szabály érvényes az elmosásra is: először a csoport objektumaira alkalmazza majd az egész csoportra.



Illogikusnak tűnhet a kitöltés és körvonal egyféle, míg az elmosás és láthatóság effektek másféle működése. A gyakorlatban azonban nagyon gyorsan használhatóak és a művészi előnyei a láthatósági és elmosási szintek különálló kezelésének felülmúlja a kezdeti frusztrációt.

A csoportok hasznossága felbecsülhetetlen, amikor több, összefüggő objektumot akarsz egy egyszerűen alakítható darabként kezelni. Mint például a hóemberünk kalapja esetében, a cikk elején. Készíthetsz egy másik csoportot a hóember fejéből és egy harmadikat a kezéből és a testéből. A hóemberünk mozgatása most már sokkal könnyebb, az előzőleg mozgatott több tucat eleme helyett elég csak hármat áthelyezni. A dolgokat még egyszerűbbé tehetjük, ha a meglévő három csoportunkat is berakjuk egy csoportba. Csak válaszd ki a három csoportot, majd a nemrég megismert módon csoportosítsd őket.

Így, hogy a hóemberünk minden része egy egyszerű csoportba tartozik, nagyon egyszerű mozgatni. Ha a helyét vagy a szögét szeret-

néd a kalapnak változtatni, csak lépj be a csoportba és módosítsd a benne lévő csoportokat. Válassz ki egy másik csoportot és lépj be abba is. Az Inkscape-pel olyan mélyen ágyazod egymásba a csoportokat ahogy csak akarod.

Az egymásba ágyazott csoportból ugyanúgy léphetsz ki, mint egy egyszerű csoportból. Egy szintel feljebb való lépéshez kattints kétszer a vásznon, vagy használhatod a helyi menü „Ugrás a szülőre” opcióját. Közvetlenül a kívánt szintre való ugráshoz kattints rá az adott objektumra vagy csoportra, ami azon a szinten van. Vagy használhatod a rétegek felugró menüt az állapotosoron, hogy közvetlenül bármelyik szülő-csoportra, vagy akár az egész lapra ugorj.

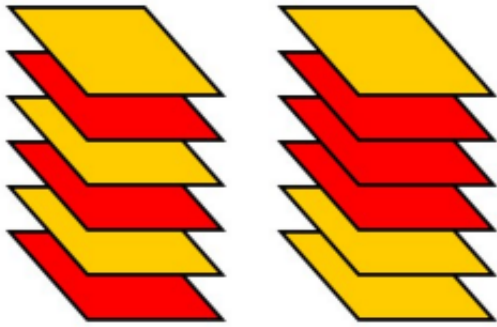
Az egymásba ágyazott csoportokra ugyanazok a szabályok vonatkoznak mint a többire, amikor a kitöltés és körvonal vagy láthatóság és elkenés opciókat használod. Kitöltés kiválasztásakor az összes beágyazott objektum is megkapja a kitöltést, a beágyazás mélységétől függetlenül, de az elmosás és átlátszóság minden objektumra és csoportra külön lesz alkalmazva.

Habár a csoportok jelentősége felbecsülhetetlen az összetett rajzok kezelésekor, vannak korlátai. Minden csoport elfoglal egy helyet a z tengelyen, azaz két csoport különböző objektumai nem fedhetik át egymást. Érthetőbben: rajzoltam néhány egymást átfedő négyzetet. A jobb oldali kép megmutatja mi történik ha csak a piros négyzetekeket csoportosítom: az egész csoport ugyanarra a z tengelybeli helyre lesz elhelyezve.



Ha ezeket az objektumokat papírkupacnak képzeld el, egy kicsit jobban érthető mi történt. A következő kép azt ábrázolja, hogy mi lesz az egymást átfedő lapokból ha csak a pirosakat csoportosítod. (A kép a következő oldalon látható.)

Ha belépsz a csoportba, átrendezheted a z tengely mentén az objektumokat, de csak egymáshoz képest. Egy csoport csak egy értéket foglalhat el a z tengelyen.



Ebben az esetben ez azt jelenti, hogy a piros lapok láthatatlanok. Nem rakhatod közéjük a sárga lapokat anélkül hogy felbontanád a pirosak csoportját, beillesztenéd, majd újra csoportosítanád. Ezen korlátozás miatt néhány, talán hasznos csoportot nem tudsz létrehozni. Például egy kötelet, amin egy kígyó mászik és egyszerre van a kötélen előtt és mögött is, nem csoportosíthatod. Ennek ellenére sokkal több olyan eset van, amit csoportosítással sokkal egyszerűbb megoldani.



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

16X16 SUDOKU

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

Megoldás



Az alkalmazásunk azóta még nem jutott túl messzire. Ebben a hónapban viszont sok dolgot fogunk összekapcsolni és befejezzük ennek első példányát. Ugorjunk is neki rögtön, ugye?

Először ugorjunk a root mappánkban lévő index.html fájlunkhoz. Létre kell hoznunk egy szakaszt az adatoknak, hogy kiírjuk őket. Rögtön a cikk vége (</article>) előtt készíts egy új szakaszt, amely tartalmaz egy H3 elemet és egy rendezetlen listát. Adj egyedi ID-eket a szakasznak és a listának, valamint a H3-nak valamilyen szöveget, amely meghatározza, mi fog megjelenni. A kódodnak valahogy így kell végződnie:

```
<section id="ubuntuVersionsDisplay">
  <h3>Ubuntu Versions</h3>
  <ul id="ubuntuVersionsDisplayList"></ul>
</section>
```

Ennyit a HTML-ről. Vissza kell ugranunk a js mappában lévő

main.js fájlunkhoz. Keresd meg a processForm() függvényedet és elindítjuk úgy, hogy megvizsgálunk egy tippet. Néha belefutsz abba, hogy nem tudod, mit tehetsz bizonyos objektumokkal. Ha visszanezel a kódodra, észreveszed, hogy az űrlap ID-jét adtuk át a processForm függvénynek. Nincs szükségünk rá az információ megszerzéséhez, mert a beviteli szövegmezőknek is adtunk ID-eket, ami könnyebben kezelhetővé teszi..

Ha a ge függvényünket használjuk, megkapjuk az ubuVersNum és ubuVersName azonosítójú objektumot. Ezeket két különböző változóba tesszük, az egyiket eszerint az „ubuVersNumValue”-ba, a másikat pedig az „ubuVersNameValue”-ba. Ha a szövegmezők objektumait eldobjuk, nem igazán fog nekünk segíteni, tudnunk kell, mit írtak beléjük. Szükségünk van az értékre. A verziószámok esetében a változódeklarációnak valahogy így kell kinéznie:

```
var ubuVersNumValue =
ge('ubuVersNum').value
```

```
var ubuVersNumValue = ge('ubuVersNum').value,
    ubuVersNameValue = ge('ubuVersName').value;
console.log(ubuVersNumValue);
console.log(ubuVersNameValue);
```

Az egyetlen új dolog ebben az utasításban a .value darab. A .value éppen a szövegmező objektum egyik tulajdonsága. Miután betesszük az értékeket a változóba, írassuk ki a konzolloggal és győződjünk meg róla, hogy minden működik. Fent látható a kódblokk.

Most kitöltheted az űrlapot és elküldheted, a konzolban látnod kell, bármit is írsz a két űrlapmezőbe. Bár először ez egész jó, magunkon kívül másoknak vizuálisan nem túl hatékony. Folyamatosan a konzolra írunk, de ez csak értünk van, nem a látogatóink/felhasználóink számára. Meg kell jelenítenünk ezt az anyagot a honlapunkon. Emlékszel arra a szakaszra, amit kicsit korábban készítettünk? Most itt az ideje, hogy használjuk.

Folytassuk a processForm függvényt... Rögtön a kód utolsó blokkja után után folytatjuk, ahol az

űrlapunk tartalmát beletettük változóba. Egy új if utasítással indulunk, hogy meggyőződjünk arról, hogy írtak valamit a szám mezőbe.

```
if (ubuVersNumValue != '') {
}
```

Ha az ubuVersNumVariable nem a semmivel egyenlő, akkor meg akarjuk jeleníteni az információt a képernyőn. Deklarálnunk kell néhány új változót, ezek a változók néhány HTML elemet fognak tárolni. Azzal kell kezdenünk, hogy vesszük a szakaszunkban létrehozott UL elemet (ge). Majd létre kell hoznunk egy elemet az LI-hez. Meg is formázzuk a szöveget, amelyet be akarunk írni abba a listába.

Jegyezd meg, hogy újra a Dokumentum Objektum Modellt használjuk hogy LI-t hozunk létre. Ez a sor tényleg a DOM-ot használja, hogy elemet hozzon létre. Így ha

```
if (ubuVersNumValue != '') {
    var list = ge('ubuntuVersionsDisplayList'),
        listItem = document.createElement('li'),
        listText = ubuVersNumValue + ": " +
        ubuVersNameValue;
}
```

ezt adjuk meg a „li” argumentumának, ez a sor veszi és előkészíti nekünk a -t igényeink szerint. A következő változó csak veszi a változóinkat és elválasztja őket kettősponttal. Az első változónak most már nem kellene meglepetést okoznia, így tovább megyünk. Ha futtatod ezt a kódot, semmi sem fog történni. Persze, semmi sem fog történni, semmit sem tetünk sehová, csak készítettünk néhány változót.

Először tegyük ezt a szöveget a listaelembe. Az ehhez tartozó objektum tulajdonsága az innerHTML. Ha az innerHTML-t használjuk, bármit betesz a innerHTML belsejébe. A következő dolog, amit

meg kell tennünk, hogy hozzáfűzzük ezt a gyerekelemet a szülőjéhez, amely az UL. Így a listaváltozó hordozza a szülőobjektumot és hozzáfűzzük a gyereket, a listaelemet: list.appendChild(listItem).

Ha most futtatod ezt a kódot, a képernyő nem frissül, mert elvetjük az űrlap alapértelmezett működését, és bármit teszünk az űrlapmezőkbe, csak elkezdli listaként megjeleníteni az Ubuntu verzióhoz beállított címsor alatt. Elkészíthetnéd azt az if utasítást is (amely ellenőrzi az ubuVersNumValue-t), hogy ellenőrizze a verziónevet is, hogy igazán különlegeset kapj. Talán még egy figyelmeztetést is készíthetnél, hogy megmondja neked,

```
if (ubuVersNumValue != '') {
    var list = ge('ubuntuVersionsDisplayList'),
        listItem = document.createElement('li'),
        listText = ubuVersNumValue + ": " + ubuVersNameValue;

    listItem.innerHTML = listText;
    list.appendChild(listItem);
}
```

mit kell kitöltened, ha elrontod.

Jó pont lenne, hogy tanítsalak egy kicsit a verziókezelésről és hogy meggyőzzek arról, hogy használd ki a git erejét. Ahogy mondtam, a git egy verziókezelő szoftver, amely megengedi, hogy nyomon kövesd a szoftveredet és hogy meddig haladt. Azt is lehetővé teszi számodra, hogy használd a GitHubot és megoszd a kódot, valamint könnyen megnézhesd a kódod történetét. Először nyiss meg egy terminált és írd be, hogy „apt-get install git”. Míg ez települ, folytasd és menj a github.com címre és regisztrálj egy fiókot, hacsak nincs már. Miután befejezted a regisztrációt, hozz létre egy új tárolót „FCM-UbuntuVers-Tut” néven.

Most már a git szoftvered befejezte a telepítést. A terminálodban válts abba a mappába (cd), ahol kódoztad az alkalmazásodat. Meggyőződhetsz róla, hogy a megfelelő

mappában vagy-e, ha a

```
pwd
```

parancsot használod. Ez megjeleníti, hogy jelenleg melyik mappában vagy. Ha megerősítetted, hogy a megfelelő mappában vagy, be kell állítanunk néhány globális dolgot és inicializálni a gitet a mappára.

```
$ git config --global
user.name "Full Name"
```

```
$ git config --global
user.email email@address.com
```

```
$ git init
```

```
$ git add .
```

```
$ git commit -a -m "initial
commit"
```

A jövőbeni inicializálásokhoz csak az utolsó három parancsra lesz szükség. Az első kettő beállítási célra volt. Most ugorjunk a githubra.

```
$ git remote add origin
git@github.com:UserName/FCM-
UbuntuVers-Tut.git
```

```
$ git push origin master
```

Cseréld ki a UserName-et azzal a felhasználónévvel, amit akkor használtál, mikor regisztráltál a GitHubra, és az FCM-UbuntuVers-

Tut legyen a név, amit hozzárendel-
tél a tárolóhoz. A Repo a tároló rö-
vid formája. Lényegében beállítot-
tál egy tárolót a projekthez tartozó
kódod számára. Minden egyes pro-
jektnek saját tárolója legyen.
Amikor felteszed a tárolót a git-
hubra, ezután nyilvános, hacsak
máshogy nem állítod be. Így légy
óvatos, mit teszel ide.

Ne felejts el jövő hónapban
visszanézni. Olyan anyagot nézünk
át, mint például a helyi tároló. Meg
is nézheted az összes kódot a git-
hubon:

<https://github.com/aliendev/FCM-UbuntuVers>



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





Irányelvek

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

Szabályok

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

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

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

- 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 *dólt*, **kövér** betűformázást.

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

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

Fordítóknak

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

FÓKUSZBAN

Játékok/Alkalmazások

Ha játékokról, alkalmazásokról írsz, légszíves 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.



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

<https://spideroak.com>

Online
BACKUP

Secure
SYNC

Easy
SHARING

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

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

Download mobile clients
for **iOS & Android**

JOIN SPIDEROAK NOW
Get 2 Free GBs

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



Kérdezd az új fiút

Írta: Copil Yáñez

Sziasztok! Üdvözlök mindenkit, ez itt ismét a „Kérdezd az új fiút”.

Ha bármilyen egyszerű kérdésed van és olyan választ szeretnél, aminél a magyarázathoz nem kell extra vargabetűket tenni, akkor írd nekem a copil.yanez@gmail.com-ra.

A mai kérdés:

K: Hogyan kaphatok segítséget az Ubuntu telepítéséhez, használatához, ill. ha trükközni szeretnék vele?

V: Mármint úgy érted, hogy eltekintve attól, hogy ezt a magazint rongyosra olvasod, oldalanként szóról-szóra megtanulod, kábé mintha ez lenne a Tóra, a Bat Micvód pedig az jövő héten esedékes?

Nos, igen, természetesen egyéb útja-módja is van a segítségkérésnek. Nem, ez NEM azt jelenti, hogy megkérdezed Leo bácsikádat, aki folyton azt hangoztatja, hogy ő aztán bármit meg tud bütykölni, de igazából semmi mást nem csinál, csak párszor rávág a kalapáccsal, közben sűrűn imádkozik, hogy a

cucc magától megjavuljon.

Találtok itt pár ötletet hogyan juthattok segítséghez, vagy hogyan kaphattok további információt a beállításokról és a telepítésről. De még mielőtt belevágnánk, van még néhány dolog, amit az elsőprő siker érdekében meg kell tenni. Nyugi, még nadrágot se kell venni hozzá. Éljen a pizsiben való kockulás!

Gondolom, már rájöttetek arra, hogy az Ubuntu-közösség nagyon segítőkész. De még a legszakavatottabb felhasználó sem tud segíteni, ha nincs tisztában bizonyos alapvető információkkal. Ezeket most mindjárt össze is gyűjtjük.

Mielőtt bárkitől segítséget kérnél:

1. Nézz utána, hogy az Ubuntu melyik verziójával rendelkezel. Ezt kétféleképpen tudod megállapítani. Beírod az alábbi parancsot (de ehhez előbb nyomd meg a CTRL+ALT+T-t):

```
cat /etc/issue
```

Ekkor láthatod, hogy az Ubuntu melyik verziója fut a gépeden. Ha jobban szeretsz kattintgatni, akkor



nyisd meg a Dash keresőmezőt és írd be, hogy System Settings. Kattints az ikonjára (egy csavarkulcs, mellette egy fogaskerék) és a felugró ablakban keresd a Details ikont (fogaskerék). Kattints rá és akkor egy ilyesmi ablak lesz előtted. Az infó ugyanaz, csak a csomagolás más. Mindkettő tökéletesen megfelel.

2. Próbáld emlékezetedbe idézni, mit csináltál épp, amikor a probléma felmerült. Lefagyott a monitor, amikor egy bizonyos ikonra kattintottál? Szakad a neted egy bizonyos feladat elvégzésekor? Minél több részletet tudsz mondani arról, hogy épp mi történt a hiba keletkezésekor, annál biztosabban fognak tudni neked segíteni.

3. Írd fel az összes hibaüzenetet.

Néha felugrik egy ablak mindenféle fura hieroglifával vagy valami érthetetlen technikai szakblablával. Nem, ne aggódj, nem léptél kapcsolatba a Na'ivikkal. A hibakód lehet, hogy látszólag teljesen értelmetlen, de másnak komoly segítség lehet, hogy megmondja, mi történt a gépeddel. Írd le vagy akár fényképezd le a telefonoddal, így bármikor kéznél lesz.

Akkor hát, probléma felmerült, közben sikerült meghatározni, hogy az Ubuntu melyik verziója van a gépeden, leírtad azt is, hogy mi történt a hiba keletkezésekor. Most már segítségért fordulhatsz.

A legegyszerűbb megoldás az, ha fogod magad és beütöd a hibaüzenetet (vagy -kódot) a kedvenc keresődbe, de úgy, hogy odaírod mellé az oprendszered verziószámát is. Sok esetben ez nagy segítséget jelent, főleg, ha általános problémáról van szó. A kereső nyilván kihoz egy rakás találatot mindenféle megoldással, innentől kezdve szabad a pálya.

Ez a módszer nyilván előhoz egy rakás kamumegoldást is. Ha ez van,



Kérdezd az új fiút

akkor lehet, hogy úgy érzed magad mint a hangmérnök egy Nickelback jam session-ön, amikor át kell gázolnia egy rakás hulladékon, hogy találjon valami használhatót is. Ne vedd túlságosan a szívedre. Ehelyett menj el a legnagyobb Ubuntu fórumra (<http://ubuntuforums.org/>), ott találsz GYIK-ot, wikit, fórumot, több ezer oldalnyi információval. Ha a problémád általános jellegű, akkor valószínűleg benne lesz valamelyik GYIK-ban. Ha nem, még mindig felteheted a kérdést a fórumon. De még mielőtt feltennéd, mindenképpen nézd végig alaposan a fórumot, hogy nem tettek-e már fel hasonló, vagy épp ugyanilyen kérdést. Ha pedig posztolsz egy kérdést, győződj meg róla, hogy a megfelelő al-fórumba teszed. Semmitől nem veri ki jobban a víz az épp ügyeletes közreműködőket, mint az, hogy a „Hogyan változtathatom meg a hátteremet?” kérdés a Hálózatok al-fórumban van.

Előfordulhat, hogy egy konkrét disztróval kapcsolatban van kérdésed (pl. Lubuntu, Xubuntu, Edubuntu, stb.). Ebben az esetben az adott verzióknak megfelelő honlapra menj. Néhány esetben sokkal jobban meg tudják határozni, teszem azt, a Lubuntu-specifikus problémák eredetét.

Ahol még fel tudod tenni az Ubuntuval kapcsolatos kérdéseidet, azok az IRC-csatornák. Ezek olyanok, mint egy-egy baromi nagy buli, ahol több ezer felhasználó gyűlik össze és vitatja meg a létező legkülönbözőbb témákat. Mindegyik témakörnek megvan a maga neve, és mindegyik előtt egy kettős kereszt található. Az IRC-csatornák egyik leghasznosabb funkciója az, hogy oda-vissza lehet segíteni egymásnak. Például valaki szeretne tudni valamit a gépedről, hogy segíthessen, de te nem tudod, hogy honnan szerezd meg a szükséges információt, akkor egy harmadik felhasználó beállhat és elmagyarázza, hol járhatsz ennek utána. Még ha nem is tudnak válaszolni a kérdésedre, akkor is egy csomó új információt lehet az ilyen helyeken összeszedni, és ennek alapján sokkal pontosabban fel tudod tenni a kérdést, teszem azt, egy másik fórumon.

IRC-csatornák eléréséhez kell egy IRC-kliens. Az Ubuntu alapértelmezett IRC-kliense az Empathy (a Dash keresőmezőbe bepötyögöd, hogy „Empathy”). Böngészőből is lehet IRC-klienst futtatni, csak erre a linkre kell elmenned: <http://webchat.freenode.net/>. Mindkét esetben szükséged lesz

egy nicknévre (bármilyen megfelel) és az, hogy melyik csatornához akarsz csatlakozni. Elsőre próbáld meg az `#ubuntu`-t vagy az `#ubuntu-beginners`-t. Ne riasszon el a témérdek, áradó szöveg. Csak írd be a kérdésed, aztán figyelj, hogy válaszol-e valaki. (Legtöbbször a nickneved is megjelenik a képernyőn, ha megkapod a választ.)

Egy másik közösség a Reddit, ahol szintén van egy csomó aktív felhasználó. Ha még sosem voltál a Redditen, nos, ez olyasmi, mint egy újság, amit egy rakás önfejű, szikrázóan éles eszű netpolgár csinál. Bárki posztolhat linket, kérdést, kommentet, akár névtelenül, a közösség pedig (a Redditor-ok) válaszol. Akárcsak a fórumok esetében, itt is nézz utána alaposan, hogy megválaszták-e már esetleg korábban a kérdést. Ha nem, akkor a megfelelő „al-reddit”-be írd a kérdésed. A legjobb válaszok mindig a tetején lesznek, a kevésbé megfelelők lejjebb találhatóak. Legalábbis elvileg így működik, de ne lepődj meg, ha a legjobb válasz a kérdésedre egy Szarkasztikus Willy Wonka kép lesz.

Szóval, mint láthatjátok, jó pár helyen találhattok választ a kérdéseitekre. Soha ne akarjatok egyedül

szervenudni a megoldással és soha ne gondoljátok, hogy a problémátokra nincs megoldás. Például valaki hasonló helyzetben van, mint ti, és már rátalált a megoldásra, a többieknek pedig elszórt néhány morzsát a feléje vezető úton.

Ha végképp nem találtok megoldást és épp kétségbe akartok esni, akkor írjatok NEKEM. Komolyan. És igen, le foglak tartóztatni a súlyos tudatlanságodért, mert én ilyen undok vagyok.

Tisztázzuk: ha most azt hiszed, hogy a fent emlegetett oldalak és fórumok lesznek az Egyesült Államok elkövetkező 17 elnöke, akkor én vagyok az energiaügyi miniszter. Az oktatásügyi miniszternél legalább is mindenképpen jobb vagyok. Sőt. Te is.

Sok sikert, kellemes Ubuntuzást!



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





Hogy tudod összehasonlítani az almát a narancssal? A Windowst a Linuxhoz hasonlítani valahogy ugyanúgy tűnik, mintha az almát a narancshoz hasonlítanánk, ugyanannak a rendszernek a tagjai (operációs rendszer) de ha dolgozol velük, egészen másak.

Mindig meg akartam találni a módját, hogy megmérjem a teljesítményüket, mint rendszerépítő, aki mindkettőt felépíti. A Windowsnak rengeteg viszonyítási eszköze van: 3DMark, Prime95, PC Mark, Passmark, Novabench és SiSoft Sandra, hogy csak néhányat említsek. A Linuxnak is van számos viszonyítási eszköze: Bonnie++, glmark, httest, stb., de ha a Windows viszonyítását a Linuxéhoz akarjuk hasonlítani: ez nem működik.

Próbáld ki Michael Larabel Phoronix Teszt-csomagját (PTS). A Phoronix Teszt-csomag egy keresztplatformos viszonyító tesztsorozat, mely fut a Windowson és a Linux, Mac OS X és a BSD operációs rendszereken.

Én a PTS-t használtam két rendszeren a viszonyításához, a HP 6710b kétmagos notebookon Linux Mint 14 MATE alatt futtatva (64 bites változat), és a Phenom 4 magos asztalin Ubuntu 12.04 alatt futtatva (32 bites kiadás).

A PTS elérhető az Ubuntu tárolókból, de az Ubuntu 12.04 változata elavult volt, ezért úgy döntöttem, hogy közvetlenül a Phoronix Test Suite oldaltól töltöm le: <http://www.phoronix-test-suite.com/?k=downloads>.

Ha úgy döntesz, hogy az Ubuntu Szoftverközponttal nyitod meg, lehet, hogy azt az üzenetet olvashatod, hogy ez egy rosszul csomagolt szoftver. Megfelelően kellene hogy működjön, ha folytatod a telepítést. Remélhetőleg a csomagolás meg lesz oldva a jövőben.

A Phoronix Teszt-csomagnak hatalmas mennyiségű tesztje van, amelyek lefedik a lemezt, a rendszert, a grafikai részt, a processzort, a memóriát és a hálózatot is. A teszteket letölteni és futtatni eltarthat néhány perctől néhány óráig is.

A szépség a Phoronix Test Suite egyszerűségében rejlik. Egy kicsit olyan, mint a Drupal tartalomkezelő rendszer, amiben kiválaszthatod, hogy mit szeretnél telepíteni vagy futtatni. A PTS szintén le tudja tölteni és futtatni tesztek sorozatát (például a CPU sorozatot), de készülj fel arra, hogy sokáig kell várakoznod, mert néhány sorozat 25-nél is több tesztet tartalmaz. A PTS weboldaláról való telepítéskor egy ikon jelenik meg a Dashban. Ezzel az ikonnal tudod indítani a PTS-t, de mivel a PTS elsősorban parancssori eszköz, ezért könnyebb csak futtatni a következő parancsot:

```
phoronix-test-suite
```

A futtatása felsorolja az eszközöket, amiket a PTS használ. Ahhoz, hogy lásd az elérhető tesztek listáját futtasd a

```
phoronix-test-suite list-available-tests
```

parancsot.

Légy türelmes, először a PTS-nek eltarthat egy-két percig a

tesztlista letöltése.

A tesztek nincsenek alapértelmezetten telepítve, tehát a tesztet neked kell telepíteni. A következő példában letöltjük a Bork Encryptor processzor tesztet:

```
phoronix-test-suite install bork.
```

Légy türelmes, az egyes tesztek letöltése és telepítése időbe telhet. Ez idő alatt úgy tűnhet, hogy a számítógépeden nem történik semmi, de a merevlemez lámpája mutatja az aktivitást.

A teszt futtatásához használd a futtatás parancsot a teszt nevével együtt:

```
phoronix-test-suite run bork
```

A fenti esetben a Bork tesztet futtatjuk, amit már korábban letöltöttél.

A Bork relatív gyorsan lefut, kicsit több mint négy perc alatt, a becslés szerinti hét perchez mérten a Phenom-alapú négymagos tesztegépen. A PTS számokban adja meg a teszteredményeket, melyet grafi-

konként lehet megnyitni a böngészőben, vagy feltölthető a <http://openbenchmarking.org>-ra, ami a Phoronix által működtetett nyílt oldal.

Ami a PTS-t és az openbenchmarking.org-ot még hasznosabbá teszi, az az a képesség, hogy eredményeket tud összehasonlítani. Több ezer résztvevő feltöltötte az eredményét különféle tesztekől az openbenchmarking.org oldalra. Ha telepítve van a PTS, össze tud hasonlítani a rendszeredet egy már viszonyított rendszerrel a **phoronix-test-suite viszonyítás** futtatásával, és a rendszer/bench nevével az URL-ben nyomon követheted az eredményt.

Korábban már említettem, hogy lehetséges teszt sorozatokat futtatni. A **phoronix-test-suite list-available-suites** listázza az elérhető teszt sorozatokat. Telepítettem és futtattam a CPU teszt sorozatot egy kétmagos HP 6710b notebookon, amin Linux Mint 14 fut. Majd futtattam a **phoronix-test-suite benchmark 1212094-SU-CPU-SUITE444** parancsot az AMD Phenom alapú asztalin, hogy összehasonlítsam az azonos tesztek sorozatát. Az új rendszeren való parancs futtatása automatikusan letölti és telepíti ugyanazokat a tesztek,

```
charm@eomie:~$ phoronix-test-suite list-available-tests
Phoronix Test Suite v4.0.1
Available Tests
pts/aio-stress          - AIO-Stress          Disk
pts/apache             - Apache Benchmark   System
pts/apitrace           - APITrace           Graphics
pts/battery-power-usage - Battery Power Usage System
pts/blogbench          - BlogBench          Disk
pts/bork               - Bork File Encrypter Processor
pts/botan              - Botan              Processor
pts/build-imagemagick  - Timed ImageMagick Compilation Processor
pts/build-linux-kernel - Timed Linux Kernel Compilation Processor
```

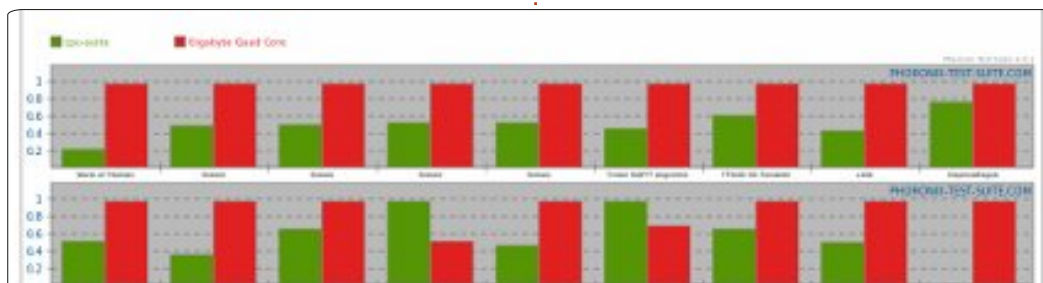
amiket a régi rendszerre telepítesz, majd az új rendszer eredményei össze lesznek hasonlítva a régi rendszerével. Az eredeti tesztrendszerhez openbenchmarking.org által rendelt név a 1212094-SU-CPU-SUITE444. A név egy részét, a „CPUSUITE”-ot, én adtam eredetileg a tesztnek az HP notebookon. Jobb a tesztek hasznos elnevezni, például HP6710b2GBRAM ami jobban tükrözi a rendszert, ami alatt fut.

Az összehasonlításakor a kétmagos notebook magasan verte a négymagos asztalit 25 tesztből három alkalommal.

A tesztvizsgálatok teljes eredményeit és a specifikációk összességét minden rendszerre vonatkozóan az openbenchmarking.org honlapján: <http://openbenchmarking.org/result/1212094-SU-CPU-SUITE444/> lehet megnézni.

A specifikációkra vonatkozóan a phoronix-test-suite szintén alkalmas eszköz arra, hogy a rendszerredről tájékozódj. Ha csak a rendszerinformációkat akarod megtalálni, ezt meg tudod tenni további tesztek letöltése nélkül, futtatva a következő parancsot:

```
phoronix-test-suite system-info
```



A részletes rendszerinformációhoz futtasd a következő parancsot:

```
phoronix-test-suite detailed-system-info
```

Ez lefedi az alapokat a Phoronix teszt sorozattal kapcsolatban. A PTS sokkal többre is képes, ha az igényeid nagyobbak. Ha sok rendszert kezelsz, a Phoronix kereskedelmi támogatást is nyújt a Phoronix teszt sorozatokhoz. További információt a kereskedelmi támogatásról a Phoronix Test Suite oldalán találsz: <http://www.phoronix-test-suite.com/?k=commercial>.

Michael Larabel a Phoronix megalakítója szintén fenntartja a <http://www.phoronix.com/> oldalt ahol több száz cikket írt a legújabb hardverek Linux támogatásáról.



Charles mostohaapa, férj és Linux rajongó, aki vezet egy non-profit számítógép felújítási projektet. Ha nem tör hardvereket/szervereket akkor frissíti a következő blogot: <http://www.charlesmccolm.com/>



Közelebb a Windowshoz

Alkalmazás futtatása indításkor

Írták:

Ronnie Tucker (KDE)

Jan Mussche (Gnome)

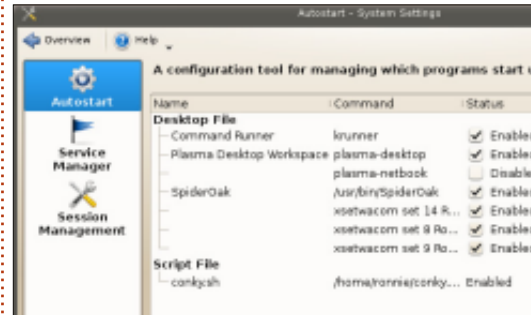
Elizabeth Krumbach (XFCE)

Mark Boyajian (LXDE)



Kubuntu

Mint mindent a KDE-ben, az automatikus futtatást is megváltoztathatod a Rendszer beállításoknál. Az első lehetőség az ablak baloldalon az „Autostart” és itt adhatsz hozzá alkalmazást vagy szkriptet az indításhoz.



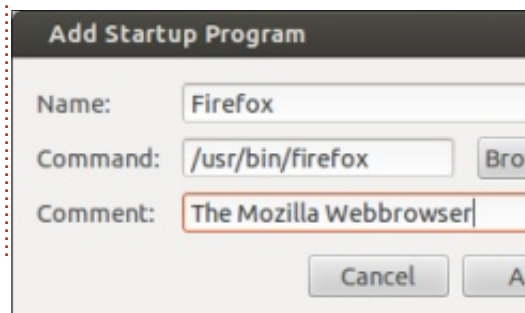
A szolgáltatáskezelő lehetőség a baloldalon van, itt engedélyezni/tiltani lehet az aktuális KDE szolgáltatásokat, mint bluetooth, energia-gazdálkodás, hangkeverő.



Utolsóként, a feladatütemező foglalkozik a rendszer leállításakor azzal, hogy a KDE hogy reagáljon, ha a leállítást választod. Ki kell jelentkeznie, újraindítás vagy leállítás legyen alapból?

Gnome-Shell

Gnome-ban is nagyon egyszerű programot hozzáadni a listához, aminek indulnia kell, mikor a rendszer indul. Menj az Alkalmazások > Rendszereszközök > Beállítások > Automatikus indítás-ra, és hozzáadhatsz a programod.



Kattints a hozzáadás gombra, majd az új ablakban (Program hozzáadása az indításhoz), add meg a programod nevét, tallózd be a fájlt az indításhoz, és ha gondolod, adj megjegyzést hozzá. Kattints a hozzáadásra ismét, a tétel meg fog jelenni a listában, ahogy a képen látható. Miután hozzáadtad a listához, kipipálhatod, hogy a következő startnál induljon, jelöld be a tétel előtt, vagy hagyd üresen. A tétel a listában marad, de később eltávolíthatod.

Ha tudni szeretnéd mit kell a „parancs dobozba” írni, nézd meg a program parancsikóját a fő menüben. Másold, majd illeszd be a program útvonalát és nevét a mezőbe és a következő bootolásnál a programod elindul.

Ez minden amit el lehet mondani az automatikus indításról a Gnome felületű Ubuntuban. Nem sok, de azt mutatja, milyen egyszerű kezelni ezt az operációs rendszert.

Lubuntu

Végre elérkeztünk ahhoz a témához, mely a Lubuntu úgy hangzik „egyszerű és pehelysúlyú”... és

Egy alkalmazás automata futtatása a rendszer indulásakor mágiának tűnhet – még Windows XP alatt is. Nem egészen egyértelmű, de ha behúzd vagy bemásolsz egy alkalmazást, vagy a parancsikóját a Start > Automatikus indítás mappába, már kész is van.

abszolút nem megérzés! Ez a megjegyzés abban az összefüggésben, hogy MS Windows használók Lubuntura váltanak, és így véleményem szerint igaz.

Most jegyzem meg, nincs grafikus felület, ahol az alkalmazásod hozzáadod az indító listához. Továbbá, root jogosultsággal kell rendelkezned módosítani ezt a listát. És Linux lévén több út vezet ennek az egyszerű feladatnak a megoldásához. Mindent elmondtam, egy módot bemutatok, majd kedved szerint módosíthatod. A talon az asztalon, vállalás bmondva, akkor nézzük milyen hihetetlen egyszerű hozzáadni programot az indítólistához Lubuntu alatt.

Itt egy összegzés, hogy mit fogsz csinálni:

- szerkeszteni fogod az „autostart” állományt, mely tartalmazza az alkalmazásokat amik indulni fognak rendszerindításkor
- ez egy rendszerfájl, tehát „root” jogosultsággal kell rendelkezni szerkesztéshez.
- Igen, ez minden, amit tenned kell. Kezdjük:
- a Fájlkézelőt használva navigálj a /etc/xdg/lxsession/lubuntu helyre,
- általában két fájl látsz majd a mappában:

- autostart
- desktop.conf
- a fájlkezelő főmenüjéből válaszd az Eszközök > Mappa megnyitása rendszergazdaként
- kérni fogja a jelszavad, írd be, majd nyomj Entert vagy kattints az OK-ra.
- Egy új ablak nyílik meg, mely root jogosultságot ad az állományokhoz.
- Kettőskattintás az autostart fájlra, szövegszerkesztővel megnyitja.

Valószínű látsz majd pár sor szöveget, azt hagyd ahogy van. Ezek azok a programok, amik már alapból a listában vannak, hogy automatikusan induljanak ha bejelentkezel a Lubuntuba. Itt adhatod hozzá a kívánt programot a listához. Alkalmazás hozzáadásához a programok listájához, egyszerűen add a „futtatható nevét” (azaz a program nevét, amit a rendszer az indításhoz használ) a programnak, amit futtatni akarsz a Lubuntu indításakor, megelőzve egy @ jellel. Például, ha az AbiWord-öt szeretnéd automatikusan elindítani, amikor bejelentkezel a Lubuntuba, add a következő sort a meglévő lista végére, az automatikus indítás fájlba:

@abiword

Mentsd a fájl. Ennyi, készen is vagy! Legközelebb mikor belépsz a Lubuntuba, az AbiWord már használatra készen várni fog.

Annyi alkalmazást adsz hozzá a listához, amennyit csak akarsz. Hasonlóképpen, ha nem akarod tovább használni az indítólistában, egyszerűen eltávolítod onnan.

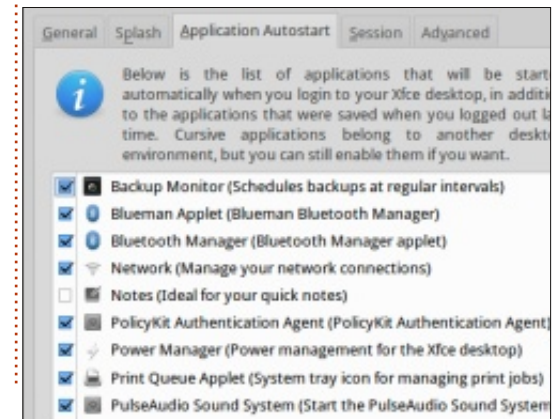
Xubuntu

Xubuntuban egy alkalmazást automatikusan indítani, mikor bejelentkezel, nagyon egyszerű. Megnyitod a Beállítás Kezelőt és legörgetsz a „Rendszer” részhez, ahol meg kell nyitnod a „Munkafolyamatok és indulás” ikont.

Munkafolyamatok és indulásnál testreszabhatod az Xfce nyitóképernyőt, és más viselkedéseket, ami a bejelentkezéshez tartozik, tartalmaz egy fület az Alkalmazások Automatikus indításához. A fülön belül egy hosszú listát fogsz látni az előre definiált programokról, amiket engedélyezhetsz vagy tilthatsz a bejelentkezéshez.

Ha az alkalmazás, amit automatikusan el szeretnél indítani,

nincs a listában, akkor klikkelj a „hozzáad” gombra, hogy te határozd meg az adatait. A mezők, amiket be kell állítani, hasonlóak mint a Gnome felületen, csak különböző sorrendben. Továbbra is választhatsz meglévő elemeket a listából, válaszd a szerkeszt gombot és megnézheted hogyan van beállítva – ha tippeket keresel mi hogy van beállítva. Ha valamikor meggondolod magad, csak vedd ki a pipát a jelölődobozból, így letiltod az indítást, vagy teljesen kiveheted a listából az „eltávolítás” gombbal.





Az én történetem

írta: Bill Pritchard

Hogyan kerültem kapcsolatba az Ubuntuval?

Az első számítógémem egy használt Fujitsu-Siemens volt, 128 MB RAM-mal és Windows XP-vel. Amikor 2005-ben kaptam, hat éves volt. Addig a munkahelyi gépeket használtam Windows 95-tel a vállalati hálózaton, Lotus Notes-al. Meg kell vallanom volt egy kis mókám ezzel a géppel, ami végül is felmondta a szolgálatot egy édes üres kék képernyőt mutatva. Kerestem megoldást a támogatást nyújtó oldalakon, de közben a hardverhibákat ellenőriztem, és láss csodát, a RAM modulok rossz csatlakozását helyrehozva, újra használhatóvá tudtam tenni. Addig telefonos hálózatot használtam az internetkapcsolathoz majd a kis trükk után szélessávra térhettem át. Majd kaptam egy asztali gépet, amit egy helyi bolt épített, ASRock alapú volt, 1 GB RAM-mal és Windows XP-vel. Ezt követte a vezeték nélküli router az ISP-hez, amit arra használtam, hogy létrehozzam a hálózatot a Toshiba laptopomon ami XP-vel volt ellátva. A földszinten a feleségem és én is tudtam használni, míg a routerem és a nyomtatóm az emeleten volt elhelyezve. Szóval a

feleségemet rávettem, hogy használjon e-mailt. Az a lehetőség, hogy iPlayert lehetett használni és képeket prezentálni a laptopról a TV-re szintén nagy siker volt. Nem engedte volna a feleségem, hogy a nappali vagy az ebédlő zsúfoltságig megtegyem asztali számítógéppel és nyomtatóval. A teljesítmény javítása érdekében sikeresen frissítettem a RAM-ot a számítógépeken.

Tehát most már volt otthoni hálózatom, vezetékes LAN, széles sáv, nyomtatás és laptopom. A fiam azonos évjáratú Fujitsuja ugyanebben az időben szintén felmondta a szolgálatot, de szerencsére egy új merevlemezzel, amit sikeresen beszereltem, sikerült éltre kelteni. De mi a helyzet az operációs rendszer-



rel? Ekkor fedeztem fel, hogy ahhoz, hogy a gépet helyreállítsam, vennem kell egy XP CD-t, ami szerintem igen drága, valamint szükségem van termékkódokra, ami csak fejfájás. Mivel a szerencse úgy hozta, rátaláltam egy magazinja, ami ajánlott egy ingyenes Ubuntu 10.04 LTS CD-t. Kísérletképpen telepítettem, semmit nem tudva a Live CD-ről, Linuxról és drukkolva elindítottam az Ubuntut. Eltartott egy ideig, amíg a nyomtatót működtetni tudtam a megfelelő illesztőprogrammal az internetről, de végül sikeresen csatlakoztattam a gépet a hálózathoz.

Az ASRock asztali számítógép kezdett összeomlani, szóval Ubuntu 10.04-et telepítettem, de a gond továbbra is fennállt, és csak úgy si-

került megoldani, hogy a merevlemez kicseréltem és újra feltettem az Ubuntut. Ez nagyon jól működött és hozzákapcsoltam a hálózathoz. Ezután úgy döntöttem, hogy felépítek egy modern gépet egy Asus alaplap csomagból a Maplinton egy SATA merevlemezzel. (A helyi számítástechnikai üzletből kaptam egyet házat ingyen.) Szintén települt az Ubuntu 10.04, és amikor a 12.04-re frissítést felajánlotta, sikerült futtatnom. Most már elég jól megismertem az új asztali gépetem és váltani tudok egyik gépről a másikra mindenféle gond nélkül. Ha valami gondom volt a szkennelével, elosztókkal, vírusirtókkal a Launchpad segítségével az Ubuntuhoz felbecsülhetetlen volt.

Tehát, mi is a következő lépés? A TV-számítógép interfész érdekesebbnek tűnt. Az alap Sky rendszerem már meg volt és az úgynevezett Neuros OSD eszközt használva, ami az Amazonon elérhető, felvehettem a TV műsort adattárolóra vagy a hálózatra. Ezen túlmenően ez egy nyílt rendszer, mely lehetővé tette a hozzáférést a telneten keresztül a hálózati PC-ről. Azt



gondoltam, hogy az SSH érdekesnek tűnt, de nem volt telepítve. Elég jó kis móka volt ezzel játszani, de a feleségem nem értett egyet és úgy gondolta, hogy a Sky+-ra való frissítés, amivel fel lehet venni, sokkal inkább felhasználóbarát. Be kellett látnom, de a Neuros még mindig csatlakoztatva van a TV-hez, mert a USB-ről filmet játszik le és nagyon jó készleteti tartalék a Sky-hoz.

Ebben az időben azzal küzdöttem, hogy kigondoljak egy másik megvalósítható, de nagyon érdekes projektet és elkezdtem olvasgatni különféle Linux magazinokat. Soknak a tartalma úgy tűnt messze felülmúl engem ezért úgy gondoltam megvizsgálom a C programozást. Kicsit elméletibbnek tűnt, mint az előző projektek, amiket előzőleg próbáltam és csak szabad pillanataimban tudtam ezzel a munkával foglalkozni. A netbook tűnt a megoldásnak, így szereztem egy Toshiba egységet – mert a régi Toshiba laptopom még öt év folyamatos használat mellett is működött, bár nemrég lecseréltem egy újabb gépre, ami futtatja a Windows 7-et, és a feleségem imádja. A netbook Windows 7-el volt előtelepítve így megkettőztem, telepítve

az Ubuntu 12.04 LTS-t is. A legtöbb Windows programom futott rajta, kivéve a Fritz 8 sakk programot, amit a netbook Windows 7 operációs rendszeren használok és a pda aktív szinkronizálásához, amit a régi Win XP laptopomon használok. A nehézség, amit még nem tudtam megoldani, hogy nem tudom a Wi-Fi-t működtetni az Ubuntu 12.04-en. Eddig elboldogultam a Netgear USB-s, vezeték nélküli adapterrel. Kezdek megbirkózni a terminállal és használom a parancssort, és fo-

kozatosan próbálgatom a magazinok ötleteit, mint például a Full Circle és a Linux Format. Tanulmányozgatom a Cloud, Virtual Box és LXC tartamát, hogy mit tudok a legjobban kihasználni.

Ami a hardvert illeti, az Asus asztali számítógép merevlemezén vannak hibák, tehát azonnal el kell döntenem mit tegyek a biztonsági mentéssel és egy új merevlemezre. Ezzel kapcsolatban nagyon csalódtam a 1 TB-os Samsung merev-

lemezben. Tableteket és telefonokat is nézegettem már, de talán az Android alapú eszközöket kivéve, nemigen látok előnyös megoldást elég alacsony áron. Folytatom a programozási gyakorlatokat, olvasom a magazinokat és remélem, hogy ebből a tevékenységből születik egy-két jó ötlet. Azt gondoltam építsek egy routert a régi PC-hez, de a meglévő az IPS-men keresztül valószínűleg sokkal megbízhatóbb, mint egy, aminek a régi PC merevlemez szolgálna alapul. Sőt, még soha nem vettem új asztali számítógépet, csak egyedi darabokkal frissítettem a régieket.

Összefoglalva, jelenleg összesen hét gépem van: kettő Win 7-tel fut, kettő Win XP-vel, kettő Ubuntu 10.04-el és kettő Ubuntu 12.04-el. Egy „dual-boot”-os és van egy virtuális XP gép, az egyiket nyomtatásra használjuk és egyet tartaléknak. Nem szívesen telepítek más disztribúciókat hosszabb távú támogatás nélkül. Én főként a Linuxot használom, míg a feleségem a Windows 7-et, ami előre volt telepítve az új laptop vásárlásakor. A zsúri eldöntheti, hova kell mennem legközelebb, de ez a kis „utazás” nagyon jó móka volt.





Nemrégiben egy Linn nevű norvég Kindle-tulajdonossal az történt, hogy az e-könyv-olvasójáról eltűnt az összes könyv, amit az Amazonról vásárolt. Nem tudom, hogy ez egy egyszerű meghibásodás volt-e, vagy esetleg valami előre eltervezett merénylet – nem is ez a lényege annak, amiről itt most értekezni szeretnék. Lehetett egyik vagy másik, vagy akár mindkettő, a lényeg az, hogy az Amazon ezt megteheti. A „vevő” pedig tehetetlen. Az Amazon Kindle Store felhasználási feltételei így szólnak: „A Kindle tartalma jogvédett, nem eladásra gyártva.” Ha megpróbáljuk eltávolítani a DRM-et (köztünk szólva, nem különösebben bonyolult), vagy megpróbáljuk átvinni a megvásárolt állományt egy másik eszközre, az Amazon teljesen törvényesen „törli a hozzáférést az Amazon Kindle Store-hoz és a Kindle Content-hez, mindenféle esetleges kártérítés nélkül”.

Ez a fajta hozzáállás a szoftveriparban is megtalálható. Kitalálták ezt a koncepciót, ez pedig fellelhető az összes szabadalmazott szoftver végfelhasználói szerződésében:

„Ez a szoftver jogvédett, nem eladásra gyártva.” Észrevette az Olvasó a teljesen megegyező megfogalmazást? Ez a szoftveripar egyik megkérdőjelezhető eljárása, és a bíróságok is megoszlanak arról, hogy ez alapján lehet-e perelni vagy sem. Egy kellően dörzsölt bíróság pedig simán félredobja az Amazon érveit, mivel a felhasználó „megveszi”, pénzt ad ki, amikor az alkalmazás, a Kindle eszköz, vagy épp a weboldal segítségével vásárol valamit. De most nem erre akarok kilyukadni. Noha tudom, hogyan kell a DRM-et kiiktatni, sőt, bárki rájöhet erre, ha rákeres Google-val, mégsem gondolom, hogy ez lenne a megfelelő ellenlépés.

Számomra a megfelelő válasz az lenne, ha megbüntetnék azokat a cégeket, akik bevezetik a DRM-et és az állományok tulajdonjogát nem ruházzák át a felhasználóra, ill. vevőre, annak ellenére, hogy az a nehezen megszerzett pénzét nekik adja. Ennek pillanatnyilag az egyetlen módja az, ha nem vásárolunk semmit az ilyen társaságoktól. Láthatjuk, hogy ha veszünk egy e-könyvet az Amazonról, majd kiiktatjuk a DRM-et, még semmiféle

üzenetet nem küldtünk nekik. Ha viszont ehelyett egy olyan eladótól vásárolunk, aki nem vezette be a DRM-et, az már egy jel lenne az ilyen cégeknek, hogy csak olyan dolgokért vagyunk hajlandóak fizetni, ahol cserébe tiszteletben tartják a szabadságunkat. Szerencsére elég sok ilyen eladó közül lehet választani, különösen akkor, ha e-könyvet, hangoskönyvet vagy zenét szeretnénk venni. De ennek is, mint mindennek, megvannak a maga hátulütői, így mindenképpen muszáj megérteni ezeket, illetve nyitva tartani a szemünket.

A legelső, amit meg kell értenünk, az az, hogy elsősorban a kiadók és a tulajdonjogok birtokosai azok, akik a DRM-et erőltetik. Némelyikük már rájött, hogy nem keletkezik anyagi kár a DRM kiiktatásával, mi több, még talán némi hasznot is húzhatnak belőle. És ha ezek a cégek ezt átlátják, eltávolítják a DRM-et és visszaadják nekünk a jogainkat, ami alapesetben teljesen normális, ha konkrét, kézzelfogható dolgokat vásárolunk, akkor talán az ipar többi résztvevője is észbe kap és felhagy ezzel a káros magatartással. Ha veszek egy köny-

vet és kiolvasom, utána simán eladhatom egy antikváriumnak. Ha meghalok, a CD-imet és könyveimet az utódaimra hagyom. Lehet, hogy ők aztán eladják őket, de a lényeg az, hogy nekem ehhez mind jogom van, mert ezeknek mind a tulajdonosa vagyok. Ha ezeket a dolgokat digitalizálják és számításhoz vesszük az „ez a termék jogvédett, nem eladásra gyártva” mondatot, akkor hamar rájöhethetünk, hogy gyakorlatilag az összes jogunktól megfosztottak minket.

Néhányan a tulajdonjogok birtokosai közül már rájöttek erre, de vannak olyanok, akik még nem. Ezért kérdés, hogy hajlandóak vagyunk-e belemenni egy olyan kompromisszumba, hogy egyes dolgok, amikért fizetünk, nem hozzáférhetőek olyan módon, ami tiszteletben tartja a szabadságunkat. Pár embert ez már önmagában eltántorít, de engem nem. Tegyük fel, hogy zenét akarok venni. Rengeteg jó zene van manapság, nincs is annyi pénzem, hogy megvegyem az összeset. De ha kizárólag a legújabb slágereket akarnám megvenni, akkor lehet, hogy nem sikerülne, mert a lemezcég egy barlanglakó szintjén van. Ha pedig erről van szó,

akkor én egy öregedő, goromba fráter vagyok és azt gondolom, hogy a mai zenék nagy többsége amúgy is silány, tehát sokat nem is veszítek vele. Amíg találok magamnak olyan zenét, ami tetszik, addig nekem jó. Ugyanez van a könyvekkel is, mind az e-könyvekkel, mint a hangoskönyvekkel. Könyvekkel csak a szabadidőmben tudok foglalkozni (ilyen esetekben nekem nem annyira a pénz a korlátozó erő, hanem az idő). Sokkal több könyv van, mint amennyire időm lenne, és sok olyan könyv van, amit szívesen elolvasnék/meghallgatnék, ha tiszteletben tartanák a jogaimat. És erre is igaz az, hogy ha meg akarom szerezni a New York Times bestseller-listájának első helyezettjét, nem biztos, hogy sikerülne úgy, hogy ne sérüljenek a szabadsághoz való jogaim. Engem ez nem zavar. Azt gondolom, az mindenképpen az ő veszteségük, ha nem veszem meg a könyvüket. De ez az a bizonyos alapvető kompromisszum, amibe beleszalad az ember, ha a szabadságáért harcol – ugyanis olykor-olykor el kell fogadnia azt is, hogy pár dolog nem elérhető abban a formában, ahogy az neki a legjobban tetszene. Én csak azt remélem, hogy ha elég sokan leszünk olyanok, akiknek fontos az egyéni szabadságuk, akkor a piac előbb-utóbb ketté fog szakadni: a kiadók, akik nem tisztelik az egyéni szabadságot,

azoknak az eladási mutatói lassan süllyednek, míg a többiek, akik tisztelik, azoknak folyamatosan emelkedik. Példának okáért ott van a legújabb Humble e-könyv olvasó, DRM-mentes fájlokkal. Minden egyes könyvből annyit adtak el, hogy ha a New York Times számolná az e-könyv eladásokat, egészen biztosan a bestseller-listák élén lennének. Véleményem szerint előbb-utóbb számolni is fogják, legkésőbb akkor, ha megoldották azt az égető problémát, hogy felcserélték a végbélnyílásukat a koponyájukkal. És hogy mi mit tehetünk? Szerencsére nem túl bonyolult a dolog. Leírok itt néhány lehetőséget, a jó hír viszont az, hogy annyi egyéb lehetőség van, hogy fel sem tudnám sorolni az összeset.

Zene

Itt a nagy kérdés az, hogy hagyományos, lemeztársaság által terjesztett zenét akarunk, vagy alternatívabb, a Creative Commons égisze alatt terjesztett, az előadó által kiadott számokat. Mindkettőnek megvannak a maga lehetőségei, sőt, némelyik verziót mindkét esetben használhatjuk.

Főbb lemezkiadók, online tárolás és streaming

• **eMusic** – havi előfizetésért cseré-



be a számokat 0,49-0,79 USD áron lehet megvásárolni. A számok mind lemeztársaságoktól származnak, temérdek katalógus is hozzáférhető.

• **Amazon** – az e-könyvek tulajdonosaival nem bánnak kesztyűs kézzel, a zenét viszont közvetlenül a lemeztársaságoktól árulják, DRM nélkül. Kicsit drágább, mint az eMusic, de itt biztosan megtalálhatjuk azt a bizonyos egyetlen számot, amit az eMusic nem. Online tárolási lehetőséget is ajánl, ill. a megvásárolt számok stream-elését.

• **iTunes** – ők eleinte DRM-mel árulták a zenéiket, ez időközben megszűnt, egészen pontosan 2007-ben. Úgyhogy ez is lehet egy lehetőség. Náluk pillanatnyilag nincs lehetőség online tárolásra és streamelésre, de ha minden igaz, 2013-ra ez is hozzáférhető lesz.

• **Google Play** – vannak itt is DRM-mentes dalok, melyek lemezkiadóktól származnak. Van online tárolási lehetőség és streaming is.

• **Ubuntu One** – újabb DRM-mentes zóna, mindegyik nagyobb lemezkiadó megtalálható rajta. Itt is van

online tárolási lehetőség és streaming.

Független kiadók és a Creative Commons

• **Soundcloud** – ez elsősorban egy zenei és audiofájlokat megosztó oldal.

• **Free Music Archive** – temérdek CC-licensszel rendelkező zene.

• **Jamendo** – az egyik legfőbb CC-oldal.

• **Bandcamp** – erről csak mostanában hallottam. Craig Maloney barátom mesélt róla, ő az Open Metal Cast egyik szerkesztője. Olyan együtteseknek készült ez az oldal, akik a CC alapján terjesztenék a zenéjüket és szeretnének közvetlen kapcsolatba kerülni a rajongókkal. Vannak itt is jó előadók, például Amanda Palmer.

E-könyvek

Ha könyvekre terelődik a szó, akkor szinte szó szerint a független kiadók jóérezésére vagyunk hagyat-

kozva. A legtöbb lemezkiadó szerencsére már rájött, hogy a DRM teljesen felesleges, de a könyvkiadók nagy többségét még mindig béklyó alatt tartja a 21. század. De vannak itt is lehetőségek, ahol lehet e-könyveket találni és még a szabadságjogainkat is tiszteletben tartják.

- **Project Gutenberg** – minden DRM-mentes könyvlelőhely öregapja. Itt olyan könyvekhez juthatunk hozzá, amelyeknek a szerzői joga már lejárt. Ebből kifolyólag ezek főleg régi könyvek, viszont rengeteg klasszikust lehet itt találni. Minden főbb könyvformátum hozzáférhető.
- **Baen Books** – ez a kiadó a „hard sci-fi” könyvekre specializálta magát, de otthon vannak az újabb média világában is. Nemcsak DRM-mentesen kínálják a legtöbb könyvüket, de ezek többféle formátumban is hozzáférhetőek. Ráadásul ott van a Baen Free Library is, ahol ingyen lehet könyveket beszerezni. Ők ettől azt remélik, hogy az első – ingyenes – kóstolás után a vevőnek megjön a kedve a fizetős termékekhez is. És ez szemmel láthatóan be is válik. Egyszer körülnéztem náluk, láttam, hogy megvan náluk az egyik kedvenc íróm (James H. Schmitz) összes műve. Meg is vettem egyből az összeset.
- **Tor/Forge** – az egyik legfőbb sci-

fi/fantasy kiadó. Pár hónapja iktatták ki őket is a DRM-et, mert látták, hogy más kiadók sikeresebbek, ha így tesznek.

- **Angry Robot** – a Baen mellett az egyik legfőbb úttörője a DRM-mentes könyvek forgalmazásának. Elsősorban sci-fi és fantasy az irányvonaluk.
- **Avon Romance** – romantikus könyvek kiadója, nemrég jelentették be, hogy kísérleti jelleggel megpróbálkoznak a DRM-mentes könyvárusítással.
- **O'Reilly Media** – szakkönyvkiadó, gyakorlatilag bármit meg lehet náluk találni. DRM-mentesen árulják a könyveiket. Ha egy könyvnek, amit már korábban megvettünk, megjelenik új kiadása, „frissíthetjük” minimális összeg ellenében. Én például a Kevin Purdy-féle –Android” könyvemet 1 USD-ért frissítettem. Azok-

ról a könyvekről pedig, amikről úgy gondolják, hogy már nem érdemes őket kiadni nyomtatásban, eltávolítják a szerzői jogot és ingyen hozzáférhetővé teszik.

- **ManyBooks.net** – nagyon hasonlít a Project Gutenberg-re, de itt vannak újabb könyvek is, például Charles Stross-tól az „Accelerando”.
- **Fictionwise** – ők is eléggé a sci-fi/fantasy vonalon mozognak, de van náluk más műfaj is, reális áron, DRM nélkül.
- **Cory Doctorow** – Cory az első olyan szerzők egyike volt, aki nemcsak, hogy DRM-mentesen árulja a könyveit, de az e-könyv formátumokat ingyen le lehet tölteni a honlapjáról. De itt bevallom mindenkinek, hogy amikor megjelent a Charles Stross-szal közösen írt „Rapture of the Nerds”, akkor szé-

pen elmentem a Google Play weboltba és ott megvettem, pénzért.

- **DriveThru Fiction** – érdekes oldal, nemcsak könyvekkel, de képregényekkel és szerepjátékokkal is.
- **Apress** – szakkönyvkiadó, ahol alacsony áron lehet e-könyveket beszerezni, amennyiben a nyomtatott verzióját már megvettük. Ilyen kiadóból jó lenne több is.
- **Packt Publishing** – ez is szakkönyvkiadó DRM-mentesített könyvekkel.

Hangoskönyvek

Ez a része azt hiszem, csalódást fog okozni. A legnagyobb kiadó az Audible, ők pedig minden egyes hangoskönyvükre rányomják a DRM-et. Ezért nem vásárolok tőlük. Az Audible-t közben megvette az Amazon, ahol viszont az mp3-fájlokat DRM nélkül árusítják. Reménykedtem, hogy az Audible megvásárlásával lekerül a DRM a hangoskönyvek fájljairól, de nem. Szerencsére vannak alternatívák.

- **eMusic** – a zenéknél már említettem. Havi 10 USD-ért lehet előfizetni a hangoskönyvekre, ezért a díjért havi egy könyvet lehet letölteni. Nem olyan nagy a választék, mint az Audible-n, de a kínálatuk folyamatosan növekszik és simán megtaláltam azokat a könyveket, amik engem érdekelnek. Épp nemrég hallgattam meg Walter Isaac-



Különvélemény

son Albert Einstein-életrajzát.

• **Podiobooks** – olyasmi formátumban lehet itt hozzájutni a könyvekhez, mintha podcastok lennének, hetente egy epizóddal. Jókora választék sci-fi és fantasy művekből, mindkettőt érdemes alaposan átneézni. Például kapható Scott Sigler és J.C. Hutchins is.

• **Scott Sigler** – Scottnál ingyen is hozzá lehet jutni az anyagaihoz, bár kiadója is van.

• **Cory Doctorow** – Corynál a hangoskönyvek mind DRM-mentesek és amolyan „fizess, amennyit tudsz” rendszerben lehet hozzájuk férni. Az olvasói között olyanok találhatóak, mint Neil Gaiman, Wil Wheaton, Spider Robinson vagy Leo Laporte. Még .ogg-formátumú CD-ket és fájlokat is lehet tőle venni, ha valaki az ilyeneket részesíti előnyben. A csávó nagyon komolyan veszi a szabadságot, de aki ismeri Cory Doctorow-ot, az nyilván tudja, miről beszélek.

Összegzés

Hosszúra sikerült ez a cikk, úgy-hogy igyekszem most már minél rövidebbre fogni. Mindenekelőtt, ahogy már mondtam is, az alternatívák messze nem tökéletesek. Főleg a hangoskönyvek esetében, ahol a választék elég harmatos, ha az ember nem akarja feladni a sza-

badságát. Ezzel együtt van választék, és ha keres az ember, biztosan megtalálja azt, amit szeretne. Másfelől nyilván kihagytam egy csomó egyéb alternatívát. A piac hihetetlen gyorsasággal változik és én nem mindig tudom ezeket naprakészen követni. Csak meg szerettem volna mutatni, hogy van nem egy és nem kettő hozzáférhető alternatíva, ahol nem kell feláldozni a szabadságunkat. Így ha bárki a jövőben belefutna a DRM-be, ez azért lesz, mert ő maga döntött így. Harmadrészt, ugyan a fent említettek egy része ingyen hozzáférhető, mégsem ez itt a lényeg. Úgy válogattam össze a listát, hogy azokat a kiadókat mutassam meg, amelyek tiszte-



letben tartják a szabadságjogokat, és természetesen túlnyomó többségük fizetős. Sőt, lényegében pont erről van szó. Ahogy a Tor Books vezetője, Patrick Nielsen Hayden rámutatott, a DRM-mentesített kiadóknak az okozta a legnagyobb üzleti sikert, hogy néhány kiadványukat ingyen hozzáférhetővé tették. Nem azzal fogjuk előmozdítani a piacot, hogy nem akarunk fizetni a dolgokért, hanem azzal, hogy a pénzünkkel azon termékek mellé tesszük le a voksunkat, amelyekkel tiszteletben tartják a jogainkat. Remélem, tudtam ötleteket adni ahhoz, hogyan juthassunk el egy DRM-mentes világba.

Full Circle Podcast 31. rész A bonyolult 3. rész!!

NEW

Megújult a csapat, de a forma nem változott.

Az új csapat tagjai:

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



A tagok mind a blackpooli Linux Felhasználói Csoport (LUG) tagjai

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

Olly & Tony bemutatja, mi történik a „nyári szünet” alatt, hogy mindenki naprakész legyen. Olly mesél még a Gnomebuntu telepítéséről, Tony bemutatja az új Nexus 7-esét.

Letöltés



Mi az a...

Írta a: LinQuestus csapat

Raspberry Pi



Agyerekeknek szánt kicsi és olcsó számítógép ötlete 2006-ból ered, amikor Eben Upton és kollégái a Cambridge-i Egyetem Számítógép Laboratóriumában a számítógép-tudományokat, az egyes egyetemi évfolyamokon felvenni kívánó, kitűnő minőségű hallgatók számának és tudási szintjének évről-évre történő csökkenését tapasztalták aggodva.

2006 és 2008 között Eben számos változatot tervezett, amiből

mára kialakult a Raspberry Pi. 2008-ra a mobil eszközökhöz tervezett processzorok megfizethetőbbé váltak és elég erősek lettek a kiváló multimédiához – egy jellemző dolog – amiről Eben gondolta, hogy a gyerekek számára vonzóvá teheti az alaplapot, akiket kezdetben nem fog érdekelni egy tisztán programozás-orientált eszköz.

Jelenleg Peter Lomas a Raspberry Pi Alapítvány vezetője. Ő tervezte a végleges hardvert, amiből a Raspberry Pi lett. Manapság

Raspberry Pi található a beágyazott eszközök többségében, az oktatástól egészen a szórakoztatásig. Sok kutató kezdett dolgozni Raspberry Pi-n, hogy hatékony és gazdaságos számítógépet készítsenek.

A Raspberry Pi-ről

A Raspberry Pi egy hitelkártya méretű számítógép. A TV-dal és egy billentyűzettel összekapcsolva képes úgy működni, mint a rendes számítógépes rendszered. Egy kis

PC, ami sok mindenre használható, amire az asztali PC-d, úgy mint táblázatkezelés, szövegszerkesztés és játék. Youtube videókat nézhetsz HD minőségben. Beprogramozhatod különböző területekről képernyőképeket készítő robotnak. Külső kijelzőpanelt csatlakoztatva hozzá, kijelzőtáblát tervezhetsz belőle hirdetési célokra. Nem csak beágyazott eszközök, de hordozható és plug-and-play jellegű szerver készíthető belőle.

Mi az a... Raspberry Pi

A körülbelül 25 USD-os árával elég olcsó hallgatóknak és kutatóknak, hogy a beágyazott eszközök és nyílt szoftverek területén dolgozzanak. Két modell, a Rpi-A és Rpi-B kapható a piacon. A két modell technikai adatai jobbra láthatók.

A cikket összeállított a:

LinQuestus csapat

Prof. Chirag K. Gohel
(Tanársegéd, Computer & IT Tanszék)

Mr. Himanshu Madhvani
(végzős IT hallgató)

Mr. Sunil Lalvani
(végzős IT hallgató)

Mr. Sagar Rangani
(végzős IT hallgató)

Ms. Avni Savaliya
(végzős IT hallgató)

<http://www.facebook.com/Linquestus>

<http://linquestus.in>

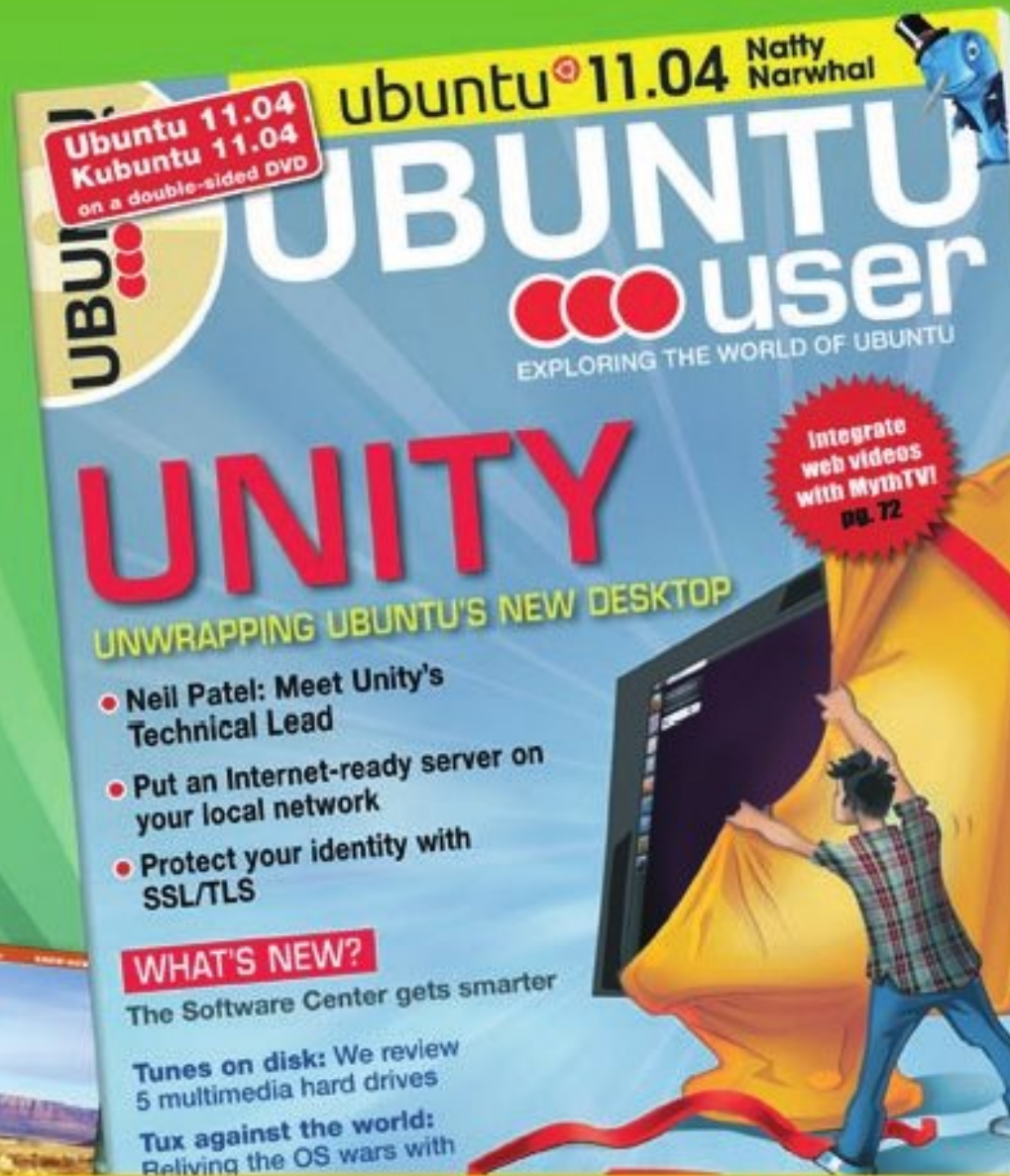
Specification	Model - A	Model - B
Approx Price	\$25	\$35
SOC	<u>Broadcom BCM2835</u> (CPU, GPU, DSP, SDRAM, and single USB port), <u>Broadcom Media Processor</u>	
CPU	700 <u>Mhz</u> ARM (11 Family)	
GPU	<u>Broadcom VideoCore IV</u>	
Memory	256 MB(Shared with GPU)	512 MB(Shared with GPU)
USB	1	2
Video Output	Composite RCA, 1.4 HDMI	
Audio Output	3.5 MM Jack, HDMI	
Storage	On Board SD/MMC Card	
Network	No	On Board 10/100 Ethernet
Power Ratings	300 <u>mA</u>	700 <u>mA</u>
Os	Debian GNU/Linux, Fedora, Arch Linux ARM	

MORE UBUNTU!

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

Ubuntu User is your roadmap to the Ubuntu community. In the pages of **Ubuntu User**, you'll learn about the latest tools, best tricks, and newest developments in the Ubuntu story.

DON'T MISS ANOTHER ISSUE!



UBUNTU-USER.COM/SUBSCRIBE-NOW

FOLLOW US ON

TWITTER: UBUNTUSER

FACEBOOK: UBUNTUSERMAG



A „Super Scratch programming adventure!” egy képregény stílusú programozási olvasókönyv. Ezt fiatalabb közönségnek szánták és a Scratch 1.4-es verzióját fedi le. Kb. 158 oldal hosszú és teljesen színes. A képregény minden egyes fejezete továbbfejleszti a teljes történetet és megmagyarázza az olvasónak a programozási gyakorlatok – amelyeket el kell végeznie – mögötti okokat. Ez határozottan érde-

kes ötletnek hangzik, amelyet ha helyesen hajtanak végre, a játékprogramozást megközelíthetővé tehetné a fiatalabb közönség számára. A kérdés az: sikerül-e?

A magyarázatok

A könyvet jól írták meg és a folyamat minden lépéséhez képernyőképet nyújt. Annak a ténynek köszönhetően, hogy az eszközöket az egyes bekezdések elején bemutatja, azt is lehetővé teszi, hogy a tényleges készítés jóval simábban menjen. A képregény igény szerint közvetíti az okokat például ahhoz, hogy ötszögű sétaösvényt rajzoljunk úgy, hogy fontossá tesszük a történet számára. Mindazonáltal – ha nem vagy a képregények nagy rajongója (vagy túl gyerekesnek tartod ezt a könyvet), gondod lehet azzal, hogy motivációt talál a lépések pontos követésére. De mivel a könyvet fiatalabb (8 éves vagy idősebb) olvasóknak szánták, ez az eset aligha fordul elő.

A magyarázatok jól lefedik a Scratch komponenseit és eszközeit addig a pontig, ahol kényelmesnek

érezed a felület használatát és lehetőleg a gyakorlatok bizonyos lépéseinek testreszabását. Az egyetlen lehetséges probléma, amely felmerülhet, hogy bizonyos „tervezési” lépésekben (például egy új-csomag készítésekor) az eszközt elmagyarázzák, majd a következő lépés egyszerűen az, hogy „rajzold meg a saját csomagodat!”. Míg felkínálja az elkészített „űrmacska” szereplőt, ez aligha elegendő módszer arra, hogy segítsen egy gyereknek, aki talán éppen küzd ezzel a különleges aspektussal. Mindezek után néhány gyerek hajthatatlan lesz abban, hogy önállóan csinálja, de ilyeneket tervezni hihetetlen csalódást okozhat, amikor nem vagy biztos benne, ténylegesen hogyan csináld.

Ennek ellenére a könyvet a dolgok programozási oldalának szánták, amit jól megold. Értelmezi a végrehajtott kódot, miközben elég jól elmagyarázza a különböző projektekhez való későbbi használatához. Ha teljes útmutatót keresel a Scratch-csel való programkészítéshez, valószínűleg kiegészítő anyagot akarsz találni a tényleges rajzolás/szereplőkészítési lépésekhez.

A nyelv

Ebben a könyvben használnak bizonyos szavakat, amelyekről egyszerűen nem várom el egy nyolc évesestől, hogy ismerje. Olyan dolgokat, mint a „paletta”, „nagyítás”, „kísérlet”, „technikák”, stb. Talán lebecsüljük a fiataljainkat, de nekem, aki egyszerűbb nyelveket szeret használni (egy bizonyos fokig legalábbis) előnyösnek tűnik. Ugyanaz a probléma továbbra is fennáll a képregényen keresztül, ha olyan szavakat használunk, mint a „hét dimenziós karakterláncok”. Ha az a célotok, hogy megigézzétek a gyerekeket a történettel ahhoz, hogy fontosnak tűnjenek a gyakorlataitok, fontos lenne, hogy bármilyen olvasási szinten jóval simábbá tegyétek a történet haladását. Ez olyasmi, amit úgy gondolom, hogy a könyv nem elég jól csinál.

Ha nem bánod, hogy olyan kérdésekre válaszolj, mint „ez mit jelent” vagy „mi az a [...]”, akkor a gyermeked még biztosan teljesen élvezni fogja a könyvet. És viszont, ha a gyermekednek hozzáférése van egy gyermekbarát szótárhoz, a



probléma akkor is elhárítható. Mindazonáltal úgy érzem, hogy a könyv tartalmazhatna egy szójegyzéket és ezzel teljesen megoldotta volna ezt a problémát.

Egyébként a használt nyelv tiszta és türelmes. Bár nem érzem úgy, hogy a tonnányi általános utasítások animáltak vagy túl szellemesek lennének, amely problémát jelenthetne, amikor megpróbálsz fenntartani a gyerekek érdeklődését. Ez viszont egyszerű lehetne, mert messze túl vagyok a célzott korcsoporton és mint olyan, talán lebecsülöm a fiatal olvasók reakcióit.

A művészet

Ez általában nem olyan kategória, amellyel valaki pontozna egy technikai könyvet, de annak a ténynek köszönhetően, hogy megpróbál elmondani egy történetet vizuális közvetítőn (képregényen) keresztül, és megpróbálja megtanítani a videójátékok készítését, ez nagyon fontos kategória ehhez a különleges könyvhöz.

A képregényt jól megrajzolták és a karakterek következetesek a megjelenésükben. Viszont a művészeti stílus különösen nem tetszik

nekem. Ez a bizonyos panelekhez használt színválaszték és hátterek kombinációja volt. Ez talán annak a ténynek köszönhető, hogy én nem a megcélzott közönségük vagyok, de jobban tetszett volna egy különböző vizuális stílus. A kiválasztott grafika viszont nagyon következetes és jól megrajzolt.

A szereplők és más játékbeli vizuális elemek nagyon jók. Ez két módon befolyásolhatja az olvasót: ijesztő lehet megpróbálni versenyezni ezzel a stílussal, különösen kezdőként. Olcsónak látszóvá teheti a játékot, amikor két ezt szerető művész között cserélődik. Ez megoldható a kínált szereplők használatával, tekintet nélkül arra, hogy teljesíted-e a saját rajzolási fókuszaidat. Viszont úgy gondolom, hogy elvesz a játék tervezésének teljes élményéből, ha más emberek szereplőit használod. Néhányan azon a véleményen lehetnek, hogy az ilyen felbontású szereplők nem látszanak túl különbözőnek a végén. Általában egyetértenék. Viszont míg belátom, hogy nem fedeztem fel a szereplőkészítés összes aspektusát, még úgy tűnik nekem, hogy elég beállítás és testreszabási lehetőség van ahhoz, hogy két művész által készített szereplő rendkívül különbözőnek tűnjön.

A befejezés

Ez a könyv megtanít téged programozni a Scratch használatával? Igen, határozottan. Elég tudást ad neked ahhoz, hogy elkezdj különböző projekteken dolgozni, ha akarsz.

Ez a könyv megtanít teljes játékokat készíteni a Scratch használatával? Ez az, ahol úgy gondolom, a könyv nem elegendő. Igen, megtanítja neked az eszközöket ahhoz, hogy szereplőket és környezeteket készíts. Igen, megtanítja neked, hogyan programozd ezeket a környezeteket. Viszont nem tanítja meg, hogyan használd az eszközöket, hogy olyan minőségű eredményeket kapj, amelyeket bemutatnak a könyvön keresztül. Bárkinek, aki ezt a könyvet arra tervezi használni, hogy teljesen eredeti játékokat hozzon létre, erősen ajánlom, hogy keressen kiegészítő videóútmutatót vagy könyvet, hogy a Scratchben szereplőket hozzon létre.

A többi kisebb probléma, amiket említettem (nyelv, művészeti stílus) csak kicsit fogja befolyásolni a pontozást – mivel lényegében azt találgatom, mit gondolna erről valaki, aki a megfelelő korcsoportba tartozik. Összességében 3/5-öt adok ennek a könyvnek. Míg a könyv igényli, hogy csak programozni ta-

nítson, azt is bizonyítja, hogy játékokat fogsz létrehozni. Míg ez igaz a „készít” szó technikai értelmében, a legtöbbben feltételeznék, hogy ez a grafikus készítést is tartalmazza. Míg ezt a szakértelmet úgy fedti le, hogy bevezeti az eszközöket és azt várja tőled, hogy bizonyos „rajzolási” lépéseket hajts végre, a könyv nem elég ahhoz, hogy ténylegesen megtanítson ezek használatára. Úgy gondolom, hogy a könyv úgy fejlődne, ha teljesen elhagyná a „rajzolási” lépéseket és csak a kész szereplőket kínálná, vagy másként az olvasót lépésről-lépésre vezetné.

A Full Circle szeretné megköszönni a NoStarch Pressnek a könyv bemutató példányát. Támogassátok az FCM támogatóit, és vásároljatok tőlük: NoStarch.com



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



A Linux Mint Debian Edition KDE (LMDE KDE) a Linux Mint Debian (LMDE) egy nem hivatalos leágazása, ami, miként a neve is mutatja, Debianon alapul és Gnome-ot használ. Az LMDE KDE, ahogy kitalálható KDE-t használ.

Vedd észre, azt mondtam, hogy Debianon alapul. A Kubuntu az Ubuntu támaszkodik, ami Debianon alapul, tehát van némi különbség az LMDE KDE és a Kubuntu használata között.

Történelem:

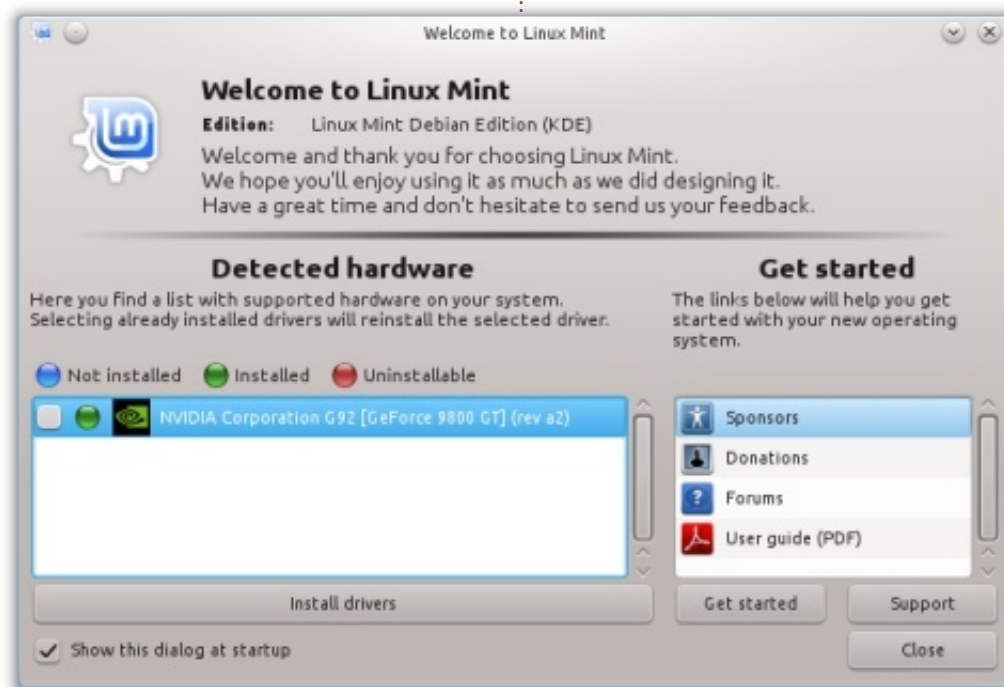
Hagyom az LMDE KDE alkotóját, **Schoelje**-t, hogy ismertesse gyermeke hátterét:

„A nem hivatalos LMDE KDE, mint a legtöbb új dolog születése a frusztrációból ered. Szerettem az LMDE-t, de a MATE-t, vagy a Cinamont nem. Úgy éreztem egy túlhaladott technológiát akarnak feléleszteni. Mintha Frankenstein már digitális lenne, de varrást kellene gyakorolni rajta. Szerettem a Mint KDE-t, de hiányzott az LMDE stabilitása. Sokat beszéltek arról, hogy Clem [a Mint készítője] szeretne volna az LMDE

KDE-t elkészíteni, de ez sose történt meg. Tehát elhatároztam, hogy elkészítem a saját Boris Karloffomat (ford.: Frankenstein): erős, stabil és... szép. Ez az elején csak egy rakás szkript és különféle Debian, illetve Ubuntu tárolóból összegyűjtött csomag volt, de később úgy gondoltam, hogy lehet még néhány ember, aki ugyanazt a frusztrációt éli át, mert nincs LMDE KDE, és ekkor határoztam el egy live DVD összeállítását. Noha nekem is szükségem van némi varrási gyakorlatra, de úgy gondolom a végeredményben van valami.”

Telepítés

Az első dolog, ami megfigyelhető a 12.10-nél, hogy az Ubuntu család a kernelben és bootolásnál PAE-t használ. Ez azt jelenti, hogy a régebbi hardveren a 12.10+ nem fog bootolni. Ezt akkor konstatáltam, amikor Kubuntu 12.10-et akartam telepíteni régi EEE PC-re. A Kubuntu még csak be sem töltődött. A 32 bites LMDE KDE két kernellel jön, amiből választhatsz bootolásnál. Az újabb PAE-s és egy nem-PAE-s változattal. Tehát jó a régebbi gépekre.



LMDE KDE az Ubuntu-családhoz nagyon hasonlóan települ.

Kellemes kiegészítés, hogy (telepítés után) számos tárolót pingelhetsz:

```
sudo mint-choose-debian-mirror
```

és eredményeként egy listából kiválaszthatod a leggyorsabb tárolót. Az LMDE KDE alpból az LMDE tárolóit használja.

Köszöntés

Az első betöltéskor az LMDE KDE (fent mutatott) üdvözlő képernyőt adja fel, ami automatikusan felismeri a harmadik féltől származó hardvereket, a zárt meghajtó telepítésének felajánlásával. Ez olyasmi, amit egyértelműen a napjaink könnyen használható K/Ubuntu-jából származik, ám a Debianban ténylegesen nem szabvány.

Egy másik kellemes kiegészítő az LMDE KDE-ben a Plymouth Manager, ami lehetővé teszi a betöltő képernyő bütykölését, a felbontást és a rendelkezésre álló listából a megfelelő kép kiválasztását.

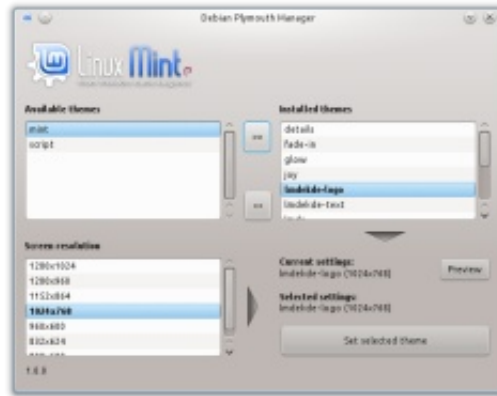
Az asztal úgy néz ki, ahogy elvárhatod – KDE alap, Linux Mint háttérképpel – tehát itt semmi meglepő.

Szoftver

A szokásos kiváló KDE alkalmazás-csomag (csakúgy mint a Libre-Office) van telepítve: K3B, AmaroK, digiKam, Gwenview és ha szeretnél képeket importálni, vagy exportálni fotómegosztó, tároló weblapon, telepítheted az extra csomagokat, amik lehetővé teszik a Facebook, Picasa teljesen beágyazott használatát digiKamból és Gwenviewből. Egy szokatlan változás, hogy hiányzik a Kmail, de van Thunderbird. Ha másoknak nem is, de nekem megfelel és remek.

Frissítések

Ahelyett, hogy naponta tucatnyi, vagy több frissítést kapnánk, az LMDE KDE az LMDE „csomagfrissítési” rendszerét alkalmazza, ami



ritkább frissítést jelent, de nagyobb stabilitást biztosít.

Végkövetkeztetés

Az Ubuntu-tárolók, PPA-k hiánya egy kicsit rossz. Tagadhatatlan. A KDE 4.10 már majdnem itt van és az LMDE KDE 4.8-at használ, ami egy kicsit elszomorít. De azt beszéljük, mivel Debian jellemzőket mutat, valószínűleg teljesen átugorhatja a 4.9-et és 4.10-re vált (ahogy azt a 4.5-tel tették). A PPA-kat illetően, hiányuk megakadályoz abban, hogy több kísérleti alkalmazást kipróbáljak, ami azt jelenti, hogy a rendszerem hosszabb távon sokkal stabiler, mint amilyen korábban volt. Nem érzem kényszerét, hogy azokat a Kubuntuban megjelenő és könnyen telepíthető instabil csomagokat telepítsem... Biztosan tudod hogyan megy ez.

Még friss, de én teljesen az LM-

DE KDE rajongójává váltam. Közeleg az UP6 és én kíváncsian várom, hogy a készítője, Schoelje, mit mutat nekünk.

Mellette:

Mindenek nagyapjára épül.

Ellene:

Nem használhatóak K/Ubuntu tárolók és PPA-k

Letöltés és információ:

<http://forums.linuxmint.com/viewtopic.php?f=61&t=113571&p=633324>



Friss információk SCHOELJE-től

Clem egy friss blogjában olvasható (<http://blog.linuxmint.com/?p=2237>), hogy a következőket mondja a LMDE KDE-ről és LMDE Xfce-ről: „A jövőben az LMDE ISO-kat két változatban (MATE és Cinnamon) adják ki. Az a döntés született, hogy az LMDE KDE változatát nem fejlesztik és leállnak az Xfce változat fejlesztésével. Ez, az LMDE Xfce és a nem hivatalos LMDE KDE változat minő-

ségét figyelembe véve fájdalmas döntés volt, bár ebből az Xfce kevésbé számít, hiszen a Linux Mint közösségének csak 4%-át jelentette.”

Elhatároztam (Schoelje), hogy a nemhivatalos LMDE KDE karbantartása mellett felvállalom a nemhivatalos LMDE Xfce-t is. Indítottam egy „nemhivatalos LMDE Xfce szálát” itt:

<http://forums.linuxmint.com/viewtopic.php?f=61&t=118890>



Schoelje vagyik (www.schoelje.nl), foglalkozásomat tekintve üzleti tanácsadó vagyok és Hollandia déli részén élek feleségemmel, két gyermekemmel és két macskámmal. A művészi egyetem befejezése után indult IT-s pályafutásom. Azokban az években üzleti megoldások VB6-ban, C#-ban és ASP.NET-ben történő fejlesztéséből nyertem tapasztalatot. Igen, azt. Életemben először 2012 januárjában kezdtem el Linuxot használni, és ez hozott engem ide.

Én szeretem a Syncs-et

Jópár Ubuntu ill. egyéb Linux-verzió használata van már a hátam mögött. És azt kell, hogy mondjam, nekem nagyon tetszik a 12.04. Miután a feleségem valahogy letöltött egy vírus és tönkrevágta a Windows 7-et, dual boot rendszert csináltam és most már ő is inkább a Linuxot választja. Egyúttal köszönetemet fejezném ki azoknak, akik azon dolgoznak, hogy működjön ez az operációs rendszer.

Az is nagyon jó, hogy az Ubuntu One-t szinkronizálhatom az Androidos telefonommal. De ha ezt egy kicsit tovább lehetne fejleszteni abba az irányba, hogy mondjuk legyen a fájlom inkább a gépen és ne a felhőben, és ha ugyanazt a wifi-hálózatot használom a géphez és a telefonhoz, akkor a telefonommal simán hozzáférhetek a gépen lévő állományhoz.

K Green

Gord megjegyzése: *Tedd be a fájlt egy megosztott mappába, aztán kövesd az alábbi útmutató lépéseit úgy az oldal második felétől:*

<http://www.howtogeek.com/120882/how-to-access-shared->

[windows-folders-and-stream-video-over-wi-fi-on-android/](#)

Repülőszimulátorok

Egy ideje teljesen rákattantam a repülőszimulátorokra. Milyen jó lett volna, ha ezek már az iskoláskorom alatt is léteztek volna. Könnyebb lett volna a földrajz, a matematikát felhasználhattam volna a magasság-, súly- és valutaátszámításnál. Meteorológiát és navigációt is tanít, és ott van még a fizika, ill. a repülőgépek tervezésének és a repülésnek a tudománya is.

Microsoft 2004-em van, ezen fut a Lockheed Martin Prepar3d-je, ill. az X-Plane 10. Mindegyik tökéletesen működik 3 Windows-os asztali környezeten. Viszont szeretném, ha lenne Linuxos verziója is, főleg Mint alá. Rákerestem már arra, hogy hogyan lehetne Linuxra telepíteni. Van valami kevéske leírás, és nyilván úgy voltak vele, hogy a felhasználó már vagy eleve tisztában van a hiányzó technikai részletekkel, vagy majd kitalálja őket. Lehetőséges-e az, hogy a Full Circle magazin ír egy részletes útmutatót az X-Plane telepítéséről Linux Mint alá?

Dave Edwards

Motoros távcső

A kezdetek óta olvasom a magazint és nagyon örülök a sok különféle témakörnek. Ha megengeditek, szeretnék én is javasolni egyet. Szívesen olvasnék arról, hogyan tudnám a távcsöveimet Python vagy C nyelv segítségével, USB-porton irányítani (mivel párhuzamos csatlakozó nincs a laptopon). Nagyon jó lenne, ha egy hozzám hasonló érdeklődő elmagyarázná, hogyan lehet a távcsövet a fel-le nyilakkal mozgatni.

Didier

Fordítás

Nagyon tetszik a magazin. Én tulajdonképpen új Linux-felhasználó vagyok. Sőt, nemcsak a Linux hanem maga a számítástechnika is teljesen új számomra. Biztos vagyok benne, hogy ezen meg fogtok lepődni, de minden, amit tudok, az az utóbbi évek autodidaktikus tanulásának köszönhető. Ma már csak Ubuntu fut a gépemem. A következő lépésem az lesz, hogy alaposan kitanulom a Linux-rendszert,

Csatlakozz:



goo.gl/FRTMI



facebook.com/fullcirclemagazine



twitter.com/#!/fullcirclemag



linkedin.com/company/full-circle-magazine



ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270

és e célból szerettem volna keresni valami jobb írásos anyagot, amiből nemcsak, hogy megtanulhatnám a rendszer működését, de egyúttal a legújabb fejlesztéseket is bemutatná. Az Ubuntu 12.04 és 12.10 Szoftverközpontján keresztül ismertem meg a Full Circle magazint. Letöltöttem az összes korábbi számot és elkezdtem őket olvasni.

Indiában élek, Gujarat államban. Van olyan fordítócsapat, aki lefordítaná a magazint gudzsaráti nyelvre?

Navin Talati

Ronnie megjegyzése: *Attól tartok, sajnos nincs a magazinnak gudzsaráti nyelvű kiadása. Ha van olyan, aki szeretné erre a nyelvre (is) lefordítani a Full Circle-t, az írjon a ronnie@fullcirclemagazine.org címre!*



Kávé

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

K Szeretnék a magazin cikkeihez sima szövegformátumban is hozzáférfni, hogy megcsinálhassam a magam kis összefoglalóit szöveges állományokban.

V Ahhoz, hogy kimásolj szöveget PDF-ből, a kurzort a kívánt szövegrész elejére kell helyezned. Tartsd lenyomva az egér bal gombját és így húzd az egeret a kívánt szövegrész végéig. Ha elengeded az egér gombját, a kívánt szövegrész kiemelve megmarad. Kattints rá jobb egérgombbal és válaszd a „Másolás” menüpontot. Most már bármelyik szövegszerkesztőbe bemásolhatod. Működik Dokumentummegjelenítővel és Adobe Readerrel is, sőt, valószínűleg bármely más PDF-nézővel is. Okular alatt (ez a Kubuntu alapértelmezett PDF-nézője) először kattints az Eszközök-re majd a Text Select-re, hogy kiválaszd a szövegformátumot, mert az alapértelmezett „eszköz” a mozgató/néző eszköz, amivel lapozni tudsz. Emellett az Okular nem igazán működik jól, ha más formátumból szeretnél szövegrészt kiemelni, ilyen például a cikkeink elején lévő iniciálé.

K Próbálom telepíteni az Ubuntu 12.10-et. A gépem egy Sony Vaio Pentium 4, 1.8 GHz-es procival és 512 MB RAM-mal.

V Az Ubuntu 12.10 minimális rendszerkövetelménye 768 MB memória. Próbáld meg inkább a Xubuntut.

K Ctrl+Shift+PrtScr kombinációval próbálok képernyőképeket készíteni a Firefox bizonyos felületeiről, de fogalmam sincs, hol tárolja a rendszer ezeket a képeket.

V A vágóasztalon. Megnyithatod a GIMP-et vagy valami hasonló programot és bemásolhatod őket új képfájlnak. Használhatod az Ubuntu részeként funkcionáló Screenshot programot (nyomd meg a Super gombot és kezd el begépelni, hogy „screens”). Ez még meg is kérdezi tőled, hogy hová mentse a képernyőképet. A Shift+PrtScr (Ctrl nélkül) segítségével kiválaszthatod az egérrel a

képernyő egy bizonyos részét. Ez alapértelmezett állapotban a Képek mappába menti a képernyőképeket. Az Alt+PrtScr a kiválasztott ablakról csinál képet, a PrtScr önmagában pedig az egész képernyőről.

K Épp frissítettem a rendszert. Kernelfrissítés is volt és bele is szaladtam egy problémába. Amikor újraindítottam a gépet, elem ugrott egy parancssor-értelmező és azt akarta, hogy jelentkezsek be.

V (köszönet érte *thepreacherswife*-nak az *Ubuntu Forums*-ről) Indítsd megint újra. A grub parancssornál válaszd ki a régi kernelt és fejezd be a rendszerfrissítést.

K Kiválaszthatom nyomtatásnál az alapértelmezett papírméretet?

V (köszönet a válaszáért *teamanx*-nek az *Ubuntu Forums*-ről) Igen, a következő paranccsal:

```
gksudo gedit /etc/papersize
```

Az alábbi elnevezéseket szokta megérteni a program: a3, a4, a5, b5, letter, legal, executive, note és 11x17. További infóért írd be ezt a parancsot:

```
man papersize
```

K Azon gondolkodom, hogy veszek magamnak egy [baromi drága] laptopot. Elsősorban ahhoz kellene, hogy HD-minőségű prezentációkat csináljak.

V (köszönet a válaszáért *TheFu*-nak az *Ubuntu Forums*-ről) Inkább vegyél egy közepesen erős asztali gépet és állítsd be úgy, hogy bármilyen hordozható eszközről tudj rajta távirányítással dolgozni. Így valószínűleg a mostani laptopodat is megtarthatod.

K Vezeték nélküli egerem van és szeretném balkezes üzemmódban használni. A laptopom bal oldalán viszont az összes USB-port

3.0-s. Akármelyikbe csatlakoztatom az egeret, egyikben sem működik.

V (köszönet a válaszáért **howefield**-nek az *Ubuntu Forums*-ről) Még bootolás előtt csatlakoztasd az egeret.

K A VLC honlapja azt javasolja, hogy biztonsági okokból mindenki frissítsen a 2.0.4-es verzióra, amilyen gyorsan csak lehet. Frissíti az Ubuntu a VLC-t? Nem szívesen használnám ugyanis, ha tényleg komoly gondok vannak a biztonságával.

V (köszönet a válaszáért **Cheesmill**-nek az *Ubuntu Forums*-ről) Ha elolvastad a teljes biztonsági ismertetőt, akkor láthattad, hogy ez valójában mennyire jelentéktelen probléma. Arról van szó, hogy egy esetleges támadás során a támadó egy megbabrált PNG-fájlt akarna megnyitni veled VLC-vel. (A VLC melleleg eléggé nem mindennapi választás lenne képnézegetéshez...) És még ha ez meg is történik, akkor is a legsúlyosabb, ami történik, hogy a VLC összeomlik. Mászt nem is nagyon tudnának csinálni, tehát a rendszerfájljaidhoz egészen biztosan nem tudnának hozzáférni.

Ezek a biztonsági problémák gyakorlatilag mindennaposak, emiatt felesleges aggódnod.

K Szeretném telepíteni az Eclipse-t az asztali gépemre. A szoftverközpont viszont azt akarja, hogy tegyem be az Ubuntu 12.04.1 telepítő CD-t a cd-meghajtóba. Pillanatnyilag viszont nincs ilyen meghajtó a gépemem.

V A legegyszerűbb megoldás az, a szoftverforrásoknál kivesszed a pipát a CD-ROM mellől.

K Vista és Ubuntu 12.04 dual boot rendszerem van. Lehetséges az, hogy egy ikont teszek az asztalra, aminek a segítségével simán át tudok váltani Linuxra Vista alól és vice-versa, és nem kell hozzá újraindítanom a gépet?

V Nem. Csakis bootoláskor tudod kiválasztani az operációs rendszert.

K Hogyan tudnám kiválasztani a megfelelő USB infravörös távirányítót az otthoni házimoziszámí-

tógéphez?

V A lirc.org weboldalon van minden, amit Linux alatt futó infravörös eszközökről tudni kell. Nem mindegyik információ a legfrissebb, de kiindulási pontnak egészen biztosan jó lesz.

K Amikor a Dell laptopomról csatlakoznék a vezeték nélküli routeremre Ubuntu 12.04 alatt, akkor nagyon szaggat a net. A sebesség leesik 54 Mbps-ről 1 Mbps-ra, vagy éppen teljesen megszakad. Az lspci szerint ez van:

```
09:00.0 Network controller: Intel Corporation Centrino Wireless-N 1030 (rev 34)
```

V Írd be az alábbi parancsot:

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

a végére írd oda, hogy „blacklist acer_wmi” (idézőjel nélkül).

Tippek és technikák



Mennyire forró is a forró?

A rendszeres olvasók már tudják, hogy a hőmérséklet tekintetében mániákus vagyok. Mindig tudni akarom, mennyire melegedtek át a gépem alkatrészei.

Annyira, hogy nem restellek erről akár vitát is nyitni. Viszont úgy látom, hogy a legtöbb felhasználó szerint a számítógép hőmérséklete amolyan elvont fogalom és nem foglalkoznak vele különösebben. Akkor most az ő kedvükért itt egy táblázat:

100°C – a víz forráspontja
95°C – túlságosan forró CPU
70°C – meglehetősen forró CPU
40-50°C – ideális hőmérsékletű CPU
37°C – normál testhőmérséklet
22°C – szobahőmérséklet
0°C – fagypont

Ahogy ezt írom, a testem melegebb, mint a gépemben a merevlemez. Ha szerencsém van, olyan hosszú életű leszek, mint én magam!



A Full Circle Magazin szeretné mindenkinek megköszönni a rengeteg e-mailt, melyben az Ubuntu fejlesztéséről kérdeztek. Igyekeztünk ezekből minél többet feltenni. Összevontuk a hasonlóakat és hozzátettük mindazt, amit relevánsnak éreztünk.

Óriási köszönet Alan Pope-nak, aki segített felvenni a kapcsolatot Didier Roche-val, és köszönjük Didiernek is, hogy időt szakított ránk és megválaszolta a kérdéseinket.

Mint minden történet, ez is az elején kezdődik...

DESIGN

K Mennyire van beleszólása a Canonicalnak (és az Ubuntu-közösségnek) abban, hogy milyen funkciók találhatóak egy-egy új Ubuntu-verzióban, és mennyiben van Neked szabad kezéd ezt eldönteni?

V Mintha mindkét kérdést egyenesen nekem címezték volna. A fejlesztők elvileg mind szabad kezűt kapnak ahhoz, hogy eldöntsék,

szerintük mi az, ami az új verzióba beleillik. Nyilván az alapvető felhasználói élmény megköveteli a designért felelős csapat jóváhagyását és mi magunk is igyekszünk összeegyeztetni a saját elképzeléseinket a fő célokkal. Például legutóbb is azon tanakodtunk, hogy induljunk inkább egy olyan irányba, amivel az Ubuntut egy napi szinten használható operációs rendszerre tennénk, vagy inkább azoknak kedvezünk, akik a Canonicalnál felelősek a főbb fejlesztésekért, és ennek megfelelően készítsük elő a platformot.

Emellett vannak kisebb projektjeink, de ezek is legalább olyan kedvesek a szívünknek, mint a főbb fejlesztések. Ezekkel akkor foglalkozunk, amikor az időnk megengedi. Például nekem az egyik ilyen projekt a OneConf. Ugyan nem fordíthatok rá annyi energiát, amennyit szeretnék, de azt hiszem, még így is egy használható és tetszetős funkció ez a felhasználóink részére. Nem azért csináljuk ezeket, mert X-nek vagy Y-nak akarunk kedvezni, hanem egyszerűen azért, mert szerintünk ez jó lesz az Ubun-tuhoz. Mielőtt bármi az UDS (Ubun-

tu Developer Summit - Ubuntu Fejlesztői Találkozó) elé kerülne, alaposan átnézzük a fórumokat, ötleteket keresünk vagy a témába való honlapokat nézegetünk (vagy megbeszéljük a helyi közösséggel). Ilyenkor visszajelzést keresünk, ill. azt nézzük, hogy mi az, amit még hozzátehetnénk az adott dologhoz.

K Hogy döntitek el, hogy az egyes Ubuntu-verziókban milyen alkalmazások szerepeljenek?

V Ezeket mindig az UDS-en beszéljük meg. Ezek az eseményeken bárki részt vehet, ezek mindig ingyenesek és mindenki számára nyitva állnak. De lehet közvetve is. Először általában úgyis levelezőlistákon szoktuk felvetni a témákat, mint például az Ubuntu asztali környezet topic-ban (<https://lists.ubuntu.com/mailman/listinfo/ubuntu-desktop>), a heves viták nagy része itt szokott lezajlani.

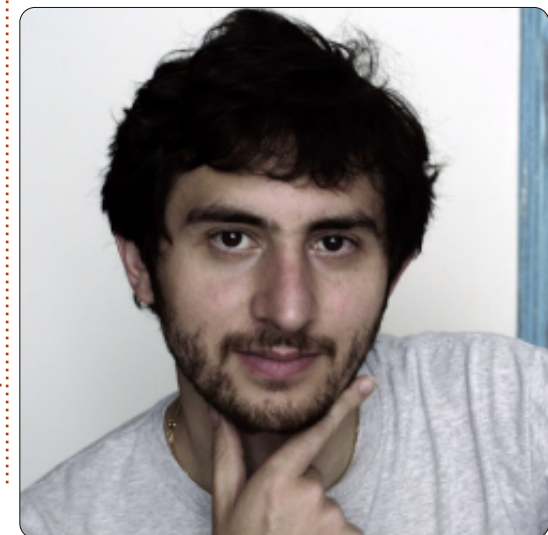
K Az Ubuntu mennyire kapcsolódik a Debianhoz? Mi az, amit megváltoztattatok rajta?

V Pár éve Lucas Nussbaum beszélt erről. Mindenkinek javaslom, hogy olvassa el, nagyon alapos írás:

<http://www.lucas-nussbaum.net/blog/?p=444>

Az alapok nem sokat változtak, én azt mondom, hogy a csomagok kb. 70%-át változtatás nélkül emeltük át a Debianból. A szoftverek 15%-át átalakítottuk, hogy működjenek a mi függőségeinkkel is (általában az újabbakkal), a maradék az, ami kifejezetten Ubuntu-fejlesztés, ill. olyan verziók, melyekkel megszeretnénk előzni a Debiant.

Alapvetően két különbség van



az Ubuntu és a Debian között:

- A felhasználói élményre nagyon komoly energiát fordítunk, különösen az Ubuntu-nál (nem beszélve a derivációiról, mint a Kubuntu vagy a Lubuntu) és drasztikus változtatásokat is végre kell hajtanunk, hogy a felhasználói élmény tényleg olyan legyen, mint amilyennek mi elképzeltük, akkor is, ha ez néha azzal jár, hogy módosítjuk a fő sodrásirányt. Ez egyben a szabad szoftver szépsége is: ha nem igazodik az elképzeléseidhez, akkor bármikor megváltoztathatod.

- Kísérletezünk még összetettebb támogatottsággal, az összeszerkesztésnél szigorúbbak lesznek a jelzések, felcseréljük a bash-t dash-re, valamint szó van még multi-arch támogatásról is. Ezeknek még mindegyike fejlesztés alatt van (és rengeteg időbe kerül, mire az archívum teljes csomagkészlete együtt fog velük működni). Ezek szinte mindegyike a Debianból származik. Így mondhatjuk, hogy az Ubuntu felvállalja a változtatással járó összes fájdalmat, és ebből a Debian profitál.

K Hány csapat foglalkozik az Ubuntu fejlesztésével és kik ők? Hogyan osztják fel a munkát a Canonical és a közösség fejlesztői között?

V Senki nem gondolná, de ez egy roppant nehéz kérdés. A Canonicalnál a legkülönbözőbb csoportok foglalkoznak az Ubuntuval: van, amelyik az asztali környezetet fejleszt, mások az alapokat, vannak szervercsoportok, kernelcsoportok, biztonsági csoportok, archívum adminisztrátorok, a megjelenésért felelős csoportok, és még emellett olyanok is vannak, akik a Unityvel vagy az Ubuntu One felhasználói élményével foglalkoznak. Nekik nincsenek jogaik ahhoz, hogy konkrétan feltöltsenek bármit az Ubuntu-ra, de mivel rendelkeznek a kódokkal, így ők is tagjai a csapatnak. Rengetegen vannak azok, akik a derivációkkal foglalkoznak: a Kubuntuval, Lubuntuval, Xubuntuval, Edubuntuval vagy az Ubuntu Studio-val. Olyanok is vannak, akik egyszerre több csoportnak a tagjai. És akkor még nem beszéltünk a fordítókról, a dokumentációk íróiról...

Természetesen nem szabad megfeledkeznünk az olyanok fejlesztőiről sem, mint a Gnome, a Xorg vagy az OpenStack, emellett ott vannak a Debian fejlesztői is, valamint az összes helyi közösség. Mi valamilyen szinten mindannyian részt veszünk az Ubuntu fejlesztésében. Mindenki segíti a másikat fórumokon, vagy wiki-szócikket

ír, de néha hozzá se kell nyúlnia az Ubuntuhoz, nem kell közreműködni a honlap vagy az indító fejlesztésében, és még így is segíthet abban, hogy az Ubuntu fejlődjön.

FEJLESZTÉS

K Milyen nyelven programoztok? C-ben? Assembly-ben? Netán Amiga Basic-ben? (Na jó, ez utóbbi poén volt!)

V Hát, ha jól tudom, Amiga Basic-ben nem! Leginkább C-ben, C++-ban, Pythonban, Valaban, Goban és persze shellben. Továbbá muszáj értenünk az automatikus eszközökhöz, a cmake-hez és a makefile syntaxhoz. Néha még a perlhez is hozzányúlunk, de ahhoz csak akkor, ha nagyon muszáj.

K Vannak házon belüli specialistáitok mondjuk hálózatokhoz, meghajtókhoz, stb.?

V Tény, hogy annak ellenére, hogy vannak a csapatok között átfedések, az nem jelenti azt, hogy mindenki ért mindenhez. Mindannyiunknak van valamilyen szakterülete, de ez természetesen nem je-

lenti azt, hogy csakis és kizárólag azon a területen dolgozhat. Például Mathieu a hálózatfejlesztők vezetője, a kernelesek pedig a kernelmeghajtókkal foglalkoznak.

K Szoktatok használni VM-ware-t, ill. VirtualBoxot a fejlesztéshez?

V Nem igazán. Ilyen esetekben a saját, jól bevált laptopjainkat használjuk, így sokkal egyszerűbb. Például most a gépemen, amit naponta használok, épp Raring fut – természetesen a fejlesztői változata.

K Hogyan kommunikálnak a programozók/capatok?

V Legtöbbször IRC-t használunk (a freenode-on), mások, akiknek nincs szükségük folyamatos visszajelzésre, hanem inkább a fejlesztésre koncentrálnak, azok a levelezőlistát használják (<https://lists.ubuntu.com/>). Minden nyilvános, még a logokba is bele lehet olvasni. Az összes csatorna anyaga hozzáférhető, egészen az Ubuntu megalkotásától fogva. Ezeket a <http://irclogs.ubuntu.com/>-on lehet megtalálni.

K Hogyan tartotok lépést a rengeteg változó hardverrel, hogy az Ubuntu működhessen?

V A kernelcsapat zseniálisan megoldja ezt a feladatot. Persze a legtöbb változtatást amúgy is a kernelesek hajtják végre, mi pedig a legutolsó kernelverzióhoz igazodva végezzük a fejlesztéseket. A hardveres csapat is keményen dolgozik azon, hogy minél többféle hardverrel legyünk kompatibilisek.

K Hogyan lehet az összes kódot felosztani a csapatok/egyének között?

V Eredetileg csak két csoportunk volt: a core-fejlesztők (<https://launchpad.net/~ubuntu-core-dev/>). Ők az archívum bármelyik részét meg tudják változtatni. Továbbá vannak a MOTU-sok (Master Of the Universe, <https://launchpad.net/~motu>), ők csak az universe/multiverse-en belüli dolgokat tudják megváltoztatni. Van a fő rész, ami kisebb, mint az universe. Ez egy független, önmagába zárt rész (ez azt jelenti, hogy a fő részt csak fő komponensekből tudjuk felépíteni)

és alapján véve (egészen leegyszerűsítve, ez nem olyan, mint egy párharc) mindazt tartalmazza, amihez hivatalos támogatás is létezik és az alapértelmezett Ubuntu része (tehát nem a derivánsoké). Az utóbbi időben ez jóval összetettebb lett. Vannak csomagjaink, amelyek esetében csak az adott területhez, például az asztali összetevőkhöz lehet a fejlesztőnek feltöltési joga, vannak csomagonkénti feltöltési jogok olyanoknak, akik csak egy bizonyos összetevőt szeretnének fejleszteni. Ezek részletesen le vannak írva itt: <https://wiki.ubuntu.com/UbuntuDevelopers>

K Hogyan szerkesztitek a kódokat? Milyen hardvert használtok hozzá és mennyi időt vesz igénybe az ilyesmi?

V A Raringet négyféle típusban fejlesztettük: van az i386 (alapértelmezett, a klasszikus 32 bites gépekhez), van az amd64 (64 bites gépekhez), van a powerpc (olyan gépekhez, amik korábban Apple operációs rendszert futtattak) és van az armhf.

Ez azt jelenti, hogy minden egyes csomagot és forrást felépíte-

nek mind a négy architektúrán és attól függően, hogy később milyen gépre telepítet az Ubuntut, olyan csomagokat fog a gépedre rakni (ez megint csak egy leegyszerűsítés, mert vannak csomagjaink, például a képi beállítások, amiket csak egyszer építenek fel, mert ezek semmilyen olyan kódot nem tartalmaznak, amelyek a különböző architektúrákon eltérő értékeket mutatnának).

Az történik ilyenkor, hogy az Ubuntu fejlesztői ftp-n keresztül feltöltenek egy jelzéssel ellátott csomagot a launchpadra. Aztán kiválogatják (<https://launchpad.net/builders>) és feltöltik őket a különböző gépekre. Ha ez megvan, a bináris csomag megjelenik a fő archívumban, és az Ubuntu tükörszervereken megsokszorozódik.

Egy másik forrás ehhez a Debian tároló. Minden egyes megjelenéskor annyi csomagot szinkronizálunk a Debiannal, amennyit csak tudunk, (ama bizonyos 70 %-ot, amiről már korábban beszéltem).

Persze vannak további, manuális ismertető az új csomagokhoz, meg vannak olyan csomagok, amiket úgy migrálunk az universe-ből a fő részbe, és így tovább...

K A kernel specifikusan az Ubuntuhoz lett tervezve?

V Pontosan. A kernel teljes mértékben Ubuntu-specifikus. A legtöbb változtatáskor visszanyúlunk magához a Linux-kernelhez. Az, hogy mindig a legutolsó kernelből dolgozunk, segít abban, hogy a felmerülő kérdésekre válaszolhassunk, megtaláljuk a regressziókat és megjavítsuk őket.

K Lehetséges az, hogy felhasználók is hozzáférhessenek az Ubuntu-kód részeihez? Ha igen, honnan lehetne ezeket letölteni?

V Ez pofonegyszerű és része is az alapértelmezett eszközöknek. Csak tedd hozzáférhetővé a „forrás” tárolót (itt találd: `/etc/apt/sources.list`) vagy a Software Sources-ben keresd meg a „source code”-t és pipáld be. Frisítsd a tárolókat és annyi kódot tölthetsz le, amennyit csak akarsz. Az alábbi parancssor kell hozzá: `apt-get source <csomag neve>` Ha a Unity kódját szeretnéd, akkor

```
apt-get source unity
```


TÁROLÓK

K A tárolókat a közösség tartja fenn vagy a Canonical?

V A tárolókhöz szükség van bizonyos biztonsági intézkedésekre. Mivel ezek a bináris csomagokat a saját privát kulcsaikkal megjelölik, a mi felelőségünk, hogy mit juttatunk el a felhasználókhöz és biztosítani kell mindenkit arról, hogy semmiféle ártalmas tartalom nem jut el senkihez. Ezekhez a gépekhez csak nagyon kevés embernek van hozzáférése, ezek egyrészt a Canonical fejlesztői, másrészt régi Ubuntu-felhasználók, akik szintén a Canonicalnak dolgoznak. Hozzáteszem még, hogy a Canonical adja a háttér ezeknek a szervereknek a szélessávú hozzáférésehez (és az ezzel járó költségekhez), ill. ezek fenntartásához.

K Van valaki (vagy valamilyen csapat), akik az Ubuntu Szoftverközpontra felügyelnek, vagy ez a Synaptic-es csapat feladata?

V Van egy kis csapat, Michael Vogt vezeti őket, ők a Szoftverközpont felelősei. Azt még hozzá

kell tennem, hogy ő egy nagyon régi fejlesztő, a Synaptic fenntartója, az ő nevéhez fűződik a korábbi gnome-app-install és az upgrade-manager. Lehet látni, hogyan futnak össze egy ember kezében a szálak, és ezek után különösen mókás dolog a fórumokon olyanokat olvasni, hogy a Synaptices arcok géniuszok, de a Szoftverközponttól soha nem nyilatkoznak ilyen lelkesen.

K Mekkora hardvermennyiséget vesz igénybe a tárolók működtetése?

V Hú, hát őszintén szólva fogalmam sincs. Egy biztos, temérdek sávszél. Azért azt se felejtsetek el, hogy a tárolók rengeteg tükörszerver között vannak megosztva az alacsony látencia érdekében. Ezeket a szervereket nem a Canonical tartja fenn, de mint ahogy már mondtam, a fő archívum tartalma meg van jelölve. A felhasználók gépeihez mi biztosítjuk a megfelelő aláírást, és így az apt egyeztetni tudja az archívumok másolatait a tükörszervereken. Így tudunk meg-

bizonyosodni afelől, hogy minden a legnagyobb rendben van.

TESZTELÉS

K Hány ember/csapat teszti az Ubuntut és milyen gyakran? Hogyan szokott folyni a tesztelés? Csomagonként megy az ilyesmi vagy a teljes disztrót egyszerre tesztelitek?

V Van a közösséggel foglalkozó csapat vezetője, Nicholas Skaggs, egy igazi zseni, és ő azon van, hogy a tesztelésbe mind jobban bevonja a közösséget. Ehhez még van egy kérdezz-felelek csapatunk is, akik rendszeresen tesztelik a telepítést és a frissítést.

A frissítések tesztelése nagyon nehéz, elősorban az átmenetek és a megjelenések közti változások miatt. Van egy automata frissítéstesztelőnk, ami telepíti az Ubuntu egyik régebbi változatát egy gépre, megváltoztat pár dolgot a konfigurációban és frissíti a rendszert egy újabb verzióra. Van egy telepítőnk, ami napi szinten telepíti a legfrissebb ISO-kat, ezzel látjuk, hogy a legújabb ISO-kat is gond nélkül lehet telepíteni bármikor.

Többféle módon tesztelünk:

- egységes tesztelés: ez a csomagfejlesztéskor jön elő. Ha valami nem stimmel, a csomagfejlesztés sikertelen.
- automatikus csomagtesztelés: ez a már telepített komponens ellenében teszteli az új verziót. Ha nem lehet belemásolni a régi változatot a frissen megjelentbe, akkor a teszt sikertelen.
- ISO- és frissítés-teszt: ezt minden nap, automatikusan végrehajtjuk.
- ISO és néhány további komponens manuális tesztje: rendszeresen (Nicholas igyekszik ebben segíteni, a Planet Ubuntun több infót találsz erről)
- néhány komponens, például a teljes Unity-ökoszisztéma tesztelése. A Unity 60 komponensből áll. Ezek közül néhányat napi szinten tesztelünk, mielőtt feltöltenénk a disztribúcióba.

K Hogyan ellenőrzitek azt, hogy nem hiányoznak alapvető fontosságú csomagok?

V Igyekszünk minél automatizáltabb teszteket végrehajtani. Itt teljes session-öket, valamint alkalmazásokat és core élményeket is tesztelünk. Így tudjuk észrevenni a kritikus részeket, amik egy napi jellegű ISO-telepítés során merülnek fel.

Hozzáteszem, hogy ha egy csomag véletlenül hiányzik, az valószínűleg rosszul lett párosítva (nincs rajta a fő listán vagy ott van, de senki nem tudja, hogy miért). Ha a legújabb ISO-t nem sikerül telepíteni, akár hiányzó komponens vagy rosszul összeállított lista miatt, azt mi rövid időn belül észleljük.

Amióta a Raringet használjuk, azóta nemigen van helytelen összepárosítás. Most már minden egyes csomag egy előre megjelölt helyre kell, hogy menjen (hasonlóan ahhoz, amikor Stable Release Update-eket csinálunk) és jóvá kell hagyni őket, mielőtt a végleges verzióba kerülnének. Ez a jóváhagyás minket biztosít afelől, hogy az archívum működőképes.

K Szoktatok régi gépeken tesztelni? Például párhuzamos porton, floppyn, stb.

V A manuális tesztek szinte mind így szoktak folyni. Martin Pitt előhoz valami rémes tárgyat (kifejezetten teszteléshez rendszeresített tárgyakra kell gondolni) azért, hogy a régebbi konfigurációkon is meg lehessen találni az esetleges regressziókat. De őszintén szólva, az Ubuntu-nak nem az az elsődleges

célja, hogy régi hardveren fusson. A tíz évnél öregebb gépekhez külön disztribúciók vannak. :)

K Mikor esik át az Ubuntu a teljesítményteszten? Fejlesztéskor vagy megjelenés előtt?

V Van néhány korlátozottan hozzáférhető automata teljesítménytesztelőnk, de ez a terület még erősen fejlesztés alatt van. Viszont megjelenésről megjelenésre egyre jobban működnek a dolgok. Ez és az automata teszt a szabad szoftver két legkényesebb pontja. Mostanság az Ubuntu kezdi megváltoztatni ezt a nézetet, áthelyezve a hangsúlyt a felhasználói élményre. Ezen szeretnénk változtatni és szeretnénk, ha az egész ökoszisztéma erre fókuszálna.

K Van valami egyszerű módja annak, hogy a felhasználók és tesztelők jelezzék a bugokat?

V Ez nagyon egyszerű! Csak meg kell keresni a launchpadon (általában sokkal egyszerűbb közvetlenül rákeresni), kattints a Subscribe gombra ezen az oldalon: <https://bugs.launchpad.net/ubuntu/>

[tu/+bug/1](#). Minden egyes státuszváltozáskor (és a kommentek esetében is) kapsz értesítést. Ha egy bugnál az Ubuntu-komponenst megjelölik „Fix Released”-del, ez azt jelenti, hogy a bug javítása bekerült a fejlesztői változatba. A launchpados felületen megjegyezheted, hogy szeretnéd, ha a javítást visszaportolnák régebbi verzióba is.

K Van valamilyen procedúra, amivel a tesztek során meg lehet határozni egy-egy hiba eredetét?

V Ez elsősorban a disztribúciótól függ, attól, hogy milyen komponensek vannak benne, meg persze attól, hogy a saját kutyakájánkat esszük (magyarázat: http://en.wikipedia.org/wiki/Eating_your_own_dog_food). A bugjavítás prioritási sorrendjéből lehet egy általános képet kapni egy-egy disztribúció komponenseiről, ill. arról, hogy mi lehet a probléma kiváltó oka.

MEGJELENÉS

K Hogy rakjátok össze a végső ISO-t?

V Az ISO-t minden nap összerakjuk. Megtalálod itt: <http://cdimage.ubuntu.com/daily-live/current/> – ez maga az Ubuntu, de ha átírod a linket, megtalálod a további változatokat is. Van továbbá egy „germinate” nevű program (<https://wiki.ubuntu.com/Germinate>), ez olyan fájlokat vesz figyelembe, amelyeket mi alapértelmezettként telepítünk, elsősorban leírásokat és konfigurációs fájlokat (ezek neve „seed” – <https://wiki.ubuntu.com/SeedManagement>) és ügyel arra, hogy az összes szükséges függőség telepítve legyen. Erről a listáról egy live session keretében telepítünk további csomagokat, majd az egészet képfájlba sűrítjük és elkészítjük a napi ISO-t.



Lényegében a végső ISO nem sokban különbözik a napitól, csak annyiban, hogy a végsőhöz már nem adunk hozzá további csomagokat, hacsak nincs az, hogy a várható javításuk már a fejlesztési ciklus végéhez közeledik (ez is, mint minden más, változó, ezért sem szoktunk ilyenkor már újabb funkciókat hozzáadni) és végül, egy bizonyos ponton az ISO megkapja a végső változatát.

Igyekszünk minél alaposabban kipróbálni a funkciókat, mielőtt beleszerülnek a végső verzióba, így a stabilizációs szakasz is lerövidül. Sőt, egy szép napon lehet, hogy eljön az is, hogy bármelyik napi ISO lehetne egy megjelenés.

K Ki az, aki rámondja az ISO-ra, hogy akkor ez lehet a végső verzió?

V A megjelenéssel foglalkozó csapat dönt arról, hogy melyik ISO lehet a „végső”. Ők általában a londoni Bluefinn székházban gyűlnek össze a megjelenés hetében és megbizonyosodnak arról, hogy minden a helyén van. Aztán ha bejelentik a megjelenést, még pezsgőt is bontanak. A többiek, akik

közvetve figyelik az eseményeket, azok odahaza vizet isznak.

K Hogy töltitek fel az ISO-t a különböző tükörszerverekre?

V Pontosan nem tudom, hogy ez hogyan szokott működni, de feltöltik valahová, amit több tükörszerver is figyel, aztán újraszinkronizálják őket, ha jól tudom.

K Hogyan jelennek meg a különböző Ubuntu-derivációk? Ők korábban hozzáférhetnek a végső ISO-hoz, vagy teljesen külön fejlesztik őket?

V Ezeket nem is derivációknak nevezném, hanem „ízesített Ubuntuak”. Ugyanazokból az archívumokból építik őket, mint az Ubuntu-t. Ezért például ha telepíted a Shotwellt Kubuntura vagy Ubuntu-ra, akkor ugyanazzal a bináris csomaggal dolgozol. A különbség az alapértelmezett csomagok kiválasztásában és telepítésében van. Ehhez a Germinate csinál egy külön ISO-t, külön konfigurációs fájljal, és ez az, ami alapértelmezettként te-

lepítve lesz.

További információhoz mutatnék pár linket:

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuDevelopment> – fejlesztőknek ez egy jó kiindulópont
<http://developer.ubuntu.com/> – azoknak, akik Ubuntu-n akarnak alkalmazásokat fejleszteni
<https://wiki.ubuntu.com/Raring-Ringtail/ReleaseSchedule> – az Ubuntu megjelenési ütemterve (Raringhoz)

<http://status.ubuntu.com/ubuntu-raring/> – ha valaki követni akarja a funkciókat és azt, hogy ezeken kik dolgoznak és milyen státuszban van a fejlesztés.

Tesztelésekhez és ezek eredményeihez Nicholas rendszeresen szolgált publikálni a planet.ubuntu.com-on.





A Steam Béta Linuxra hivatalosan november 6-án indult el egy nagyon korlátozott számú résztvevő számára. Azóta több körben bővítették a tesztelők körét, de ha nem voltál egyike a szerencsés kiválasztottnak, még mindig van esélyed, hogy a végleges megjelenés előtt kipróbáld a klienst.

A Reddit furmányos tagjainak köszönhetően, itt van egy egyszerű kerülőút, melynek segítségével meghívó nélkül is elindítható a béta verzió, és itt a leírás, hogy hogyan indíthatod el a saját gépeden.

Először nyisd meg a terminált, és gépedbe a következőt:

```
wget http://media.steampowered.com/client/installer/steam.deb
```

```
sudo dpkg -i steam.deb && sudo apt-get install -f
```

Utána indítsd el a Steam alkalmazást a dash-ből. Ezután felszólítást kapsz, hogy lépj be a Steam profilodba. Kapsz egy hibaüzenetet, ami arra figyelmeztet, hogy nem vagy tagja a bétatesztelő csapat-

nak, de hagyd figyelmen kívül, és zárd be a párbeszédablakot.

Megjegyzés: ha AMD64 architektúrára futtatod, akkor ezekre a parancsokra is szükséged lesz:

```
sudo apt-get install libjpeg-turbo8:i386 lib-curl3gnutls:i386 libogg0:i386 libpixman-1-0:i386 libSDL1.2debian:i386 libtheora0:i386 libvorbis0a:i386 libvorbisenc2:i386 libvorbisfile3:i386 libasound2:i386 libc6:i386 libgcc1:i386 libstdc++6:i386 libx11-6:i386 libxau6:i386 libxcb1:i386 libxdmcp6:i386
```

Végül, mikor minden függőség telepítve van, akkor végre készen állsz az indulásra. A kliens elindításához csak nyisd meg a terminált és a futtasd a következőt:

```
steam steam://open/games
```

és már hozzá is férsz a saját Steam könyvtáradhoz.

Jelenleg 29 hivatalosan támogatott játék érhető el, mint például a Team Fortress 2, a Frozen Synapse, és a World of Goo.



Az én kísérletem (a fenti kerülőutat használva) egészen jól sikerült, amit szerény, Ubuntu 12.04 AMD64-et futtató laptopomon végeztem. Sajnos, azok közül a játékok közül, amelyeket kipróbáltam, négyből csak kettő indult el sikeresen. Míg a Braid és a VVVVVV nem találta a futtatható fájlt, addig az Osmos és a World of Goo gyönyörűen nézett ki, és gond nélkül működt.

A játék közbeni funkciók, mint például a Shift+Tab a Steam közösség eléréséhez (és más parancsok) úgy működtek, ahogy kell. Ami a

látványt illeti, nincsenek igazi meglepetések – a kliens-interfész hasonlóan néz ki, mint amit a Windowsnál és a Mac-nél már megszokhattunk. Röviden összefoglalva, talán néhány játékot egy kicsit noszogatni kell, hogy végre elinduljon, de összességében a Steam béta egy érdekes ízelítőt ad abból, hogy mit is várhatunk a Valve végleges verziójától.



Jennifer képzőművészetet tanul Chicagoland környékén. Figyelemmel kísérheted a Twitteren @missjendie néven vagy látogass el a blogjára: missjendie.com.



A 101-es vizsgára tanulok, az elsőre abból a két vizsgából, amelyek a Linux Professional Institute (LPI - Linux Szakértői Intézet) három megszerezhető okleveléből az elsőhöz kellene, vagyis egyszerűbb nevén az LPIC-1-hez. Hat részből áll nagyjából a vizsga, a jártaságomhoz igazodva a laikus szinttől egészen a 101-es vizsga letételeig. Ezekben a cikkekben megosztom azokat az információkat, amelyeket megtudtam magáról a vizsgáról, beleértve a tananyag rövid összefoglalását, forrásokat és hasznos tanácsokat, valamint – ahol lehetséges – a tanulási módszereimet. A jövőben szeretnék ehhez hozzátenni minden információt, amire szert teszek (a reményeim szerinti) jobb elhelyezkedési esélyeimmel kapcsolatban, valamint az (ismét csak reménybeli) tanulmányaimban történő előhaladásomat, és a megszerzett képességeimet illetően. Röviden, ez a cikk ideális bárkinek, aki azon gondolkodik, hogy időt szán ezen képzettség megszerzésére, abban a reményben, hogy egy *buntus/Linuxos átláshoz jut majd.

A vizsga

A 101-es vizsga első meglepetése akkor ért, amikor rájöttem, hogy a vizsga nem parancssoron folyik. Ez elsőre nem volt számomra világos. Ez egy feleletválasztós teszt, ami 60 kérdésből áll és a megválaszolásukra 90 perc áll a rendelkezésre. Ez a megoldás logikus – legalább is a vizsgáztatóknak mindenképpen. Gondolj bele, hogy a következő kérdést kapnád, amikor az azzal kapcsolatos ismereteidet firtatják, hogy hogyan kell a standard be- és kimenetet és a hiba üzeneteket átirányítani:

Kérdés: Az ifconfig parancs standard kimenetét szeretnéd egy fájlban (file.txt) tárolni, hogy később felhasználhasd, és ki szeretnél törölni minden létező adatot a fájlból. Hogyan tudod ezt megtenni?

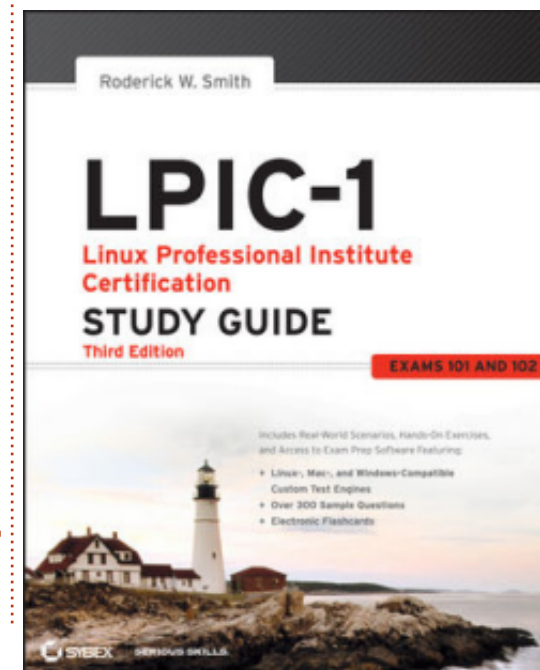
- a. ifconfig < file.txt
- b. ifconfig >> file.txt
- c. ifconfig > file.txt
- d. ifconfig | file.txt

(© Smith, R.W., Linux Professional Institute Certification: Study Guide, Second Edition/R. W. Smith: Linux Szakértői Intézet Képzése: Tanulási útmutató; Második kiadás Wiley, Indiana, USA, 2009/ Egyesült Államok, Indiana, Wiley, 2009).

A parancssor előtt a vizsgázó csak kipróbálná mindegyik parancsot, és a kapott eredmény alapján megkapná a helyes választ. Egy feleletválasztós teszt esetén viszont a vizsgázónak meg kell tudnia különböztetni a >> és a > jelentését, mert ez elengedhetetlen a helyes válaszhoz. Ha a file.txt létezik, akkor > felülír minden létező tartalmat, míg >> hozzáfűz a már létező tartalomhoz. Mind a > és a >> létrehozza a file.txt-t, ha a fájl még nem létezik. (Ebben az értelemben a kérdés nincs jól megfogalmazva, mert nem derül ki belőle, hogy a file.txt létezik-e vagy sem.) Összefoglalva, ha a vizsga parancssor előtt történne, akkor nem mérné fel a tudást, míg a feleletválasztós forma a legkisebb különbségekre is rá tud kérdezni. Továbbá a feleletválasztós forma megakadályozza a vizsgázókat, hogy hozzáférjenek a man oldalakhoz. Kétségkívül kicsit mesterséges környezet, de hatékonyan elválasztja a búzát a pelyvától.

A tananyag rövid összefoglalása és hasznos információk

Az első része annak a könyvnek, amelyből most tanulok, a Linux Professional Institute Certification 1 (Linux Szakértői Intézet Képzés 1) a Linux parancssori eszközeivel foglalkozik. Vagyis szöveg-folyamokkal, szűrőkkel, csövekkel, átirányítással és kereséssel, valamint reguláris kifejezésekkel történő kereséssel és kicseréléssel. Ebben a részben a következő parancsokat tárgyalják: belső bash parancsok (exec, exit/logout, pwd, cd, time, set, echo), shell gyorsbillentyű kombinációk (például hogyan cse-



réljünk kisbetűt nagybetűre a parancssorban – erről többet később), >, >>, <, <<, 2>, 2>>, &> és <>, | (csövek), cat, join, paste, od, sort, split, tr, unexpand, uniq, fmt, nl, pr, head, tail, less, more, cut, wc, grep és sed. A grep és a sed feldolgozása nem teljes, mivel egy külön kötet jelent meg, ami csak a sed funkcióit mutatja be. Végezetül sok parancsot, amit megtanultam, egyelőre még nem tudom hasznosítani. Például nem kell tanulmányoznom grafikus vagy audio fájlok (általában nem ASCII) szerkezetét, od-t (octal dump) használva. De ez sokszor előfordul, ha az ember valami újat tanul, türelmesnek kell lenni, míg el nem érünk egy bizonyos kritikus tömeget, amikor a tudás hirtelen hasznossá válik. És ha már itt tartunk, akkor szeretnék mutatni valami hasznosat, amit megtanultam: ez egy shell gyorsbillentyű kombináció, amivel a parancselőzmények között kereshetsz. Nyomd le a Ctrl+R-t a parancssorban, és kezd el gépelni a betűket (ezeknek nem kell feltétlenül a keresett parancs vagy útvonal első karaktereinek lenni). Amikor megtaláltad a parancsot vagy útvonalat, amit kerestél, nyomd meg az ENTER-t hogy végrehajtsd, vagy a Ctrl+G-t hogy üres kézzel térj vissza

a parancssorhoz.

Und tschüss. (Viszlát németül)

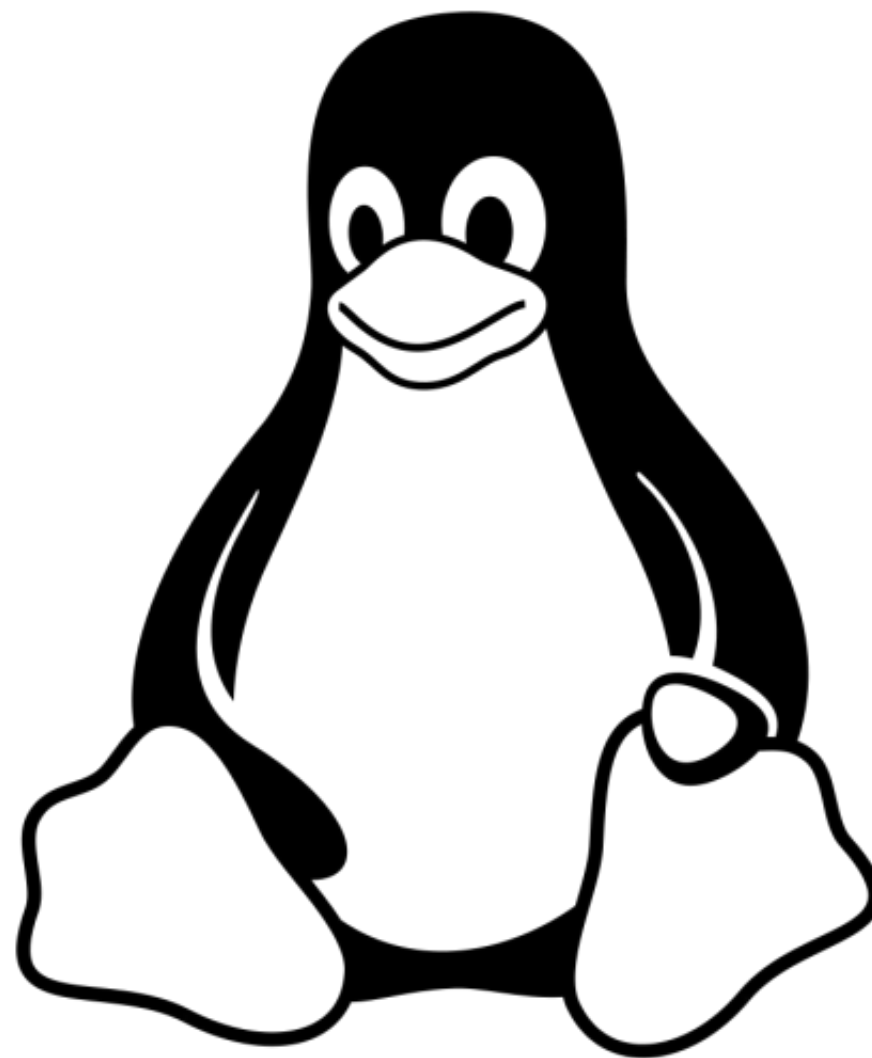
A következő cikkemben írok a tanulási módszerekről és a forrásokról, valamint még többet a rövid tartalomról. Mostanra ennyi.



**Linux
Professional
Institute**



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

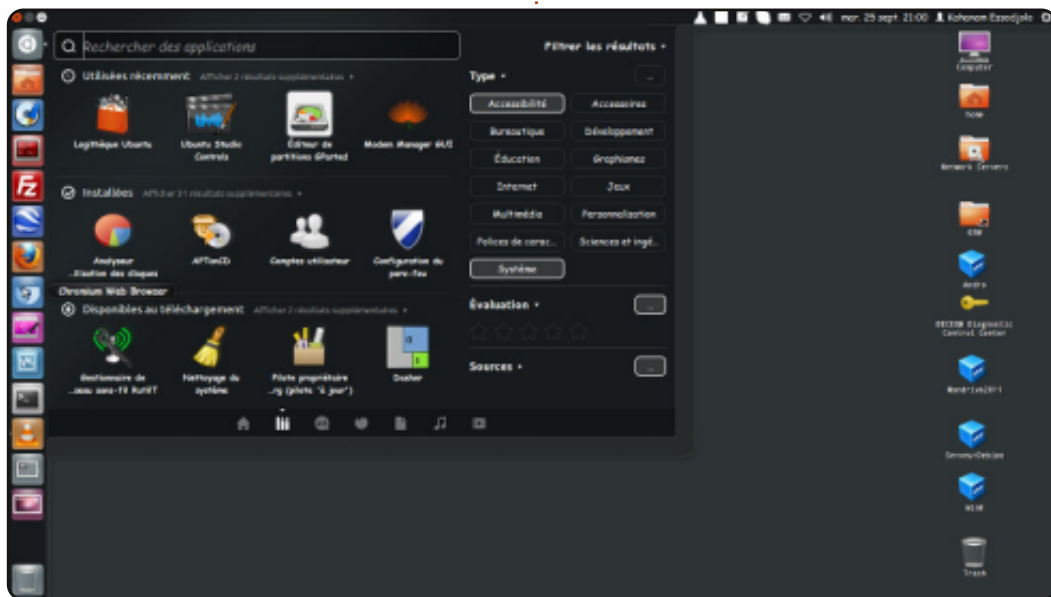


Linux



Az én asztalom

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



Hello! Kahanam vagyok Togoból és ez az asztalom.

Rendszer: Ubuntu 12.04 LTS Pangolin
CPU: Intel Core i3
RAM: 4 GB
HDD: 500 GB
Toshiba Satellite Pro.

Az idei év (2012) kezdetétől fogva nagyon kedvelem az Ubuntut. Már eldöntöttem, hogy csak Ubuntut használok. Kedvelem. Élvezem. Boldoggá tesz.

Kahanam



Ubuntu 12.04-et használok, Mac OS ikonokkal, szeretem ezt a robotos háttérképet. A személyes témám egy része a MyUnityből van. Telepítettem screenleteket (a jobb felső sarokban egy kis jegyzetömböt, időjárás-előrejelzőt, és folyamat figyelőt).

A gépem Compaq Presario CQ57 PC, AMD dual-core processzorral, 2 GB memóriával és 250 GB merevlemezzel.

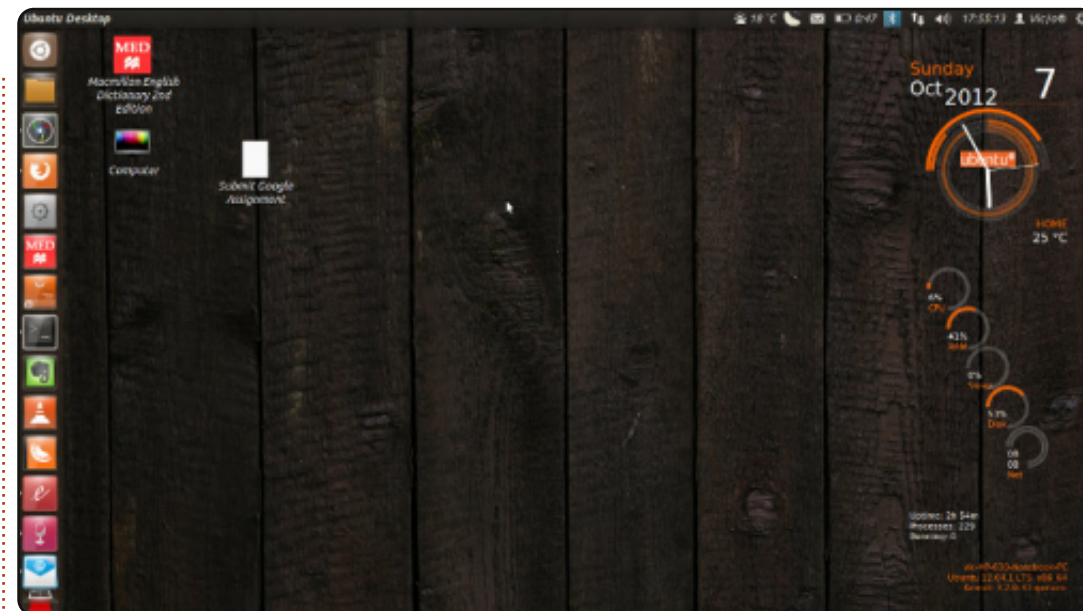
Shey Louis



Ez az én egyszerű asztalom, ami egy Intel D2700MUD gépen fut (Intel Atom D2700 2,13 GHz-es processzorral). Nem használok Compizt, mert a grafikus meghajtó nem támogatott, ezért csak Metacityt Cairo-dockkal és Unity panellel tudok használni. Nem tudok videókat lejátszani, de hála a cedarview-graphics-driver csomagnak, ezzel már jól működnek a videók. Szeretem az anyanyelvemen használni a rendszert. A háttérképem az Ubuntu-ból származó Sabilj projektből vettem.

CPU: Intel Atom D2700 (alaplapi)
RAM: 2 GB (SODIMM)
Grafika: Intel GMA 3650
Rendszer: Ubuntu (12.04)

Sabil Rashid



Mellékelek egy képet a 12.04 LTS, 64-bites Ubuntu (Precise Pangolin) asztalomról (Unity), amit frissítettem 12.04.1-re. Dual-boot megoldással használom Windows 7-tel, de egyre inkább hozzászokom az Ubuntuhoz.

Conkyt használok rendszer-megfigyeléshez és egyéb hasznos információkhoz. Szeretem a remek kinézetét. Nitrix UMD témát telepítettem látványos ikonokkal. Használok még MyUnityt, Ubuntu Tweaket és Compizt a testreszabáshoz.

Rendszer
HP-630 Notebook PC
Intel Core i3 2,4 Ghz
4 GB RAM
500 GB SATA merevlemez

Victor Mumo



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



FCM 69. szám

Lapzártá:

2013. január 6. vasárnap

Kiadás:

2013. január 25. péntek



A Full Circle Csapat



Szerkesztő – Ronnie Tucker
ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmester – Rob Kerfia
admin@fullcirclemagazine.org

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

Szerkesztők és Korrektorok

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

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



A Full Circle Magazin beszerezhető:

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



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



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



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



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

 **Full Circle Magazin**
 **Magyar Fordítócsapat**

Koordinátor:
Pércsy Kornél

Fordítók:

Dorozsmai Ágnes
Nagypál Ildikó
Palotás Anna
Pugner Éva
Csapó Gábor

Csikós Donát
Kiss Gábor
Pércsy Kornél
Takács László
Török Árpád

Lektor:
Balogh Péter

Szerkesztő:
Mihály József Rafael

Korrektor:
Heim Tibor