

BootSplash képernyő Uhu-Linuxon!

Hozzunk létre UHU linux alá is csinos háttérképeket a bootoláshoz!

A megfelelő anyag birtokában, minimális gyakorlattal ez mindössze 15 perc szöszmötölés után elkészül. Ennyit pedig messze megér a végeredmény. A probléma megoldásához több dologra is szükség van. Egy rendszermag forráskódra, egy rendszermag foltra, ami ezt a funkciót hozzáadja a fordítható rendszermaghoz, egy boot splash-készítő segédprogramra, egy témára, és körülbelül 15-20 perc szabadidőre. Az UHU-Linux esetében a rendszermag forráskódja könnyen telepíthető az `apt-get install kernel-source` paranccsal. Ez letölti, és telepíti a kernel-header csomagot is. Ha ez megvan, akkor a szerzősámlára többi elemére van már csak szükségünk. A <http://www.bootsplash.org> kifejezetten ezzel foglalkozik. Sőt, pár témát is találunk itt, és teljes leírásokat. Lássunk munkához! Az említett oldalról töltsük le a *kernel stuff* menüpont alól a megfelelő kernel foltot. Látható, hogy a 2.6.x, és a 2.4.22-höz vannak itt javítások. A verziószámok ne zavarjanak meg senkit, a 2.4.22-es tökéletesen működik az UHU 2.4.24-7-es kernelével. Ha letöltöttük a megfelelő *bz2* fájlt, akkor csomagoljuk is ki. Ha ezzel is megvagyunk, akkor semmi más teendőnk nincsen, mint feljavítani a telepített rendszermag forráskódját. Konzolban jelentkezzünk be rendszergazdaként a `su-val`. Lépjünk be a rendszermag forráskódjának a mappájába, a `cd /usr/src/linux` paranccsal. Ha itt vagyunk, végezzük el a forrás foltozását:

```
patch -p1 < /eleresiút/bootsplash-3.0.7-2.4.20-
↳ vanilla.diff
```

Ha hiba nélkül lefutott a parancs, akkor a jövőben fordított kernel már képes lesz megjeleníteni a bootsplash képernyőt. Indítsuk el hát a rendszermag konfigurációs programját a `make menuconfig` utasítással. Keressük meg a *Console drivers ->Frame-Buffer support* részt, és engedélyezzük a *VESA-VGA graphics console* pontot. Ezután engedélyezzük a *Use splash screen instead of boot logo* pontot is. Ezzel meg is volnánk. Figyelem! A kernel ekkor még az alapbeállításokat tartalmazza. Érdemes átnézni, hogy még mire van szükségünk a fordítás előtt. És mivel a kernel, és a modulok verziója egyezik, elhagyható a `make modules`, és a `make modules_install` parancs. Elég csak a *bzImage*-et fordítani. Ha készen vagyunk, akkor bátran fordítsuk le az új kernelt, a `make bzImage` paranccsal. A fordítás után a kész *bzImage*-t célszerű átnevezni a tesztek erejéig, mondjuk *bzImage1-re*, és úgy bemásolni a */boot* könyvtárban található eredeti *bzImage*

mellé. Célszerű, ha lemásoljuk a */boot/grub/menu.1st* fájlban az indító bejegyzést, és az új bejegyzésben hívjuk meg a *bzImage1*-et. Ezáltal gyakorlatilag 2 üzempépes kernellel rendelkezünk, és hiba esetén nem válik használhatatlanná a gépünk. Ezután még két dologra van szükség. Egy témára, és egy programra, amely a kernel számára „ehető” formába hozza a képeket. Ehhez töltsük le a *bootsplash-3.0.7.tar.bz2* fájlt, és tömörítsük ki. A kapott forráskód könyvtárba belépeve adjuk ki a `make`, és a `make install` parancsokat. Ezzel lefordítjuk a programot, és telepítjük. Győződjünk meg róla, hogy telepített a */usr/sbin* könyvtárba. Ezután töltsünk le egy nekünk tetsző témát. A letöltött *bz2* fájl kitömörítés után azonnal használható. A kicsomagolt téma fájllai közül mindössze 3 dologra van szükség. A *bootsplash-1024x768.jpg*, a *silent-1024x768.jpg* és a *bootsplash-1024x768.cfg* fájlokra. Most Midnight Commander-rel menjünk rá a *.cfg* fájlra, F4-el nyissuk meg, és a fájlban a két képnek adjuk meg a pontos elérési útját. (*/usr/share/splash/...jpg*) Amikor ez is megvan, akkor már csak létre kell hozni a megfelelő állományt, amit látni fogunk a boot folyamat során. Ehhez adjuk ki a következő parancsot.

```
/sbin/splash -s -f /usr/share/splash/bootsplash-
↳ 1024x768.cfg > /boot/initrd.splash
```

Ha gond nélkül lefut, akkor létrejött egy a */boot* mappában, az eredeti *initrd* mellett, egy *initrd.splash* fájl. Ez az, amire szükségünk van. Módosítsuk a */boot/grub/menu.1st* fájlt ismét. Ezúttal azonban az új kernel (*bzImage1*) bejegyzését véglegesítjük. Utasítsuk, hogy a képernyőt kapcsolja a megfelelő felbontású VESA módba. Ezt a `vga=791` utasítással tehetjük meg. Ha a *silent* képet választjuk, akkor a teljes boot során egy képet mutat, míg *verbose* módban a kódsorok a kép előtt futnak. Az *initrd*-re utaló sort javítsuk át úgy, hogy az *initrd.splash*-ra mutasson. Az egész tehát ilyen lesz:

```
title UHU-Linux+splash
kernel (hd0,1)/boot/bzImage1
root=/dev/ide/host0/bus0/lun0/part2 vga=791
↳ splash=silent
initrd (hd0,1)/boot/initrd.splash"
```

Ezután dőljünk hátra, és indítsuk újra a gépet. Ha mindent jól csináltunk, már gyönyörködhetünk is a képen.

Dancsok „strogg” Zoltán