

2008. október – 18. szám



# full circle

AZ UBUNTU KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

 ubuntu

 kubuntu

 xubuntu

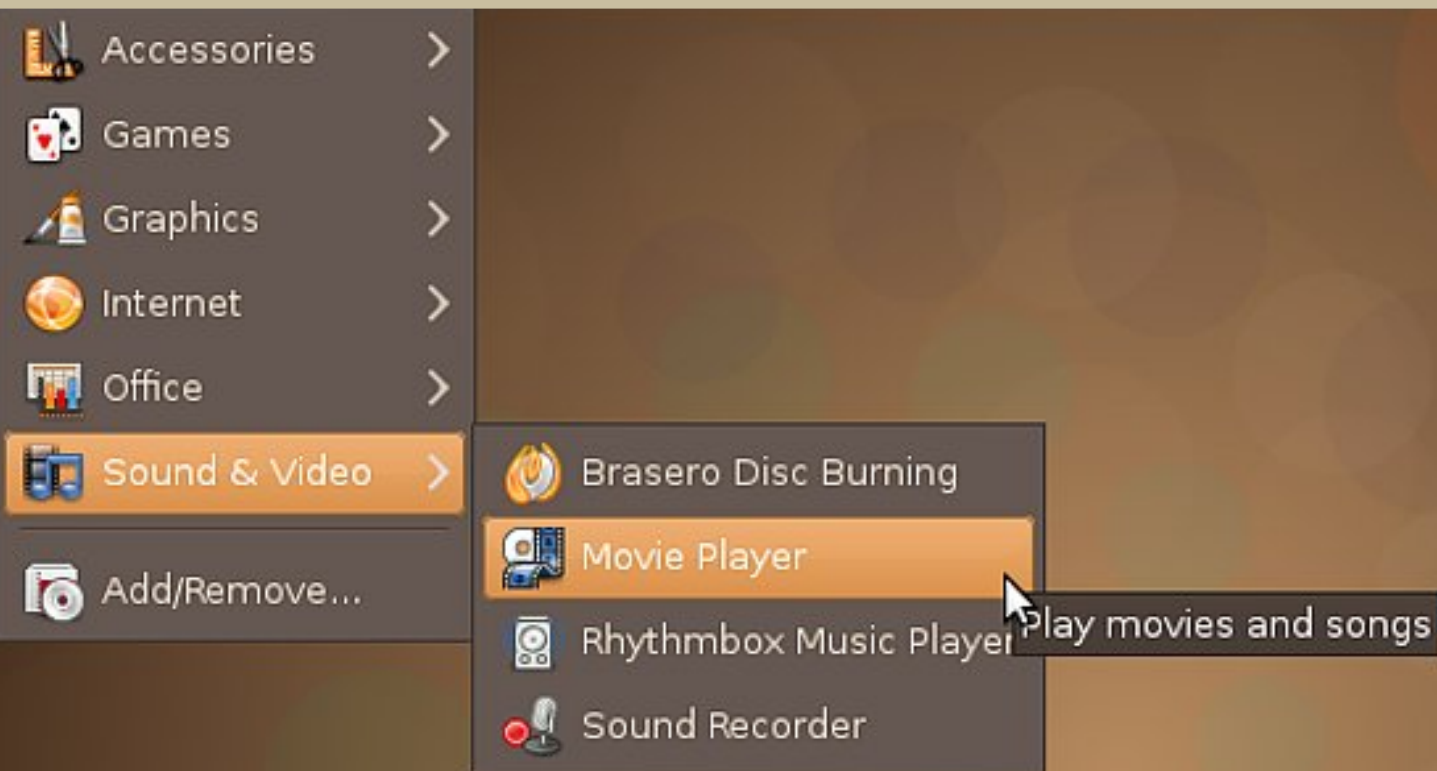
 edubuntu

**INTERJÚ:**  
STEPHAN HERMANN

**HOGYANOK:**  
GIMP – 7. RÉSZ  
PROGRAMOZZUNK C-BEN – 2. RÉSZ  
UBUNTU 8.10 TELEPÍTÉSE  
BIZTONSÁGOS HÁLÓZATI MEGHAJTÓ

**PARANCSOLJ ÉS URALKODJ:**  
CSOMAGKEZELÉS

## INTREPID IBEX UBUNTU 8.10 KÖZELEBBRŐL





# full circle

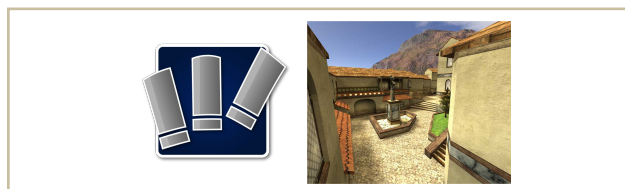
[www.fullcirclemagazine.org](http://www.fullcirclemagazine.org)



08



12



24



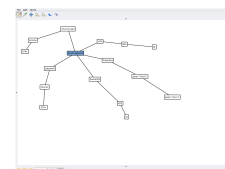
14



18



30



37

<b>Hírek</b>	04
<b>Parancsolj és uralkodj:</b> Csomagkezelés	06
<b>Hogyanok:</b> Programozunk C-ben – 2. rész Biztonságos hálózati meghajtó GIMP – 7. rész Telepítsünk Ubuntu 8.10-et	08 12 14 18
<b>Az én sztorim:</b> Az Ubuntu és én	21
<b>Az én véleményem:</b> Hány disztribúció?	22
<b>Fókuszban:</b> Urban Terror	24
<b>Interjú:</b> Stephan Hermann	30
<b>Levelek</b>	33
<b>Kérdések és válaszok</b>	35
<b>Az én Desktopom</b>	36
<b>Top 5:</b> Gondolattérkép készítő programok	37
<b>Közreműködnél?</b>	39

ikonok: KDE4 Oxygen



Minden szöveg- és képanyag, amelyet a magazin tartalmaz, a Creative Commons Nevezd meg! – Így add tovább! 2.5 Magyarország Licenc alatt kerül kiadásra. Ez annyit jelent, hogy átdolgozhatod, másolhatod, terjesztheted és továbbadhatod a benne található 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](http://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 licenc alatt leszel köteles terjeszteni.

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



# ELŐSZÓ

## Köszöntünk a Full Circle Magazin legújabb számában!

Az idei októbert különlegesnek mondhatjuk, mivel két fontosabb esemény is köthető ehhez a hónaphoz. 17 éve októberben Linus Torvalds bejelentette, hogy egy UNIX-szerű kernel készítésén kezdett el dolgozni. Mire ezt a kiadást olvassátok, addigra az Ubuntu 8.10 (és egyéb változatai) is megjelentek már.

Ebben a hónapban a Full Circle sok könyvet kapott kézhez a *No Starch Press*-től, a *Pragmatic Programmers*-től és az *Apress*-től, hogy mutassuk be őket 'Fókuszban' rovatunkban. A következő hónaptól kezdve alkalmanként egy-két könyvet ismertetünk majd, melyeket Ti, Olvasók meg is nyerhettek! Köszönetet szeretnénk mondani a fent említett kiadóknak a magazinhoz nyújtott támogatásukért, így elképzelhető, hogy hirdetések is jelennek meg tőlük az újságban. Ezúton tudjuk kifejezni köszönetünket segítségükért.

Továbbra is várunk Tőletek cikkeket, melyeket megjelentetünk a magazinban. A cikkeket a következőképpen küldjétek az [articles@fullcirclemagazine.org](mailto:articles@fullcirclemagazine.org) címre: szövegformátumban, vagy OpenOffice.org dokumentumként, a képernyőképeket/fotókat mellékelve várjuk (ne tegyétek a képeket az ODT dokumentumba!). Nem kell profi újságírónak lenned egy cikk megírásához, viszont ismerned kell az érintett témát. Én sem vagyok GIMP vagy Scribus specialista, csak leírtam azt, amit ezekkel kapcsolatban tudok. **Rajta, próbáld meg te is!**

**Minden jót,**

Ronnie

Szerkesztő, Full Circle Magazin

[ronnie@fullcirclemagazine.org](mailto:ronnie@fullcirclemagazine.org)

A magazin ezekkel a programokkal készült:



## Mi az Ubuntu?

Az Ubuntu egy teljes értékű operációs rendszer, mely kiváló laptopokra, asztali gépekre és szerverekre. Mind-egy, hogy otthon, iskolában vagy munkában használod, az Ubuntu-ban benne van minden alkalmazás, melyre szükséged lehet: szövegszerkesztő, e-mail program és webböngésző.

**Az Ubuntu ingyenes és mindig ingyenes lesz.** Nem kell licenrdíjakat fizetni. Csak letöltöd és használhatod is, megoszthatod barátaiddal, a családdal, iskolatársaidal vagy munkatársaidal, teljesen ingyen.

Telepítés után a rendszer teljes hatékonysággal áll rendelkezésedre internettel, rajz- és grafikai programokkal, játékokkal.

<http://url.fullcirclemagazine.org/7e8944>



# HÍREK

## A linuxos netbookok visszaviteli aránya magasabb a vártnál

Joanne Stern (az MSI-vel kapcsolatos) tapasztalatai szerint a Linuxszal előtelepített netbookokat a vásárlók nagyobb arányban küldik vissza, mint a Windows XP-t futtatókat.

Gerry Carr, a Canonical marketing menedzsere is megerősítette, hogy a visszaküldési arány magasabb az átlagnál. Az még mindig nem tisztázott, hogy a jelenség melyik szállítókat és melyik disztribúciókat érinti és ténylegesen mekkora számokról is van szó. Carr kiemelt néhány okot, amelyek a jelenségért felelősek:



*„Sokszor nem tudják pontosan a vevők, mit is vásárolnak; ez leginkább az online értékesítés során fordul elő. Valami Windows-szerű felületre számítanak, de ehelyett a barna Ubuntu desktop fogadja őket.”*

Carr felhívta rá a figyelmet, hogy ezekben az esetekben nem számít, hogy az adott OS mennyire jó vagy rossz: a vásárlók egyszerűen nem akarnak újat próbálni.

**Forrás:** 112. Ubuntu Heti Hírlevél

## Linux a brazil szavazógépeken



130 millió brazil szavazó vált a világviszonylatban is egyik legnagyobb Linux telepítési projekt felhasználójává: az 5563 önkormányzatban mintegy 400 000 szavazóhelyiség használt elektronikus szavazógépeket, és mindegyikükön a Linux kernel futott.

Ezeket a berendezéseket 1996 óta használják Brazíliában, ezért viharvert, házilag karbantartott, gyenge hardverű számítógépekről van szó. A projekt technikai részletei elérhetőek az Interneten (és minden bizonnyal egyre több információ lát majd napvilágot), de úgy gondoltam, érdekes lenne készíteni néhány képet és egy videót (ami a linkre kattintva nézhető meg) arról, ahogy a Linux bootol ezeken a rendszereken. Mindezekhez hivatalos engedélyt kértem (köszönöm, TRE/SC!) és egy technikus is a segítségemre volt, miközben elkattintottam pár kockát és felvettem a videót.

**Forrás:** <http://br-linux.org/english/linux-voting-machines/>

## A Linux modell lehet egy új kormányzat számára?

Egy rövid lejáratú befektetésekkel foglalkozó üzletember, Andrew Lahde különösen büszke arra, hogy 1000% feletti megtérüléseket is el tudott érni. Nemrégiben egy [nyilvános.Jevélben](#) tudatta, hogy kiszáll a pénzüvilágból. Ebben arra biztatta az embereket, hogy gondolkodjanak el egy új kormányzati modellen. Javaslatára szerint egy olyan embernek kellene megalapítania, mint Soros György, aki összegyűjtené a világ legragyogóbb elméit egy olyan rendszerben, ahol nem lennének kitéve a megvesztegetés csábításának. Példaként a Linuxot hozza fel, ahogy sikeresen növekedik és száll versenybe a Microsofttal. Egy nyílt forrású kormányzat? Hogyan működne a rendszer és vajon sikeres lenne-e? Meddig tudna korrupció-mentes maradni? Esetleg szüksége volna egy jóakarató diktátorra?

**Forrás:** slashdot.org

### A FULL CIRCLE-NEK SZÜKSÉGE VAN RÁD!

Egy magazin nem lehet magazin cikkek nélkül és ez alól a Full Circle sem kivétel. Szükségünk van a véleményeikre, írásaitokra és desktopjaitokra. A cikkek a Fókuszban (játékok, alkalmazások és hardverek) és a Hogyanokban (bármilyen K/X/Ubuntu témában) sem jönnek éppen rosszul. Ezenkívül minden kérdést és javaslatot is szívesen fogadunk az alábbi címen:

[articles@fullcirclemagazine.org](mailto:articles@fullcirclemagazine.org)





# HÍREK

## Letöltési rekordot állított fel az új OpenOffice.org



Az első héten 3 millióan töltötték le az OpenOffice.org 3.0-át, ezek mintegy 80%-a windowsos gépről történt.

Mindezt az egyik illetékes tette közzé egy blogbejegyzésében a múlt héten.

A nyílt forrású irodai programcsomag bevezetése annak ellenére is sikeres volt, hogy a szerverek a letöltések hatalmas száma miatt átmenetileg túlterhelődtek.

Mindössze 221 000 letöltést kezdeményeztek linuxos számítógépről. John McCreesh, az OpenOffice.org marketingjének vezetője szerint ez az érték csalóka, mivel a legtöbb Linux felhasználó a disztribúciójához érkező automatikus frissítések részeként telepíti az új szoftvert.

Ha a fentieket is számításba vesszük, akkor az OpenOffice.org 3.0 verzióját már mintegy 5 millió számítógépre telepíthették világszerte – írta egyik postjában McCreesh.

**Forrás:** PCWorld.com



## November 3. és 7. között az #ubuntu-classroom IRC csatornán

### A nyílt hét során a résztvevőknek lehetőségük lesz:

- megismerkedni az Ubuntuval általánosságban
- beszélni az Ubuntu fő fejlesztőivel
- többet megtudni a közösségről és annak kapcsolatáról a Canonical-lel
- nyilvánosan kérdéseket feltenni Mike Shuttleworth-nek, az Ubuntu alapítójának és még sok másra is...

### Az Ubuntu Nyílt Hét menetrendje:

Time	Mon 3 Nov	Tue 4 Nov	Wed 5 Nov	Thu 6 Nov	Fri 7 Nov
<b>15.00 UTC</b>	Introduction - Jono Bacon	Edubuntu -- Jordan Mantha	Polishing a package -- Emmet Hikory	sabdfi Q+A - Mark Shuttleworth	Fixing a bug in Ubuntu - it's easier than you think -- Daniel Holbach
<b>16.00 UTC</b>	Ubuntu behind the Scenes - <a href="#">Nicolas Valcarcel</a>	Packaging 101 -- Daniel Holbach	Ubuntu Netbook Remix Overview -- Pete Godall, Bill Filler, Neil Patel	sabdfi Q+A - Mark Shuttleworth	Xubuntu -- Cody Somerville
<b>17.00 UTC</b>	Reporting and Fixing Kernel Bugs - <a href="#">Leann Ogasawara</a>	Debian and Ubuntu - James Westby	Community Q+A - Jono Bacon	Wine - Scott Ritchie	REU Q+A -- Siegfried Gevatter
<b>18.00 UTC</b>	Ubuntu on UMPC - Oliver Grawert	An Intrepid journey in Ubuntu Server land - <a href="#">MathiasGug</a>	Kubuntu - reinventing Q +A the resource-limited way -- <a href="#">JontheEchidna</a>	Verifying Stable Update (SRU) bugfixes - <a href="#">SteveBeattie</a>	Translations and Internationalization with Launchpad - <a href="#">MikeRooney</a>
<b>19.00 UTC</b>	Reporting Bugs about Ubuntu - <a href="#">BrianMurray</a>	Bug Squashing!(How To Triage bugs in Ubuntu) - Pedro Villavicencio	Upstreaming Bugs - Jorge Castro	usb-creator - Evan Dandrea	Writing Python programs using the <a href="#">Launchpad API</a> - <a href="#">Barry Warsaw</a>
<b>20.00 UTC</b>	Version Control with Bazaar -- <a href="#">Emmajane Hogbin</a>	Media Production on Ubuntu - Tony Whitmore	Ubuntu Brainstorm Q+A, becoming moderator -- Nicolas Deschildre	Cruft. What is it and why it sucks - Michael Casadevall	Kernel: From Intrepid to Jaunty - Ben Collins
<b>21.00 UTC</b>	Bazaar: Beyond The Basics -- <a href="#">DavidFletcher</a>	Private Directories - Dustin Kirkland	Virtualisation - Soren Hansen	Cruft Removal 101 Workshop - Michael Casadevall	Open Week Questions and Feedback - Jorge Castro



# PARANCSOLJ ÉS URALKODJ

Írta: Robert Clipsham

**E**bben a hónapban megmutatjuk, hogyan kezelj csomagokat parancssor használatával. Amikor el-érkezik az ideje annak, hogy parancssorral kezeljünk csomagokat, két fő lehetőségünk van: apt-get és aptitude. Nem megyek bele összehasonlító-át-sokba, egy gyors Google-keresés ele- gendő információval szolgálhat a témá- ról. Az aptitude-re esett a választásom ebben a cikkben, de ha a talált informá- ció alapján neked jobban tetszik az apt- get, akkor természetesen használhatod azt is.

Először is, frissítsük a rendszerünket. Nyisd meg kedvenc terminál emulátorod- at és írd be a következőket:

```
$ sudo aptitude update && sudo aptitude safe-upgrade
```

Ez talán kicsit komplikáltnak tűnhet első ránézésre, úgyhogy bontsuk csak elemeire. Először is, észrevehetted, hogy sudo-t használunk. Ha a kezdetek- től figyelemmel kísérted a rovatot, ak- kor tudod, hogy ez 'root'-ként futtatja a parancsot, teljes irányítást adva a rend- szered felett. Ez azért szükséges, mert

másképp nem tudnál csomagokat telepí- te- ni. A következő rész megmondja az aptitu- de-nek, hogy 'frissítse' (update) a cso- mag-adatbázist, így a legfrissebb csoma- gokról lesz egy listája. A '&&' egy parancs- sor operátor, ami azt mondja a parancs- sornak, hogy futtasson le egy másik paran- csot is. A következő parancs utasítja az apt- itude-t, hogy egy 'safe-upgrade'-et (biz- tonságos frissítést) hajtson végre minden csomagon a rendszeren. Ez az a parancs, ami ténylegesen frissíti a csomagokat. Lé- tezik a 'full-upgrade' (teljes frissítés) opció is, ami kevésbé konzervatív mint a safe- upgrade és nemkívánatos akciókat is vég- rehajthat. További információért olvasd el a man oldalt. Az aptitude kérni fogja a sudo jelszavadat, ami ugyanaz, mint amit beje- lentkezésre használsz (kell hogy legyen egy megfelelő jogokkal rendelkező fiókod, hogy ezt meg tudd csinálni; korlátozott fi- ókkal nem fog működni).

Egy csomó szöveget fog majd folyamato- san kiírni az aptitude a konzolra, amiben közli, hogy honnan szerzi be a csomagokat és állapotinformációt is nyújt róluk. A máso- dik output összeállítás a második parancs- tól származik. Valami ilyesminek kell

megjelennie:

```
robert@robert-desktop: ~  
File Edit View Terminal Tabs Help  
lsbw mount nautilus nautilus-data nautilus-sendto notification-daemon  
nftables-3g openoffice.org-base-core openoffice.org-calc  
openoffice.org-common openoffice.org-core openoffice.org-draw  
openoffice.org-gnome openoffice.org-gtk openoffice.org-help-en-gb  
openoffice.org-help-en-us openoffice.org-impress  
openoffice.org-l10n-common openoffice.org-l10n-en-gb  
openoffice.org-l10n-en-za openoffice.org-style-human  
openoffice.org-writer openssh-client openssl parted pciutils pm-utils  
policykit-gnome poppler-utils procsys python-appport python-apt  
python-central python-gmenu python-gobject python-gtkhtml2  
python-launchpad-bugs python-libxml2 python-problem-report python-uno  
python-virtkey python2.5 python2.5-minimal rdesktop rhythmbox  
samba-common seahorse smbclient ssh-askpass-gnome sudo  
thunderbird-locale-en-gb tomboy tracker tracker-search-tool  
transmission-common transmission-gtk ttf-opensymbol tzdata ufw  
update-manager update-manager-core update-notifier update-notifier-common  
util-linux util-linux-locales vino x11-common xbase-clients xkb-data xorg  
xserver-xorg xserver-xorg-core xserver-xorg-input-all  
xserver-xorg-video-all xserver-xorg-video-amd xserver-xorg-video-cirrus  
xserver-xorg-video-geode xserver-xorg-video-intel xserver-xorg-video-nsc  
xsltproc xulrunner-1.9 xulrunner-1.9-gnome-support xutils yelp  
272 packages upgraded, 0 newly installed, 0 to remove and 14 not upgraded.  
Need to get 243MB of archives. After unpacking 7729kB will be used.  
Do you want to continue? [Y/n/?]
```

Olvasd el az információt, amit ad, és ha elfogadod, üsd be az 'y'-t (' ' nél- küll) és nyomj egy Entert. Máskülön- ben írd be az 'n' betűt, nyomj Entert és semmi nem fog változni a rendsze- ren. Ahogy a képen is látszik, számta- lan dolgot kell frissítenünk; viszont ha folyamatosan frissíted a rendszered, akkor lehet, hogy azonnal visszadob a parancssorba, mert nincs elérhető fris- sítés.

A következő dolog, amit mutatni akarok: hogyan telepíthetünk, illetve távolíthatunk el csomagokat az aptitu- de segítségével. Azonban ez sok min- denre nem használható, ha nem tud- od, hogy milyen csomagok érhetőek el.

Kezdjük egy csomag keresésével.



Az előző számban említettem, hogy az Ubuntu alapból nem rendelkezik a teljes vim csomaggal, szóval találjuk meg.

```
$ aptitude search vim
```

Észrevetted, hogy nem kellett sudo a csomag kereséséhez? Nincs szükség rá, amíg nem változtatsz meg semmilyen rendszerfájlt. Ennek a parancsnak egy ehhez hasonló listát kell visszaadnia:

```

robert@robert-desktop:~$ aptitude search vim
v  gvim
p  jvim-canna          - Japanese VIM (Canna version)
p  jvim-doc            - Documentation for jvim (Japanese VIM)
p  vim                 - Vi Improved - enhanced vi editor
p  vim-addon-manager   - manager of addons for the Vim editor
i  vim-common          - Vi Improved - Common files
p  vim-doc             - Vi Improved - HTML documentation
p  vim-full            - Vi Improved - enhanced vi editor (transiti
p  vim-gnome           - Vi Improved - enhanced vi editor - with GNOME
p  vim-gtk             - Vi Improved - enhanced vi editor - with GTK
p  vim-gui-common      - Vi Improved - Common GUI files
p  vim-latexsuite      - view, edit and compile LaTeX documents fro
p  vim-nox             - Vi Improved - enhanced vi editor
p  vim-perl            - Vi Improved - enhanced vi editor (transiti
p  vim-python         - Vi Improved - enhanced vi editor (transiti
p  vim-rails           - plugins for vim to allow easier editing of
p  vim-ruby            - Vi Improved - enhanced vi editor (transiti
p  vim-runtime         - Vi Improved - Runtime files
p  vim-scripts         - plugins for vim, adding bells and whistles
p  vim-syntax-gtk      - Syntax files to highlight gtk+ keywords in
p  vim-tcl             - Vi Improved - enhanced vi editor (transiti
i  vim-tiny            - Vi Improved - enhanced vi editor - compact
p  vim-vimoutliner     - script for building an outline editor on t
p  vimhelp-fr         - Vi Improved - Documentation files (French
robert@robert-desktop:~$

```

Ez egy lista azokról a csomagokról, amik illenek a mintára, amire rákerestél, kiírva a csomag leírását és állapotát. Itt egy táblázat, ami a különböző állapotkódokról nyújt információt (ezeket a man oldalakon is megtalálhatod).

Most telepítsük a vimet:

```
$ sudo aptitude install vim
```

Ugyanúgy viselkedik, mint a safe-upgrade, mutatja a függőségeket, amiket telepíteni fog. Ha biztos vagy ben-

Státusz	Leírás
p	Semmi nyoma a csomagnak a szerveren.
c	A csomag törölve lett, de a konfigurációs fájlok még mindig a szerveren vannak.
i	A csomag telepítve van.
v	A csomag virtuális.

ne, hogy telepíteni akard a csomagot, akkor írd be az y-t és nyomj egy Entert. A vim most használatra készen telepítésre kerül a rendszeredre. Ha később törölni akard, akkor használhatod ezt a parancsot:

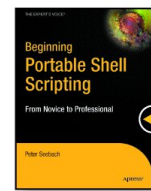
```
$ sudo aptitude remove vim
```

Egyszerűen töröltük is. Kiváló!

**Robert Clipsham** saját bevallása szerint egy geek, akinek a hobbijai között szerepel: programozás/szkript írás, IRC-en való chateelés és a cikkeinek határidőn túl történő megírása.

# FROM THE DESKTOP TO THE NETWORK

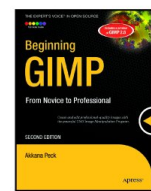
LOOK TO APRESS FOR ALL OF YOUR OPEN SOURCE NEEDS



Peter Seebach  
978-1-4302-1043-6  
\$34.99 | 300 pp | November 2008



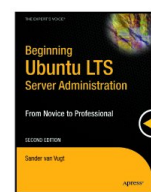
Andy Channelle  
978-1-4302-1590-5  
\$39.99 | 450 pp | December 2008



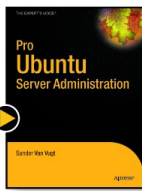
Akkana Peck  
978-1-4302-1070-2  
\$49.99 | 584 pp | December 2008



Keir Thomas & Jamie Sicam  
978-1-59059-991-4  
\$39.99 | 768 pp | June 2008



Sander van Vugt  
978-1-4302-1082-5  
\$39.99 | 424 pp | September 2008



Sander van Vugt  
978-1-4302-1622-3  
\$44.99 | 400 pp | December 2008

Apress books are available at many fine bookstores worldwide.

Don't want to wait for the printed book? Order the eBook now at <http://eBookshop.apress.com!>







# HOGYANOK

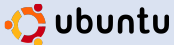


Írta: Elie De Brauwer

## PROGRAMOZZUNK C-BEN – 2. RÉSZ

### ELŐZŐ SZÁMOK:

FCM 17. szám: Programozzunk C-ben  
– 1. rész

### ITT HASZNÁLHATÓ:

 ubuntu  kubuntu  xubuntu

### KATEGÓRIÁK:



Fejlesztés



Grafika



Internet



Multimédia



Rendszer

### ESZKÖZÖK:



CD/DVD



Merevlemez



USB eszköz



Laptop



Vezeték nélküli

**A**sorozat első részében megtanultuk, hogyan konfiguráljuk rendszerünket és hajtunk végre olyan alkalmazásokat, amik eddig nem csináltak semmi hasznosat. Végül is el kellett kezdenünk valahol. Ez a cikk kiemelkedően fontos a kezdő programozóknak, mivel itt bemutatjuk a kódban gondolkodás fortélyait, a C-s függvényeket, ciklusokat és elágazásokat. Ezeket előre tisztáznunk kell, hogy mindez a teljes-

ség igénye nélkül kerül a papírra – fő célkitűzésünk, hogy alapokat és kiindulási pontot adjunk az embereknek.

### Függvények

A C egy strukturált programozási nyelv, ami azt jelenti, hogy C-ben eljárás-orientáltan dolgozhatsz (a legnépszerűbb alternatíva az objektumorientált programozás, ahol az emberek objektumokat manipulálnak). Tehát amikor egy probléma megoldásához kezdesz hozzá, az első dolgod mindig az, hogy kisebb, többször felhasználható részre bontsd a megoldást. Tegyük fel például, hogy egy irodai alkalmazást írsz. Lenne mondjuk egy (papírra) nyomtatás függvényed és ezt újra és újra fel lehetne használni az összes programkomponens által. A C-ben a legtöbb prototípus így fog kinézni:

```
visszatérési_típus  
függvénynév(paraméter_típus1  
param1,paraméter_típus2 param2)
```

Itt egy függvénynév nevű függvényt definiáltunk, ami egy visszaté-

rési\_típus típusú eredményt ad vissza és két paramétert kap. Ha nincsen visszatérési értéked, akkor a visszatérési\_típus-t void-ra kell cserélned. Egy még konkrétabb példa így nézne ki:

```
int add(int a, int b){  
return a+b; }
```

Ez összead két egészet (az 'int a' azt jelenti, hogy az első paraméter egy egész – integer – típusú és a neve 'a'), majd visszaadja az összegüket int-ként. Az 'add(1,1)'-et a kódba beillesztve tudnád meghívni az eljárást. Fontos, hogy a függvényt definiálni kell felhasználás előtt! Éppen emiatt alakultak ki a header (fejléc) fájlok. A header fájl tipikusan a függvény prototípusokat tartalmazza, amik úgy néznek ki, mint ahogy fentebb bemutatuk, annyi különbséggel, hogy egy ';' zárja le a végét és nem követi függvénytörzs. Ez éppen elég a fordítónak, hogy tudja, ez egy definiált függvény. Most már csak remélnünk kell, hogy a szerkesz-





tő meg is fogja találni. A példakódban van három függvény. Egyik a main, de definiáltuk a prim\_e() függvényt is a 8. sorban – ami egy egészet kap paraméterül és visszaad nullát, ha prím. Aztán van nekünk egy verzio\_kiir() is a 34. sorban, ami kiír néhány információt, de nem ad vissza semmiféle értéket. A verzio\_kiir() használja a \_\_DATE\_\_ és a \_\_TIME\_\_ szimbólumokat. Ezeket a fordító fordítási időben lecseréli az épp aktuális időre. Hasonló szimbólumok is léteznek, mint például a \_\_LINE\_\_ és a \_\_FILE\_\_ – amik debuggolás során jöhetnek jól. Ez a függvény használja a 2. sorban definiált VERZIO makrót is. Amikor az előfeldolgozó fut (a fordítást megelőzően), végrehajtja néhány karakter lecserélését és beillesztését; ebben az esetben a VERZIO helyére az '1.0' kerül.

## Ciklusok és társaik

A példaprogramot úgy írtuk meg, hogy a leggyakoribb ciklusokat és elágazásokat használtuk fel benne. Ebben a részben az 'utasítás1;' bármilyen logikai kifejezések sorát jelentheti. Az első

és legnépszerűbb a 13. és a 28., illetve a 49. és az 56. sorok között található. A felépítése így néz ki:

```
if(feltétel1)
{
    utasítás1;
}
else if(feltétel2)
{
    utasítás2;
}
else
{
    utasítás3;
}
```

Ha a feltétel1 teljesül, akkor az utasítás1 végrehajtódik, ellenben a feltétel2 is kiértékelődik; ha ez igaz, elvégezzük az utasítás2-t és ha semmi sem sikerült, jön az utasítás3. Az 'else if' és az 'else' is opcionális, több 'else if' részt is egybe lehet „fűzni”. A feltételt akkor tekintjük igaznak, ha nullától különböző – ez magyarázza a 49. sort.

Az if...else egy speciális alakja a 27. sorban látható. Ez nem túl gyakori alak és tipikusan nagyon összetett dolgoknál használatos.

```
01. #include <stdio.h>
02. #define VERZIO "1.0"
03.
04. /*
05. * Leellenőrzi egy adott egészre,
    hogy prím-e, 1-et
06. * ad vissza, ha prím, különben 0-
    át.
07. */
08. int prim_e(int prim)
09. {
10.     int szamlalo=2;
11.
12.     // két speciális eset lekezelése
13.     if(prim==1)
14.     {
15.         return 0;
16.     }
17.     else if(prim==2)
18.     {
19.         return 1;
20.     }
21.     else
22.     {
23.         while(prim%szamlalo!=0 &&
                szamlalo*szamlalo<=prim)
24.         {
25.             szamlalo++;
26.         }
27.         return (prim%szamlalo==0)?0:1;
28.     }
29. }
30.
```

**1. példa**  
flow\_control.c első rész



Itt ez egy bonyolultabb kódolása annak, hogy a függvénynek nullát kell visszaadnia, ha a szamlalo osztó vagy prím, különben egyet.

Az első ciklusunk egy while ciklus (előtesztelő ciklus), ami a 23. és 26. sorok között van. Itt a ciklustörzs addig fog végrehajtódni, amíg a feltétel igaz, tehát nem túl gyakran. A példában úgy állapítjuk meg a számról, hogy prím-e, hogy végignézzük a gyökénél kisebbeket (de a 'szamlalo\*szamlalo <= prim'-et használjuk a 'szamlalo <= sqrt(prim)' helyett, mert a szorzás gyorsabb művelet a CPU számára, mint a gyökvonás). A % operátor a modulusz (maradékképzés) operátora. A  $7 \% 2 = 1$ , mert a 7 2-vel való osztásának maradéka 1 ( $7 - 2 * 3 = 1$ ). A fő ciklusban olyan módosítások találhatóak, amik befolyásolják a ciklusfeltételt. Ezt elhanyagolva végtelen ciklus jön létre.

A második ciklus a 47. és az 57. sorok között van. Ez egy for ciklus. Szintaxisa:

```
for(valt_inicializalas;felte-
tel; valt_frissetes)
{
```

```
    utasitasok;
}
```

Ezt három részre oszthatjuk: az első a ciklusváltozó egy értékre történő inicializálása (általában 0, de a példában 1), a következő egy feltétel, ami mindegyik iterációban kiértékelődik és a ciklus addig megy, amíg ez igaz. Végül a változót frissítjük – tipikusan a 'i++' használatos (az 'i++' az 'i = i + 1' rövidítése). Ha nem tudod előre az iterációk számát, jó stílusnak számít, ha while ciklusokat használasz, for pedig akkor, ha már tudod előre, így nem kell a ciklusváltozó módosításával a ciklustörzsben foglalkozni.

A nyelvnek van még két érdekes szerkezete, ami a példában nem került elő. Az egyik:

```
do
{
    utasitasok
}
while(feltetel);
```

Ennél a ciklusnál az utasítá-

```
31. /*
32. * Verzió információ kiírása
33. */
34. void verzio_kiir()
35. {
36. printf("Primellenorzo verzioja
%s\n", VERSION);
37. printf("Leforditva: %s %s\n",
__DATE__, __TIME__);
38. }
39.
40. int main()
41. {
42. int i=1;
43. const int max_prim=2500;
44.
45. verzio_kiir();
46.
47. for(i=1;i<max_prim;i++)
48. {
49. if(prim_e(i))
50. {
51. printf("%d prim\n",i);
52. }
53. else
54. {
55. printf("%d nem prim\n",i);
56. }
57. }
58. return 0;
59. }
```

**1. példa (folyt.)**  
flow\_control.c második rész



sok addig fognak végrehajtódni, amíg a feltétel igaz. Ez ideig meg is egyezik a while ciklussal. A különbség abban rejlik, hogy a ciklusmag legalább egyszer végrehajtott. A while ciklusokkal gyakrabban találkozhatunk, mint a do...while-okkal.

Egy másik, itt éppen hiányzó szerkezet a switch...case:

```
switch(valtozo)
{
case 1:
    utasitasok1;
    break;
case 4:
case 2:
    utasitasok2;
    break;
default:
    utasitasok3;
}
```

Ez egy összetettebb változata az if...else if...else if...else utasításoknak. A switch egy olyan változót kap, amin a döntési művelet fog alapulni. Ezt case kulcsszavak követik, mögöttük az aktuális feltétellel (példánkban ez egy szám). Az utasításokat célszerű elválasztani 'break'-ekkel, mert ha

ezt nem tesszük meg, akkor az utána következő 'case' is végrehajtott – ha a változó 4, az utasitas2 is értelmezésre kerül (ez néhány esetben hasznos is lehet). Végezetül van egy default-unk, ami a 'minden más esetben'-nek felel meg.

Megjegyzés: a 'break;' utasítással ki tudunk ugrani az if...else, a while, a for, a do...while és a switch...case blokkokból. Arra is lehetőségünk van, hogy a 'continue;' -val a következő iterációban folytassuk a ciklus végrehajtását.

## Gyakorlatok

- Írd újra a for ciklust a main() függvényben while-ra.
- Írd újra az if...else if...else szerkezetet a prim\_e() függvényben switch...case-re.
- Írd újra ternáris (három elemű operátor) (feltétel)?ertek1:ertek2-t egy if...else-re.
- Írd újra az if...else-et a main() függvényben ternáris-ra.
- Helyettesítsd a prim\_e() függvényt a paratlan\_e() függvénnyel, ami

egyedül ad vissza, ha a kapott egész páratlan.

- Tervezz és írd meg egy mini-alkalmazást, ami megjelenít egy n hosszúságú Fibonacci sorozatot, ahol az n könnyen módosítható.



**Elie De Brauer** egy belga Linux fanatikus, jelenleg beágyazott szoftverek fejlesztésével foglalkozik az egyik piacvezető műhold-kommunikációs cégnél. A családjával töltött szabadidő mellett szeret különféle technológiákkal kísérletezgetni. Emellett lelkesen várja azt a pillanatot, amikor a Blizzard végre kiadja a Diablo III-at.



# HOGYANOK

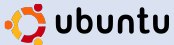


Írta: Darrin Auxier

## BIZTONSÁGOS HÁLÓZATI MEGHAJTÓ

### ELŐZŐ SZÁMOK:

N/A






### ITT HASZNÁLHATÓ:

 ubuntu  kubuntu  xubuntu

### KATEGÓRIÁK:

 Fejlesztés  Grafika  Internet  Multimédia  Rendszer

### ESZKÖZÖK:

 CD/DVD  Merevlemez  USB eszköz  Laptop  Vezeték nélküli

**G**yakran előfordul velem, hogy fájlokat szeretnék megosztani az asztali gépem és a laptopom között. A laptopom 60 GB-os kis merevlemeze nem igazán alkalmas multimédia fájlok tömeges tárolására. Azt találtam ki, hogy a legjobb megoldás az sshfs, ami ötvözi az SSH biztonságát egy könnyen használható fájlrendszerrel. Az Ubuntu szoftverforrásokon megtalálható az összes szükséges csomag, bár előfordulhat, hogy elérésükhöz engedélyeznünk

kell az Universe és Multiverse tárolókat.

Ebben a példában „kliensként” a Gutsy Gibbont futtató laptopomat fogom használni (ez a gép van most előttem), mialatt a „szerver” a Dapper Drake-et futtató PC lesz (ezen található az a fájlok, amelyeket el szeretnék érni a laptopommal).

A következő csomagok telepítéséhez mindenki használja kedvenc csomagkezelőjét. A szerveren mindössze egy ssh szerverre lesz szükség, én az openssh-server-t használom. A kliens oldalon egy ssh kliens szükséges, én az openssh-client programot használom. Szükségünk lesz továbbá a fuse-utils-ra és az sshfs-re is.

Igazán nem nagy munka az, amit a parancssorból kell elvégeznünk.

Először is, adjuk hozzá magunkat a 'fuse' csoporthoz (írjuk be a <username> helyére a saját felhasználónevünket):

```
sudo adduser <username> fuse
```

A másik lehetőség: Rendszer -> Adminisztráció -> Felhasználók és csoportok.

Kattintsunk a 'Csoportok kezelése' gombra, válasszuk ki a 'fuse' csoportot, kattintsunk a 'Tulajdonságok'-ra, pipáljuk be a jelölőnégyzetet a felhasználónevünk mellett, majd nyomjuk meg az OK-t.

A következő szükséges lépés a fusermount jogok megváltoztatása.

A Terminálban adjuk ki az alábbi parancsot:

```
sudo chmod 4755 /bin/fusermount
```

Rendben is vagyunk, ennyi volt a telepítés. Itt az ideje használni!

Először jelentkezünk ki (nem kell újraindítani), majd jelentkezünk ismét be. Ezzel biztosítjuk, hogy az összes felhasználói folyamatunk rendelkezni fog azokkal a fuse képességekkel, amiket az előbb adtunk magunknak.

Most hozzunk létre valahol egy üres könyvtárat (például: /home/user/mainpc):

```
mkdir /home/user/mainpc
```





Bár nem szükséges, de könnyebb-séget jelenthet, ha felvesszük a szervert a kliens /etc/hosts fájljába. Ahhoz, hogy megtudjuk a szerver PC IP címét, futtassuk rajta a következőt:

```
ifconfig
```

Valami hasonló kimenetet fogunk látni (a számunkra érdekes rész vastag betűkkel szedve):

```
eth0 Link encap:Ethernet HWaddr 00:0D:87:A9:7E:3D
inet addr:192.168.0.3 Bcast:192.168.0.255
Mask:255.255.255.0
inet6 addr: fe80::20d:87ff:fea9:7e3d/64 Scope:Link
UP BROADCAST RUNNING MULTICAST MTU:1500 Metric:1
RX packets:50016073 errors:0 dropped:0 overruns:0
frame:0
TX packets:51997049 errors:0 dropped:0 overruns:0
carrier:0
collisions:0 txqueuelen:1000
RX bytes:2547247776 (2.3 GiB) TX bytes:729954949
(696.1 MiB)
Interrupt:10 Base address:0xe000
```

Szerkesszük meg a kliensen az /etc/hosts fájlt, adjunk hozzá egy új sort:

```
192.168.10.3 mainpc
```

(Természetesen itt azt az IP címet kell használnunk, amit az ifconfig futtatásakor a szerveren láttunk.)

Most a sshfs használatával csatlakoztatjuk:

```
sshfs mainpc_user@mainpc:/ /home/user/mainpc
```

Amennyiben nem adtuk volna hozzá a mainpc-t a /etc/hosts fájlhoz, abban az esetben:

```
sshfs mainpc_user@192.168.0.3:/ /home/user/mainpc
```

Csatlakoztattam a mainpc root fájlrendszerét. A kliens a /home/user/mainpc alatt látja.

Amíg a 'mainpc\_user' felhasználónak joga van valamit is elérni a szerveren, addig számunkra is elérhető mindaz a /home/user/mainpc csatlakoztatási pont alatt. Nem feltétlenül kell a '/'-t csatlakoztatni, elég azt a könyvtárat, amihez a mainpc\_user-nek hozzáférése van.

Abban az esetben, ha eltérő porton használjuk a ssh-t (pl. 822 az alapértelmezett 22 helyett), így néz ki a csatlakoztatáshoz szükséges parancs:

```
sshfs -p 822 mainpc_user@mainpc:/ /home/user/mainpc
```

A saját Wireless-G hálózatomban bőven megfelelő sávszélességű ahhoz, hogy filmeket nézzek sshfs-en keresztül.

Ahogy szinte az összes Linux-os segédprogram esetében, itt is lenne más

választási lehetőségünk. Az első „Miért nem a ...-ot használtad?” kérdés után elsőként a Samba juthat eszünkbe. A Samba-nak megvan a maga helye, de a sshfs három kategóriában is megelőzi:

Először is, a sshfs automatikusan titkosított kommunikációt biztosít ssh-n keresztül.

Másodszor, a távoli számítógép bármely könyvtárát újrakonfigurálás nélkül csatlakoztathatom.

Harmadszor, a sshfs-el könnyedén csatlakoztathatók távoli fájlrendszert interneten keresztül, nem szükséges, hogy a helyi hálózaton legyen.

Amennyiben valaki Windows kliens használ, úgy számára a Samba a megfelelő út. Én személy szerint mindkettőt, Samba-t és sshfs-t is használok.



# HOGYANOK

Írta: Ronnie Tucker

# A GIMP HASZNÁLATA – 7. RÉSZ

## ELŐZŐ SZÁMOK:

FCM 12–17. szám: A Gimp használata 1–6.

## ITT HASZNÁLHATÓ:

ubuntu kubuntu xubuntu

## KATEGÓRIÁK:

Fejlesztés Grafika Internet Multimédia Rendszer

## ESZKÖZÖK:

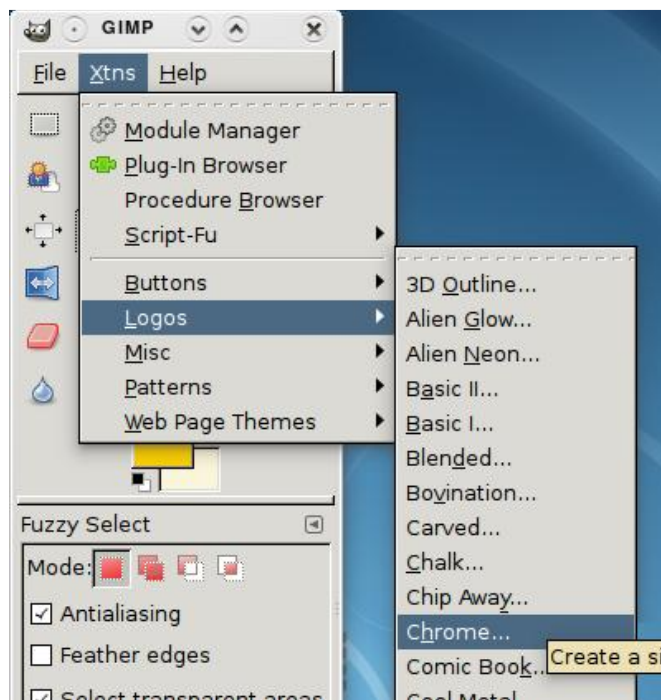
CD/DVD Merevlemez USB eszköz Laptop Vezeték nélküli

Ebben a hónapban a Gimp számos szűrőjét vizsgáljuk és érintjük az Xtns (kiterjesztés) menüt. Mindkét menü gyors elérést ad több tucatnyi speciális effektushoz. A fő különbség köztük az, hogy az Xtns új képet készít a megadott effektussal. A szűrőket egész képre és a kép egy kijelölt részére is alkalmazhatjuk.

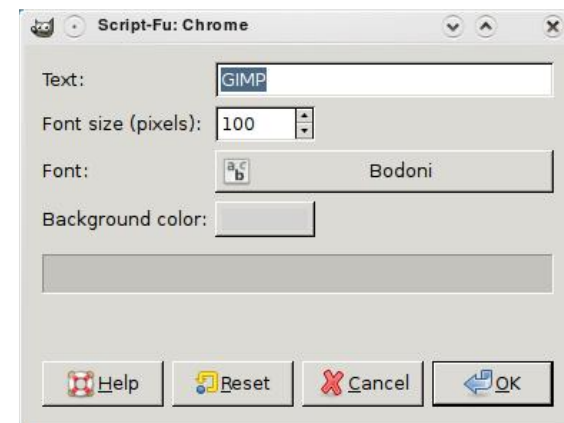
Az Xtns menü a Fájll menü mel-

lett található. Ilyen elemeket láthatsz, mint Modul Menedzser és Script-Fu, de minket inkább a Gombok, Logók, Misc, Minták és Web érdekelnek. Egy másik korlátja a kiterjesztéseknek, hogy a legtöbb esetben nem interaktívak. Más szavakkal: becslés, próba-és-hiba, ha akarod.

Kattints az Xtns / Logó / Króm -ra!



A Króm kiterjesztéshez tartozó ablak fog feljönni, amely a lehetséges opciókat tartalmazza.



Ahogy láthatod, rengeteg opciója van. Választhatsz betűstílust és -méretet, egy háttérszínt és szöveget, amin a kiterjesztést végrehajtjuk. Én egy vastos betűtípust és a „Full Circle” szöveget választottam, itt az eredmény:





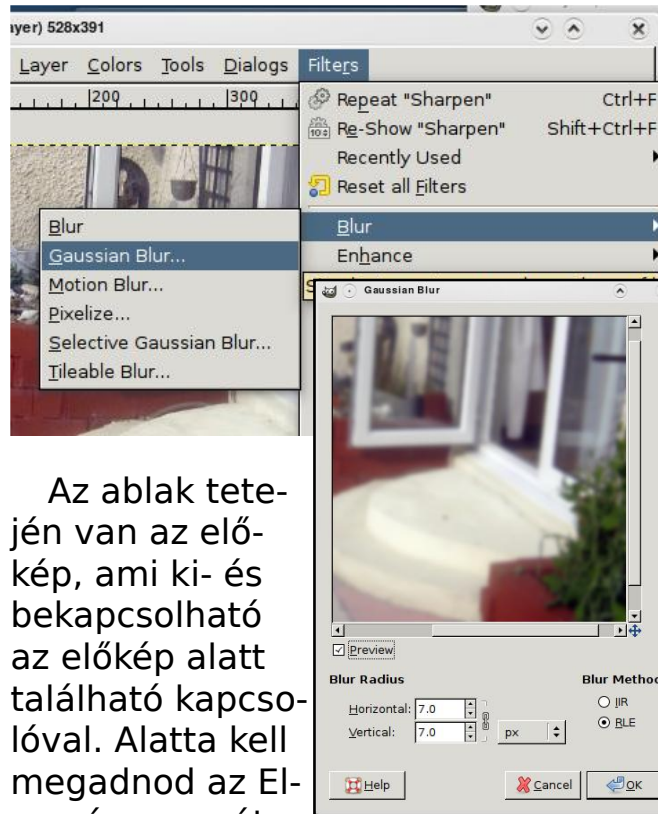
Habár én két sárga színt választottam, mégis fekete króm hatást kaptam. Mi van, ha állítok a szövegben? A betűket közelebb tudom vinni egymáshoz? Sajnálatomra nem. A kiterjesztéseknél található dolgok előre elkészített script-ek. Az effektus finomhangolásához menj be a /usr/share/gimp/2.0/scripts könyvtárba, másold le a script-et, majd szerkeszd át a kedvenc szerkesztőddel! Nem nagyon felhasználóbarát megoldás, ez az egyik ok, amiért sohasem használtam. Azonban szeretném röviden bemutatni, majd elfelejteni ezeket. Térjünk át a hasznosabb és vizuálisabb Szűrőkre!



Az alábbi fotót fogom használni kiindulásképpen.

Vágjunk a közepébe és alkalmazzunk szűrőt az egész képre! Kattints a Szűrők / Elmosás / Gauss elmosásra!

Csakúgy, mint a kiterjesztéseknél egy ablak fog feljönni. Itt az előkép és a szűrőhöz tartozó vezérlők vannak.



Az ablak tetején van az előkép, ami ki- és bekapcsolható az előkép alatt található kapcsolóval. Alatta kell megadnod az Elmosás sugarát, amivel a kép elmosottságát vezérelheted. A számok mellett láthatsz egy kicsi, három-szemű lánc ikont, ez összekapcsolja a vízszintes és függőleges értékeket: az egyiket változtatva a másik is meg fog változni. Szétkapcsolva őket több értéket adhatsz meg (akár vízszintesen, akár függőlegesen nagyobb elmosásod lehet, mint a másik), de én összekapcsolva állítottam hétre az értékeket. Megadhatod a számokhoz tartozó

mértékegységet (hüvelyk, milliméter, képpont, ...). Legyen képpont! Kétféle gauss elmosás van, de most nem foglalkozunk vele. Rákattintok az OK-ra az effektushoz.



Egy homályos fotó. Használjuk a szelekciós tudományunkat a kép egy részének kiválasztásához. Az útvonal eszközzel fogom az elmosandó részt kijelölni.

Ha most alkalmazom az elmosást, akkor csak a kijelölt részt



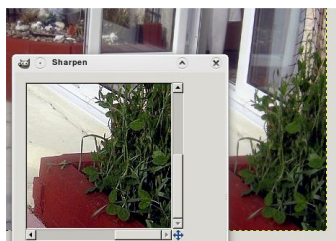




fogja érinteni.



Csak a háttér elmosásával (az ajtókeret kivételével) mélységet adunk a képnek, hasonlóan, mint ha a kamera az ajtókeretre fókusznál. Játsszozzunk további szűrőkkel is!

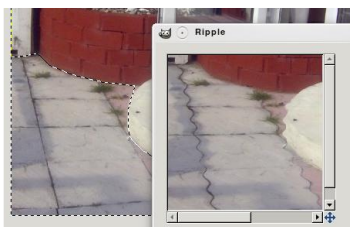


A Szűrők / Kiemelésnél található a Vörös szem eltávolítása, amit a múlt hónapban használtunk. Ezek közül gyakran használom az Élesítés szűrőt. A szűrőnek egy csúszkája van, amivel élesíthető a kép (vagy a kijelölés). Általában ezt a szűrőt használom először a képkorrekcióhoz.

A Szűrők / Kiemelésnél található a Vörös szem eltávolítása, amit a múlt hónapban használtunk. Ezek közül gyakran használom az Élesítés szűrőt. A szűrőnek egy csúszkája van, amivel élesíthető a kép (vagy a kijelölés). Általában ezt a szűrőt használom először a képkorrekcióhoz.



észre.



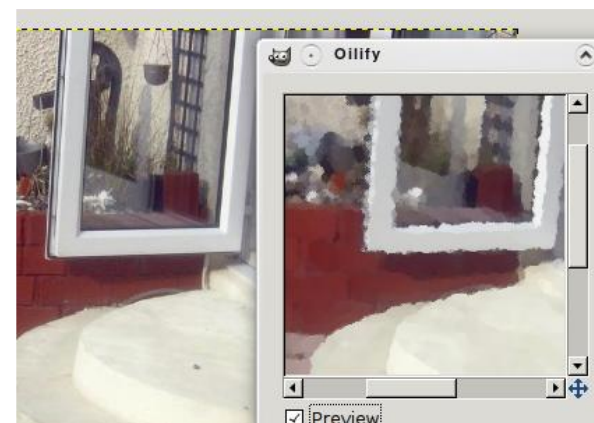
Fény és Árnyék / Vetett árnyék alatt. A kijelölés (vagy szöveg, réteg, valóban bármi) alá árnyékot vet. Ez tényleg segít egy elemet az oldal fölé emelni, de ez nagyon sablonosan néz ki. Ez az egyike azon kevés filtereknek, aminek nincs élőképe. A Szűrők / Fény és Árnyék alatt számos egyéb hatékony effekt található, mint a

A Szűrők / Torzítás / Domborítás hasznos olyan részletek kiemelésére, amit elsőre nem vehetsz észre.

A Fodrozódás felhasználásával olyan kijelölést készíthetsz, mintha folyadékból lenne.

Manapság a leggyakrabban (és helytelenül) használt effektus a médiában a vetett árnyék. Megtalálható a Szűrők /

Fényhatások, amellyel egy képnek atmoszférát adhatsz.



A Művészi szűrők festői hatást próbálnak nyújtani. Szűrők / Művészi / Olajfestés menü a fotóból olajfestményt próbál készíteni.

Túl sok szűrő van ahhoz, hogy e rövid cikkben mindet felsoroljuk. A kulcs, hogy kísérletezz velük. Játsszozz velük, hogy lásd, mit is nyújtanak számodra. Ne félj a nagy és kicsi értékek beállításától! Néha a balesetek adják a legjobb eredményeket!

A következő hónapban alkalmazzuk az összes dolgot, amit megismertünk az elmúlt 7 hónapban, és számos fotót kombiná-

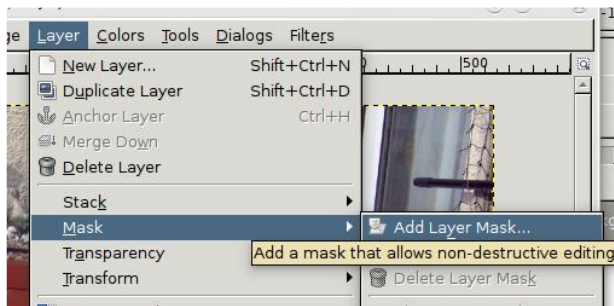




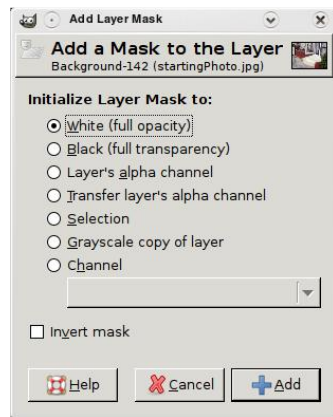
lunk, hogy végül a GIMP-művészet egy fantasztikus darabját kapjuk. Előtte azonban megemlíteném a Rétegmaszkokat!

Normálisan, amikor töröljük a réteg egy részét, az el fog tűnni. Azonban a rétegmaszkokkal látszólag tudjuk törölni a réteg egy részét, míg az eredeti réteg megmarad érintetlenül. Ez felbecsülhetlenné válik később, mikor vissza akarsz állítani a réteg egy részét. Ez lehetséges a rétegmaszknál, de lehetetlen a törlésnél.

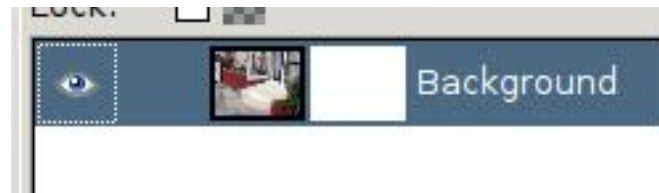
Mondjuk törölni akarom a lépőket a fotómról. Először válaszd ki az érintett réteget, majd a Réteg / Maszk / Rétegmaszk hozzáadása menüt.



Egy ablak jön fel és válaszra vár. A Fehér (Teljesen átlátszatlan) választásával a kép nem változik



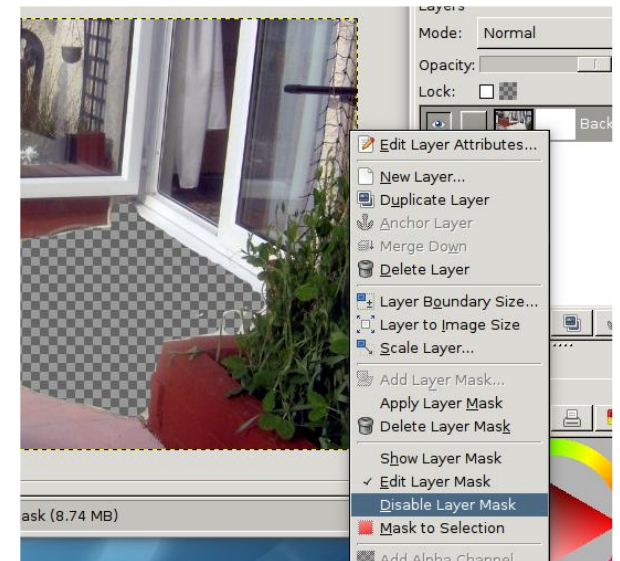
új, fehér négyzet. Ez a maszkod. Még teljesen fehér és teljesen látható.



Így működnek (röviden) a maszkok: a fehér teljesen tömör és látható, a fekete teljesen átlátszó és a szürke árnyalatai a kettő közötti, félig átlátszó lesz. Bizonyosodj meg, hogy a maszkodat kiválasztottad, válassz ecsetet és fekete színnel fessél! Ha kiválasztottad a maszk réteget, akkor a réteged egy részét elrejtethed, nem törlőd, hanem elrejtőd! Ennek bizonyításához jobb katt a réteg maszkodra, majd válaszd ki a Rétegmaszk kikapcsolása menüpontot.

és elkezdheted átfesteni, amit törölni akarsz. Legtöbbször ezt választom.

Észreveheted, hogy a kiválasztott réteged mellett megjelent egy



Látni fogod, hogy a réteged eredetiben jön elő. Kattints a Rétegmaszk kikapcsolására a rétegmaszk újbóli alkalmazásához.

A rétegmaszk nagyon hatékony eszköz, és nagy rugalmasságot ad ahhoz, hogy a réteged mindig rendelkezésre álljon a későbbi módosításra. Gondolj rá úgy, mint a saját tortádra, és fogyaszd egészséggel!



**Ronnie Tucker** a *Full Circle* magazin szerkesztője, büszke Kubuntu felhasználó és részidős művész, akinek tárlata megtekinthető itt: [www.RonnieTucker.co.uk](http://www.RonnieTucker.co.uk).



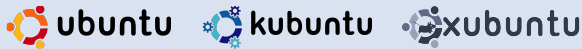
# HOGYANOK TELEPÍTSÜNK UBUNTU 8.10-ET

Írta: Julian Saraceni

## ELŐZŐ SZÁMOK:

FCM 6. szám: Ubuntu 7.10 frissítés  
FCM 13. szám: Ubuntu 8.04

## ITT HASZNÁLHATÓ:



## KATEGÓRIÁK:



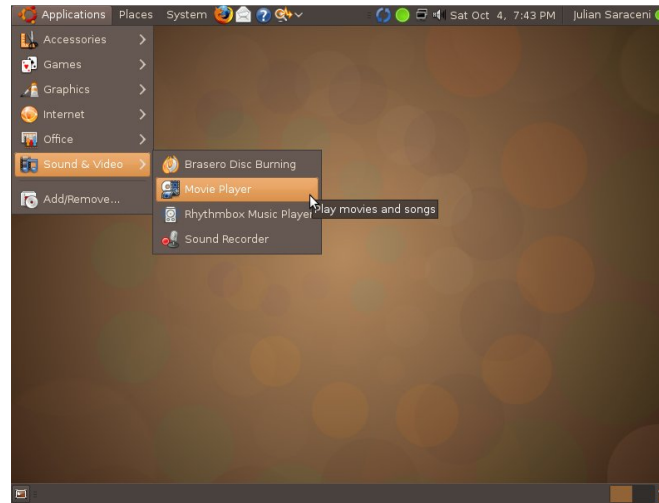
## ESZKÖZÖK:



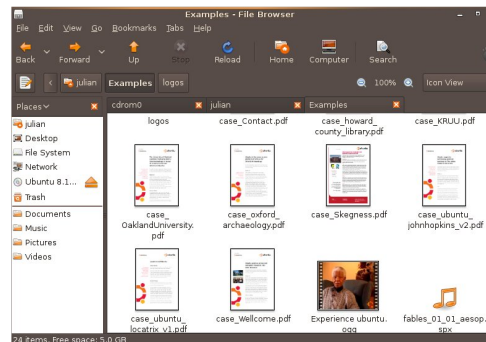
smét eljött az évnek az az időszaka, amikor a levelek narancssárgává és barnává válnak az északi féltekén. Egy új Ubuntu is a megjelenés küszöbén áll, ami az Intrepid Ibex nevet kapta a kereszttségben, valamint felvértezték néhány újdonsággal is.

Ez a kiadás végre elhozza a régóta várt (és többször halasztott) új témát, a „NewHuman”-t; habár nem lesz alapértelmezett beállít-

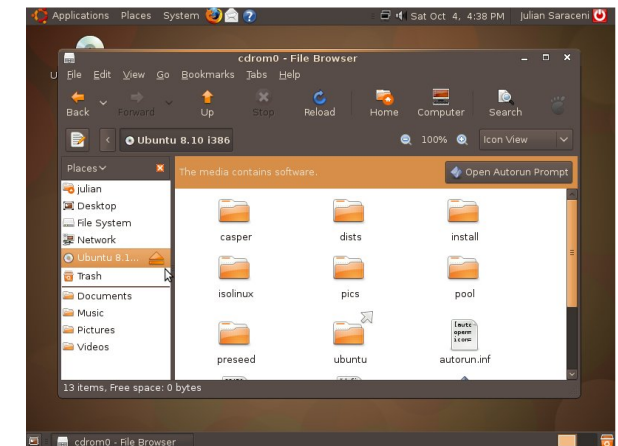
tás, végre lesz egy sötét, modern, de még használható új bőr – mindazoknak, akik egy különleges és esztétikus témát keresnek.



Az Intrepid Ibex tartalmazza a GNOME legújabb, 2.24-es kiadását. A Nautilus – a rendszer fájlkezelője – sok újítást tartalmaz, például a fülek támogatását – a böngészőből egészen biztosan ismerős már.



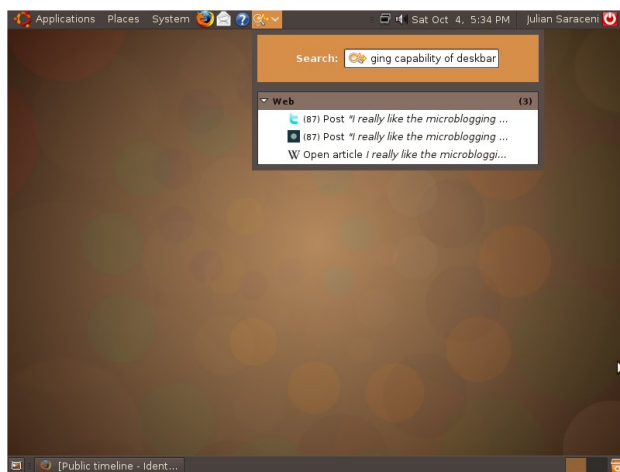
A fülek nem csak az értékes képernyőterülettel spórolnak, de segítenek az állományok szervezésében is – mivel nem kell sok Nautilus ablakot nyitni. Egy másik újdonság, amit a felhasználók régóta szerettek volna: a lemezkiadás gombja a Helyek oszlopban, szintén a Nautilusban. A CD/DVD meghajtók mellett található egy kis ikon, ami természetesen kinyitja az optikai meghajtó tálcáját és kiadja a benne levő médiát.



Igazából ezért az újdonságért nem adnád el nagyanyádat, viszont figyelemre méltó újítás,



hogy az asztalon számos egyszerűbb feladatot tudsz majd elvégezni. A panelhez adható Deskbar segítségével gyorsan adhatsz majd a Twitterhez, vagy az Iden-ti.ca-hoz bejegyzéseket, illetve kereshetsz a Wikipédián.



Végül, de nem utolsósorban, itt az új dialógusablak, amely az X.Org XrandR 1.2 specifikációinak segítségével jelentősen megkönnyíti több képernyő beállítását.

Ezzel el is jutottunk az X.Org 7.4-hez. A legfrissebb X Window System lényegesen jobban támogatja a menet közben is csatlakoztatható eszközöket, mint például az egeret, billentyűzetet és a grafikus táblákat. A múltban sokan küzdöttek beállításával és az

xorg.conf megemlítése a legerősebbeket is sírásra készítette. A sötét kor azonban már a múlté, mivel a legújabb X.Org a felhasználók túlnyomó többségének – akiknek mondjuk nincs valamilyen ezoterikus eszközük – lehetővé teszi az Ubuntu xorg.conf nélküli futtatását. Ez különösen olyan számítógépeken segítség, ahol 'A' felhasználó használhatja a grafikus tábláját, míg 'B' felhasználó hozhatja a saját játékos egerét anélkül, hogy bármin is változtatni kellene.

Ezen kívül is akadnak újdonságok: többfelhasználós környezetben nagyon jól jön az `encryptfs-utilities`, amivel a saját könyvtárunkban hozhatunk létre titkosított könyvtárakat. Az Ubuntu régóta támogatja az LVM+LUKS titkosítást partíciókon, de ennek olyan hátrányai vannak, mint a sebesség, a telepítés problémái, valamint a felhasználónkénti titkosított tartalom hiánya. Minden egy jelszóval titkosított, amit rendszerindításkor kell megadni. Az új megközelítés sokkal inkább felhasználóközpontú, ráadásul nem is túl bonyolult telepíteni:

- telepítsd az `encryptfs-utils` csomagot,

- futtasd le az `encryptfs-setup-private` scriptet.

Természetesen más esetekben is jól jön ez a fajta titkosítás, nem csak akkor, amikor a családtagjaink, vagy a munkatársaink előtt akarunk elrejtetni fájlokat. Ilyen eset pl. az, amikor valamilyen hordozható gépen – notebookon vagy netbookon – titkosítjuk az adatokat. Összességében azt gondolom, nagy hangsúlyt fektettek a felhasználói élményre és további funkcionalitásra a mobil felhasználók számára, és létrehozták az új vendégfelhasználó funkciót, ami könnyen hozzáférhető az User Switcher panel alkalmazáson keresztül. Használata esetén létrejön egy átmeneti felhasználói profil jelszó nélkül, melynek nincs hozzáférése belső eszközökhöz és home könyvtárakhoz. Igen hasznos, ha valakinek odaadod a notebookodat, aki csak a leveleit akarja megnézni, vagy szörfözni akar az interneten.

Szörfözni a világhálón, beállítani és használni a 3G kapcsolatot, majd váltani ezek és a veze-



ték nélküli hálózatok között igen fájdalmas volt a múltban, de az Intrepid a Network Manager 0.7-es változatával megoldja ezeket a kérdéseket és végre rendszerszintűek a beállítások. Mostanáig ez a következőképpen működött: felhasználó-nevünkkel kellett belépünk ahhoz, hogy a Network Manager segítségével kapcsolatot hozhassunk létre. Az újdonság az, hogy a rendszerindítás során már elindul a szolgáltatás, így már közvetlenül utána kapcsolódhatunk. Nagy segítség azoknak, akiknek csak egy gyors terminálkapcsolatra van szükségük, semmint egy teljes asztali környezetre; nem csak a mobilitáson javítottak, de a PPP/PPPOE és a route beállítások is felügyelhetők.

Röviden összefoglalva elmond-

hatjuk, hogy az Ubuntu nagyot lépett előre. Ha megnézed az újdonságokat, amikre a mai számítógépesített világ felhasználójának szüksége van a mindennapi életben, amit az egyszerű hozzáféréssel és felhasználhatósággal párosítottak, ez a kiadás az első lépés az Ubuntu jövőjében.

### Frissítés 8.04-ről

8.04-ről történő frissítéshez nyomd meg az Alt+F2-t és írd be a parancssorba:

```
update-manager -da
```

Ekkor elindul az Update Manager és közli Veled: New distribution release '8.10' is available. Kattints az Upgrade-re és kövesd a megjelenő utasításokat.

### ISO-k és torrentek lelőhelyei:

<http://releases.ubuntu.com/releases/8.10> (Ubuntu)

<http://releases.ubuntu.com/releases/edubuntu/8.10> (Edubuntu add-on)

<http://releases.ubuntu.com/releases/kubuntu/8.10> (Kubuntu)

<http://cdimage.ubuntu.com/xubuntu/releases/8.10> (Xubuntu)

<http://cdimage.ubuntu.com/ubuntustudio/releases/8.10> (UbuntuStudio)

<http://cdimage.ubuntu.com/mythbuntu/releases/8.10> (Mythbuntu)



# ubuntu





# AZ ÉN SZTORIM

Írta: Angel

# AZ UBUNTU ÉS ÉN

**2**007 októberében böngészgettem a neten és ráakadtam az Ubuntu-ra, elég érdekesnek találtam. Kiváló ötletnek tűnt, régebben fontolóra vettem egy dual-bootos Red Hat kipróbálását, de mindig féltem, hogy elrontok valamit. Nos, így egy ideig csak olvastam a témáról és nem telepítettem semmit. Az adóbevallási időszakban (kb. 2008 februárjában) vásároltam egy új masinát – az addigi legerősebb számítógépemet. Ez egy Intel Core 2 Quad Q6600 2.4GHz-es processzossal, 2GB RAM-mal, 500GB-os SATA II merevlemezzel és egy 265mb-os NVIDIA GeForce 8500 GT-vel felszerelt gép volt.

Valahol az Ubuntuval való ismerkedésem és az új gépem vásárlása közti időszakban olvastam a VirtualBoxról. Mivel volt egy rendszerem, amin már tudtam virtualizálni lassulások nélkül, elhatároztam, hogy adok neki egy esélyt. Találtam egy leírást, amely lépésről lépésre végigvezetett a VirtualBox beállításán az Ubuntu segít-

ségével. Nagyon élveztem az ismerkedést, azóta jó pár Linux rendszert kipróbáltam Virtualboxon, de mindig visszatértem az Ubuntuhoz. Végül is meguntam a virtuális operációs rendszerek korlátait és elhatároztam, hogy kipróbálok egy dual-bootos rendszert egy régebbi gépen, ez is nagyon megtetszett. Tulajdonképpen nem is volt dual-boot, mivel Wubival telepítettem az Ubuntu-t a férjem gépére. Ez volt az első élményem a Compizzal, mivel az nem fut VirtualBoxon. Imádom, ahogy teljesen átalakíthatom a desktopomat anélkül, hogy pénzt adnék egy vállalatnak. A szoftverek használhatósága egy újabb plusz pont. Ha valamit meg kell csinálnom, mindössze annyi a dolgom, hogy a Synaptic csomagkezelőben és/vagy a Google segítségével rákeresek az engem érdeklő jellemzőkre.

Az egyetlen dolog, amiért megtartom a Windowst: a játékok (nagyon remélem, hogy ez megváltozik, szeretném, ha több nagy nevű játékfejlesztő cég támogatná a Linuxos platformot). Sokféle dolgot meg tu-

dok csinálni Ubuntu-n, beleértve a honlapom szerkesztését is Dreamweaverrel, köszönhetően a wine-nak. Nagyon tetszik a gyorsasága is. Még a régi számítógépeket is újra gyorsnak érezzük, ha Ubuntu fut rajtuk.

Ez az első számú ok, hogy szeretem az Ubuntu-t. Kezdetben volt néhány problémám az első dual-bootos Ubuntu indításánál, de egy kis fórumozás és keresés után sikerült megoldanom őket. A közösség támogatása fantasztikus, amíg Windowst használtam, soha nem volt ilyen nagyszerű érzés egy közösséghez tartozni, és a támogatás, amit az ubuntu-soktól megkaptam, nagyszerű!

Végül is azt mondhatom, egészen pozitív a tapasztalatom és alig várom a következő évek boldog ubuntuzását.



# AZ ÉN VÉLEMÉNYEM HÁNY DISZTRIBÚCIÓ?

Írta: Robin Catling

– Professzor! Egyik nap véletlenül meghallottam, amint egy barátjával beszélgetett.

Alter általában így szokta kezdeni a beszélgetést. Mintha nem lenne elég irritáló, hogy minden beszélgetésemet meghallja. Tovább játszottam.

– Különösen melyik részére figyelte fel?

– Azt mondta: Van egy problémám a Linuxszal...

Csak egy? Természetesen sohasem próbált vezeték nélküli internetet beállítani USB hardverkulccsal.

– ...túl sok disztró.

– Disztribúciók, Alter, kérem! Ne használjuk ezt a munkakerülő nyelvezetet ebben az épületben. Mindenki azt fogja gondolni, hogy maga egy tini.

– Elnézést, Professzor. Nincs olyan, hogy túl sok disztró – bocsánat, disztribúció?

– Amennyit csak akar! Ubuntu, OpenSUSE, PCLinuxOS, Fedora, MEPIS ezek „hivatalosan” a legjelentősebb öt. A Novell és a Red Hat az igazi nagykutya a céges világban...

Alter elkezdett fejben számolni és gyorsan feladta.

– Több mint ötszázat sorolnak fel a DistroWatch weboldalán.

– Valóban.

– Nem bizonyítja ez a Nyílt forráskód/Ingyenes Szoftver szellemiségének előnyeit? Szabad fejlesztés? Szabad választás?

– A szabad piac vásárlói hármassága?

– Igen! Nem! Illetve...

Megint szembesítettem az elavult marxista forradalmi politikai eszméivel.

– Bárki, aki rendelkezik egy kis szabadidővel, készíthet magának egyet. A „Linux from scratch” oldal lehetőséget ad a kezébe, lépésről-lépésre végigvezeti, hogyan kell saját maga által fej-

lesztett Linux rendszert készíteni pusztán forráskódból.

– Lehet saját szoftverkönyveztet? Elkészíthetem végre az Alter Linux Jedi Edition 0.0.0.9.-et?

– Nincsenek elvei, Alter? Nem egy hawaii ingről beszélek.

– Elvek, ezt hogy érti?

– Gondoljon a nyolcvanas évekre – a személyi számítógép kezdetére. Hány rivális platform közül választhattunk, nem csak az IBM és Apple volt, de ismertünk olyanokat is, mint az Atari, Amiga és a Commodore. Egészen addig nem voltak szabályok, amíg a PC-DOS meg nem jelent.

– Nem mondhatja komolyan Professzor! Természetesen nem tehet igazságot egy évtizedes, állítólagosan monopolhelyzetű és versenyellenes gyakorlattal szemben...

Be kell vallanom, jól kiokítottam; sosem tudhatod, mikor figyelnek



nagyon.

– ...széles körben elfogadott nemzetközi szabályozás alapján.

– Akartam valaha?

– Tehát, a barátja valójában arra gondolt, hogy „túl sok a szabályozás”?

– Nem.

Alter megzavarodott. Megsajnáltam.

– Mindenki szereti azt gondolni, hogy tökéletes döntést hozott – akár egy futballcsapatot vezet, akár autót.

– Vagy a hit, amit követnek?

– Pontosan! Habár esetekben „Jedi”-ként meghatározni magad a népszámlálásnál nem igazán van értelme. Természetes folyamat, hogy az emberiség törzsekbe szerveződik.

– A disztribúciók törzsek?

– Ez mind azt jelentené, hogy a játszótéri „az-én-Linuxom-jobb-mint-a-tiéd” mondókánál tartunk.

– A különféle szétágazások okoz-

zák a problémát?

– Csak ha egyszerre akarunk enni levest és zöldborsót.

– Professzor, a szétválást a Linux szoftver kódja szempontjából értem. Tulajdonképpen ez az oka, hogy ilyen sok disztró létezik?

– Praktikus okai vannak a disztribúciók szétválásának. Mit szeretnél? Irodai programcsomagot, kreatív csomagot vagy tűzfalat? Az Ubuntu különvált a Debiantól, mert Shuttleworth könnyen telepíthető környezetet akart.

– Arra gondoltam, hogy nagyon sok fejlesztő van, aki Linux kódot ír. Biztosan mehet ez így tovább?

– A legtöbb Linux mellékág zsákutcába fut, vagy visszaáll a fejlesztés fő irányvonalába. Minden jelentős fejlesztés, ami a törzsekben készült, visszatér a fő ágba. Igazság szerint a Linux messze nem olyan szétdarabolt, mint azt az emberek hiszik. Van néhány „jóindulatú diktátorunk”, aki megszabják a mag kódját. A Linux kernel fejlesztése egyetlen ágra sem vált szét, köszönhetően (gondolom) Linus Torvalds ellenőrzésének. Hol vannak a felhasználók? A legfelső ötben, és a cégek is, amiket említett.

– Akkor a barátjának miért okoz problémát a túl sok disztribúció?

– Nem tudja, hogy melyiket használja. Nem ismeri a Linux legnagyobb előnyét: választás. Mit csinálsz, amikor kell egy egyszerű autó, hogy eljuthass A-ból B-be?

– Vegyél egy felismerhető darabot négy keréssel és motorral.

– És ha gyorsulási versenyen szeretne indulni?

– Rakjon össze egy gépszörnyet!

A kölyök elgondolkodott.

– Tehát, mi a válasz, ifjú padawan?

– Professzor?

– Hány disztribúció lenne túl sok?



**Robin Catling:** alkalomadtán projektmenedzserként, üzleti tanácsadóként és oktatóként keresi a kenyerét. Vívást oktat az angliai New Forest-ben, Hampshire-ben, és a végletekig szórszálhasogató.



# FÓKUSZBAN

Írta: Philip Royer

# URBAN TERROR



**A**kuka mögött guggolva, kezemben az LR-400-om, izgatottan várom, mikor fordul be az ellenségem a saroknál. Minden hang hangosabbnak tűnik, egyre inkább izgulok. Majd tűzharcot hallok a távolból. Az egyik csapattársam elrohan előttem, nála van a zászló. Mindössze csak néhány lépést tud megtenni, miután elhagyta a fedezéket. Egy mesterlövész azonnal leszedi a fenti ablakból. Balszerencséjére ezzel elárulta a pozícióját, már kezemben is a gránát és repül is a nyitott ablak felé. BUMM! A mesterlövész halott, én pedig felkapom a zászlót. Majd valaki tüzet nyit rám balról, eltalálja a lábamat, ez eléggé lelassít. Válaszlok neki egy sorozattal. Siker, földön a kék csapatbeli ellenségem. Szabad az út.

Haladok tovább a zászlóval, mikor az egyik csapattársam leszed egy éppen a saroknál beforduló ellenfelet. Géppuskaropogás követ vé-

gig, egyre többen jönnek a kék csapatból, hogy megvédjék a zászlót. Az életerőm nagyon kevés, plusz a sérült lábam is eléggé lelassít. Gyorsan veszem a vért. BAM!! BAM!! Egy eddig rejtőzködő ellenfél ugrik elő egy ajtó mögül jobbról, majd két Desert Eagle lövést ereszt bele a mellkasomba. Végem van! Várom, hogy pár másodperc múlva újraéledjek, szerencsére a csapattársaim megszerzik a zászlót és végeznek a támadóval. A zászlót sikerül eljuttatniuk a vörös bázisra, nyert a vörös csapat és ismét véget ért egy izgalmas küzdelem az Urban Terror nevű játékban.

## Egy jó FPS utáni kutatásom

Mindig is egy „bele a sűrűjébe” típusú srác voltam. Soha nem szerettem bármiféle akcióból kimaradni, csakis benne lenni a közepében. Ez az, amiért mindig szerettem a *first-person-shoo-*

*ters* (FPS) játékokat, ahol egy katonának lehetek a sok közül és a frontvonalon küzdhetek. Ezeket a játékokat játszom körülbelül 6 éves korom óta.



Az első FPS, amivel játszottam, a Duke Nukem volt. Akkoriban ez volt a leghevesebb játék. „3D-s grafikával” érkezett és küldetéseket kellett végrehajtani, közben szörnyekkel harcolni és elpusztítani

mindent rakétákkal és puskákkal. Azért idézőjelben írom a 3D grafikát mert azt összehasonlítani egy mai játékkal olyan lenne, mint egy négyéves krétarajzát összehasonlítani a Mona Lisával. Ez volt akkoriban a legkirályabb játék, amit valaha csináltak.

Azóta a számítógépek, a hardverek és a szoftverek drasztikusan megváltoztak. Az újabb játékok sokkal jobb grafikával, több külde-





téssel és rengeteg akcióval érkeznek. Néhány kedvencem: Castle Wolfenstein: Enemy Territory, Battlefield 1942, Battlefield 2, Rainbow Six: Eagle Watch, Counter-Strike Source, Delta Force: Black Hawk Down és még sokan mások. Minden egyes FPS-nek van előnye és hátránya, néhánynál sajnos a hátrány több. Bármelyik játéknál (körülbelül egy óra szombati játék után) képes lennék megmondani, hogy mi a jó és mi rossz a játékban, mit szerettem és mi nem tetszett.

Számomra az egyik legfontosabb tényező, hogy sok fegyver legyen. Persze a mostani játékokban megta-



lálható a legmodernebb fegyverekből egy szép ötös válogatás, de nekem ennél több kell. Folyton a több fegyvert keresem. Sok évnyi játékkal a hátam mögött, felfedeztem a Wolfenstein: Enemy Territory-t, egy második világháborús FPS-t, rengeteg térképpel és fegyverrel (sok hozzáértő játékos írt módosításokat). Bár én jobban szeretem a modern harcot, így egy idő után a második világháborús harcok egy kicsit idejét múltak lettek. Szóval elhatároztam, hogy egy másik játék után nézek. 2001-ben megvettem a Delta Force: Black Hawk Down játékot, szerelem volt első játszásra.

A játékban rengeteg térkép, jó fegyverek (bár nem túl nagy a választék) és egy nagyszerű többjátékos mód található. Ez a játék volt a második, amit több játékos módban is kipróbáltam (az Enemy Territory volt az első) és nagyon megtetszett. Ahelyett, hogy a számítógép irányította „botok” ellen küzdenék, most gondolkodó emberekkel mérhetem össze a tudásom. Ez egy magasabb szintre emelte az FPS-eket, mivel minden játékos rendelkezik

saját tudással és taktikával a játékban. Ez még élethűbbé teszi a játékot. Sajnos a CD leesett az asztalomról és darabokra törött, így ismét nézhettem más, jobb játék után.

A Battlefield 1942 egy jó játék, csak sajna mindössze egy játékmód és limitált fegyverek vannak benne, továbbá a többjátékos módot sehogy sem tudtam életre kelteni. Szóval ezt gyorsan elvetettem. A Battlefield 2 király játék, de hasonló problémáim vannak vele, mint az 1942-vel. Játékot játék után, demót demó után próbáltam ki, de képtelen voltam egy igazán jó játékot találni. Így hát visszatértem az Enemy Territory-hoz, de rövid idő után nagyon meguntam.

Körülbelül egy éve átváltottam Linuxra. Az Enemy Territory natívan fut alatta, szóval örültem, hogy tudok vele játszani, bár körülbelül havonta ha egy órát csatáztam vele. A Linux is rendelkezik a saját jó játékaival. A Nexuiz, az Alien Arena és az Open Arena elérhetőek, gondoltam, adok nekik egy esélyt. Jók-jók, csak sajna sci-fik, ami nagyon nem az én világom.



Elhatároztam, hogy keresek a neten egy modern (nem futurisztikus) háborús FPS-t. Egyszer csak belebotlottam a többjátékos módra kihegyezett Urban Terror-ba. Gondoltam, próba szerencse. A nyitóképernyő biztató volt. Semmi szuper, de mégse valami gyenge technológia. Rákattintom a 'join game' (csatlakozás a játékhoz) gombra, és egy nagyon HOSSZÚ lista ugrott elő az aktuális játékokról; ez egy újabb plusz pont. Ugyanis ha egy játék rossz, csak pár ember játszik vele. Lassan rájöttem, hogy ez távol áll attól, hogy egy olcsó FPS koppintás legyen.

Több oka is van, amiért az UT veri a többi játékot:

### **Egyszerűség**

Ahhoz, hogy el tudd kezdeni a játékot az Urban Terror-al (UT), nem kell mást csinálnod, mint megadni a játékosod nevét és rákattintani a csatlakozásra. Ilyen egyszerű. Más játékoknál először szinte mindig valami akadályt kellett leküzdenem, vagy lehetetlen volt rájönni, miként lehet vele játszani úgy, hogy ne kelljen leírások után kutatnom. Egy kattintás és már játszatsz is. A

kezelőfelületet nagyon egyszerű használni: miközben játszol, csak nyomj egy ESC billentyűt és kapsz egy menüt, ahol szerkeszteni tudod a játékos kinézetét, fegyverét és egyebeket. Minden újakezdésnél lehetőség van másik fegyvert választani, de használhatod ugyanazt is. Két csapat van, egy vörös és egy kék. A játék elején a kettő közül valamelyikhez csatlakoznod kell. Ilyen egyszerű.

### **A beállítások**

Sok különböző fegyver található a játékban. Ha egy pontos fegyverre vágysz, válaszd az SR-8-ast. Egy lövés testre vagy fejre és máris likvidáltad az ellenfeled. Ezzel a fegyverrel pontos távoli lövéseket is végre lehet hajtani. Ha egy kicsi, de mégis nagy sebésű géppuskára vágysz, ami jó közelharcra is, akkor az MP5k fegyvert neked találták ki. Sok játékban, mint pl. a Delta Force, a fegyverek kinézetét nem dolgozták ki eléggé, nincs az az érzés, mint itt az



UT-nél.

### **Játéktípusok**

Sok szórakoztató játékmóddal rendelkezik az UT. A legtöbb játékot az egyetlen mód teszi unalmasná (mint a Battlefield-et is), ahol az nyer, aki nagyobb területet birtokol. Vagy a Counter Strike Source, ahol csak a bomba-lerakós mód van. Hacsak két éve meg nem változtatták. Az UT-ben ezzel ellentétben több játékmód van, mindegyik egy egyedi megközelítéssel.





Szerezd meg a zászlót (CTF – Capture the Flag): Két csapat, két zászló, két bázis. A cél, hogy megszerezzük és eljuttassuk az ellenség zászlóját a saját bázisunkra anélkül, hogy a mi zászlónkat elrabolják.

Mindenki mindenki ellen (FFA – Free for All): Mindenki ellenség. Aki a legtöbbet öl, az nyer.

Csapat Túlélés (Team Survivor): Itt is két csapat van. A feladat: likvidálni az ellenséges csapat összes tagját úgy, hogy a mi csapatunk játékosai lehetőleg életben maradjanak.

Bomba (Bomb): A cél megtalálni és hatástalanítani az ellenfél által élesített bombát, vagy éppen ennek az ellenkezője, élesíteni és megvédeni a saját bombánkat hatástalanítás ellen.

Csapat Küzdelem (Team DM – Team Death Match): Mily meglepő, itt is két csapat van. A feladat: minél több játékost megölni az ellenfél csapatából, míg az idő le nem jár vagy a gyilkos határt el nem éri. Ha egy játékos meghal, újraéled és játszhat tovább. Amelyik csapat többet öl, az nyer.



Szóval az UT-ben mindig találsz kedvedre való játékmódot, csak rákeresel a listából a típusra és játszol.

### **Térképek**

Térképek, térképek és még több térkép. A térkép a játékokban a bejárható terepet jelenti. Soha nem játszottam még olyan játékkal, ahol annyi pálya van, hogy nem tudod eldönteni, melyik is a kedvenced. Ez sokkal nehezebbé teszi, hogy unalmassá váljon a játék. Minden térkép egy másik kis világ, saját kinézettel, tereppel, adottságokkal. Folyamatosan készülnek új térképek a játékhoz, így sosem kell azt mondani magadnak: – „Mikor jön már ki a következő verzió, hogy játszhassak egy új térképeken?”

### **Több platformos megoldás**

Az egyik legjobb tulajdonsága a játéknak, hogy játszható mind a három fő operációs rendszeren: Mac, Windows és a Linux. Szóval ismét megszabadulsz egy olyan mondattól: – „Találtam egy nagyon jó kis játékot, de csak PC-n működik.” Nem. Most már mondhatod: – „Hé haver! gyere és játszd velem ezzel a szuper játékkal!!! Fut a Mac-ed is!” A legrosszabb egy többjátékos módú játékban az, hogy a Mac-es és a PC-s haverjaim nem tudnak együtt játszani velem. Ez olyan érzést kelt bennem, mint ha kihagynám őket és ez nem volna az Ubuntu világára, ahol mindenki segít mindenkinek, mint egy család.

### **Grafika**

Fontos szempont számomra, hogy egy játék lendületes és jó grafikájú legyen. Az Urban Terrorra mindkettő igaz. Szórakoztató, interaktív, részletes környezetet (szerencsére nem olyan sötét, mint a Battlefield 2142-ben) nyújt, miközben a memória használatot szinte minimumon tartja. A Battlefield játékok, amiket a későbbiek-



ben egy kicsit bírálni fogok, jó példának számítanak egy viszonylag „jó” grafikájú játék felsorolásnál. Megpróbálják a környezetet valóságosra tervezni, de ez igencsak nagy rendszerigényt támaszt a játékkal szemben. Ennek köszönhetően csak akkor élvezhető, ha szuper számítógéped van. Az UT grafikája szép és mellette gyors is, többet játszhatsz, kevesebbet kell várnod.

### Az UT árnyoldalai

Sosem hallottam még teljes mértékben tökéletes játékról. Ez szomorú, de sajnos igaz. Mivel ezeket a játékokat hozzám hasonló, nem tökéletes emberek készítik, szinte lehetetlen, hogy tökéletes játékot készítsenek.

Az egyik legnagyobb hátránya, hogy csak többjátékos módban játszható, tehát szükséged van internetre, hogy játszhass. Ez igen nagy probléma, ha éppen a nyaralás kellős közepén egy eldugott helyen rád jön az unalom, vagy meghibásodik a neted.

Egy másik ilyen hátrány a játékosok nevei, mivel semmi korlátozás nincs ezen a téren. Néhányan ezzel

vissza is élnek és obszcén szavakat használnak névként. A következő negatívum, hogy nem lehet kikapcsolni a képernyő alján lévő csevegőablakot, amiről néhányan azt gondolják, azt írhatnak oda, amit csak akarnak. Ezt a későbbiekben könnyen orvosolni lehetne, csak egy rubrika kéne, ami kipipált állapotban megjeleníti, ellenkező esetben elrejtje az ablakot. Talán a játékosok névválasztása ellen is lehetne valamit tenni, de annyira ezzel nem foglalkoztam. Ha játszom, annyira belemerülök, hogy csak az jár a fejemben, mi lehet az ellenfél következő lépése.

Ezeket leszámítva semmi más negatív dolgot nem találtam a játékban.



### Függőségi teszt

Pár hónappal ezelőtt egy ebéd-szünet alatt a munkahelyemen úgy döntöttem, hogy kipróbálok valamit. Kíváncsi voltam, mit tudok elérni azzal, hogy megmutatom valakinek a játékot. Vajon el tudom-e érni, hogy rabja legyen a játéknak bármiféle erőszakoskodás nélkül? Szóval letöltöttem az UT-t a szállítási osztály egyik számítógépére, majd egy újbóli ebéd-szünet alatt megmutattam az egyik kollégámnak, Josh-nak. Körülbelül 2 percet játszottam mielőtt átadtam volna neki a helyet. Fogalmam nem volt, hogy ezzel mit fogok elérni.

Josh hamar rákapott a játékra, mostanra (körülbelül 4 hónappal később) már az UT-val játszik az ebéd-szünet nagy részében, néha a teljes időt ezzel tölti. A taktikám működött, akár egy bájjal. Egyik délután, az ebéd-szünetben jött egy srác az UPS-től, pár csomagot hozott. Miközben pakolta ki őket, átpillantott Josh válla felett és a következő megjegyzést tette pár perc nézelődés után: „Nem rossz ez a játék, haver!” Ebből is látszik, hogy mennyire le tud kötni valakit





egy kis demonstráció a játékból. Még mindig hangosan nevetek, ha eszembe jut az a nap, amikor először megmutattam Josh-nak a játékot. Micsoda emlék!

### Végső értékelés

A gyors akciókkal, a nagy fegyver választékkal és a könnyen érhető kezelőfelülettel az Urban Terror hamar belopta magát a szívembe. Ez

a játék biztosan tetszeni fog azoknak, akik kedvelik a többszemélyes játékok világát, ellenben akik a stratégiát és az emberek a gépek elleni játékokat részesítik előnyben, azoknak viszont kevésbé. Én imádom, akkor és annyit játszom vele, amennyit csak tudok. Egy figyelmeztetés az új játékosoknak: **EXTRÉM** függőséget okoz! Jó játékot!

vasd el az alábbi hozzászólást az Ubuntu Forums-on:  
<http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=747587>

A telepítéshez csak egy .deb kiterjesztésű fájlt kell letöltened, kérlek ol-

**8.10**  
**Intrepid Ibex**

**www.Ubuntu.com**



**ubuntu**



**kubuntu**



**xubuntu**

és:



**mythbuntu**  
home entertainment just got entertaining again.



# MOTU INTERJÚ

A [behindmotu.wordpress.com](http://behindmotu.wordpress.com)-ról átvéve.

# STEPHAN HERMANN

A Behind MOTU egy website, ahol a „Masters of the Universe”-ként ismert emberekkel készített interjúk is találhatóak. Ők a csomagkarbantartók önkéntes serege, akik a Universe és Multiverse szoftvertárolókat gondozzák.



**Életkor:** 37

**Lakhely:** Au am Rhein, Karlsruhe mellett, Németország

**IRC becenév:** \sh

**Mióta használsz Linuxot és mi volt az első disztród?**

Nos, a Linux 1993 elején keltette fel az érdeklődésemet, ekkoriban a Sun OS-el is küzdöttem az egyetemi szerverünkön (FernUni Hagen). A legelső disztróm egy SuSE

Slackware volt. Nem emlékszem a verziójára, de azt tudom, hogy mennyi ideig tartott a 10 db 1.44-es floppy image letöltése: kb. hét nap kellett neki a Sun szerver és a terminálszerver (ahova Kermit-et használva tudtunk betárcsázni) közötti 9600 baud-os kapcsolaton.

**Mióta használsz Ubuntu-t?**

Ó, az még 2005 elején történt, amikor egy furcsa srác, akit Oliver 'Ogra' Grawert-nek hívtak (más néven Mr. Edubuntu) megkért, hogy teszteljem az Ubuntu Hoary korai kiadását. Ugyanannál a cégnél dolgoztunk ebben az időben (ISH GmbH, most Unity Media, egy nagy kábeltévé szolgáltató Észak-Rajna Westfalia és Hessen tartományokban). Abban az időben Gentoo-t használtam a céges laptopomon és otthon, így meg kellett győznie, hogy az Ubuntu-t használjam elsődleges disztróként.

**Mikor és hogyan kerültél kapcsolatba a MOTU-val?**

Ó, az is 2005 elején történt, azt hiszem április környékén, épp a Hoary kiadása előtt. Mikor úgy éreztem, hogy az Ubuntu megfelelően működik a saját és a céges gépemen, elhatároztam, hogy használni fogom a napi munkám során is. Tudván azt, hogy Oliver a MOTU-nak dolgozott (és abban az időben a Canonical-nak is, mint külső munkatárs), a fő mozgatórugóm az volt, hogy visszaadjak valamit az Ubuntu-nak, csak mert tetszett, amit láttam, és gondoltam, én is hozzájárulok a munkámmal. Igazából nem számított, hogy kinek segítek, az Ubuntu-nak, a Gentoo-nak, a RedHat-nek, de legalább adok vissza valamit a munkámmal. Az Ubuntu viszont különleges volt. Számos munkatárs és



fizetett fejlesztő volt akkoriban. Így elkezdtem Debian csomagokat készíteni (amik már azelőtt léteztek a kedvenc projektjeimből) Ubuntu-hoz. A Breezy alatt egy szép nagy átállással kellett foglalkoznunk (C++ váltás), felpörgettem a motorjaimat és hegesztettem rengeteg fixet és debdiffet, Matthias 'Doko' Klose-t bízták meg ezzel és sokat fel kellett töltenie a csomagjaim közül. Gondolom, Mathiasnak elege lett a csomagjaim feltöltögetéséből, így Oliver csinálta tovább, és nekem be kellett lépnem a MOTUship-hez. Akkoriban minden más volt, mint ma. A MOTU-vá váláshoz jelentkezni kellett Ubuntu tagságra, amit megtettem, és 2005 májusában váltam teljes értékű taggá. Ez különleges volt, mert először találkoztam Markkal (Sabdf) IRC-n, és ő mondta ki a végső szót a felvételemről. Ezután az engedélyezés után két vagy három héttel váltam hivatalos MOTU taggá feltöltési joggal.

**Mi segített a csomagkészítés elsajátításában és hogyan működnek az Ubuntu csapatok?**

Általánosan sok tapasztalatom volt már más csomagformátumokkal, beleértve a debian csomagokat is. Ez nem volt probléma. A makefile-ok olvasása nem túl bonyolult, ha valaki fejlesztői múlttal rendelkezik. Szerintem a policy-k követése a legbonyolultabb, amikor debian csomagokkal foglalkozol. Néha egyszerűbb megfedkezni róluk, máskor azonban jobb, ha követed őket az elejétől fogva. Az Ubuntunak dolgozni egyet jelent különböző fejlesztők csapatával dolgozni; azt tapasztalom itt, hogy aki valaha foglalkozott egy csomaggal vagy megváltoztatott valamit, az már fejlesztő. Csapatban dolgozni annyit jelent, hogy nem csak a saját munkádra, hanem másokéra is ügyelned kell. Amikor IT munkakörben dolgozol, egy jó csapat segít, ha tanácsra van szükséged; ugyanez vonatkozik az Ubuntu-ra is, különösen ha a szoftverek szintjén dolgozol. Senki sem tud mindent, így mindenki tanul valamit minden egyes nap. Még az öregek is tanulnak! Senki sem kételkedik önmagában csak azért, mert nem ért meg valamit elsőre. Hallgasd meg az embereket, tanulj, próbáld ki, értsd meg; úgy gondolom, ezek a legfontosabb irányelvek azok számára, akik az

Ubuntu seregéhez akarnak csatlakozni :)

**Mi a legkedveltebb része a MOTU-beli munkásságodnak?**

Sok minden. Először is, a MOTU szellemisége egyedülálló (széreny véleményem szerint). Sokkal jobban megismered az embereket, még akkor is, ha nem látod őket – ez olyan, mint egy nagy család, jó és rossz napokkal egyaránt. Másodszor, rengeteget tanultam más MOTU-soktól és még mindig tanulok, napról napra. Harmadszor: mások is tanulnak tőlem, és ezt jó látni. Jót tesz saját szellemiségednek. Az hajt engem, hogy láthatok másokat, mint pl. Barry-t (bddebian) (ő volt az első tanulóm), vagy mint Og Maciel-t fejlődni és hasznos tagjává válni más OpenSource (pl. Gnome Foundation, Foresight Linux, stb.) közösségeknek. Negyedszer, segít a személyes karrierben, különösen akkor, ha IT területen dolgozol.

**Mit tanácsolsz azoknak, akik segédkezni akarnak a MOTU-ban?**



Valójában csak egyet: csinálj valamit. Igazából ha ennek a híres Ubuntu csapatnak a tagja akarsz lenni, kezdj el valahol közreműködni. Készíts új szoftvercsomagokat, javíts csomagokat, vagy bármit, amihez kedved van. Csak csinálj valamit. Hát igen, nem mindenki szeret szoftverekkel dolgozni és nem mindenki akar bugokat keresni, de minden egyszerű segítség fontos. Igen, figyelj az emberekre! Sok „idősebb” MOTU-s, vagy más Ubuntu csapattag többet tud annál, amit te kezdetben. Ne hagyj figyelmen kívül őket. Már vannak ilyen embereink és legtöbbjük nem tud beilleszkedni a csapatba.

### **Sokat dolgoztál különböző csomagokon az elmúlt időszakban. Mire fogsz összpontosítani a Hardy-ban?**

Nos, a Hardy nemsokára megjelenik, és én az egységesítéseken, a bugfixeken és a biztonsági elemeken dolgoztam. A wine is a listán volt, annak ellenére, hogy nem kedvelem, de úgy gondolom, fontos ilyen eszköznek lenni a tárolókban. Remélhetőleg Scott Ritchie (a WineHQ Ubuntu csomag kar-

bantartója) hamarosan MOTU lesz, és átveszi tőlem a wine feltöltéseket ;)) A Hardy+1-hez van néhány csomagom elrejtve a tarsolyomban, és remélhetőleg hamar bekerülnek. Ezen kívül még ott van az Ubuntu Server Flavour, ami nagyon különleges, mert elég sokat dolgoztam vele. Elég sok változtatás szükséges a Server flavour-ral kapcsolatban, remélhetőleg hozzá tudok járulni néhány ötlettel.

### **Mit gondolsz, a Hardy mennyire lesz különleges a felhasználóinknak?**

Úgy gondolom, minden új kiadás új élményeket ad a felhasználóknak. Ha a korai időkben kezdted (a Hoary-val vagy a Breezy-vel), akkor láthattad, hogyan fejlődött ki az Ubuntu. Szerintem a Hardy különleges lesz, mint a Dapper is volt, mert LTS kiadások (hosszú támogatási idejű). Ez garantálja a felhasználóknak, hogy nem marad magára, ha gondja van. Ez adja az üzleti partnereinknek is (szándékosan mondom) az ötletet, hogy váltsanak RedHat Enterprise Linuxról, vagy Novell/SUSE Enterprise Linuxról Ubuntu LTS kiadásra. (Ezért tartom fontosnak kiemelni, hogy még az üz-

leti ügyfelek is használják a Universe/Multiverse repókat, így nekünk, a MOTU csapatnak különös figyelmet kell fordítanunk a stabilitásra és a biztonságra).

### **Kedvenc mondásod?**

Sok van... „Üdvözöllek a való világban, Neo” (Matrix) a legjobb mondása az 1999/2000-es éveknek. De szerintem Linusnak jobb van: „Ha a Microsoft készíti valaha alkalmazást Linuxhoz, azt jelenti, győztünk”.

### **Mit csinálsz a szabadidőben?**

Hmmm... Micsoda?







## LEVELEK

Minden hónapban szeretnénk néhányat közzétenni azokból az email-ekből, amelyeket töletek kapunk. Ha szeretnéd, hogy leveled nyilvánosságra kerüljön – amely lehet köszönet vagy reklámáció –, akkor küldd az alábbi címre: [letters@fullcirclemagazine.org](mailto:letters@fullcirclemagazine.org).  
**FONTOS:** terjedelmi okokból a levelek szerkesztésre kerülhetnek.

**A**z FCM 17. számában (a 36. oldalon) valaki megemlítette, hogy problémája volt az MP3 fájlok címkéinek szerkesztésével. Azt tanácsoltad, hogy használjon egy másik programot, de nem mondtad, hogy melyiket. Szeretnék ajánlani egy programot, amelynek a neve easytag és a <http://easytag.sourceforge.net/> címről letölthető (az Ubuntu tárolókban is benne van).

### XION

**N**agyon csalódott voltam, amikor megláttam a „Programozzunk C-ben” című cikket (FCM 17.szám). Elrontotta a kedvem a cikksorozat első része. Ha C-t szeretnék tanulni, akkor tucatnyi könyv, weboldal, online tananyag stb. segítségével megtehetem ezt. Miért fizetnék elő egy olyan magazinra, ami azt állítja magáról, hogy az Ubuntu-ról szól, és közben a C-ről szól? Ennek nincs értelme. Új Ubuntu felhasználóként sokkal jobban szeretnék látni cikkeket az Ubuntu-ról!

## A HÓNAP LEVELE

A hónap levelének szerzője két darab fémből készült Ubuntu-jelvényt nyer!



Néhány éve, amióta Ubuntu-t használok, úgy érzem, hogy felnőttem hozzá. Mint általában egy nem technikai embernek (pl. jómagamnak) sok idejébe telik „csinálni valamit” vagy „dolgozni” valami körül, ami ismerős a Windowsban, de ez csak ismerkedés és tanulás, amit el tudok fogadni.

A bütykölés megtanított arra, hogy a számítógép minden embernek más dolgot jelent. A lehetőségek végtelenek, még akkor is, ha a természettel összehasonlítva lényegében mindig kevésnek tűnhetnek. Azok a készségek, amikkel pillanatnyilag rendelkezem, képessé tesznek arra, hogy adminisztrálhassam az otthoni IT hálózatot. Más esetekben sok időt töltök kereséssel, telepítéssel, kiértékeléssel és eltávolítással, azon szoftverek esetében, amelyek nem felelnek meg az elvárásaimnak.

Szeretném elérni, hogy egy saját disztrót tudjak készíteni és írni egy programot (még ha rövid is), ami csinál valamit. Ami itt igazán döntő, hogy nincs sok időm a tanulásra.

Lehet, hogy van olyan Ubuntu termék, amely fut a számítógémemen, de nem működik rajta minden valamilyen hiányosság miatt. Nem Ubuntu-beli hiányosság ez, hanem képesség-beli hiányosság részemről. A lehetőség, hogy

minél több ember vegyen részt a fejlesztésben, nagyon sokat számít. A Linuxban óriási lehetőségek vannak a közösség révén, amely lehetőségek néha nehezen kerülnek a közösségen kívülre. Arról álmodozom, hogy egy nap képes leszek kifejleszteni valamilyen programot az előre megírt modulok kódjainak felhasználásával, amely alapjául szolgálhat egy egyszerű alkalmazásnak. Úgy, ahogy csatlakoztatok egy új hardvert – csak a kihívás kedvéért.

A lehetőség, hogy készüljön egy platform a nem technikai emberek számára, hogy megtanulhassák, hogyan készüljön olyan szoftver, amely nem létezik, ez nem nyilvánvaló a közösségen kívül. Nem Window-sért, Apple-ért vagy Linuxért. Tehát íme egy új kihívás. Az Ubuntu felhasználóként megragadtam, és a jövőben is maradni fogok. Add meg nekem a képességet, hogy egy olyan felhasználóvá válhassak, aki egy napon hasznos dologgal tud ehhez hozzájárulni.

**Alex**



Arról szóló cikkek érdekelnének, hogy különböző alkalmazások futnak-e Ubuntu alatt, különösen, ha tartalmazzák a telepítés részleteit, a hibakezérést és természetesen a programot magát. Továbbá szeretnék olyan cikkeket látni, mint pl. cikk az Ubuntu betöltődéséről, mely szkriptek futnak, amikor bekapcsolom a gépem, hogyan működnek ezek, stb. A hibaelhárítás mindig jó dolog: ha a hardver/alkalmazás nem működik, akkor mi a következő lépés? A felhasználói tapasztalatokat megosztó cikkek kiválóak. Más szóval legyetek szívesek Ubuntuval kapcsolatos cikkeket közölni és nem pedig általános számítástechnikai, vagy PC-s cikkeket.

### Jim

Szerk.: *Látom, hogy honnan jöttél Jim, de mennyi könyv van a piacon, amely az Ubuntu programozásáról szól? Továbbá minél több embert kezd el érdekelni a C, annál több potenciális fejlesztővel fog a közösség rendelkezni. Szóval mi csak kinyomtatjuk azt, amit küldenek nekünk. Mi egy közösségi magazin vagyunk lásd a Híreket az első oldalon. A „Programozunk C-ben” mindezt csak kiegészíti.*

Azon töprengtem, hogy egy igazi terminál vagy bash shell nézhet-e úgy ki, mint egy iskolatábla? Ha igen, akkor ez igazán jól nézne ki Edubuntu alatt. Ha nem, akkor mondjátok el, hogy az FCM 17. számának címlapja hogyan készült. Talán jobb lenne, ha készítenétek egy bash shell terminált, ami pont ugyanúgy néz ki.

### Andrew Barney

Szerk.: *Az FCM 17. számának címlapja GIMP-ben készült. Egy olyan betűtípust használtam, amely úgy néz ki, mint a kézírás, aztán hozzáadtam némi zajt, hogy szimuláljam a krétát a táblán. Biztos vagyok benne, hogy ez valakinek elég lesz, hogy készítsen egy zajos betűtípust, amely használható a terminálban.*

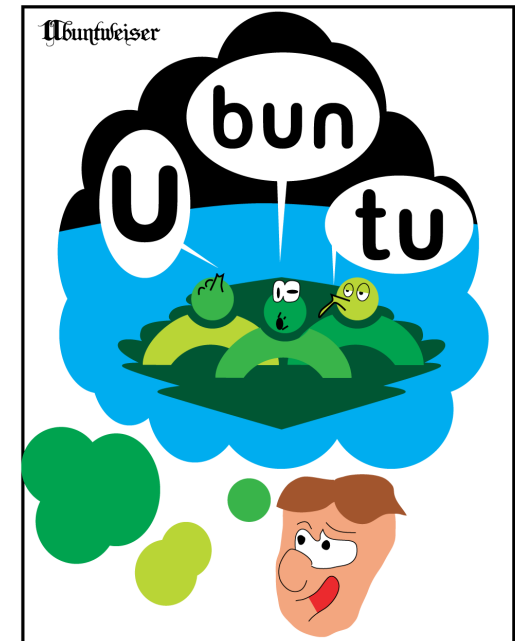
Kilenc hónappal ezelőtt úgy döntöttem, hogy kipróbálom a Linuxot, nem védekezési célból. Teljesen lenyűgözött a nyílt forrású közösség, valamint a programok, amelyeket szabadon megkaphatsz. Legjobban a következő mondások tetszenek, melyek a FOSS (szabad, nyílt forrású szoftver) és az ingyenesen elérhető programok között tesznek különbséget: annyira ingyenes, mint a sör, vagy annyira szabad szellemű, mint a BESZÉD.

Mindkettő jó, és én annyi sört iszom, amennyit bírok. A beszéd és a szoftver szabadsága annyira fontos, hogy nagybetűvel írom őket. Az Ubuntu nyújtott nekem olyat, amit korábban el nem tudtam képzelni vagy nem bíztam benne azelőtt.

Van olyan dolog, mint „megfelelő melléknév”? Talán nem Windows-on vagy Mac-en.

### D'Artagnon

Szerk.: *Rátapintottál a lényegre, és köszi a Budweiser inspirálta képert (lent).*



**“FREE AS IN BEER?”**



# KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK

Írta: Tommy Alsemgeest

Ha Ubuntuval kapcsolatos kérdéseid vannak, küldd őket a [questions@fullcirclemagazine.org](mailto:questions@fullcirclemagazine.org) e-mail címre, és Tommy válaszolni fog valamelyik későbbi számban.

**Annny információát küldj a problémával kapcsolatban, amennyit csak tudsz.**

**K** Érdekel egy dual-boot rendszer létrehozása openSuSe-val és Ubuntuval.

Úgy szeretném kialakítani, ahogyan a VM-hez ajánlott.

**V** Telepítsd az Ubuntu-t a szokásos módon, de használd a partíciók létrehozásánál az átméretezési lehetőséget, hogy meg tud változtatni az openSuSe-d partícióját annak érdekében, hogy legyen elegendő hely az új Ubuntu partíciónak. A Linux cserepartíciót (swap) mind a két operációs rendszer tudja használni.

**K** Tudok-e a Full Circle összes számában egyszerűre keresni? Nem akarok számról számra keresgélni.

**V** Úgy kellene ezt megtenned, hogy a Google keresőjébe azt is beírod, hogy „site:fullcirclemagazine.org”. Például, ha a Linux mint-re akarsz keresni, akkor ezt kell beírnod a Google keresőjébe:

```
linux mint
site:fullcirclemagazine.org
```

A cikkek jegyzékében is kereshetsz az Ubuntu.com wiki-jében: <https://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine/FullIssueIndex>

**K** Ubuntu 8.04.1 van a laptopomon. Ugyanakkor az Ubuntu Ultimate-et is telepítettem. Az Ubuntu Studio-t is szeretném kipróbálni és elérni a GRUB-ból. Ez lehetővé tenné nekem, hogy mind a három verzió egyetlen gépen legyen, de külön partíciókon. Hogyan valósíthatom meg ezt?

**V** Alap esetben, amikor egy másik Ubuntu-alapú operációs rendszert telepítesz, a telepítő automatikusan megtalálja a már telepített rendszert és hozzáadja az új GRUB menu.lst-jéhez.

Azonban, ha ez valamilyen okból nem történik meg, hozzá tudod adni magad is a menu.lst-hez. Feltételezve, hogy először az Ubuntu-t telepítetted és másodszorra az Ubuntu Ultimate-t, vess egy pillantást a /boot/grub/menu.lst fájlban az Ubuntu partíciókra és menj a lista végére. Valami ilyesmit

kell ott találnod:

```
title Ubuntu, kernel 2.6.24-19-generic
root (hd0,0)
kernel /boot/vmlinuz-2.6.24-19-generic root=/dev/sda6 ro
quiet splash
initrd /boot/initrd.img-2.6.24-19-generic
```

Másold ki azt a részt, amelyiket szeretnéd, nyiss egy terminált és írd be:

```
gksudo gedit /boot/grub/menu.lst
```

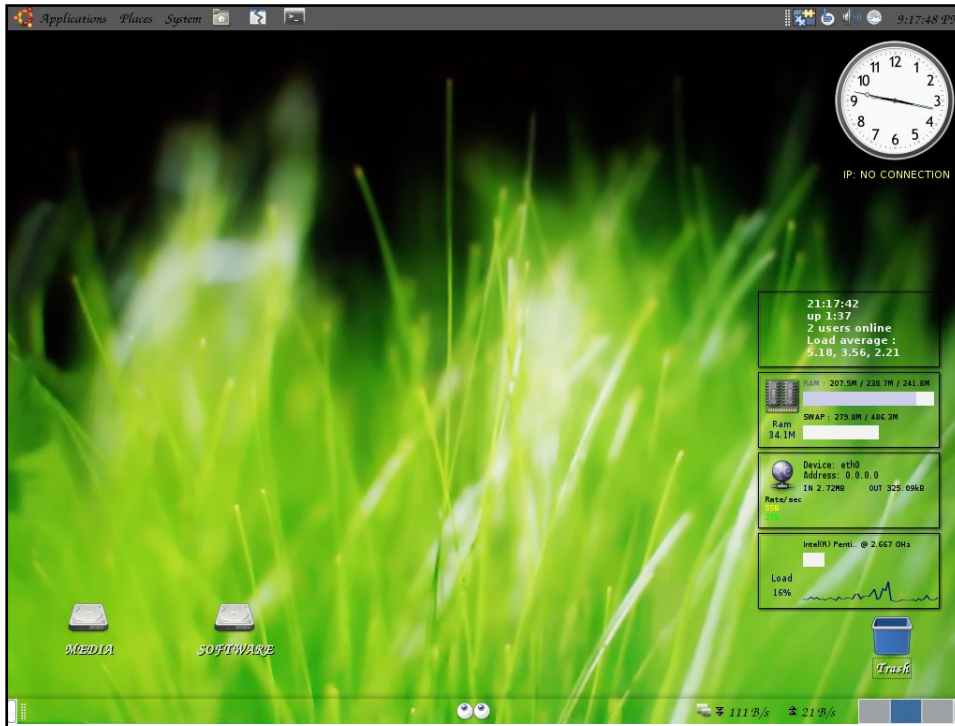
és másold be a régebbi menu.lst-ből a neked szükséges részt az újba. Mentsd el a fájlt, majd indíts újra a gépet. Ha minden rendben, akkor mindegyik operációs rendszert el fogod tudni indítani. Ha elsőként az Ubuntu Ultimate-t telepítetted és utána az Ubuntu-t, akkor fordítva végezd el az előző utasítássor lépéseit. Mindig az utoljára telepített operációs rendszer menu.lst fájljába másold be a kívánt részt.





# AZ ÉN DESKTOPOM

Íme egy lehetőség, hogy megmutasd a világnak az asztalodat vagy a PC-d. Küldj képernyőképeket és fényképeket a [misc@fullcirclemagazine.org](mailto:misc@fullcirclemagazine.org) e-mail címre. Kérlek, mellékelj egy rövid, szöveges leírást az asztalodról, a saját gépedről vagy az asztalod ill. a PC-d bármely egyéb érdekességeiről.



Ubuntut használok az Ubuntu 6.06 kiadás óta, jelenleg a gépem Ubuntu 8.04 fut.

Telepítettem a gdesklets-et és Cairo-Clock-ot a Synaptic csomagkezelővel, az általam használt téma a Metacity Almond, a [www.gnome-look.org](http://www.gnome-look.org)-ról.

A gépem egy P4-es, 256 MB RAM-mal.

**Bhuvanesh**



Ubuntut használok a Dapper óta. Voltak nehéz idők, mivel egyedül kellett rájönnöm sok apróságra, de most már nagyon élvezem. Máig csodálkozom a Linux asztali környezetek testreszabhatóságának magas szintjén. A kedvencem a Gnome. Bár én soha nem voltam túl ügyes a videojátékokban, de a játékok közül a Super Mario volt az egyik kedvencem. Most találtam ezt a nagyon jó ikon témát a [www.gnome-look.org](http://www.gnome-look.org)-on, a neve MarioGame. A devianart.com-ról töltöttem le a háttérképet. A panel színét is megváltoztattam, amely így jobban illeszkedik a Mario téma színeire. A vár, gomba, virág és az egyéb karakterek alul nem részei a háttérképnek, az ikonokat és címkéiket elrejtettem a panel mögé. Továbbá a Rainlendar-t használom még, amiről a Full Circle Magazin 13. számában hallottam először.

**Nelson Álvarez**





2 1 3

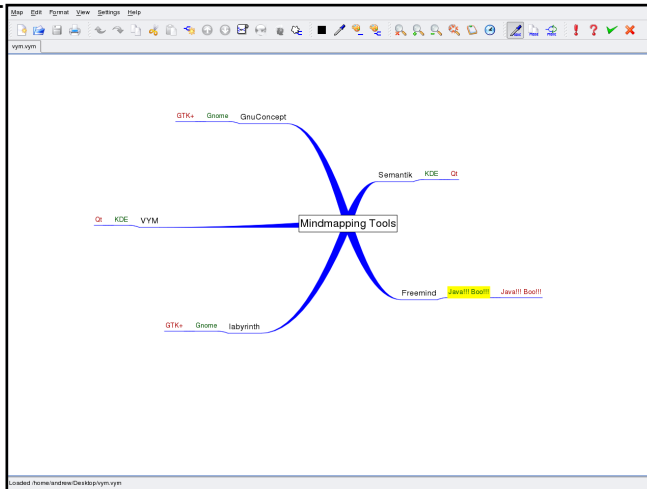
# AZ ÖT LEGJOBB GONDOLATTÉRKÉP-KÉSZÍTŐ PROGRAM

Írta: Andrew Min

## View Your Mind (VYM)

<http://www.insilmaril.de/vym/>

VYM az egyik legnépszerűbb gondolattérkép-készítő alkalmazás Linuxra. Ezt úgy éri el, hogy csak azokat a képességeket tartalmazza, amiket a felhasználók valóban használnak az ilyen programokban.



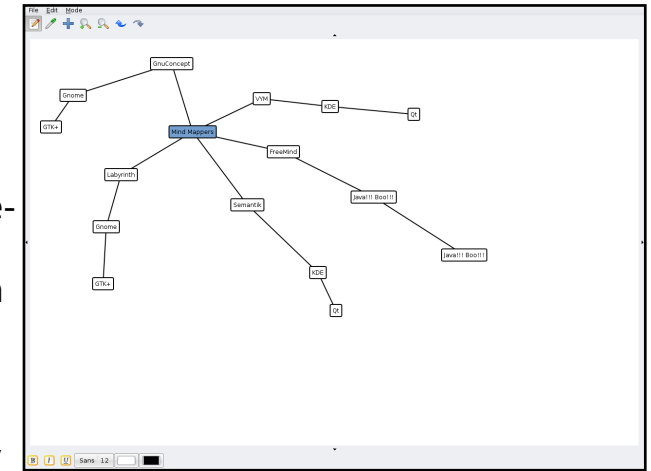
Mégis van, amikor a VYM-et nem túl könnyű használni. Leginkább eszköztár-vezérelt, így nem tudsz csak kattintásokkal elágazásokat létrehozni (mint a többiben), hanem muszáj az eszköztárat vagy egy gyorsgombot használni (mint pl. az Insert gomb, ami elég kellemetlen, mert a Home mellett van). A másik oldalon exportálhatod a térképed, majdnem minden formátumba, beleértve a PDF, OpenOffice.org és XHTML formátumokat is.

A VYM telepítéséhez használd a **vym** csomagot a *universe* tárolóból.

## Labyrinth

<http://code.google.com/p/labyrinth/>

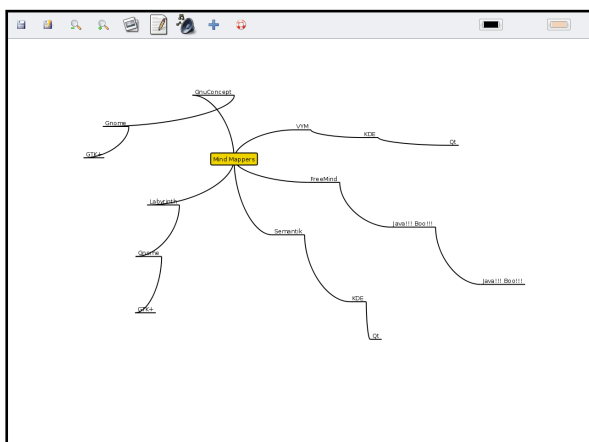
Mint a legtöbb GNOME alkalmazás, a Labyrinth is a könnyű használatra fekteti a hangsúlyt. A kezelőfelület minimális, de meglepően könnyen kezelhető. A színezés, az elágazások és még sok más egy gombnyomásra elérhető. A Labyrinth rendelkezik rajz móddal is, ami a tablet PC-k tulajdonosainak lehet hasznos. Végül, van egy kezes felügyelő, ami egyben tartja a térképeket. Az elkészült térképeket képformátumokba lehet exportálni, de PDF-be nem.



A Labyrinth telepítéséhez használd a **labyrinth** csomagot a *universe* tárolóból.



## CharTr



<http://code.google.com/p/charttr>

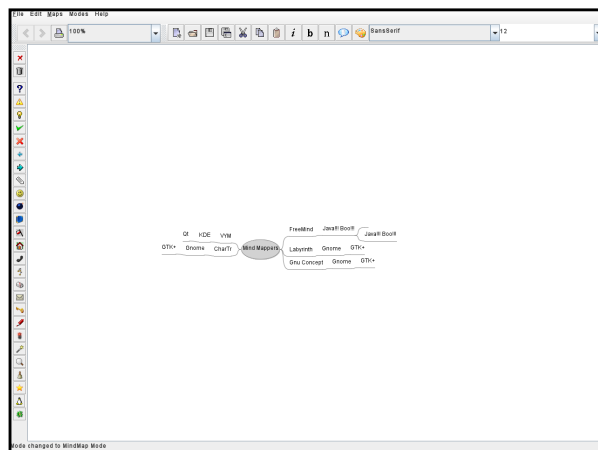
A CharTr egy új Labyrinth fork. A teljes felülete alapvetően ugyanolyan, mint a Labyrinth-é (pár ikontól eltekintve), de tartalmaz néhány új funkciót is: az ágak összecusukását, mozgatását (jobb kattintással) és a menük teljes hiányát, így sokkal egyszerűbb elérni a gombokat. Végül mint egy hozzáadott bónusz, a CharTr kitűnő PDF-exportálást is tartalmaz. A Labyrinth április óta nem frissült, ezért a CharTr kitűnő alternatíva a váltásra.

A CharTr jelenleg nincs benne az Ubuntu tárolókban, de a weboldáról le lehet tölteni .deb formátumban.



**Andrew Min** Linux megszálolt, mióta először telepítette az openSuSE-t Vmware-be. További információk a <http://www.andrewmin.com/> oldalon található.

## FreeMind

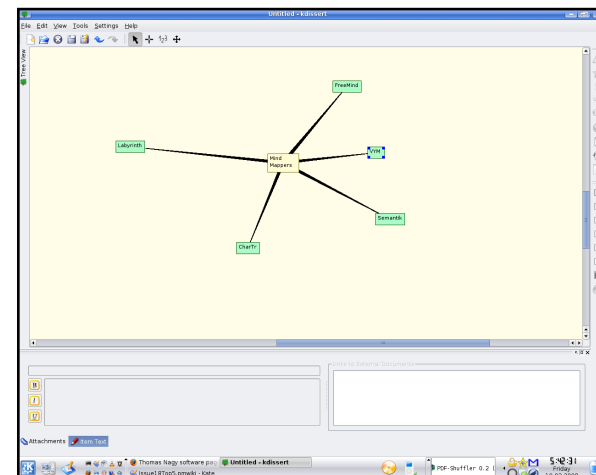


<http://freemind.sourceforge.net/>

A FreeMind az egyik legrégebbi és legnagyobb tiszteletnek örvendő gondolatérképező eszköz Linuxon. Sajnos Java nyelven írták, emiatt nagyon hiányzik a programból a szép kinézet, a sebesség és az összbenyomás sem az igazi. Mindezek mellett a FreeMind sok funkcióval rendelkezik. Az ikonok, a színek és a majdnem mindenféle lehetséges exportálási lehetőség teszi a FreeMindot a legjobb gondolatérképezőnek, efelől biztosíthatlak. Még egy gondolat a Java „képességéről” pozitívan: nagyon csúnya, de ne aggódj, beilleszkedik a rendszerbe.

A FreeMind telepítéséhez használd a **freemind** csomagot a *multiverse* tárolóból, ami sajnos nagyon elavult. Nézd meg a sourceforge-os linket (fent) a legújabb verzióért. Ennek is szüksége van a Sun által támogatott Java futtató környezetre, régebbi Java-val összeomolhat.

## Semantik/Kdissert



<http://www.freehackers.org/~tnagy/kdissert.html>

A Semantik (vagy ismert még Kdissertként a KDE3-ban) a legjobb KDE elmentérképező, amit kifejezetten KDE4-hez írtak. Ez a személyes kedvencem, mert a Semantik jó arányban tartalmazza a FreeMind tudását és a Labyrinth egyszerűségét: formázási beállítások, ikonok, színek, görgetés és még sok más dolog ezen kívül. Habár ezzel a programmal a legkönnyebb lerajzolni a képeket, mégis eleinte kisebb gondot okozhat a szövegek beírása az ágakba. Nagy köszönet ezért Thomas Nagynak.

A Semantik telepítéséhez használd a **semantik** csomagot a *universe* tárolóból, vagy telepítheted a **kdissert**-et (szintén a *universe*-ből), ha a KDE3-as verzió kellene.



# KÖZREMŰKÖDNÉL?

Az olvasóközönségtől folyamatosan várjuk a magazinban megjelenítendő új cikkeket! További információkat a cikkek irányvonalairól, ötletekről és a kiadások fordításairól a <http://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine> wiki oldalunkon olvashatsz.

Cikkeidet az alábbi címre várjuk: [articles@fullcirclemagazine.org](mailto:articles@fullcirclemagazine.org)

Ha hírt szeretnél közölni, megteheted a következő címen:

[news@fullcirclemagazine.org](mailto:news@fullcirclemagazine.org)

Véleményedet és linuxos tapasztalataidat ide küldd:

[letters@fullcirclemagazine.org](mailto:letters@fullcirclemagazine.org)

Hardver és szoftver elemzéseket ide küldhetsz:

[reviews@fullcirclemagazine.org](mailto:reviews@fullcirclemagazine.org)

Kérdéseidet a 'Kérdések és Válaszok' rovatba küldd:

[questions@fullcirclemagazine.org](mailto:questions@fullcirclemagazine.org)

'Az én Desktopom' képeit ide küldd:

[misc@fullcirclemagazine.org](mailto:misc@fullcirclemagazine.org)

Ha további kérdésed van, látogasd meg fórumunkat:

[www.fullcirclemagazine.org](http://www.fullcirclemagazine.org)

**A 19. szám cikkeinek leadási határideje:**  
november 2., vasárnap

**A 19. szám megjelenési ideje:**  
november 28., péntek

## MONDD EL A VÉLEMÉNYED

Ha el szeretnéd mondani a véleményedet a magazin fejlődésével kapcsolatban, látogasd meg a havonta esedékes IRC megbeszélésünket.

A következő megbeszélés témái:

<http://url.fullcirclemagazine.org/f2ba08>

Szeretnénk olyan ötleteket kapni Tőletek, olvasóktól, melyek még jobbat tehetik a magazint.

Következő általános meeting (mindenkit várunk): **november 8., szombat 17:00 UTC.**

A megbeszélések az [irc.freenode.net](http://irc.freenode.net) szerver **#fullcirclemagazine** IRC csatornáján kapnak helyet. Ennek eléréséhez használhatod a webIRC-eket a <http://irc.fullcirclemagazine.org> oldalon, amellyel szintén elérhető az említett IRC csatorna.



## A Full Circle Csapata

**Szerkesztő** – Ronnie Tucker  
[ronnie@fullcirclemagazine.org](mailto:ronnie@fullcirclemagazine.org)

**Webmester** – Rob Kerfia  
[admin@fullcirclemagazine.org](mailto:admin@fullcirclemagazine.org)

**Kommunikációs felelős**  
– Robert Clipsham  
[mrmonday@fullcirclemagazine.org](mailto:mrmonday@fullcirclemagazine.org)

### Fordítók:

Királyvári Gábor	Rédei Richárd
Schmied Gábor	Takács László
Palkovics László	Kálmán Ferenc
Noficzter László	Horányi Viktor
Talabér Gergely	Somlói Richárd
Szente Sándor	Hélei Zoltán
Barabás Bence	Tömösközi Máté Ferenc

### Szerkesztő:

Tarr Zoltán

### Korrektor:

Sári Gábor

Nagy köszönet a *Canonical*-nak, az *Ubuntu Marketing Csapatának* és a fordítócsapatoknak világszerte.