

2008. november – 19. szám



full circle

AZ UBUNTU KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

 ubuntu

 kubuntu

 xubuntu

 edubuntu

INTERJÚ:
EMILIO POZUELO MONFORT

HOGYANOK:
GIMP – 8. RÉSZ
PROGRAMOZZUNK C-BEN – 3. RÉSZ
MOBIL MULTIMÉDIA KÉSZÍTÉSE
WIFI HOZZÁFÉRÉSI PONT LÉTREHOZÁSA

PARANCSOLJ ÉS URALKODJ:
ELVESZETT, KERESSÜK MEG

ÚJ SOROZAT:
JÁTÉKOK UBUNTUN

JÁTÉKOK UBUNTUN

FÓKUSZBAN AZ OPEN ARENA





full circle

www.fullcirclemagazine.org



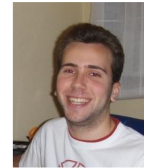
08



13



21



23



15



18



27



32

Hírek	04
Parancsolj és uralkodj: Elveszett, keressük meg	06
Hogyanok: Programozunk C-ben – 3. rész Wifi Hozzáférési Pont létrehozása GIMP – 8. rész Mobil Multimédia készítése	08 13 15 18
Az én sztorim: Ubuntu John	20
Könyvbemutató: Beginning Ubuntu Linux	21
Interjú: Emilio P. Monfort	23
Levelek	25
Hölgyek és az Ubuntu	26
Játékok Ubuntu	27
Kérdések és válaszok	29
Az én desktopom	30
Top 5: Virtualizációs alkalmazások	32
Közreműködnél?	34

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 magazine) és az url-t, ami a www.fullcirclemagazine.org (úgy terjeszd a cikkeket, hogy ne sugalmazzák azt, hogy te készítetted őket vagy a te munkád van benne). Ha módosítasz, vagy valamit átdolgozol benne, akkor a munkád eredményét ugyanilyen, hasonló vagy ezzel kompatibilis 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!

Ebben a kiadásban nemcsak egy új rovatot indítunk 'Játékok Ubuntu' címmel, hanem ez a legelső szám, amelyben feladványt is találtok! Az Appress Publishing jóindulatúan eljuttatott számunkra egy példányt a **Beginning Ubuntu Linux** című könyvből, melyet bemutatunk a [21. oldaltól](#) kezdődően és ezt a példányt (eredeti!) felajánljuk nyereményként a feladvány megfejtői közül kisorsolt nyertesnek. Olvassátok el a bemutatót, küldjétek el e-mailben a választokat a cikk végén feltett kérdésre. Reméljük, hogy mostantól havonta be tudunk mutatni Nektek egy-egy könyvet.

Egy másik ok, ami miatt ez a kiadás különleges: ez az első példány, mely GNOME alatt készült. Igen, fordult a kocka. Miért is? A legfőbb indok az, hogy KDE alatt is GNOME alkalmazásokat használtam túlnyomórészt, hatékonyan ötvöztem a GNOME/KDE környezet fontosabb programjait: Transmission, Scribus, Firefox, Thunderbird, stb. Ezenkívül mindenképpen Intrepidre akartam váltani, a Scribus sok fejfájást okozott nekem KDE alatt. Remélem megszabadulok ezektől GNOME alatt (összekulcsolt kézzel mondom ezt!).

Eleget fecsegtem már magamról, élvezzétek az új kiadást, sok szerencsét a nyereményjátékhoz!

Minden jót,

Ronnie

szerkesztő, Full Circle Magazine

ronnie@fullcirclemagazine.org

A magazin az alábbiak felhasználásával 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 licenccijakat 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

Az SCO elvesztette a Linux elleni pert



A régóta tartó SCO hadjárat, mely mindenki ellen indult, aki akár csak rápislantott a Linuxra – de különösen a Novell és az IBM ellen –, a végéhez ért. A Szövetségi Kerületi bíróságot, Dale A. Kimball elutasította a cég összes követelését.

Az Ars Technika cikke szerint az ítéletben minden, a Novell ellen felhozott követelést elutasítottak, az enyhítő körülményeket figyelembe vették és az SCO kapott egy óriási számlát „alaptalan meggazdagodás” címen több mint 2,54 millió dollár értékben – plusz a kamatok.

A Linux és minden Linuxot népszerűsíteni próbáló ellen folytatott öt éves támadás végén - a fennmaradtak továbbra is azt állítják, hogy a népszerű szabad forráskódú kernelt és a köré épülő rendszert elrabolták a SCO UNIX szellemi tulajdonából – a bírság valószínűleg kifizetetlen marad, hiszen a vállalat jelenleg csődeljárás alatt áll részvényeinek meredek zuhanása miatt.

Forrás: <http://www.bit-tech.net>

Linux-vezérelt FTA Szatellit Box



A CaptiveWorks bejelentette Linux alapú set-top box-át (STB) és digitális videó vevőjét, amely az FTA HD szatellit-videó fogadását teszi lehetővé, valamint médiaközpontként is funkcionál. A CW-4000HD Linux Media Center a Gentoo Linuxra és egyéb nyílt forrású projektekre épül – közölte a vállalat képviselője.

A Los Angeles-i CaptiveWorks 2005 óta tervez, készít és árusít Linux alapú digitális videóvevő készülékeket. Korábbi termékei, mint például a CW-1000S és a CW-3000HD szatellit készülékek – csakúgy, mint a még régebbi CW-600S – szintén az FTA felhasználókat célozta meg.

Az FTA nagyvonalakban írja csak le a digitális videó-adó technológiák egy csoportját, amelyek megtekintéséhez nincs szükséges előfizető szerződésre. A szolgáltatások elérhetősége országonként változik.

Az új CW-4000HD egy kompakt desktop Linux műholdvevővel és médialejátszási képességekkel felvértezve. A készülék lelke az FTA műholdvevő, amelyet az ingyenes, titkosítatlan FTA HDTV és SDTV jelek vételére terveztek. További jellemzői az elektronikus program-segéd, az élő TV adás szüneteltetése és a zoomolás.

Az új CW-4000HD egy kompakt desktop Linux műholdvevővel és médialejátszási képességekkel felvértezve. A készülék lelke az FTA műholdvevő, amelyet az ingyenes, titkosítatlan FTA HDTV és SDTV jelek vételére terveztek. További jellemzői az elektronikus program-segéd, az élő TV adás szüneteltetése és a zoomolás.

A CaptiveWorks rendszere képes a FTA internetes IPTV csatornáinak lejátszására is, állítja a vállalat, továbbá támogatja a két pont közti P2P-TV internetes videófolyamot, melyben a felhasználók továbbítják is a fogadott médiaanyagot, hasonlóan a BitTorrenthez. Az ATSC-vevő a digitális műsor vételéhez külön kérhető és állítólag kábeltévé támogatással rendelkezik.

CW-4000HD médiacenter képességei között egy internetes rádió, egy MP3 lejátszó és egy képnézegető található. A készülék Firefox böngészővel érkezik és DVR-rel, valamint videók DVDRW-re írására is képes – mondja a CaptiveWorks.

Forrás: <http://www.linuxdevices.com>

A FULL CIRCLE SZÁMÍT RÁD!

Egy magazin nem magazin cikkek nélkül, és ez alól a Full Circle sem kivétel. Szükségünk van a véleményeitekre, a desktop bemutatóitokra és történeteitekre, valamint játék, alkalmazás és hardver leírásokra, Hogyanokra (bármely K/X/Ubuntu témakörben) és kérdéseitekre, javaslataitokra.

Az alábbi címre várjuk mindezeket:
articles@fullcirclemagazine.org



HÍREK

OLPC XO laptopok az Amazonon

amazon.com

A Minden Gyereknek Laptopot (OLPC) megerősítette, hogy XO laptopjainak értékesítését hétfőn kez-

di meg az Amazon.com-on.

Az XO laptop is ugyanúgy kerül értékesítésre az Amazonon, mint a G1G1 programban, ahol a vevő 400 \$-ért vesz két laptopot, melyből az egyik egy fejlődő országbeli gyermekhez kerül.

Csak Linux alapú XO laptopok vásárolhatók majd az Amazonon keresztül – mondja Jim Gettys, az OLPC szoftverfejlesztési alelnöke. Windowsos verziók nem kerülnek forgalomba.

Pillanatnyilag az Amazon amerikai piacon vásárolható meg az XO, de az OLPC vizsgálja annak lehetőségét, hogy más országok számára is elérhetővé teszi a vásárlást.

Mivel a fejlődő országokban élő gyermekeknek tervezték, a laptop dicséretet kapott a fejlett hardver-elemek és a környezetbarát kialakítás miatt. 1 GB belső flash háttértárral, 256 MB RAM-mal, 7,5 collos folyadékkristályos kijelzővel és vezeték nélküli hálózattal kerül forgalomba.

Forrás: <http://www.pcworld.com>



A Canonical ARM-re is kiadja az Ubuntu



A Canonical olyan Ubuntu kiadását tervezi, mely az ARM v7 processzorokon fut majd. A tervek szerint ezek fognak dolgozni a mini-notebookokban és egyéb mobil internetes eszközökben.

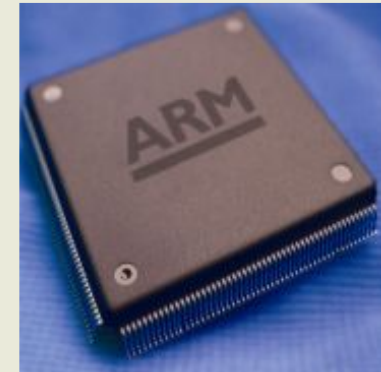
A Linux alapú ARM verziós operációs rendszer várhatóan áprilisban jelenik meg. Az ARM az Intel alacsony fogyasztású Atom processzoraival veszi fel a versenyt, amely az ún. „netbookok” terén hódít (definíció szerint a netbook az 500 dollár alatti, 10 colos vagy annál kisebb kijelzővel ellátott rendszer). A mini-notebookok, melyeken tipikusan Linux vagy Windows XP fut, elsődlegesen az iskolásokat célozzák meg, ill. azokat a felnőtteket, akik könnyű, kompakt gépet szeretnének utazásaik alatti levelezéshez és az internet böngészéséhez.

A Canonical, az Ubuntu kereskedelmi szponzora az operációs rendszer portolását tervezi az ARM v7-es architektúrára, beleértve az ARM Cortex-A8 és Cortex-A9 alapú rendszereket. Sok okostelefon, mint például az Apple iPhone-ja is ARM chipet használ.

Az ARM sokkal régebb óta készíti alacsony fogyasztású processzorokat a kis eszközökbe, mint az Intel, de a piaci küzdelem retten-

tő ellenféllé tette a céget.

A verseny hevességére a múlt hónapban kiadott Intel vezetői nyilatkozat világít rá, melyben közlik, hogy az iPhone-ban használt ARM processzor a felelős az eszköz internetböngészési hiányosságaiért. Az Intel, amely processzorokat ad el az Apple asztali gépeihez és laptopjaihoz, taipei Fejlesztői Fórumán magyarázkodott a nyilatkozat miatt, és elismerte, hogy az ARM processzorok kevesebb energiát használnak, mint az Atom.



Termékei nagyobb támogatottságának reményében az ARM bejelentette, hogy az Adobe-val együttműködve dolgoznak azon, hogy a Flash Player 10 és más technológiák is futhassanak ARM chipkészletű okostelefonokon, netbookokon és egyéb eszközökön.

Forrás: <http://www.informationweek.com>



PARANCSOLJ ÉS URALKODJ

Írta: Robert Clipsham

Ha megesett már veled valaha, hogy elfelejtetted, hova is tettél egy fájlt, akkor az e havi 'Parancsolj és uralkodj' az, amire szükséged van. Létezik egy csomó grafikus kereső alkalmazás – de miért használnál GUI-t (Graphical User Interface: Grafikus Felhasználói Felület), ha parancssort is használhatsz!

Az első parancs, amit megvizsgálunk, a `grep` lesz. A `grep`-et megadott szövegfájlokban történő kereséséhez használják. Például, ha van egy `cookies.txt` szöveges fájlom, benne sütemények receptjeivel, és meg akarom keresni, hány tojásra van szükség, használhatom ezt a parancsot:

```
$ grep tojas cookies.txt
```

Ez ki fogja listázni az összes sort, amiben szerepel a 'tojás' szó. Egy életszerűbb példa: feltételezem, hogy van egy konfigurációs fájlom (az `apache`-ot hozom fel példaként, de bármi más is lehet), és meg akarom változtatni az `errorlog` nevét. Ha csak annyit tudok, hogy a fájlban van, az kevés: szükségem van arra is, hogy tudjam, melyik sort kell nézmem, így meg tudom változtatni a keresett változó értékét.

```
# grep errorlog
/etc/apache2/apache2.conf
```

Fontos, hogy rootként futtattam ezt a parancsot. Lefuttathatod normál felhasználóként is, attól függően, hogy milyen jogosultságokkal rendelkezel a konfigurációs fájlhoz. Először próbáld rendes felhasználóként futtatni a parancsot! Észrevehetted, hogy ez a parancs nem ad vissza semmit. Ez azért van, mert a `grep` különbséget tesz kis- és nagybetűk között.

```
# grep -n ErrorLog
/etc/apache2/apache2.conf
```

Az `-n` kapcsoló használatával a `grep` megadja a sorok számát, így már megtalálhatod, hogy melyik sorban van a keresett szó. Amint látod, megváltoztattam a keresett szót `ErrorLog`-ra. Használhatod a `-i` kapcsolót is, hogy a `grep` ne tegyen különbséget kis- és nagybetűk között. Az `-r` opcióval kereshetsz az összes fájlban is, ami a könyvtárban található:

```
$ grep -ir tojasok receptek/
```

Ez megtalálja az összes receptet a `receptek` könyvtárból, amiben szerepel a 'tojások' szó. Mi van akkor, ha fájlokra akarsz rákeresni? Akkor a `find`-nak így kell kinéznie:

```
$ find receptek/ -type f -name
'*.jpg'
```

Ez megtalálja az összes fájlt (`-type f`), aminek `.jpg` a kiterjesztése. Észrevetted, hogy idézőjelek közé tettem a `*.jpg`-t? Ez megakadályozza a shellt, hogy kiterjessze a `*` hatókörét. Próbáld ki a következő parancsot és figyelj meg a különbséget.

```
$ echo *
```

```
$ echo '*'
```

Az első visszaad egy listát, ami tartalmazza a könyvtár összes fájlját, míg a második kiírja a képernyőre, hogy `*`. A `find` egymagában nem tűnik olyan hasznosnak, viszont `xargs`-al kombinálva egy nagyon erős alkalmazássá válik.

```
$ find receptek -type f -name '*-
cake.txt' | xargs -I % cp % regi-
receptek/
```

Ez a parancs `pipe` (`|`) segítségével a „`find receptek -type f -name '*-cake.txt'`” eredményét az `xargs`-nak adja át. A `-I %` megmondja az `xargs`-nak, hogy helyettesítse a `%`-ot minden egyes sorral, amit kap.

```
$ find receptek -type f -name '*-
cake.txt'
```



```
receptek/chocolate-cake.txt
```

```
receptek/cheese-cake.txt
```

```
receptek/fairy-cake.txt
```

Ha ez a kimenet, akkor ezeket a parancsokat, futtatja le az xargs:

```
$ cp receptek/chocolate-cake.txt  
regi-receptek/
```

```
$ cp receptek/cheese-cake.txt regi-  
receptek/
```

```
$ cp receptek/fairy-cake.txt regi-  
receptek/
```

Ha van egy csomó fájlod, amik illesz-

kednek egy bizonyos mintára, akkor ez egy nagyon hasznos módszer lehet az olyan automatizmusokhoz, mint a szelektív biztonsági mentések. Ha a find eredményét a végéhez akarod csatolni, akkor elhagyhatod a -l % -ot és így automatikusan a parancs végére kerül.

Az utolsó parancs, amivel megismerkedünk ebben a részben, a locate. Előfordulhat, hogy a locate nincs telepítve, így telepítened kell, mielőtt használni akarod. A locate egy nagyon gyors módja annak, hogy fájlokat keress meg. Ha telepítettél apache-t a gépedre, próbáld ki a következő parancsot:

```
$ locate apache
```

Egy hatalmas listát kapsz a fájlokról, úgy-

hogy talán érdemes lenne a kimenetet a grep-nek átadni, hogy megtaláljuk amit valójában keresünk.

```
$ locate apache | grep etc
```

Ez lecsökkenti az eredményt, hogy csak azokat mutassa, amikben megtalálható az 'etc'.



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

Full Circle Magazine

The Independent Magazine for the Ubuntu Community

Ubuntu 8.10 is out! You can find information on the new release by clicking here.

New Thread

Page 1 of 5 1 2 3 > Last » ▾

Threads in Forum : Full Circle Magazine

Forum Tools ▾ Search this Forum ▾

A hivatalos Full Circle fórum az Ubuntu Fórumon

<http://url.fullcirclemagazine.org/c7bd6f>



HOGYANOK

Írta: Elie De Brauwer

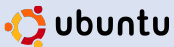


PROGRAMOZZUNK C-BEN – 3. RÉSZ

ELŐZŐ SZÁMOK:

FCM 17.: PROGRAMOZZUNK C-BEN – 1. RÉSZ

FCM 18.: PROGRAMOZZUNK C-BEN – 2. RÉSZ

ITT HASZNÁLHATÓ:

 ubuntu  kubuntu  xubuntu

KATEGÓRIÁK:



Fejlesztés



Grafika



Internet



Multimédia



Rendszer

ESZKÖZÖK:



CD/DVD



Merevlemez



USB eszköz



Laptop



Vezeték nélküli

Eddig minden szép és jó. Ez már a harmadik része sorozatunknak; jól is haladunk. Az előző cikkek bemutatták, mi-ként is gondolkozzunk kódban ismertetve a függvényeket. Jelen írásunk lesz valószínűleg a legnehezebb mind közül; itt és most meg fogunk nézni egy olyan dolgot, ami csaknem a C-ben fordul elő egyedül: a mutatók (pointerek) fogalmát. A C egy olyan prog-

ramozási nyelv, ami nagyon közel áll az assembly-hez. Assembly-ben az idő nagy részét adatok mozgatásával töltöd el. Ehhez azonban tudnod kell, hogy hol van az a bizonyos adat. Magyarul: hol is található ez meg a memóriában. Épp erről szólnak a mutatók is. A pointer egy cím a számítógép memóriájában. Se több, se kevesebb. Amikor C-vel dolgozol, rájössz, hogy a mutatók mindenhol ott vannak. Miután igába hajtottuk a mutatókat, már majdnem mindenre képesek leszünk.

Ebben a fejezetben nem fogunk teljes programot bemutatni. Darabkákat tárunk elétek a szövegek között, de ne feledd: csak üzemeld be a szerkesztődöt és kezdj el kísérletezgetni! Fel fog tűnni, hogy lesz néhány „extra” dolog, amikről nem beszéltem még. Bemutatjuk például a struktúrákat, tömböket, karakterláncokat, ... Ezt azért tesszük, hogy sorozatunk egy praktikus gyakorlat legyen, ne pedig egy C referenciakönyv.

A * és a & operátor

Amikor mutatókkal dolgozunk, két külön operátorral találkozunk. Ezek a * és a &. Sokat segíthet kódértelmezés közben, ha a *-ot „a tárolt érték címe”-ként, az &-t „a változó címe”-ként olvasod.

```
int anInt = 5;

int* anIntPtr = &anInt;

printf("Cím: %p Ertek: %d\n", &anInt, anInt);

printf("A mutato cime: %p
Cím: %d: %p Ertek: %d\n",
&anIntPtr,
anIntPtr,
*anIntPtr);

printf("A mutato merete: %d
Az egész merete: %d\n",
sizeof(anIntPtr),
sizeof(anInt));
```

Itt definiálunk egy egészet és hozzárendeljük az 5 értéket, illetve definiálunk egy mutatót (figyelj a *-ra), és megmondjuk



neki, hogy az előző egészre mutatasson. Ezután kiírjuk az egész címét és értékét, majd a mutató címét, értékét (ami az `anInt` címe) és a mutatott pointer értékét. Végül kiírjuk a pointer és az egész méretét. A kimenet így néz ki:

```
Cim: 0xbf819d8 Ertek: 5
A mutato cime: 0xbf819d4
Cim: 0xbf819d8 Ertek: 5
A mutato merete: 4 Az eszeg
merete: 4
```

Láthatjuk, hogy a pointer és az integer 4 bájt méretű (ami érthető, mivel egy 32 bites számítógépet használok; ha 64 bitesen vagy 16 bitesen futtatnád, ezek mások lennének). A cím is más lesz a rendszeren, de nem véletlen az, hogy a pointer címe és az integer címe csak 4 bájtnyiban tér el: egyszerűen fizikailag egymást mellett tárolódnak. A `printf`-ben mutatók kiírásánál a `p-t`, sztringeknél az `s-t` használjuk (több információért lásd a "man 3 printf"-et). A `for` ciklusban a `sizeof()` egy operátor, ami visszatér egy elem méretével (bájtokban).

Tömbök kezelése

Mi egy tömb? A tömb ugyanolyan típusú változók listája. A példában egy egész típusú tömböt deklarálunk, ahol 5 integert tudunk tárolni. Itt szabjuk meg azt is, hogy mennyi egészet tudunk beletenni (ebben az esetben ötöt). A tömb inicializálása a definiálásnál történik, de ez máshol is lehetséges.

```
int anIntArray[5] =
{10,20,30,40,50};

printf("A tomb cime:
%p\n",&anIntArray);

printf("A tomb merete: %d\n",
sizeof(anIntArray));

for(i = 0;i < sizeof(anIntArray)/sizeof(int); ++i)
{
    printf("Index: %x Cim: %p
Ertek: %d Erte: %d\n",
i,&anIntArray[i],anIntArray[i],*(anIntArray+i));
}
```

A kód a következő eredményt szolgáltatja:

```
A tomb cime: 0xbf8b55d4
A tomb merete: 20
Index: 0 Cim: 0xbf8b55d4 Er-
```

```
tek: 10 Ertek: 10
Index: 1 Cim: 0xbf8b55d8 Er-
tek: 20 Ertek: 20
Index: 2 Cim: 0xbf8b55dc Er-
tek: 30 Ertek: 30
Index: 3 Cim: 0xbf8b55e0 Er-
tek: 40 Ertek: 40
Index: 4 Cim: 0xbf8b55e4 Er-
tek: 50 Ertek: 40
```

Mit is mutat ez meg nekünk? A tömb mérete egyenlő az elemek számának és az elemek méretének szorzatával (más nem is tárolódik). Minden elem egymás mellett helyezkedik el a memóriában (nézd meg a memóriacímeket: mindegyik 4-gyel különbözik egymástól). A tömb nevének végén az `[i]`-vel kapjuk meg az `i`-edik elemet. Figyelem! Itt jön egy kis mutatós mágia, amit mutató aritmetikának neveznek. Ha egyet adunk az `int` pointerhez, a mutató 4-gyel nő (ez az integer mérete miatt van) – nem pedig 1-gyel. Így tehát az elemeket lekérdezhetjük az utótagos módszerrel (`[i]`) és egy kis mutató aritmetikával is. Valójában a tömbünk nem más, mint egy mutató – ahol több, ugyanolyan típusú értéket tárolunk.



Karakterláncok

Már beszéltünk az egészekről és az egész tömbökről; most kiegészítjük ez a tudást. Egy karaktert ('k') a 'char' típusban tudunk tárolni. Ha több chart veszünk és egymás után rakjuk őket, kapunk egy karakterláncot (string), ami nem más, mint egy char tömb.

```
char aChar='k';

char* aString="Hello";

printf("Cim: %p Ertek: %c Me-
ret: %d\n",&aChar,aChar,size-
of(aChar));

printf("Karakterlanc cime:
%p\n",&aString);

printf("Karakterlanc merete:
%d\n",strlen(aString));

printf("Ertek: %s\n",aSt-
ring);

for(i = 0;i <= strlen(aSt-
ring); ++i)
{
    printf("Index: %x
Cim: %p Ertek: %c\n", i,
&aString[i],aString[i]);
}
```

Itt egy chart és egy char tömböt (ami gyakorlatilag egy mutató; ezzel megegyező a 'char aString[6]="Hello";' figyelj a különbségre a char 'c' és a sztring "c" között) készítettünk. A kimenet a következő:

```
Cim: 0xbf8b560f Ertek: c Me-
ret: 1
Karakterlanc cime: 0xbf8b5600
Karakterlanc merete: 5
Ertek: Hello
Index: 0 Cim 0x8048780 Ertek: H
Index: 1 Cim 0x8048781 Ertek: e
Index: 2 Cim 0x8048782 Ertek: l
Index: 3 Cim 0x8048783 Ertek: l
Index: 4 Cim 0x8048784 Ertek: o
Index: 5 Cim 0x8048785 Ertek:
```

Igazából semmi különösét nem találunk itt. Ugyanúgy kezelünk mindent, mint az integereknél, azzal a kivétellel, hogy 'strlen()' -t használunk. Az strlen() egy olyan függvény, ami a string.h-ban definiált (lásd "man 3 strlen") és a sztring méretének lekérdezésére jó. A char csak egy bájt nagyságú. A karakterlánc kiíratásánál a %s-t használjuk. Egy trükk viszont van itt is: honnan tudjuk, hogy hol fejeződik be a sztring? Nos, a tömbünk nem {'H','e','l','l','o'}, hanem {'H','e','l','l','o','0'}. Az

ASCII-s null karakter automatikusan hozzáíródik a tömbhöz. Ezért az strlen() valójában egy ciklus, ami addig növeli az indexét, amíg a 0 karakterig el nem ér.

Struktúrák

Mivel ilyen jól haladunk, dobjunk még egy adagot a rakásra, és nézzük meg a struktúrákat. Mik is voltak a tömbök? A tömb ugyanolyan típusú dolgok gyűjteménye; a struktúrák meg a különbözőké.

```
struct aStruct
{
    int intMember;
    int* intPointer;
    char charMember;
    char** stringPointer;
};
```



Egy struktúrát definiál...

Ez egy 'aStruct' nevű struktúrát definiál, ami egy egészet, egy egészre mutató pointert, egy char-t és egy dupla mutatót (ami egy sztring mutató, avagy



egy mutató egy char mutatóra) kombinál. Ezt a deklarációt tedd a függvényeiden kívülre. Tipikusan header fájllokba szoktuk rakni őket. Most már használni tudjuk a struktúrát; az előzőekben definiált változókat használjuk a struktúra feltöltésére:

```
struct aStruct aStruct;

struct aStruct * aStructPointer;

printf("Cim: %p Meret:
%d\n",&aStruct, sizeof(struct aStruct));

printf("%p %p %p %p\n",&aStruct.intMember, &aStruct.intPointer,
&aStruct.charMember, &aStruct.stringPointer);

aStruct.intMember=6;
aStruct.intPointer=&anInt;
aStruct.charMember='k';
aStruct.stringPointer=&aString;
aStructPointer=&aStruct;
printf("Member of struct:
```

```
%d\n", (*aStructPointer).intMember);

printf("Member of struct:
%d\n", *(*aStructPointer).intPointer);

printf("Member of struct:
%d\n", aStructPointer->intMember);

printf("Member of struct:
%d\n", *aStructPointer->intPointer);

printf("Member of struct:
%s\n", *aStructPointer->stringPointer);
```

És a kimenet:

```
Cim: 0xbf8b55e8 Meret: 16
0xbf8b55e8 0xbf8b55ec
0xbf8b55f0 0xbf8b55f4

Strukturatag: 6
Strukturatag: 5
Strukturatag: 6
Strukturatag: 5
Strukturatag: Hello
```

Na és mit tanultunk ebből? Nos, már tudunk struktúrákat deklarálni, struktúrákra mutató pointereket készíteni (készíthetünk akár struktúra tömböket és struktúrákat tömbökkel,

struktúrákat struktúrákkal, vagy akár megegyező típusú struktúrákra mutató pointerekkel – ezek lennének az úgynevezett láncolt listák). A '.' operátorral tudjuk elérni az adattagokat, és ha van egy struktúrára mutató pointerünk, nem kell először dereferenciát végrehajtani rajta, mint pl. (*aStructPointer).intMember, mert használhatjuk a '->' operátort, azaz aStruct->intMember. Továbbá a dupla mutató használata gyerekjáték. Viszont van egy fura dolog a kimenetben: itt azt írja, hogy a struktúránk mérete 16, de mi csak egy int-et (4 bájt), egy int mutatót (4 bájt), egy char-t (1 bájt) és egy char mutatót (4 bájt) használtunk! Ki lopta el a maradék 3 bájtot? Nos, ezt nevezzük címeltolásnak. A fordítási folyamat minden memóriacímet 4 bájtos memóriahatárookra igazítja, mivel a processzornak könnyebb egy olyan memóriacímet bekérnie, ami 4-gyel osztható címen kezdődik. De ha igazán meg akarnád ezt változtatni, ezt is meg tudnád.



Csak egy kis figyelmeztetés

Mindazon bátraknak, akik kibírtak idáig, gratulálok. Tudom, hogy amikor először szembesülnek az emberek a mutatókkal, az eredmény sok szemöldök-ráncolás és olyan gondolatok lesznek, mint „miért akarná bárki is használni ezeket”? De nem kell megijedni – csak egy kis gyakorlásra van szükséged, hogy szinten legyél mutatókból, és rá fogsz jönni a mutatók előnyeire. Egy figyelmeztetéssel tartozom még: A mutatók 'egy' memóriahelyre mutatnak. Ez azt jelenti, hogy akármit meg lehet címezni a memóriában. Ha elfelejtetted inicializálni vagy dereferenciálni őket, fura helyzetekbe kerülhetsz. A héten pont egy napig vesztegelttem, mert inkrementáltam egy mutatót (ami így 0 értékű lett) ahelyett, hogy növeltem volna a mutatott értéket. A C nem fog megakadályozni ezekben, viszont az alkalmazásod ki fog akadni tőlük. Ugyanez van a tömböknél is: ha `int tomb[5]; int b; tomb[6]=0;`-t írsz, nullára fogod b értékét állítani. Ez memóriahi-

bát fog eredményezni és legrosszabb esetben veremhibához is vezethet. A mutatók nagyon erős eszközök lehetnek a kezzedben, csak jól kell tudnod használni őket.



Gyakorlat teszi a mestert...

Gyakorlatok

- Gyűjtsd össze az összes kódrészletet erről az oldalról és alakíts ki belőlük egy működő programot!
- Próbáld meg futtatni ezt a programot 32 bites és 64 bites rendszeren (pl. egy live cd-vel), és hasonlítsd össze őket.
- Implementáld az `strlen` függvényt egy `while` ciklussal!
- Nézz meg pár man oldalt, mint pl. a `memcpy`, `strcpy`, `strcat`, `memset`, és látni fogod, hogy mindegyik mutatókat használ.
- Egy C-s alkalmazás tipikusan `int main(int argc, char **argv)`-t használ main prototípusként. Itt `argc` tartalmazza a program által kapott sztrin-

gek számát, az `argv` meg magukat a sztringeket. Írj egy apró programot, ami kiíratja ezeket az argumentumokat. Mi van az `argv[0]`-ban?



Elie De Brauer egy belga Linux-fanatikus, jelenleg beágyazott szoftverek fejlesztésével foglalkozik az egyik piacvezető műholdkommunikációs 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: Rob Kerfia

WIFI HOZZÁFÉRÉSI PONT LÉTREHOZÁSA

ELŐZŐ SZÁMOK:

N/A

ITT HASZNÁLHATÓ:

ubuntu kubuntu xubuntu

KATEGÓRIÁK:

Fejlesztés Grafika Internet Multimédia Rendszer

ESZKÖZÖK:

CD/DVD Merevlemez USB eszköz Laptop Vezeték nélküli

Szükséged volt valaha egy ideiglenes wifi hozzáférési pontra? E hogyan segítségével egy szempillantás alatt létrehozhatod egyet.

Először is győződj meg róla, hogy a wifi kártyádat támogatja a rendszer; például néhány Ndiswrapper-t használó kártyával lehet, hogy nem fog működni. További információért látogasd meg a <https://help.ubuntu.com/community/WifiDocs/Wireless>

[CardsSupported](#) címet.

Kezdeként át kell állítanunk a wifi kártyát ad-hoc módra, ami egy közvetlen vezeték nélküli kapcsolatot jelent két vagy több számítógép között router használata nélkül. Nyisd meg a terminált az AP-nál (Access Point – Hozzáférési Pont; ezt a rövidítést fogjuk használni az egész leírás alatt) és írd be:

```
sudo iwconfig eth1 mode ad-hoc
```

Helyettesítsd az eth1-et a wireless kártyád címével, ha az más, mint ami példában szerepel. Néhány kártya az ath0 vagy a wifi0-t használja. Ha nem tudod melyiket, akkor futtasd az iwconfig parancsot, és valami ilyesmit fogsz kapni:

```
ubuntu@server:~$ iwconfig
lo        no wireless extensions.

eth0     no wireless extensions.

eth1     unassociated  ESSID:off/any
         Mode:Managed  Channel=0  Access Point: Not-Associated
         Bit Rate:0 kb/s  Tx-Power=20 dBm  Sensitivity=8/0
         Retry limit:7  RTS thr:off  Fragment thr:off
         Power Management:off
         Link Quality:0  Signal level:0  Noise level:0
         Rx invalid nwid:0  Rx invalid crypt:0  Rx invalid frag:0
         Tx excessive retries:0  Invalid misc:0  Missed beacon:0
```

Ebben az esetben a kártya címe eth1.

Most pedig állítsuk be azt a csatornát, amin az AP-t szeretnénk használni. Én 4-esre állítottam az enyémet, ami a legtöbb számítógépen működni fog. Ezt a következő parancs begépelésével teheted meg:

```
sudo iwconfig eth1 channel 4
```

Ez után be kell állítanunk egy ESSID-t, ami alapjában véve az AP neve. Írd be a következőt:

```
sudo iwconfig eth1 essid AP-Name
```

Már majdnem készen vagyunk. Ha szeretnél valamiféle kódolást az AP-nak, hozzáadhatsz WEP kódolást is a következő parancs kiadásával:

```
sudo iwconfig eth1 key abcde12345
```

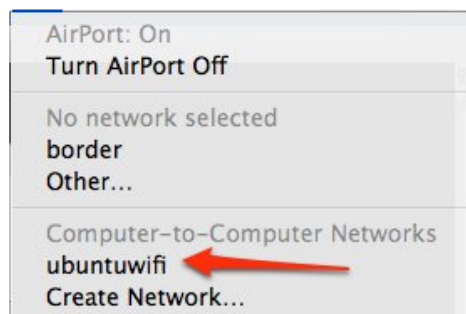
Helyettesítsd az abcde12345-öt a saját WEP jelszavaddal.

Végül adj a hozzáférési pontodhoz egy IP címet:



```
sudo ifconfig eth1
169.254.xxx.xxx
```

Most menj egy másik számítógép-hez és ellenőrizd le, hogy az új AP tényleg ad-e jelet. A következőkben SSH-t is be fogunk állítani a számítógépen.



SSH beállítás

Habár Mac-et használok, az eljárás tökéletesen működni fog Linuxon is.

Az SSH beállítása nagyon egyszerű – csak létre kell hoznod egy SSH kapcsolatot egy másik számítógéppel. Beállítod a helyi számítógépet, hogy továbbítson minden kommunikációt az SSH kapcsolaton keresztül a másik gépnek. A másik gép kapcsolódik az internethez és elküldi az adatot. Ebben az esetben létre fogunk hozni egy ún. SSH alagutat az ad-hoc kapcsolaton keresztül (normális esetben

csak wireless elérés lenne a másik géphez, és nem lenne internet). Amíg a másik gép kapcsolódik az internethez, addig közvetíthetünk kommunikációt azon a gépen keresztül, csatlakozhatunk az internethez vezeték és router nélkül.

Az alagút létrehozásához először ellenőrizzük le, hogy az SSH elindult az AP-n (az, amelyiket mi csináltuk az iwconfig cuccal). A biztonság kedvéért írjuk be:

```
sudo /etc/init.d/sshd start
```

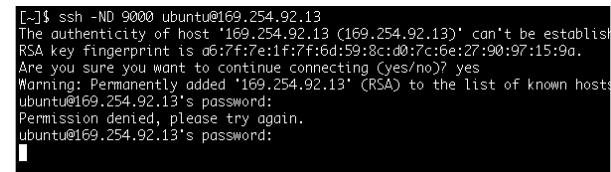
Most menj a másik géphez – a klienshez – (én Macbook Prot használok) és nyiss meg egy termináblakot. Emlékszel rá, hogy nemrég már adtunk a másik gépnek egy IP címet a sudo ifconfig eth1 169.254.xxx.xxx paranccsal? Most erre lesz szükségünk. Írd be a

```
ssh -ND 9999
youruser@169.254.xxx.xxx
```

a proxy elindításához. Az SSH valami ilyesmit fog kérdezni:

```
The authenticity of host
'169.254.xxx.xxx' can't be established.
Are you sure you want to keep connecting (yes/no).
```

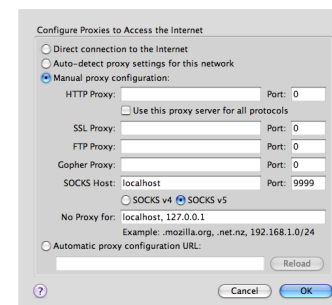
Válaszolj igennel és írd be a jelszavadat. Látszólag nem történik semmi, de az SSH alagút már működik.



Végül pedig indítsd el a Firefoxot.

Menj a „Haladó” fülre és nyomj a „Beállítások”-ra. Klikkelj a „Kézi

proxy beállítás”-ra és írd be a „localhost”-hoz, hogy „SOCKS Host”. Add meg a „9999”-et



SOCKS Host portnak. Hagyj minden mást üresen, vagy alapállapotában. Kattints az OK-ra.

Most már elvileg tudsz kábel nélkül netezni!

További információkért látogasd meg a <https://help.ubuntu.com/community/WifiDocs/Adhoc> oldalt!



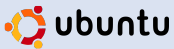


HOGYANOK

Írta: Ronnie Tucker

A GIMP HASZNÁLATA – 8. RÉSZ

ELŐZŐ SZÁMOK:




FCM 12–18. szám: A GIMP használata 1–7.

KATEGÓRIÁK:

    
Fejlesztés Grafika Internet Multimédia Rendszer

ESZKÖZÖK:

    
CD/DVD Merevlemez USB eszköz Laptop Vezeték nélküli

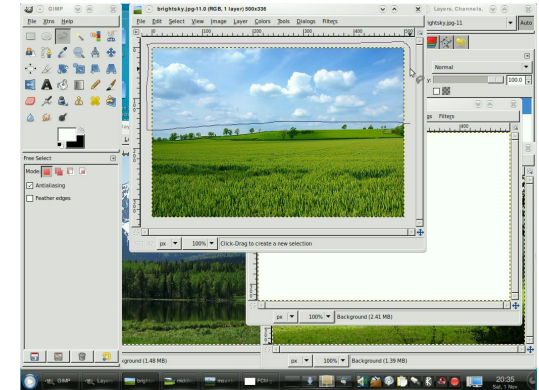
A GIMP sorozat jelenlegi, utolsó részében egy egyszerű képet fogok készíteni a Flickr három fotójából. Még ha az elkészített kép nem is állna ki egy fotós elemzést, a készítés folyamata segít gyakorolni, amit az előző hét részben megtanultál. A képkészítés harminc perces folyamatát valószínűleg rögzítettem, amelyet a Google Videos-on megtekinthetsz:

<http://url.fullcirclemagazine.org/c44b86>

Először is, három képet töltöttem le a Flickr-ről kiindulásként. Légy körültekintő, hogy csak **Creative Commons ShareAlike** licenccel rendelkező képeket válassz, ez megengedi a fotók szerkesztését. Úgy terveztem, hogy az eget az egyik képről, a középső részt a második képről és valószínűleg az előteret a harmadik képről fogom venni, esetleg készítek egy kis vizet a GIMP szűrőivel. A felhasznált képek elérhetőségét a cikk végén adom meg, amennyiben szeretnéd magad is megcsinálni.

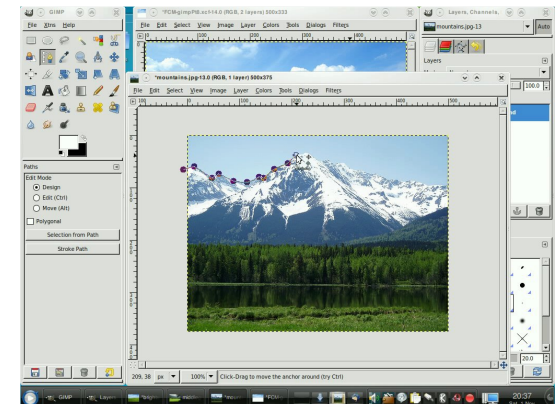
Megnyitom a három képet, majd ugyanakkora méretben készítek egy új képet. A Flickr előnézeti képeit használtam, mivel nem akartam sok hatalmas képet megnyitni, miközben felveszem a képernyőt, de te használhatod akár a teljes méretű képeket. Tájkép esetén jobb hátulról előrefelé haladni. Mivel az ég lesz a leghátsó, ezért egy elég elnagyolt szelekciót rajzoltam az első fotó ege köré. Kimáskoltam a kiválasztást és beillesztettem az új képemre.

Ezután eldöntöttem, hogy a hegy-



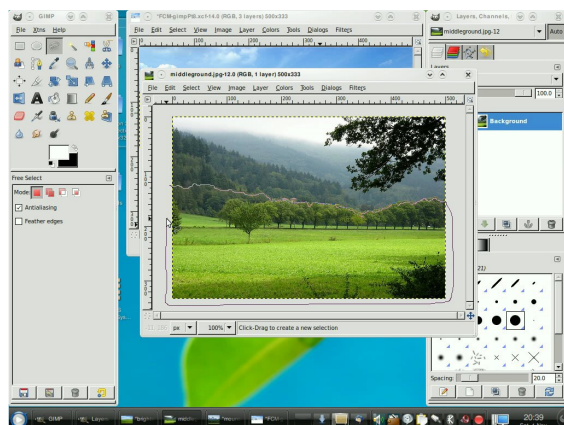
vonulatot használom a második képről, és elkezdtem a Ceruza eszközzel körülkeríteni. A kijelölést újra másolom, majd beillesztem az új képre.

A harmadik képről a fákat és a füves részt jelöltem ki, majd másolás/beillesztés az új képre.



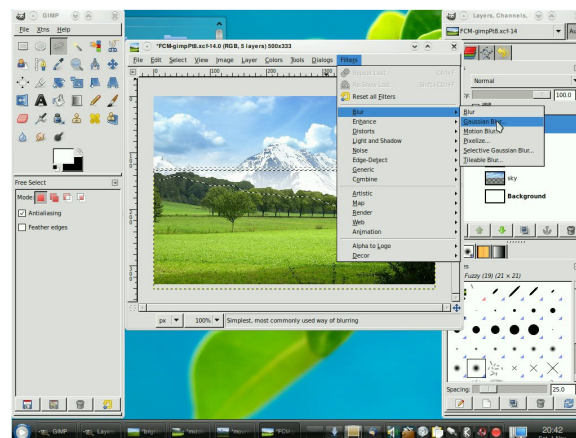
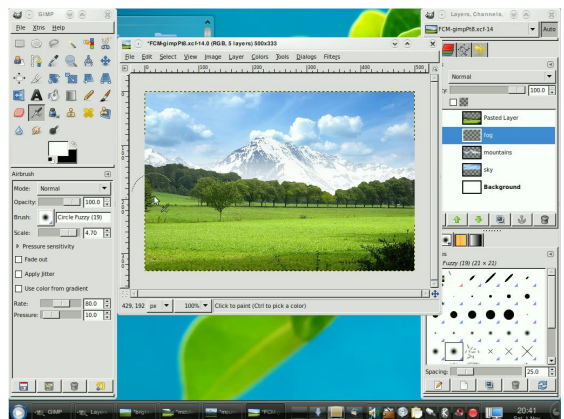


A képhez, némi mélység hozzáadása céljából, készítettem egy új réteget, majd a hegy és a fák réte-

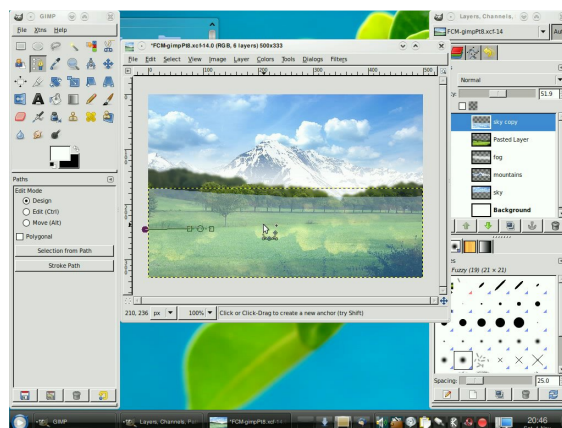


ge közé tettem. Fehérrel egy kicsit megfestékszőrőztam, a ködhatás kedvéért. A legtávolabbi fákat kijelöltem és Gauss-elmosást alkalmaztam.

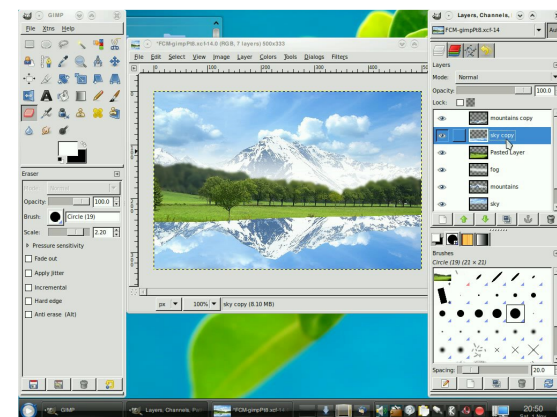
Volt egy negyedik képem is, amit használni akartam, de elve-



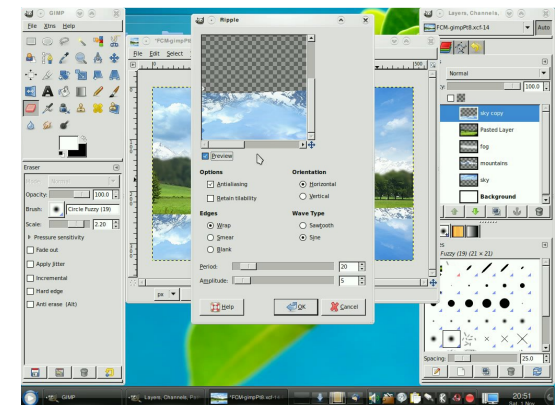
tettem. Helyette lemásoltam az ég réteget, függőlegesen tükröztem, a Ce-ruzával kijelöltem egy részét és töröltem. Egy pár effektus után vízzé fog változni.



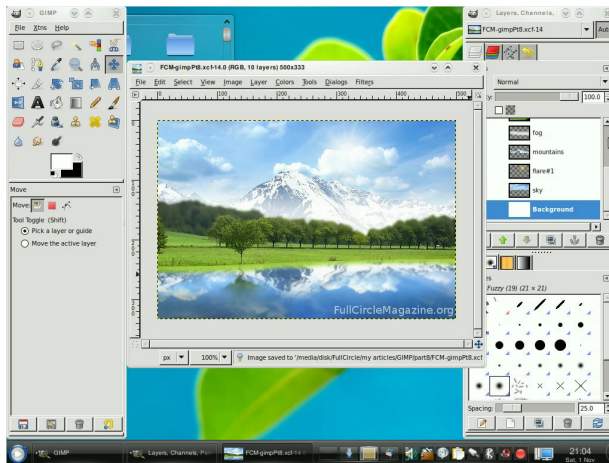
A hegyeknek szintén tükröződniük kell, ezért ugyanazt csináltam a hegy rétegével is: másolás és függőleges tükrözés.



Mielőtt a víz fodrozódna, a rá-dírral, puha szélű ecseteléssel enyhítettem a hegy körvonalán. Ezután ezt a két réteget (hegy-tükröződés és ég-tükröződés) ki-lapítottam egy réteggé és alkalmaztam rájuk a fodrozódás effektust.



A víz előterét elsötétítettem a Sötétítési eszközzel. Ennél a pontnál vettem észre, hogy az



előtérben lévő fák nem tükröződnek! Ezért gyorsan kijelöltem a közelebbi fákat, másolás/beillesztés az új rétegre, tükrözés függőlegesen és fodrozódás effektus rá. Szerencsére a fodrozódás effektus megőrzi az utolsó használat beállításait, ezért a fodrozódás a fákon ugyanolyan, mint a víz rétegen.

A végső kép alkotóelemei mind a helyükre kerültek. Ennél a pontnál elkezdtem játszani különböző szűrőkkel, hátha javít valamit a képen. Próbáltam a Lencsecsillóást és a Szikrákat, de egyik sem volt hatásos. Próbáltam a Színátmenetes csillogást egy új rétegen és úgy nézett ki, mint a nap, ezért megtartottam és a réteg módokkal játszadoztam, hogy szebb legyen.



Videó a fenti kép készítéséről: <http://url.fullcirclemagazine.org/c44b86>

Felhasznált képek:



<http://url.fullcirclemagazine.org/2fba72>



<http://url.fullcirclemagazine.org/8a00d5>



<http://url.fullcirclemagazine.org/d31f07>

Remélem élvezted a GIMP használatáról szóló cikksorozatot! A következő hónapban egy új cikksorozattal jelentkezünk!



Ronnie Tucker a FullCircle magazin szerkesztője, frissen megtért GNOME-os és művész, akinek a tárlata megtekinthető a www.RonnieTucker.co.uk címen.



HOGYANOK

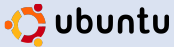

Írta: Italo Maia

MOBIL MULTIMÉDIA KÉSZÍTÉSE

ELŐZŐ SZÁMOK:

N/A





ITT HASZNÁLHATÓ:

 ubuntu  kubuntu  xubuntu

KATEGÓRIÁK:

 Fejlesztés  Grafika  Internet  Multimédia  Rendszer

ESZKÖZÖK:

 CD/DVD  Merevlemez  USB eszköz  Mobil  Vezeték nélküli

Néhány hónappal ezelőtt vettem magamnak egy új mobiltelefont, ami jó minőségű kamerával és képernyővel rendelkezik. Nem túl kicsi, nem túl nagy, videót és audiót is lejátszik. Ez egy nagyon jó dolog, amióta a telefonon-videónéző-srácok típusába tartozom. Ez különösen zenei klipekre vonatkozik. Ubuntu srác is vagyok – az utolsó porcikáig. Ezért szükségem volt egy programra, ami átalakítja a zenei videóimat olyan formátumúra, a-

mit a mobilomon is meg tudok tekinteni.

Nokia 6120-om csak mp4 és 3gp állományokat fogad, tehát a cél adott: találnom kell egy olyan Linuxos alkalmazást, ami a formátumok széles skálájából képes átfordítani a zenei videókat mobilon lejátszható állományokká, még hozzá hiba nélkül. Egy gyors keresés után találtam is pár programot, amik ezt ígérték, de a kezelésük túl bonyolultnak bizonyult. Az egyik barátom is megpróbálta ugyanezt, de nagyon hamar feladta. Viszont én nem! Hosszú és fáradságos keresgélés után megtaláltam azt, amire szükségem volt: egyszerűen telepíthető, egyszerűen használható alkalmazást, ami lehetővé tette a videók Nokiámmal kompatibilis formátumúra alakítását. Amit találtam, az tulajdonképpen sokkal több is.

Rátaláltam a MP4TOOLS-ra. Alkalmas AAC audió és AVI/MPG videók PSP, iPod és Symbian kompatibilissá alakítására. Mindent tud, grafikus kezelőfelülettel rendelkezik és a telepítése is nagyon egyszerű.

Az Ubuntu Rendszer menüben menj

az Adminisztráció > Szoftverforrások pontra. Válaszd a Harmadik fél fület és add hozzá a következő két tárolót:

```
deb http://ppa.launchpad.net/teknoraver/ubuntu hardy main
```

```
deb-src http://ppa.launchpad.net/teknoraver/ubuntu hardy main
```

Most pedig frissítsd az apt-get listát:

```
sudo apt-get update
```

és készen is állsz a telepítésre. Futtasd az alábbi parancsot:

```
sudo apt-get install mp4tools
```

Nagyjából ennyi. Most már rendelkezésedre áll néhány alkalmazás, hogy át tud alakítani a videóidat jó minőségben, jó megjelenéssel mobil videóvá – nagyon egyszerű! A következő parancsokat tudod használni:

mk3gp 3gp fájlt készít



mks60 nagyon jó minőségű 3gp fájlt kódol (régebbi mobilokon valószínűleg nem játszható le)

mkamr AMR fájlá alakít át (csengetőhang)

mkmp4 a legjobb minőségű H.264 videó fájlt készíti, PC-s lejátszáshoz

mkipod átalakít egy videót Apple iPod kompatibilissá

mkpsp átkódol egy videót Sony PSP kompatibilissá

dvd23gp egy DVD-t szabványos 3gp fájlá tömöríti be

dvd2s60 egy DVD-t csúcsminőségű 3gp fájlá tömörít

dvd2psp egy DVD-t Sony PSP fájlá alakít

dvd2ipod egy DVD-t Apple iPod fájlá tömörít

Ahhoz, hogy átalakíts egy (MP4TOOLS-al kompatibilis) videót a kívánt formátumra, egyszerűen csak használd a fenti

parancsokat az átalakítani kívánt fájl teljes elérési útjával. Például, hogy átalakítsd a videofile.avi-t szabványos 3gp fájlá, a következő parancsot kell kiadnod:

```
mk3gp path/to/videofile.avi
```

A parancs átkonvertálja a videofile.avi fájlot (ebben az esetben), így 3gp állományod mostantól lejátszható a legtöbb mobiltelefonon.



KAPCSOLATFELVÉTEL A FULL CIRCLE MAGAZINNAL



Web: <http://www.FullCircleMagazine.org>

Fórum: <http://url.fullcirclemagazine.org/c.7bd6f>

E-mail: letters@fullcirclemagazine.org

IRC: [#fullcirclemagazine](http://chat.freenode.net)



AZ ÉN SZTORIM

Írta: Victor Moisey

UBUNTU JOHN

Akollégám, John és én a Cape Városi Egyetem (UCT) Földtani Tudományok Osztályán dolgozunk. Feladataink közé tartozik az osztály elemző műszereinek karbantartása.

Egy nap John mesélte nekem, hogy van egy régi számítógépe és szeretné újra használatba venni – de tanácstalan volt, hogyan is tegye ezt. Én az Ubuntu-t javasoltam.

A gép egy 500 MHz-es Celeron volt, 128 MB memóriával, amihez további 128 MB-ot adtam. Szerencsére volt pár 64 megás memória-modulom elfekvőben. A grafikus kártya problémás volt, ezért kivettem és egy tartalék kártyát tettem a helyére. Már nem tudom milyen kártya volt, mindenesetre működött.

A Hardy Heron Live futtatásával kezdtem a műveletet. Miután megnyugtatóan működött minden, a kézi partícionálás után elkezdtem a telepítést.

Öregecske gép lévén a megszokottól lassabban dolgozott, így otthagytam a telepítés végéig.

Az egyetemen szerencsére van egy teljes Ubuntu tároló a belső hálózaton. Ennek nagy előnye, hogy a letöltési sebesség 1 Mbit is lehet, míg az internetről kb. 3-10 kbit-tel menne ugyanez.

Az egyetlen dolgom az volt, hogy a sources.list módosításával beállítsam a megfelelő Ubuntu tárolót. Ezután elindítottam a frissítéskezelőt és folytattam a CD-n nem található programok telepítésével.

Mindezek eredményeként egy nagyon boldog John-t kaptam. Megmutattam neki, hogy mit tud a gép és összehasonlítottuk azzal az időszakkal, amikor az a másik operációs rendszer futott rajta. Annyira lelkes volt, hogy még azelőtt ki akarta próbálni, hogy a feladét visszarakhattam vol-

na, ahogy a képen is jól látszik.

A Scribus, a Qcad, az OpenOffice.org és néhány játék köti le mostanában leginkább.

John most már elégedett Ubuntu felhasználó, és az átállás a régi rendszeréről az újra könnyedén ment neki.





KÖNYVBEMUTATÓ BEGINNING UBUNTU LINUX

Írta: Ronnie Tucker



Írta: Keir Thomas, Jaime Sicam
ISBN10: 1-59059-991-8
ISBN13: 978-1-59059-991-4
768 p.
Megjelenés: 2008. június
eBook ár: \$27.99 (~£18)
Ár: \$39.99 (~£25)

DVD: Ubuntu 8.04 LTS, Kubuntu, Edubuntu, Xubuntu és PPC kiadások.

A könyv a Linux rövid bemutatásával kezdődik: honnan indult, miért nem a Windows a legjobb választás operációs rendszernek, valamint milyen előnyei vannak a Linux használatának a Windowszal szemben. Mielőtt belekezdené a telepítés rejtelmeibe, kifejti a Linux politikáját és történelmét.

Segítőképpen elmagyarázza, hogyan menthetjük el a számunkra fontos állományokat Windows alatt, mielőtt belekezdenénk az Ubuntu telepítésébe. Ezután lépésről lépésre bemutatja a rendszer

telepítését, számos oldalt szentelve a particionálásnak, ami egy új felhasználónak mindig fejtörést okozhat.

A következő fejezet a lehetséges telepítési problémákat veszi górcső alá. Ennek az anyagnak a korai publikálása elveheti néhány olvasó kedvét az Ubuntu kipróbálásától, míg egy későbbi említése talán nem. A 'Booting Ubuntu for the First Time' című fejezet fontos az új felhasználóknak, a 'Beginning Ubuntu Linux' pedig egy táblázattal segít a Windowszal azonos részek beazonosításában. Kiváló ötlet.

Szintén túl korainak tűnnek a különböző hardvereszközökkel foglalkozó fejezetek (ndiswrapper használata, PCI ID-k, konzolparancsok és más technikai folyamatok), a víruskeresésről és a biztonságról szóló részek. Fontosak ugyan ezek is, de talán jobb lenne azután tárgyalni őket, miután a felhasználó kicsit megismerkedett a rendszerrel.

Vissza a jó ötletekhez: egy fejezet

összefoglalja a fontosabb alkalmazásokat, mint pl. OpenOffice.org, GIMP, Firefox; továbbá elmagyarázza, hogy tulajdonképpen minden Windows alkalmazásnak van alternatívája Ubuntu. Szintén kiváló ötlet a DOS parancsok és azok linuxos megfelelőinek táblázatos összefoglalása. Igen jól számot ad arról, hogy melyik linuxos könyvtár mire való, és egy tömör magyarázatot is ad ezekről a misztikus helyekről.

Az Evolution-nel bemutatásra kerül az e-mail beállítása, de a mű tárgyalja az azonnali üzenetküldő alkalmazásokat is. Bemutatásra kerülnek az audió és videó kodekek is, az olvasó pedig megtudhatja, hogy néhány audió- és videóállomány megnyitása miért igényel további extra lépéseket. Nem értek egyet a szerzővel a RealPlayer telepítéséről, manapság nem nagyon használatos Ubuntu-ban. Ha már audióról esik szó: öröm volt olvasni a Magnatunes és a Jamendo bemutatását.



Elhagyva a multimédia bemutatókat, jön a GIMP, de nem mélységeiben. Elegendő azonban ahhoz, hogy az új felhasználó (vagy egy Photoshop felhasználó) uralma alá hajtsa a programot.

Az utolsó fejezet olyan témákat érint, mint pl. távoli elérés és SSH. Habár ubuntu újoncoknak túl komplikált lehet, az ennél magasabb szinten lévő olvasóknak hasznos segítségként szolgálhat.

Ennek és a hasonló könyveknek nagy hátránya, hogy a KDE-t – Kubuntu-t – csak érintőlegesen említi. Persze, egy könyv, ami a GNOME-ot is és a KDE-t is bemutatja, 3 hüvelyk vastag lenne, túl nehéz magunkkal hordozni, de... sehol egy szó sem az Amarokról, Kmailről, K3b-ről...

Mindent egybevetve kiváló könyv. Habár a címe 'Beginning Ubuntu Linux' és elsősorban kezdőknek szól, van benne középfaladók számára is hasznos információ, talán még haladó felhasználók is találhatnak benne ilyeneket.

A Beginning Ubuntu Linux – Third Edition c. könyv egy példányának elnyeréséhez válaszold meg ezt az egyszerű kérdést:

Melyik e-mail kienst mutatják be a könyvben?

Válaszodat küldd a competition@fullcirclemagazine.org címre.

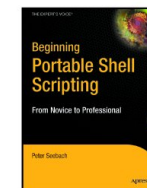
A győztest december 27-én 16 órakor sorsoljuk és közreadjuk a FCM 20. számában, ami december 28-án, vasárnap jelenik meg.

Sok szerencsét!

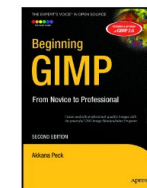
Nagy köszönet az Apressnek, hogy kaptunk egy másolatot a könyvből, és azt a verseny nyereményeként használhatjuk, ezzel is támogatva a Full Circle-t.

FROM THE DESKTOP TO THE NETWORK

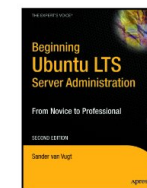
LOOK TO APRESS FOR ALL
OF YOUR OPEN SOURCE NEEDS



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



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

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



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

Apress[®]
THE EXPERT'S VOICE™



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



Életkor: 19

Lakhely: Murcia, Spain

IRC becenév: pochu

Mióta használsz Linuxot és mi volt az első disztród?

Ubuntu Breezy Badgerrel kezdtem 2005. decemberében és azóta is Linuxot használok. Legfőképpen Ubuntut, de van Debian VM is az általam karbantartott csomagok tesztelésére.

Mikor és hogyan kerültél kapcsolatba a MOTU-val?

2007 januárjában kezdtem kisebb csomagok javításával, desktop fájlok javításával/hozzáadásával. Nem volt programozói tapasztalatom abban az időben (még a mai napig is elég szegényes, annak ellenére, hogy programozóként dolgozom), szóval egyszerű feladatokkal kezdtem, és ahogy telt az idő, egyre összetettebb dolgokkal foglalkoztam, valamint Debian és Ubuntu csomagok karbantartására koncentráltam.

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

Az #ubuntu-motu IRC csatorna mindig nagyszerű segítséget jelentett. Rengeteg MOTU és más elszánt önkéntes lóg itt és hajlandó válaszolni a kérdésekre, vagy megmutatni a meg-

felelő dokumentációt.

A wiki, a PackagingGuide és a Debian Policy is jó helyek a konzultációhoz, amikor nem tudok valamit vagy bizonytalan vagyok.

A legfontosabb dolog azonban a csomagkészítés maga. Rengeteg dokumentációt olvashatsz, de nem fogsz semmit tudni, amíg el nem kezdesz valóban dolgozni.

Mi a legkedveltebb része a MOTU-beli munkásságodnak?

A helyzet az, hogy sok önkéntes MOTU motivál. A környezet és a jó csapatmunka is motiváló hatású a csomagok ezreinek univerzumában.

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

Kezdj el dolgozni. Nem kell prog-



ramozói tudás. Nem kell csomagkészítési tapasztalat. Még azt sem kell tudnod, mit jelentenek ezek! Csak nézz rá a <https://wiki.ubuntu.com/MOTU/GettingStarted> és <https://wiki.ubuntu.com/MOTU/TODO> oldalakra és kezdj el dolgozni. Ha van valami kérdésed, ne habozz kérdezni az #ubuntu-motu IRC csatornán vagy az ubuntu-motu-mentors levlistán, még akkor se, ha úgy gondolod, hogy nyilvánvalóak.

Sokat dolgoztál különböző csomagokon az elmúlt időszakban. Mire fogsz összpontosítani az Intrepidben?

A desktop csapatban dolgoztam, a gstreamer csomagokat egyesítettem és megvizsgáltam a GNOME csomagokat, amik érdekeltek. Időről időre belenéztem a Sponsor-Queue csomagokba is és átellenőriztem őket.

Mivel nem akartam duplán dolgozni, együtt dolgoztam Sebastian Dröge-vel a GStreamer csomagokon, hogy szinkronban legyenek a Debiannal.

Az Intrepid részén szinkronban akartam tartani a GStreamer csomagokat a Debiannal és megpróbáltam csökkenteni a kettős munkát a Debian és Ubuntu GNOME csapatok között.

Mit gondolsz, az Intrepid mennyire lesz különleges a felhasználóinknak?

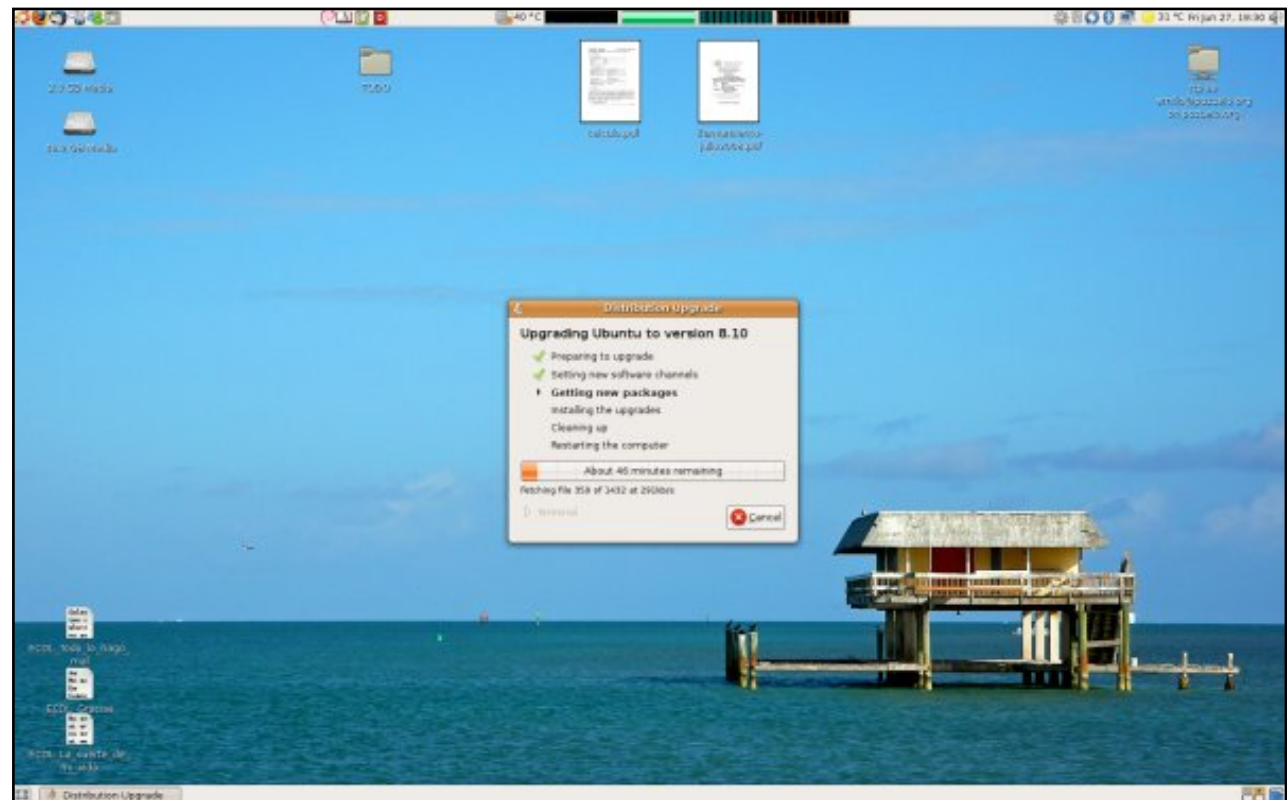
A GNOME 2.24-gyel egy nagyon stabil kiadás lesz. Kár, hogy nem LTS lesz.

Kedvenc mondásod?

Nincs kedvenc mondásom, de ezt nagyon kedvelem:
„Az igaz barát a kezedet fogja és a szívedet érinti”.

Mit csinálsz a szabadidődben?

Szeretek moziba járni, a barátaimmal találkozni és tv-t nézni.





LEVELEK

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

Szeretnék többet tudni az Ubuntu Home Server projekt állásáról. Úgy tűnik, hogy becsődölt. Ha mégsem, akkor szeretnék látni egy cikket, amely kitér a jelenlegi helyzetre és csap egy kis felhajtást a projekt körül. Meg vagyok lepve, mivel senki nem gondolt rá, hogy ezt megtegye még a Microsoft előtt. Úgy tűnik, ez egy tökéletes mód arra, hogy a Linux betegye a lábát az otthoni felhasználók ajtaján; továbbá, a Mint támogatása nagyszerű. Ez jó oknak tűnik, hogy ráérezzünk az ízére.

Jeff Taylor

Szerk.: Ellenőriztem a wiki oldalakat, és azt már jó ideje nem frissítették, ami remélem azt jelenti, hogy a fejlesztők a projekten dolgoznak. Hamarosan újra megpróbálom.

Köszönöm a támogatást. Most egy linuxos gépen írom ezt, a problémáim többsége megoldódott.

A HÓ NAP LEVELE

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



Néhány héttel ezelőtt másolatokat kellett küldenem vázlatokról egy ügyfélnek, amelyek csak papíron voltak meg. Körbenéztem és megtaláltam a gscan2pdf alkalmazást. Beszkenneltem az oldalakat és készítettem egy többoldalas PDF-et, amely a rajzok tájolásától függően tartalmazott portré és tájkép oldalakat is. Nem kellett elmentenem egyetlen jpeg fájlt vagy OpenOffice-t használni, csak egyetlen programot a szkennertől a PDF-ig. Azt hiszem, szükség esetén képeket is importálhatunk [csakugyan –

Szerk.]. Talán készíthetnél egy cikket a program használatáról, mint alternatív megoldásról. A Help-et nem tudtam működésre bírni, de úgy tűnt, hogy az ikonok azt teszik, amire számítottam.

Anthony Corriveau

Szerk.: Nagyon köszönöm Noked Anthony, ez segített nekem is néhány kép importálásában és PDF formátumba konvertálásában, a könnyebb nyomtathatóság kedvéért.

A Nokia E61 telefonom szinkronizációja megoldódott, a Thunderbird és a Lightning szintén fent van és az exportált Outlook adatokkal fut, az iPodom jobban menedzselhető, mint előtte bármikor és a Garminom (geocaching) szinkronizációja a garmin-communicatorral – vagy valami hasonlóval – szintén tesztelés alatt áll. Ja, és a bank-

ügyeim többségét a GNUcash-sel intézem.

Ebből láthatjátok, hogy egy olyan Windows felhasználó is, mint én, képes a váltásra.

Gerhard Schulze



HÖLGYEK ÉS AZ UBUNTU

Írta: Elizabeth Bevilacqua



A helyi Ubuntu közösségek (Local Community – LoCo) folyamatosan gyarapodnak, viszont egyre több ilyen csapat kénytelen rádöbbenni, hogy tagjainak elsősorú hányada férfi. Sőt, néhány közösség arról számol be, hogy egyetlen aktív női tagjuk sincs!

Hogyan változtathatsz ezen a helyi közösségben? Az első lépés, hogy akarni kell. A legjobb érv amellet, hogy miért akard a hölgyek nagyobb aktivitását: ha belegondolsz, a világ lakosságának több, mint fele nő. Hiba lenne egy ekkora kiaknázatlan terület figyelmen kívül hagyása. Továbbá egy ilyen lépés olyan ajtókat nyithat meg, amikről nem is álmodnátok.

A Tradicionális Linux Felhasználók Csoportja (Traditional Linux User Groups) ugyanezzel a dilemmával találta szembe magát éveken keresztül. Abban az időben a következő javaslatok bizonyultak sikeresnek:

- Tartsd a találkozót, eseményeket biztonságos, nyilvános helyen.
- Ragaszkodj szigorúan az Ubuntu magatartási kódexéhez.
- Mindig légy udvarias az új tagokkal, bátorítsd a részvételüket, biztasd őket, hogy beszéljenek a képességeikről, érdeklődési körükről. Ugyanígy bánj a megjelenő hölgyekkel is.
- Ne becsüld le vagy túl a barátnőket, feleségeket – ha egy hölgy megjelenik a partnerével valamelyik találkozón, lehetséges, hogy meglep téged a projekthez való lelkes hozzáállásával vagy technikai tudásával.
- Tartózkodj a szexista és egyéb kirekesztő viccektől, megjegyzésektől valamint a közösséged férfi-specifikus elnevezésétől, például „fellas” (férfiak) vagy netán „gentlemen” (úriemberek).
- Bátorítsd a hölgytagokat, hogy ve-

gyenek részt minél láthatóbban a közösségen belüli munkában. A jelenlétük biztató lehet a többi hölgy számára.

Ne menjen el a kedved, ha a változás nem egyik napról a másikra történik. Sajnos jóval kevesebb hölgy érintett a Linux világában, mint férfi, és egy ideig még biztosan el is fog tartani, hogy ezen változtassunk. Ha eléred, hogy a hölgyek (a már jelenlévők) megfelelő fogadtatásban részesüljenek, mint a közösség hasznos tagjai, csak profitálhatsz a tudásukból, tehetségükből. Ráadásul a fent említett tanácsok nem csak a hölgyeket fogják bátorítani a részvételre, hanem más felhasználókat is. A közösséged előbb-utóbb ékes példája lesz az Ubuntu szellemiségének.



Elizabeth Bevilacqua egy Debian rendszeradminisztrátor Pennsylvaniában és 2002 óta foglalkozik Linuxszal. Jelenleg ő a vezetője a Philadelphiai Linux Felhasználók Csoportjának (PLUG – Philadelphia Linux Users Group) és a LinuxChix philadelphiai részlegének (PhillyChix).



JÁTÉKOK UBUNTUN

Írta: Edward Hewitt

JÁTÉKHÍREK

- Új EVE Online kiterjesztést jelentettek be: A Quantum Rise egy új kiegészítése az Eve Online MMORPG-nek. Az új kiegészítés új tartalommal és fokozott teljesítménnyel büszkélkedik.
- Prey hamarosan Linuxon – Még egy szoftverfejlesztő cég portol játékot Linuxra! A Prey egy FPS játék a 3D Realms-től. A demo már elérhető!



Az OpenArena nyílt forrású megfelelője a Quake 3 Arena-nak. A Quake-hez hasonlóan az Open Arena is egyszemélyes akciójáték erősen megtűzdelte többjátékos deathmatch viadalokkal. A küzdelem arénákban dől el, online vagy mesterséges intelligenciával (AI) vezérelt botok ellen. Vannak különféle fegyverek, amiket használhatsz: a megszórt gépfegyver, shotgun, rakétavető és a rail gun. Négyféle módban tudsz játszani: deathmatch, team deathmatch, capture the flag és tournament.

Amint telepítetted a játékot, lehetőség van játszani egyszemélyes vagy többjátékos módban. Az egyszemélyes mód azoknak a játékosoknak jó, akik még újak a játékban. Ez lehetőséget ad arra, hogy hozzászokjanak a gyors iramú játékmenetekhez és felfedezzék a sok-sok arénát. Az AI vezérelte botok elég intelligensek és jó küzdelmet képesek kialakítani. Nagyjából 20 térkép van, amin játszani



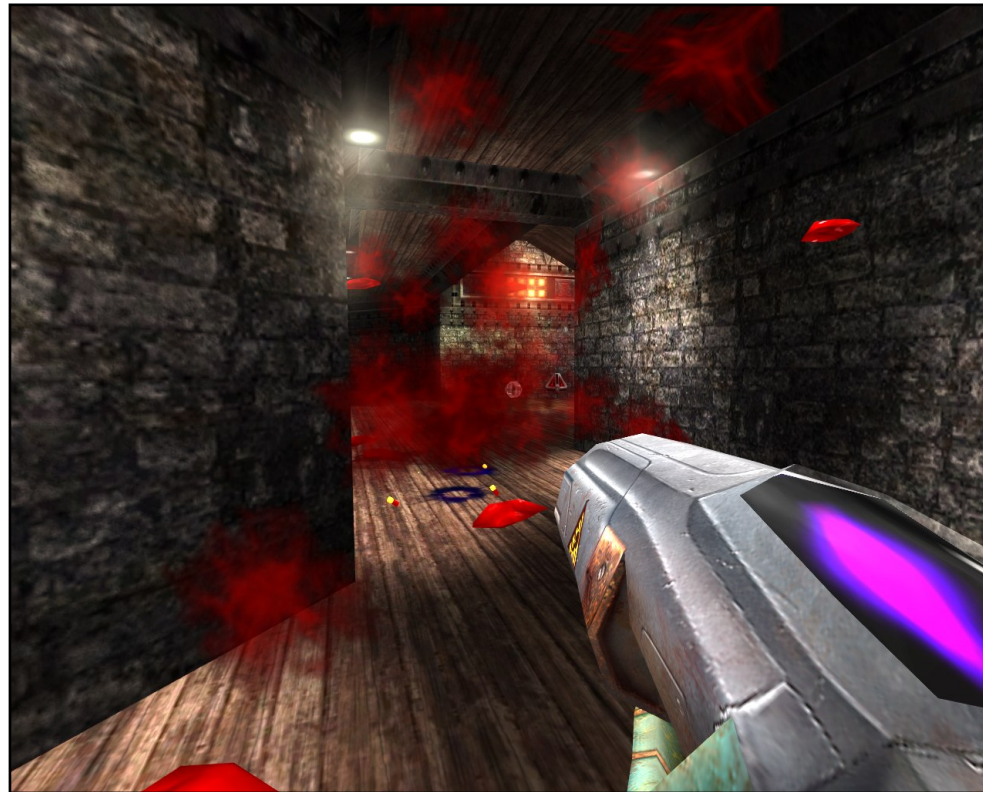
ni tudsz. Ezek ugyanazok, amelyek a többjátékos módban is használatosak, szóval az egy személyes mód megadja a lehetőséget, hogy minden egyes térképet felfedezz az online játék előtt!

Lényegében a többjátékos mód a fő része az OpenArena-nak. A játékot a Quake 3-hoz hasonlóan, az online játékot szem előtt tartva készítették. Helyi hálózaton vagy interneten keresztül tudsz játszani. Amikor csatlakozol egy mérkőzésbe, az hihetetlenül gyors iramú. Állj meg



csak egy másodpercre, és rögtön szétlövik a fejed. Ragadj fegyvert, fuss és tüzelj! Az OpenArena nem követel valós taktikát (ellenben a Counter Strike-kal), csak menned kell az árral. Nagyjából 70 szervere van az OpenArenának, amelyek többnyire aktívak. Minden szervernek külön játszható térképe és játékmódja van. Azoknak, akik újak az online FPS játékok világában, nem a legjobb választás ezzel kezdeni. Sok játékos nagyon gyors és nagyon jól céloz. Egyszer játszottam egy szerveren, ahol minden egyes spawn alkalmával lelőttek egy rail gun-nal. Ez hússzor történt sorozatban.

Az OpenArena aktív fejlesztői közösséggel rendelkezik, mindig elfoglaltak a játék új verzióinak fejlesztésével. Nemrég kiadtak egy új játékmódot új grafikával és térképekkel. Az utolsó verzió a 0.8.0, azonban az Ubuntu tárolókon a legutolsó stabil verzió a 0.7.7.1. Telepítésre mégis a 0.8.0-át aján-



lom, mert megtalálható benne minden új tartalom és a legtöbb OpenArena szerver is ezt a verziót használja. A DEB fájlt a PlayDeb.net-ről lehet letölteni.

Az OpenArena egy kiváló ingyenes alternatívája a Quake-nek. Nagyon jól megtervezett és tökéletesen kiegyensúlyozott játék. A grafika nagyon elavult, de mint a legtöbb online FPS játéknál, itt is sokkal fontosabb a magas képváltási frekvencia,

mint a jól kinéző grafika. Erősen ajánlom a játékot minden hardcore Linux játékosnak, különösen az FPS fanoknak. Azonban az újoncoknak nem ajánlanám, mert túlzottan gyors.

Rendszerkövetelmények

Intel Pentium II 233MHz
64MB RAM
OpenGL grafikus kártya 32MB VRAM-mal (3D gyorsítás engedélyezve)
300MB szabad hely a HDD-n



Ed Hewitt, más néven Hewitt (amikor játszik), egy buzgó PC játékos és néha a konzolos játékokat is élvezi. Ő szintén a fejlesztői csapatban van a Gfire Projectnél (Xfire Plugin a Gfire-hez).



KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK

Írta: Tommy Alsemgeest

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

Annyi információt küldj a problémával kapcsolatban, amennyit csak tudsz.

KPróbálom automatikusan csatolni a második belső merevlemezemet, de valami megakadályozza ezt. Megnéztem a kézzel csatolt meghajtó tulajdonságait a desktopomon, valamint a másik meghajtóét is, megpróbáltam ugyanazokkal a beállításokkal mountolni, mint az elsőt (/media/drive). Most, ha csatlakoztatni akarom a meghajtót, akkor a következő hibaüzenetet kapom: **can't mount due to unexpected character.**

VSzerkeszd a fstab fájlt ezzel a paranccsal:

```
gksudo gedit /etc/fstab
```

és keresd meg a meghajtót. Ha nincs rajta a listán, nézd meg ezt az oldalt további tanácsokért: <http://www.tuxfiles.org/linuxhelp/fstab.html>.

KA Frissítéskezelőm két backportot is listáz, viszont nem engedi, hogy kipipáljam és telepítsem őket. Hogyan tudom ezeket telepíte-

ni? Vajon miért nem engedni ezt a Frissítéskezelőt?

VA backportolt alkalmazásoknak valószínűleg feloldatlan függőségei vannak, vagyis egy program, amit telepítettél, függ egy másik programverziótól, viszont a frissítés meg egy újabb verziótól. Ez azt jelenti, hogy nem tudja frissíteni a programot anélkül, hogy ne rondítana bele egy másik program működésébe. A legjobb megoldás ilyen esetben, ha ezekkel nem foglalkozol mindaddig, amíg nem engedi a frissíteni ezeket a csomagokat.

K8.04-et futtatok, mely egy vezeték nélküli kártyával csatlakozik az alagsorban található routeremhez. Néhány napja nem tud a kártyám kommunikálni a routerrel, mire újra működésre bírnam, addigra a Hálózatkezelőben található beállítások is megváltoznak. A Hálózatkezelő ikonja 2 monitort mutat. Képtelen vagyok VPN oldalakat elérni és elmenteni a WPA jelszavakat. Továbbá, ha a Hálózatkezelő ikonjára kattintok, mindkét opció a WPA jelszót kéri, de egyik sem menti el.

VNyisd meg a Hálózatkezelőt, válaszd ki a wi-fi-t, kattints a Tulajdonságokra. Bizonyosodj meg róla, hogy 'Barangoló mód'-ban van.

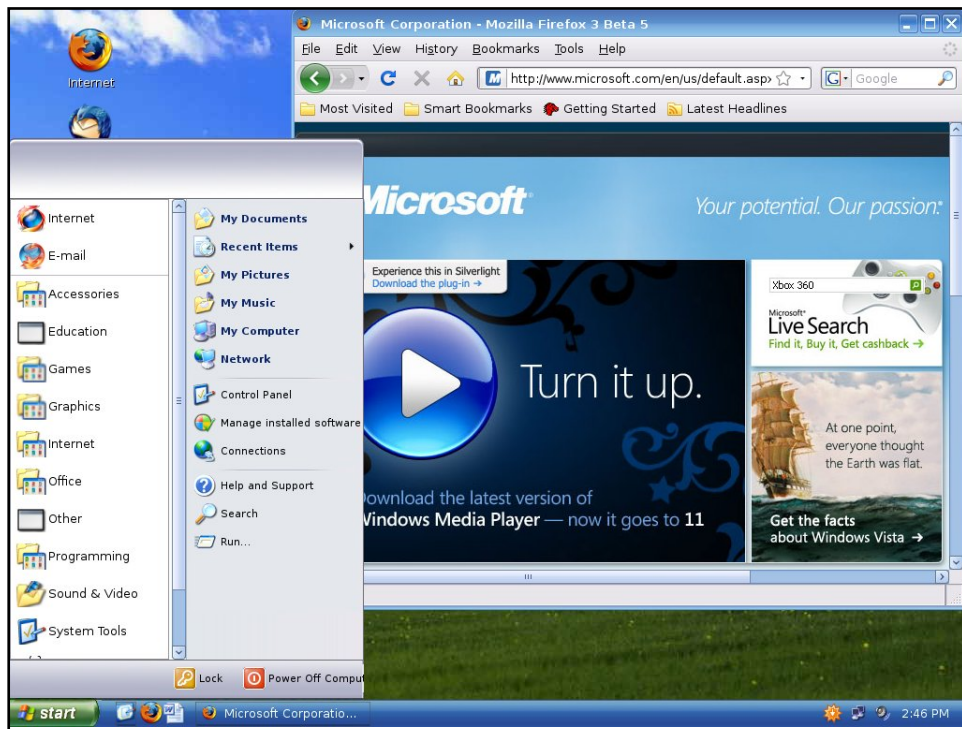
KSzeretném az Ubuntumat felgyorsítani. Vannak-e olyan mappák, melyeknek köze van a rendszerbetöltéshez és a gyorsabb futtatáshoz, abban az esetben, ha ezeket külön partíción tárolom?

VNéhányan a /usr, /var, /home és a /boot külön partícióra tételét javasolják. Tedd a partíciókat külön merevlemezre, ez felgyorsíthatja. Kétlem, hogy külön partíció ugyanazon a merevlemezzen ugyanezt tenné. Ez inkább csökkenti a sebességet, mert az író/olvasó fejeknek a winchester különböző részeit kell olvasni egy-egy fájl eléréséhez. A külön partíció jó megoldás fájlok korrupciójának esetére, de mégsem olyan jó, mint a teljesen különálló merevlemezek.



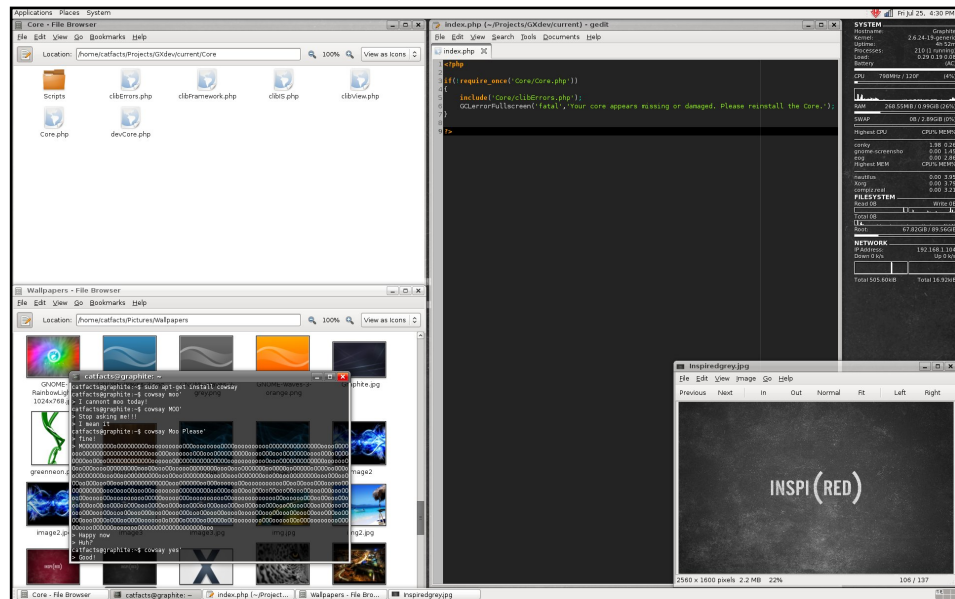
AZ ÉN DESKTOPOM

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



Az asztalomat igyekeztem a Windows XP-hez a lehető leghasonlóbbá tenni. A háttérkép a Windows XP Blisse és a téma a Royale. Telepítettem egy a Windowséhoz hasonló start menüt a Gnome-look.org-ról. A Wine-t arra használom, hogy Windows programokat telepítsek és futtassak. A PC, amit használok, egy ASUS gép 2.89 GHz Pentium 4 processzorral és 512 MB RAM-mal.

Kevin Clotfelter

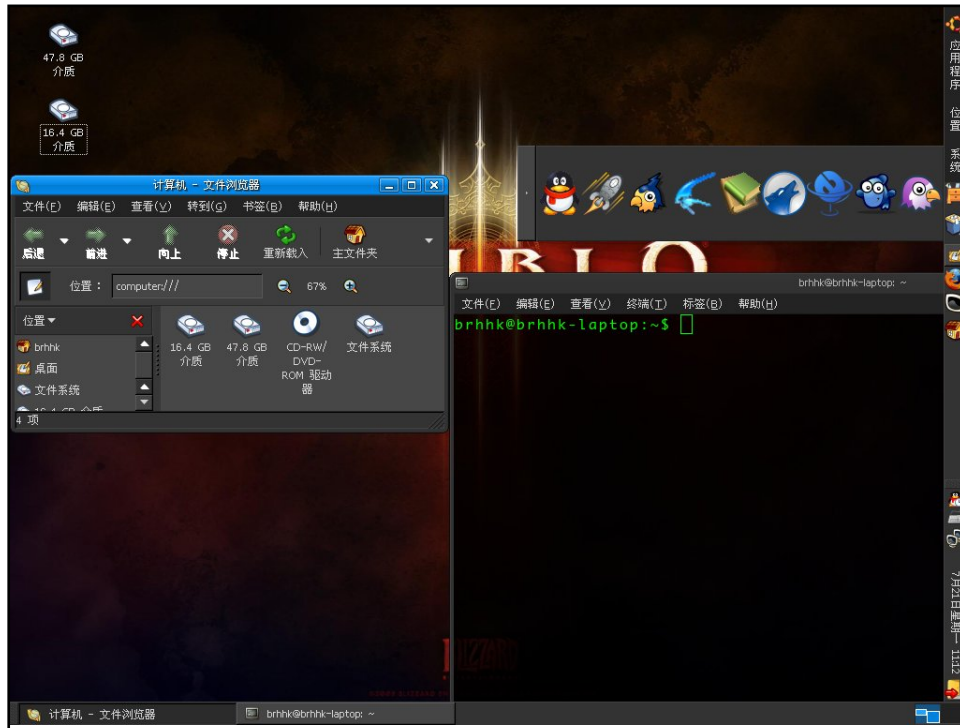


Ubuntu Hardy 8.04-et használok GNOME-mal, Compiz Fusion-nel és Metacity (nem Emerald) ablakdekorációval. Kipróbáltam jó pár sötét tónusú témát, de ezek mindegyike gátolta a Firefox és egyéb programok működését, így elfogadtam ennek a kettőnek a keverékét. A háttér eredetileg piros volt, így azt kifehérittem, hogy illeszkedjen a szürkéhez. A Metacity téma a clearlooks egy cseresznyével a tetején (ha jól emlékszem), és a GTK szintén clearlooks! A mappákhoz Dropline NOU!-t és dmz-fekete mutatókat használok. Mindig is szerettem az egyszerű, de mégis gyönyörű asztalokat, és ez több ablak, mint amit én valaha egy munkaterületen kinyitnék. A Conky általában nem fut (a processzor terhelése miatt) - csak ezért a képernyőképért indítottam el.

James Savage



AZ ÉN DESKTOPOM



Az Ubuntu-t 6.04 óta használtam Live-CD-ről. Itt, Kínában csak kevés ember használja a Linuxot, de én szeretem. Hardy-t telepítettem az IBM R60-ra, amelyben Core 2 Duo, 1 GB RAM és ATI x1300 videokártya van. Tökéletesen fut rajta az Ubuntu. Fekete, egyszerű és tiszta, pont ezt szeretem. Jobb oldalra helyeztem majdnem az összes ikonomat, és minden nyitott ablakot alulra, így a teljes asztalt munkára használhatom. A pingvin ikon a jobb oldalon a QQ-t indítja, amely a legnépszerűbb chat alkalmazás itt Kínában, mint pl. az MSN. Csak Windows alatt fut, de Wine alatt is tökéletes.

Brhkk



Amióta tudomást szereztem az Ubuntu-ról, azóta szeretem! Annyira kedvelem, hogy bár még mindig megvan a Windows XP-m, egyáltalán nem használom. Azt gondolom, hogy Ubuntu az a Linux, amelyet mindig is kerestem, amióta először használtam egy PC-t és Mac-et. A Full Circle magazin remek munka! Szeretem olvasni. Köszönöm az információkat, amelyeket megosztotok velünk. Kíváncsi vagyok, hogy a Linux milyen messzire juthat el. A mottóm, amelyet egy háttérképen olvastam, „sok választás, sok íz, SZABADSÁG”.

Nelvin



2 1 3

AZ 5 LEGJOBB VIRTUALIZÁCIÓS ALKALMAZÁS

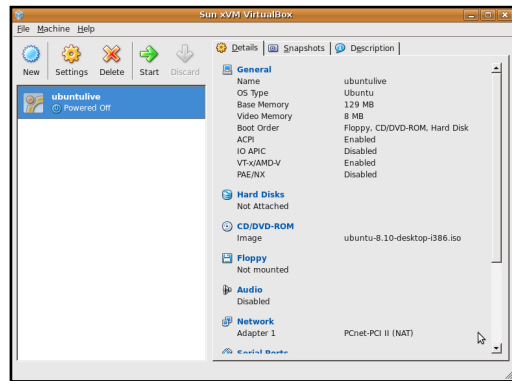
Írta: Andrew Min

VirtualBox

<http://www.virtualbox.org/>

A Virtualbox az egyik legnépszerűbb virtualizációs alkalmazás Ubuntu, aminek a Sun Microsystems a tulajdonosa és az Innotek nevű kis cég készítette. A harmadik legnépszerűbb megoldás windowsos programok futtatására Linuxon, írja a DesktopLinux.com (követve a Wine-t, ami nem emulátor/virtualizáló és a VMware-t, ami zárt alkalmazás). Nem ok nélkül: rengeteg funkciója van, beleértve a pillanatkép készítését, megosztott mappákat, RDP-t, USB eszközök használatát és sok haladó hardveres virtualizálást.

A Virtualbox-nak két verziója létezik. A szabad forrású változat telepítése egyszerű: csak telepítsd a **virtualbox-ose** csomagot az universe tárolóból. Ha a kiegészített, de zárt forrású verziót akard, látogasd meg a weboldalát és töltsd le a .deb állományt.



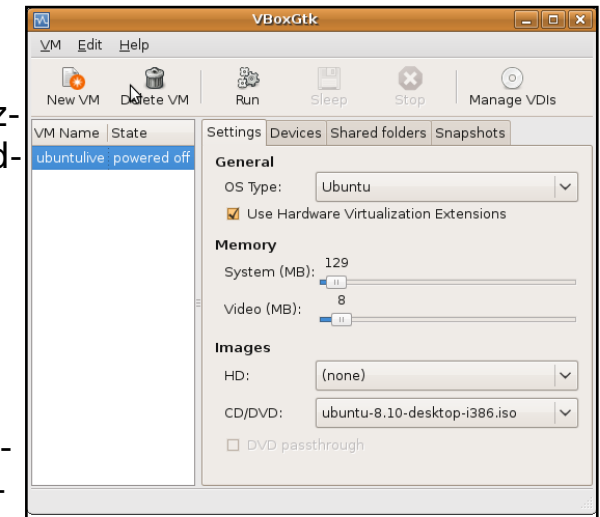
VBoxGTK

<http://www.xente.mundo-r.com/narf/vboxgtk/>

Ha Gnome vagy Xfce felhasználó vagy és nem szeretsz QT alkalmazásokat használni GTK alapú rendszeren, adj a VBoxGTK-nak egy esélyt. Jelenleg még béta (az oldal megjegyzi, hogy a legtöbb VirtualBox képesség nem támogatott és a jelenlegiek talán nem is

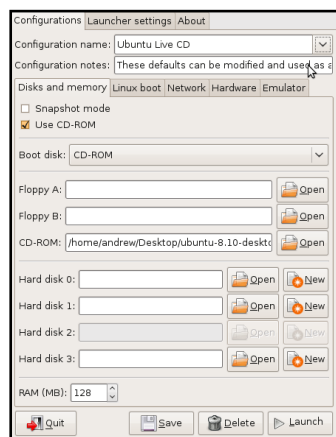
működnek), de ez egy jó kezdés és gyorsan is dolgozik. Most a fejlesztő még a stabilitásra koncentrál, ami miatt a legtöbb VirtualBox képesség még nem elérhető: még csak rendszereket bootol és GTK alapú.

A VboxGTK telepítéséhez keresd meg a **vboxgtk** csomagot az universe tárolóból.





Qemu Launcher



<http://projects.wandorings.us/qemu-launcher>

Ha jónak találod a QtEmu-t, de nem szeretted, hogy QT-alapú, a Qemu Launcher egy jó alternatíva. A GTK+ QEMU

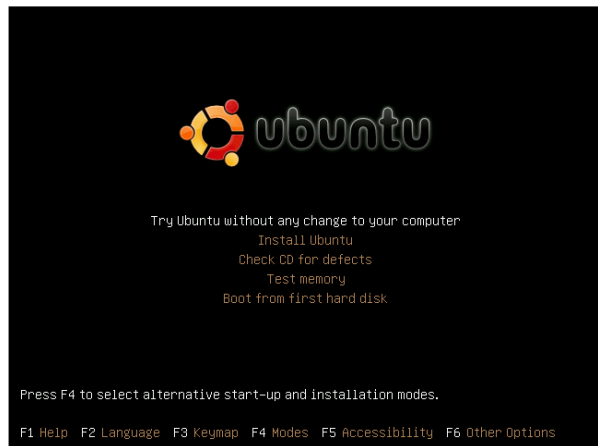
felület támogatja majdnem az összes Qemu képességet, de nem olyan felhasználóbarát, mint a QtEmu. Minden biztonnal a haladókat célozza meg a hálózati támogatással, gyorsítással, közvetlen Linux kernel bootolással és néhány extra dologgal, mint pl. az óra szinkronizálással. Pillanatképek készítését is támogatja, így a Qemu Launcher egy nagyszerű alternatíva a parancssor virtualizálására hackereknek és programozóknak.

A Qemu Launcher telepítéséhez használd a **qemu-launcher** csomagot az universe tárolóból.



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

QEMU

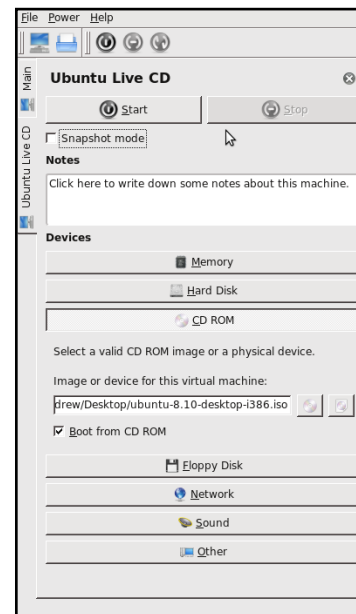


<http://bellard.org/qemu/>

Mivel nem éppen a legfelhasználóbarátabb alkalmazás a virtualizációs piacon, a QEMU az egyik legrégebbi és legjobban „tisztelt” alkalmazás a virtualizációs piacon. A Qemu még nem tud virtualizálni egy létező chip-et (mint a VirtualBox vagy Vmware) de tud más platformokat, mint a PowerPC vagy a SPARC. Ez teszi valóban népszerűvé a fejlesztők körében, akik más platformokra portolnak, mint pl. az Android. Ezek mellett sok hasznos képességgel is bír: pillanatképek készítése, VNC és természetesen hang, merevlemez finomhangolása és több CPU támogatása. Kódját majdnem mindegyik virtuális gép használja, beleértve a VirtualBox-ot is.

A Qemu telepítéséhez használd a **qemu** csomagot az universe tárolóból.

QtEmu



<http://qemu.org/>

Ha nem kedveled a parancssoros üzeneteket, próbáld ki a Qt alapú Qemu felhasználói felületet. Ez nagyon egyszerű és könnyen használható grafikus felület QEMU-hoz, ami támogatja majdnem az összes QEMU képességet Qt felületen: memória, merevlemez, CD-ROM, Floppy, hálózati- és hangbeállítások. Ezen kívül támogat néhány haladó beállítást, mint a seamless egérintegráció vagy több CPU használata. Ez egy nagyon sok célra használható egyszerű kis alkalmazás, ha nem szereted a Sun dual-licenclését a VirtualBox-hoz, de szereted a grafikus felületet.

A QtEmu telepítéséhez használd a **qt-emu** csomagot az universe tárolóból.



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

Ha hírt szeretnél közölni, megteheted a következő címen: news@fullcirclemagazine.org

Véleményedet és linuxos tapasztalataidat ide küldd: letters@fullcirclemagazine.org

Hardver és szoftver elemzéseket ide küldhetsz: reviews@fullcirclemagazine.org

Kérdéseket a 'Kérdések és Válaszok' rovatba ide küldj: questions@fullcirclemagazine.org

Az én Desktopom képeit ide küldd: misc@fullcirclemagazine.org

Ha további kérdésed van, látogasd meg fórumunkat: www.fullcirclemagazine.org

A FULL CIRCLE-NEK SZÜKSÉGE VAN RÁD!

Egy magazin, ahogy a Full Circle is, nem magazin cikkek nélkül. Osszátok meg velünk véleményeiteket, desktopjaitok kinézetét és történeteiteket. Szükségünk van továbbá a Fókuszban rovatához játékok, programok és hardverek áttekintő leírására, a Hogyanok rovatban szereplő cikkekre (K/X/Ubuntu témával); valamint bármilyen kérdés, javaslat merül fel bennetek, nyugodtan küldjétek a következő címre:

articles@fullcirclemagazine.org



A Full Circle Csapata

Szerkesztő – Ronnie Tucker
ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmester – Rob Kerfia
admin@fullcirclemagazine.org

Kommunikációs felelős
– Robert Clipsham
mrmonday@fullcirclemagazine.org

Fordítók
Királyvári Gábor Csősz Krisztián
Schmied Gábor Kálmán Ferenc
Talabér Gergely Noficzner László
Szente Sándor Hélei Zoltán
Somló Richárd Németh Dániel
Barabás Bence Takács László
Tömösközi Máté Ferenc

Szerkesztő:
Tarr Zoltán

Korrektor:
Sári Gábor

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

A 20. szám cikkeinek leadási határideje:
december 7., vasárnap

A 20. szám megjelenési ideje:
december 28., vasárnap