

2009. március – 23. szám



full circle

AZ UBUNTU KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

 ubuntu

 kubuntu

 xubuntu

 edubuntu

INTERJÚ:
STEVE STALCUP

HOGYANOK:
PROGRAMOZZUNK C-BEN – 7. RÉSZ
WEBFEJLESZTÉS – 4. RÉSZ
AZ UBUNTU NÉPSZERŰSÍTÉSE
– 2. RÉSZ

PARANCSOLJ ÉS URALKODJ:
HIBAEELHÁRÍTÁS

KÖNYVAJÁNLÓ:
HOW TO BE A GEEK GODDESS

HIBAEELHÁRÍTÁS

A PARANCSOR HASZNÁLATÁVAL





full circle

www.fullcirclemagazine.org



08



15



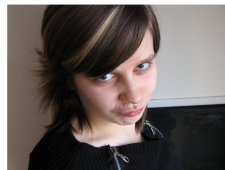
23



24



19



28



30



35

Hírek	04
Parancsolj és uralkodj: Hibaelhárítás	06
Hogyanok: Programozunk C-ben – 7. rész Webfejlesztés – 4. rész Tipppek az Ubuntu népszerűsítéséhez – 2. rész	08 15 19
Az én sztorim: Így váltam Ubuntu felhasználóvá	22
Könyvajánló: How To Be A Geek Goddess	23
Interjú: Steve Stalcup	24
Levelek	26
Hölgyek és az Ubuntu	28
Játékok Ubuntu	30
Kérdések és válaszok	32
Az én desktopom	33
Top 5: Feladatkezelők	35
Közreműködnél?	37

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

Teljesen igaz, amit mondani szoktak: az idő csak úgy elröppen, ha szórakozásról van szó. A következő hónapban esedékes az FCM indulásának második évfordulója. Mivel magazinunk immáron 2 éves lesz idén áprilisban, ezt a monumentális eseményt a 24. szám kiadásával ünnepeljük meg, rengeteg meglepetéssel fűszerezve.

Mit is kérünk születésnapunk alkalmából? Örülök, hogy megkérdeztek. Szeretnénk látni, hogy az FCM a SlashDot (esetleg még a Digg) nyitólapján bombaként robban. Ez nemcsak Robertet tenné boldoggá (régóta álma, hogy a SlashDoton szerepeljen), hanem sok új olvasót is szerezne ezzel a magazin. Havonta 25 000 főt számláló olvasótábor nagyon jó, de mi még többet akarunk. **Sokkal többet!** Mi már csak ilyen mohók vagyunk. Biztosak vagyunk abban, hogy nagyon sokan vannak még, akik egyáltalán nem hallottak a Full Circle Magazinról, nekik is tudniuk kell rólunk.

Élvezzétek e havi számunkat is, legyetek résen a 24. szám megjelenésekor április 24-én, és sok szerencsét a feladványhoz. Továbbra is várjuk leveleiteket!

Minden jót,

Ronnie

szerkesztő, Full Circle Magazin

ronnie@fullcirclemagazine.org

A magazin az alábbiak felhasználásával készült:



Mi az Ubuntu?

Az Ubuntu egy teljes értékű operációs rendszer, mely egyaránt kiváló laptopokra, asztali gépekre és szerverekre. Mindegy, hogy otthon, az iskolában vagy munkára használod, az Ubuntu-ban minden szükséges alkalmazás megtalálható, mint például szövegszerkesztő, levelezőprogram és webböngésző.

Az Ubuntu ingyenes és mindig is az marad. Nem kell licenrdíjat fizetni. Letöltés után rögtön használható, és teljesen ingyen odaadhatod családodnak, kollégáidnak, barátaidnak, iskolatársaidnak.

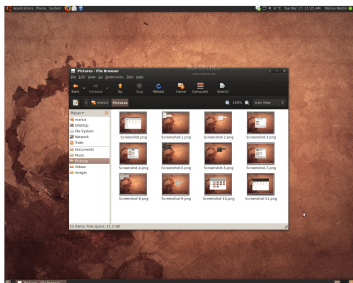
Telepítés után a rendszer használatra kész, internettel, grafikai programokkal és játékokkal áll rendelkezésedre.

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



HÍREK

Megjelent az Ubuntu 9.04 béta



Mind a szervert, mind a desktop változata megjelent az Ubuntu 9.04 (Jaunty Jackalope) béta verziójának. Sok újdonságot tartalmaz, néhányat a kívánságlistákról is. Új GNOME, új X.org és egy új értesítési rendszer. Ez mind benne van.

Az Ubuntu 9.04 a GNOME 2.26-os verziójával érkezik és tartalmazza annak újdonságait is: a Brasero lemezíró, a többmonitoros használat jobb támogatását új beállító pannellel, jobb PulseAudio integrációt, stb. A 9.04-es Ubuntu az X.org 1.6-tal érkezik és sokkal több videokártya használható már a szabad driverekkel.

Forrás: <http://www.osnews.com>

Francia rendőrség: Milliókat spóroltunk az Ubuntuval

A Francia Nemzeti Csendőrség elmondása szerint milliókat spóroltak azzal, hogy a desktop szoftvereiket átmigrálták Windowsról Ubuntu-ra.

2005-ben kezdték meg az átállást a nyílt forrású szoftverekre, amikor a Microsoft Office helyére került az OpenOffice.org. Fokozatosan tértek át más-más programokra, mint a Firefox és a Thunderbird.

A Windows Vista 2006-os megjelenésével eldöntötték, hogy megszabadulnak a Windowstól és teljesen Ubuntu-ra térnek át.

Az átállás jelen állapotában mintegy 5000 munkahelyen fut Ubuntu. Az eddigi sikereken felbuzdulva azt tervezik, hogy év végére további 15 000 munkahelyt állítanak át. A végső cél a teljes szervezet átállítása Ubuntu-ra, melyet 2015-re terveznek 90 000 munkahellyel.

Az EU Nyílt Forrás Intézetének jelentése megemlíti néhány részletet Xavier Guimard csendőr-ezredes minapi előadásából, mely szerint a csendőrség képes volt éves IT kiadásait 70%-

kal csökkenteni bármilyen teljesítményvesztés nélkül.

Forrás: <http://arstechnica.com>



Játékfejlesztési felmérés

A Free Game Developer fórum megbeszéléseket tart egy nyílt forrású játék ötleteiről, és egy kérdőívben várják a véleményeket. Ha részt szeretnél venni a kérdőív kitöltésében, látogass el az alábbi linkre, mivel annyi résztvevőt szeretnének bevonni, amennyit csak lehet.

<http://tinyurl.com/opensurvey>

**Gratulálunk NEO-nak!
Megnyerte az *Ubuntu For Non-Geeks* könyv egy példányát!**

Sajnáljuk, ha ebben a hónapban nem te nyertél, de következő alkalommal az *Ubuntu Unleashed* lesz fókuszban és **három** példány vár gazdára!



HÍREK

A Canonical Ubuntu szerver képzést indít

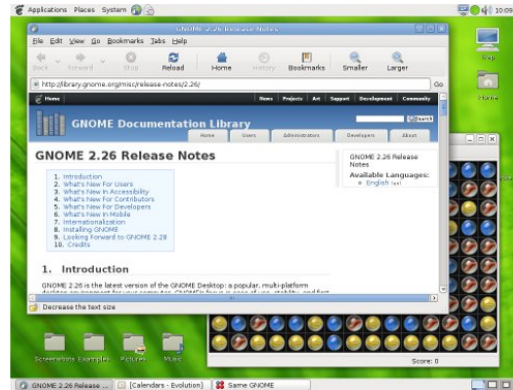
Eddigi képzései körét kibővítve, a Canonical még ez évben Ubuntu szerver képzés elindítását tervezi. Egy Canonical blogbejegyzés szerint az Ubuntu Linux pénzügyi támogatója megemlétkette, hogy a tanfolyam már tervezés alatt áll. Ezzel próbálják a tanulók és partnereik kérését teljesíteni.

'Az Ubuntu bevetése vállalati környezetben' egy ötnapos tanfolyam középhaladó és haladó szintű rendszergazdáknak, akik olyan cégeknél és szervezeteknél dolgoznak, ahol most tervezik illetve már sikeresen be is vezették az Ubuntu desktopokat és szervereket - mondja a Canonical.

„A résztvevők elsajátítják a számukra szükséges ismereteket, melyekkel képesek telepíteni, beállítani és karbantartani az Ubuntu szerver verzióját vállalati infrastruktúrában.”

Forrás: <http://www.tectonic.co.za>

Megjelent a GNOME 2.26



A GNOME csapat kiadta a GNOME 2.26-ot, a 2.x kiadássorozat legújabb tagját. Amint az közismert, a GNOME egy multi-platformos, nyílt forrású asztali környezet. A 2.26-os kiadás folytatja a GNOME stabil frissítési ütemét és egy nagy rakomány újítással telepakolva érkezik.

A GNOME 2.26 a Brasero CD/DVD lemezíró tartalmazza alapértelmezettként. Annak ellenére, hogy a GNOME már rendelkezik író képességekkel, a Brasero új funkciókat hoz magával, mint például az audio sáv előnézete, sávok vágása, hangerő normalizálása, teljes többmenetes támogatás, integritás ellenőrzés, borító tervező és több író támogatása. Megjegyeznénk, hogy az előző írási mód még mindig része a GNOME-nak.

A GNOME levelező és csoportmunka alkalmazása, az Evolution, a Windowsról áttérő felhasználókra koncentrált. Már támogatja az Outlook .pst fájl importálását szintúgy, mint a Microsoft Exchange MAPI protokollját. Ez sokkal alkalmasabbá teszi a GNOME-ot az Exchange szerverekkel való munkára.

Van még néhány médiához kapcsolódó fejlesztés, mint amilyen például az automatikus feliratöltő bővítmény a Media Playerben. Új a hangerő szabályozó kisalkalmazás, mely a PulseAudio fejlett tulajdonságait teljesen kihasználja.

A régi Gstreamer mixer szintén elérhető a PulseAudiot nem használók számára.

További új szolgáltatások többek között az Empathy video chatje, jobb multi-monitor és ujjlenyomat olvasó támogatás.

Forrás: <http://www.osnews.com>



PARANCSOLJ ÉS URALKODJ

Írta: Lucas Westermann

Észrevettem, hogy az elmúlt néhány hétben elég sok témát nyitottak az Ubuntu fórumokon a hibakezeléssel kapcsolatban. Így hát eldöntöttem, hogy megmutatom azokat az alapvető dolgokat, amiket én szoktam csinálni, ha egy hibával találkozom, így rá tudok keresni a Google-n a megoldásra (hacsak nem tudom kijavítani egyedül).

A logok a /var/log/ könyvtárban találhatóak, itt vannak még rendszer-logok (mindenhez) és egyéb alkalmazások, folyamatok logjait is megtalálhatjuk itt.

Az első dolog, amit meg kellene tenned, ha egy alkalmazás összeomlik indításkor (pl. Firefox lefagy, miután elindítottad, aztán összeomlik), az a program terminálból való indítása – ekkor minden előforduló hiba megjelenik a terminálon. Ha ez hibaüzenetet dob, a legjobb megoldás, hogy bemásold a hibaüzenetet a Google-ba és rákeresel, vagy ha érted a hibákat, akkor használhatod a kapott

információt a hiba elhárításához.

Sokkal bonyolultabbá teszi a hibakeresést, ha például bedugsz egy USB eszközt a gépbe, és azt nem ismeri fel a Nautilus. Az első parancs, amit ajánlatos lefuttatni:

```
dmesg|tail
```

Nézd meg, hogy a parancs kimene-e írt-e valamit az USB csatolásáról, vagy valamiről, ami kapcsolódik a problémához. Ha nem találtál semmit, akkor megpróbálhatod kibővíteni a kimenet méretét úgy, hogy alkalmazod a tail -n kapcsolóját, majd beírod, hogy hány sort akarsz megjeleníteni. Nézzük meg mondjuk 14 sorral:

```
dmesg|tail -n 14
```

Egyébként megpróbálhatod azt is, hogy kihúzd és újra bedugod az USB eszközt egy másik portba, vagy megnézheted a kimenetét a

```
sudo fdisk -l  
lsusb
```

parancsoknak, így láthatod, van-e egyáltalán valamiféle utalás arra,

hogy a gép felismerte az USB eszközt. Ha a rendszer felismeri az eszközt, akkor specifikusabb hibaüzenethez megpróbálhatsz manuálisan mount-olni, így láthatod, miért ütközik hibába.

A fenti parancsok és ötletek majdnem minden helyzetben használhatóak mindaddig, amíg van alapismereted arról, hogy hol keress. Tegyük fel, hogy lassan bootol a rendszer, és pontosan meg szeretnénk nézni, milyen folyamatok zajlanak le a gép elindításkor – hátha valamilyen induló folyamat várakozást okoz.

Ezt a folyamatellenőrzést egy 'boot chart' nevű program végzi, ami megtalálható az Ubuntu tárolókban. Így telepítheted:

```
sudo apt-get install bootchart
```

Miután telepítetted, egyszerűen csak újra kell indítanod a géped, és már meg is nézheted a diagramot az 'eye of gnome'-ban (alapértelmezett képnézegető): lépj a '/var/log/bootchart/' mappába és nyisd meg a helyes képet (dátummal vannak elnevez-



ve).

Hardverproblémákat is tudsz ellenőrizni az 'lshw' paranccsal, ami kiírja a hardverinformációkat. A leghatékonyabban ezt a parancsot -C kapcsolóval használhatod, ami után be kell írnod a területet. Például a wireless-ről így kaphatsz információkat:

```
sudo lshw -C Network
```

Ez a parancs részleteket jelenít meg a hálózati eszközeidről (vezetékes és vezeték nélküli), és annyi információt jelenít meg, amennyit csak lehet, a driverektől kezdve egy csomó mindent. A legfontosabb, hogy először ellenőrizd, az eszköz nincs-e letiltva és a driver szerepel-e a listában (az eszköz szekció utolsó sorában találsz ilyen formában:

'driver=[drivername]').

Végül, ha olyan problémába ütközöl, amit nem tudsz elhárítani, gyűjts össze annyi információt, amennyit csak tudsz. A túl sok információ jobb, mint a túl kevés. Például ha egy vezeték nélküli hálózat kapcsolatának hibáján dolgozol, vagy egy vezeték nélküli háló-

zati eszközt nem ismert fel a rendszer, küldd el az olyan parancsok kimenetét, mint az 'ifconfig', 'iwconfig', 'lshw -C Network'; ha egy USB-s vezeték nélküli eszközről van szó, akkor szükség lehet még az 'lsusb' kimenetére, ha pedig PCI, akkor az 'lspci' kimenet kell stb. Ez azért segít, mert aki majd megpróbál neked segíteni, annak nem kell további kérdéseket feltennie neked, ha már az első üzenetben leírod a szükséges információkat, és így a következő bejegyzések valamelyike megoldhatja a problémádat anélkül, hogy várnotok kellenek egymás válaszára, ami akár napokat is igénybe vehet (ez függ az időzónáktól és a témaindítás idejétől). Tartsd észben, hogy minél több információval szolgálsz, annál több információval dolgozhat a megoldáson a segítő.

Ez a cikk azért készült, hogy hasznos útmutató legyen, ha valaki maga próbál megoldani egy problémát, vagy növelje az esélyét segítségkérésnél, amikor szükség van rá. Ez a művelet egyáltalán nem fárasztó, a parancsokat sem magyaráztuk el részletesen, mivel bármelyik parancsot megvizsgálhatjuk a man oldalak segítségével (a 'man' parancs hasz-

nalatát már egy korábbi 'Parancsolj és uralkodj' cikkben megvizsgáltuk), és a parancsok használata nagyban hozzájárul azok megértéséhez.

További hasznos információk a témával kapcsolatban:

<http://www.troubleshooters.com/-tpromag/200007/200007.htm>



Lucas rendszerének folyamatos tönkretételével tanulta meg azt, amit tud, és nem volt más választása, mint utánanézni, hogyan hozhatná helyre a problémákat. Ha van egy kis ideje, blogot is vezet a <http://lswest-ubuntu.blogspot.com> oldalon.



HOGYANOK

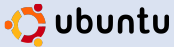
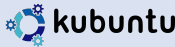

Írta: Elie De Brauer

PROGRAMOZZUNK C-BEN – 7. RÉSZ

ELŐZŐ SZÁMOK:

FCM 17–22.: Programozzuk C-ben 1–6. rész

ITT HASZNÁLHATÓ:

 ubuntu  kubuntu  xubuntu

KATEGÓRIÁK:



Fejlesztés



Grafika



Internet



Multimédia



Rendszer

ESZKÖZÖK:



CD/DVD



Merevlemez



USB eszköz



Laptop



Vezeték nélküli

Sorozatunk hatodik részében bemutattam, hogy miként lehet kívülről alkalmazásokat megvizsgálni. Ebben a cikkben egy olyan eszközzel foglak megismertetni, amivel egy kissé mélyebbre tudsz ásni post-mortem vizsgálatokat végrehajtani és programok belső szerkezetét megnézni. Habár a strace/ltrace/valgrind jó eszközök, csak a dolgok egy szelét tudják számunkra feltárni; például amíg a strace rendszerhí-

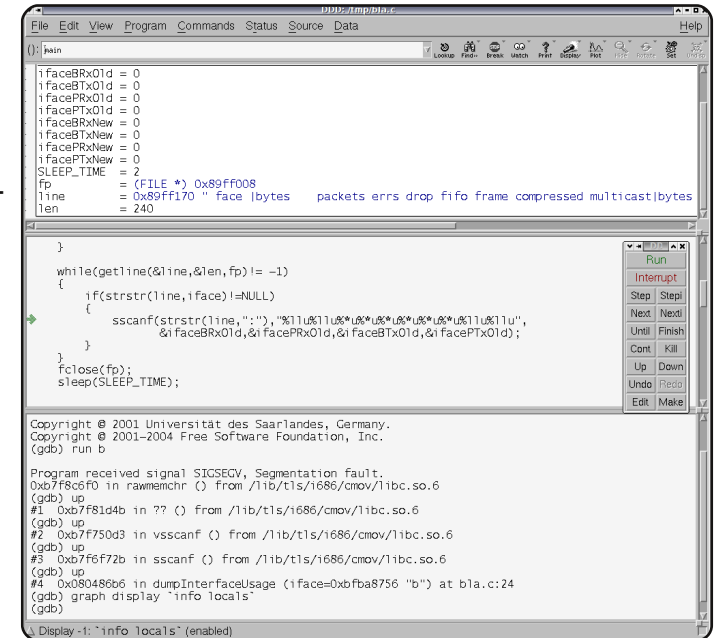
vásokkal foglalkozik, addig a valgrind memóriefoglalásokkal és felszabadításokkal. Az itt bemutatásra kerülő eszköz neve gdb (The GNU debugger), számára nem nagyon léteznek határok ha valamilyen alkalmazáshoz kapcsolódó dolgot akarsz megnézni, a GDB a te barátod. Egy átlagos Ubuntu rendszeren a gdb-t az alábbi parancs begépelésével lehet telepíteni:

```
sudo apt-get install gdb
```

Linux alatt bármelyik olyan IDE, ami megengedi a debuggolást, tipikusan egy szöveges gdb-t futtat a háttérben. Ebben az írásban a gdb parancssorból való futtatásával fogunk foglalkozni, de fontos megjegyezni: ha összetettebb debuggolásra kerül a sor, hasznos lehet egy grafikus megjelenítés is. A régebbi frontendek egyikét ddd-nek (Data Display Debugger) hívják, amit ezzel a paranccsal tudsz installálni:

```
sudo apt-get install ddd
```

Jobbra fenn található egy képernyő-



kép a ddd-ről munka közben. A ddd három fő panelből tevődik össze. Fenn van az adatpanel, ahol változókat tudsz megjeleníteni, illetve tallózni azok tartalmát. Középen látható a forrás panel, ahol a kódot jeleníti meg – itt jelölhetsz ki töréspontokat is. Az alsó panelen van a gdb terminál, ahol vagy gdb parancsokat gépelsz be, vagy a megfelelő gombokra kattintasz.



A cikk példaprogramja az 'ifstat' nevet kapta. Habár az Ubuntu-ban már van egy 'ifstat' nevű alkalmazás és ugyanúgy is viselkedik, de ez sokkal egyszerűbb. Az alkalmazás az 1. és 2. listán látható. A program feladata, hogy 2 másodpercenként kiírassa az adott hálózati csatolón lefolyó forgalom sebességét. Ez gyakorlatilag nem más, mint egy while ciklus (29–49 sorok), ami a /proc/dev/net-et olvassa és kiírja az adott interfész kimenő és bejövő sebességét kilobájt/másodpercben és csomag/másodpercben is. Maga a main függvény elég egyszerű (51–60 sorok). Itt ellenőrizzük le, hogy megadásra került-e a parancssori paraméter. Ez a paraméter a hálózati eszköz, amit meg akarunk figyelni. Ha nincs megadva, vagy túl sok van, akkor egy üzenet íródik ki, ami információval szolgál a felhasználónak a program használatáról. Mindaddig sok ismeretlennel nem is találkoztunk, mivel az újdonságok a parseDevFile() függvényben vannak (5–28 sorok). Röviden el is mondom ezeket. A függvény megnyitja a /proc/dev/net-et és elemzi annak tartalmát. A számunkra fontos számlálókat a bRx, a pRx a

```
01. #include <stdio.h>
02. #include <stdlib.h>
03. #include <string.h>
04. #include <unistd.h>
05. typedef unsigned long long ull
06. int parseDevFile(const char * iface, ull *bRx, ull *pRx,
07.                 ull *bTx, ull *pTx)
08. {
09.     FILE * fp = NULL;
10.     char * line = NULL;
11.     unsigned int len = 0;
12.     fp = fopen("/proc/net/dev", "r");
13.     if(fp==NULL)
14.     {
15.         return -1;
16.     }
17.     while(getline(&line,&len,fp)!= -1)
18.     {
19.         if(strstr(line,iface)!=NULL)
20.         {
21.             sscanf(strstr(line,":")+1,"%llu%llu%*u%*u%*u%*u%*u%*u%llu%llu",
22.                   bRx, pRx, bTx, pTx);
23.         }
24.     }
25.     fclose(fp);
26.     free(line);
27.     return 0;
28. }
```

1. példa: ifstat.c (1. rész)

bTx és a pTx mutatókban tároljuk, melyeket a függvény hívásakor adtunk meg. Pointerek átadásával lehetőségünk van a mutatott értékek megváltoztatására a szubrutinon belül. A függvény 0-val tér vissza siker esetén, különben -1-gyel, ha a fájl megnyitása nem volt sikeres.

Ebben az útmutatóban ez az első alkalom, amikor egy fájlt nyitunk meg – a 9. sorban deklarálunk egy fájl mutatót. A 12. sor az fopen() hívását tartalmazza (lásd a 'man fopen'-t a részletekért), aminek első argumentuma a fájl, amit meg akarunk nyitni, a második pedig a megnyitás módja. Ebben az esetben 'r'-t használtunk, ami az olvasásra való megnyitást jelenti. Amikor befejeztük az olvasást, lezárjuk az fclose() használatával a 25. sorban.

C-stílusú I/O

Most térjünk rá a C-stílusú I/O-ra: az fopen(), fclose(), fread(), fwrite() hívások a C-szabvány részei és ezért minden platformon elérhetőnek kell lenniük. Az open(), close(), read(), write() ellenben a POSIX szabvány részei és ezek a

```
29. void dumpInterfaceUsage(const char * iface)
30. {
31.     ull ifaceBRxOld=0, ifaceBTxOld=0, ifacePRxOld=0, ifacePTxOld=0;
32.     ull ifaceBRxNew=0, ifaceBTxNew=0, ifacePRxNew=0, ifacePTxNew=0;
33.     const int SLEEP_TIME = 2;
34.
35.     if(parseDevFile(iface,&ifaceBRxOld,&ifacePRxOld,&ifaceBTxOld,&ifacePTx
Old)==-1) return;
36.     sleep(SLEEP_TIME);
37.     while(1)
38.     {
39.         if(parseDevFile(iface,&ifaceBRxNew,&ifacePRxNew,&ifaceBTxNew,&ifac
ePTxNew)==-1) return;
40.         printf("%s In: %8.2f kbyte/s %5llu P/s Out: %8.2f kbyte/s
%5llu P/s\n", iface,
41.             (ifaceBRxNew-ifaceBRxOld)/(SLEEP_TIME * 1024.0),
42.             (ifacePRxNew-ifacePRxOld)/SLEEP_TIME,
43.             (ifaceBTxNew-ifaceBTxOld)/(SLEEP_TIME * 1024.0),
44.             (ifacePTxNew-ifacePTxOld)/SLEEP_TIME);
45.         ifaceBRxOld=ifaceBRxNew; ifaceBTxOld=ifaceBTxNew;
46.         ifacePRxOld=ifacePRxNew; ifacePTxOld=ifacePTxNew;
47.         sleep(SLEEP_TIME);
48.     }
49. }
50.
51. int main(int argc, char **argv)
52. {
53.     if(argc != 2)
54.     {
55.         printf("Usage: %s interfacename\n", argv[0]);
56.         exit(1);
57.     }
58.     dumpInterfaceUsage(argv[1]);
59.     return 0;
60. }
```

2. példa: ifstat.c (2. rész)



tényleges rendszerhívások. Általában az fread()-et szoktuk használni fájlból olvasáshoz, de ha megnézzük a manual oldalát, azt fogja mondani nekünk, hogy egy buffert is meg kell adni neki – egy elem méretét és az olvasni kívánt elemek számát –, ez pedig nem túl kényelmes számunkra. Emiatt a getline()-t fogjuk használni; ez egy mutatóra mutató pointert vár első argumentumként és egy integer pointert másodiknak. A színfalak mögött ez a függvény mindig egy teljes sort fog olvasni és ha elég hely van, átmásolja az adatot a megadott bufferbe vagy újrafoglalja a buffert, hogy legyen elég hely (lásd a 'man getline'-t a részletekért). Mindössze annyit kell észben tartani, hogy ne felejtsük el felszabadítani a getline() által lefoglalt memóriát (26. sor).

A 19–24 sorok végzik a fájlból olvasott sor elemzését. A 19. sor ellenőrzi, hogy a megadott interfész név benne van-e az olvasott sorban (azaz elég sort olvastunk). Ha a megfelelő sorban vagyunk az sscanf()-et használjuk az értékek az alkalmazásunkban használt unsigned long longra való konvertálására. Figyeljük meg, hogy a formátumsztringben a '*' olyan értéket jelent, amire nincs szükségünk.

Az alkalmazás fordítása és futtatása a lent látható kimenetet produkálta nálam, amikor a vezeték nélküli kapcsolatomat vizsgáltam meg vele.

A hibák

Pech, hogy ez a cikk a hibakeresésről szól, de a példaalkalmazásunk tökéletesnek látszik – habár attól mesze van. Vedd figyelembe, hogy a -ggdb opcióval futtattam a fordítót,

ami a futtatható állományomat telerakta hibakereső szimbólumokkal, ami lehetővé teszi a debugger számára a minél pontosabb információkhoz való hozzáférést.

Ha az alkalmazás futtatásakor véletlenül 'b'-t adtam meg interfészként, a program így viselkedett:

```
edb@lapedb:~/fullcircle/c-7$ ./ifstat b
Segmentation fault
```

Mi is történt? Programunk olyan memóriaterületet akart elérni, ami nem hozzá tartozik, a kernel ezt nem szereti, így küldött egy SIGSEGV üzenetet. Ennek eredményeképpen az alkalmazás futása megszakadt. Ebből a helyzetből kétféleképpen tudunk kikeveredni: újraindíthatjuk a programot a hibakeresőnkben és futás közben kutakodhatunk, vagy beszerzünk egy core fájlt és post-mortem hibakeresést végtehetünk. Ha a disztribúciódban egy csomag így viselkedik és hibajelentést akarsz róla küldeni, igen gyakran kérnek majd core állományt. Hasznos, ha tud-

```
edb@lapedb:~/fullcircle/c-7$ gcc -ggdb -o ifstat ifstat.c
edb@lapedb:~/fullcircle/c-7$ ./ifstat wlan0
wlan0 In:      1.36 kbyte/s      16 P/s  Out:      1.50 kbyte/s      16 P/s
wlan0 In:    103.25 kbyte/s     84 P/s  Out:      4.61 kbyte/s     54 P/s
wlan0 In:      1.29 kbyte/s     15 P/s  Out:      1.50 kbyte/s     16 P/s
```



juk, hogyan lehet ezeket elkészíteni, így most ez következik.

```
edb@lapedb:~/fullcircle/c-7$ ulimit -c unlimited
```

```
edb@lapedb:~/fullcircle/c-7$ ./ifstat b
```

```
Segmentation fault (core dumped)
```

```
edb@lapedb:~/fullcircle/c-7$ ls -hal core
```

```
-rw----- 1 edb edb 280K 2009-03-07 13:33 core
```

Az ulimit-tel korlátozhatjuk az erőforrásokat, ezek között van a core fájl méretére vonatkozó rész is; manapság ez alapértelmezés szerint 0. Amikor ezt korlátlanra állítjuk, az alkalmazás el tudja készíteni a core állományt (ez nem más, mint egy lenyomat az alkalmazás által használt memóriáról). Nézzünk most bele a gdb segítségével (jobbra).

Mit is csináltunk? Elindítottuk a gdb-t, átadtuk a binárisunkat és a core fájlunkat indítási paramétereikként. A gdb megmondta, hogy az alkalmazás futása szegmentációs hiba miatt megszakadt. Itt be-

léptünk, a gdb visszamenőleges információkkal válaszolt: az összes hívott függvény listájával. Látjuk, hogy a main függvénnyel kezdtünk, majd beléptünk a dumpInterfaceUsage-be, ezután a parseDevFile-ba, ami meghívja az sscanf-et. Ekkor abban szoktunk reménykedni (és ez általában helyes), hogy a hiba az éppen megírt kódban van, nem pedig a meghívott függvénykönyvtárban. Tehát úgy hisszük, hogy valamit rosszul csináltunk az sscanf() hívása során. Hogy biztosra menjek, megkértem a gdb-t, a sorváltozó kiírására; láthatjuk, hogy annál a sornál ragadtunk le, ami tartalmazza

"b"-t (amit interfészként adtunk meg), de az strstr(), ami ':'-ot keres, NULL-lal tér vissza, mivel nincs ':' a fejlécben. Ennek következtében a sscanf() az 1-es memóriacímről próbált olvasni.

Ahhoz, hogy ugyanezt kapjuk egy futó rendszeren is, indítsuk el a gdb-t, majd adjuk át a binárisunkat első argumentumként. A gdb promptnál írd be, hogy run, majd add meg az indítási paramétereiket. Ugyanez fog megtörténni:

```
edb@lapedb:~/fullcircle/c-7$
```

```
edb@lapedb:~/fullcircle/c-7$ gdb ifstat core
GNU gdb 6.8-debian
Copyright (C) 2008 Free Software Foundation, Inc.
License GPLv3+: GNU GPL version 3 or later
<http://gnu.org/licenses/gpl.html>
This is free software: you are free to change and redistribute it.
There is NO WARRANTY, to the extent permitted by law.  Type "show
copying"
and "show warranty" for details.
This GDB was configured as "i486-linux-gnu"...
```

```
warning: Can't read pathname for load map: Input/output error.
Reading symbols from /lib/tls/i686/cmov/libc.so.6...done.
Loaded symbols for /lib/tls/i686/cmov/libc.so.6
Reading symbols from /lib/ld-linux.so.2...done.
```

Megjegyzés: és számos más libc.so.6 hiba.



```
gdb ifstat
```

```
(gdb) run b
```

```
Starting program: /home/edb/fullcircle/c-7/ifstat b
Program received signal SIGSEGV, Segmentation fault.
```

```
0xb7fd26c7 in rawmemchr () from
/lib/tls/i686/cmov/libc.so.6
```

Itt azonban most nem használunk core állományt. Az ezután következő lista (jobbra) a rendszer kimenete.

Amikor programunkat a 'bla' paraméterrel indítottuk, azt láttuk, hogy a sebesség 0 maradt. Így hát elhatároztuk, hogy közelebbről megvizsgáljuk. Ha valami rosszul sül el, gyanúnk szerint a parseDevFile-ban kell lennie. A 'break parseDevFile' paranccsal utasítjuk a gdb-t, hogy helyezzen el egy töréspontot a függvény hívásának helyéhez. Ez azt jelenti, hogy a programunk elindul és normálisan fut, de minden alkalommal, amikor törésponthoz értünk, megszakad és a gdb shellt kapjuk vissza. A töréspont beállítása után indítsuk el a programot és a töréspont elérése-

kor gdb promptot kapunk. Úgy döntünk, hogy most átlépünk ezen a függvényen a lépések számának megadásával (ugyanaz, mintha egy sor kódot hajtatnánk végre). Az fopen() hívása után megnézzük, hogy a fájlmutatónk érvényes-e; úgy tűnik igen. Ekkor úgy határozunk, hogy figyelemmel kísérjük a sormutatót (azaz egy adott kifejezés értékét folyamatosan

megjelenítjük), ami a sztringünket tartalmazza (a kimenetet formázási okok miatt kicsit levágtuk). Ezután azt látjuk, hogy az sscanf végrehajtása nélkül meggyünk keresztül a while ciklusunkon. Ebből csak arra következtethetünk, hogy a 'bla' interfészünk nem létezik. Ha ezután kiadjuk a cont parancsot és folytatjuk a

```
edb@lapedb:~/fullcircle/c-7$ gdb ifstat
(gdb) break parseDevFile
Breakpoint 1 at 0x80485da: file ifstat.c, line 11.
(gdb) run bla
Starting program: /home/edb/fullcircle/c-7/ifstat bla
Breakpoint 1, parseDevFile (iface=0xbf96175d "bla", bRx=0xbf961290,
pRx=0xbf961280, bTx=0xbf961288, pTx=0xbf961278) at ifstat.c:11
11     FILE * fp = NULL;
(gdb) step
12     char * line = NULL;
(gdb) step
13     unsigned int len = 0;
(gdb) step
15     fp = fopen("/proc/net/dev", "r");
(gdb) step
16     if(fp==NULL)
(gdb) print fp
$1 = (FILE *) 0x9e20008
(gdb) step
21     while(getline(&line,&len,fp)!= -1)
(gdb) display line
1: line = 0x0
(gdb) step
23         if(strstr(line,iface)!=NULL)
```

Megjegyzés: és különféle 'line = 0x9e20170' hibák.



végrehajtást, láthatjuk, hogy amikor a program megint elér egy törésponthoz, ismét visszatérünk a gdb shellbe.

Tanulság

Ebben a cikkben először mutattam be a C-stílusú I/O elgondolást és a getline() használatát, majd madártávlatból szemügyre vettük a gdb-t. A korlátozott terjedelem miatt csak súroltuk a gdb által nyújtott lehetőségeket. Reménye-

im szerint azonban ennyi is elég volt, hogy az Olvasó megérthesse, hogyan lehet kideríteni egy alkalmazás működését; hogy az miként használja a rendszert. Erősen ajánlom mindenkinek, aki C alkalmazásokkal dolgozik, hogy szánjon időt a gdb használatának elsajátítására, mert elképesztően hasznos eszköz lehet az alkalmazások hibaelhárításában.

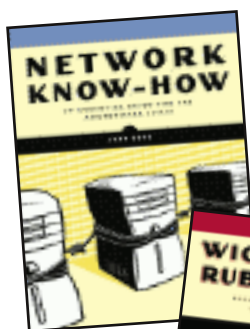
Ami a cikk gyakorlatait illeti, csak annyi a feladat, hogy javítsd ki az alkalmazást! Juss el odáig, hogy figyel-

meztetést írjon ki, amikor egy csatoló nem található, valamint egy kicsit okosítsd fel a keresési algoritmusát!



Elie De Brauer egy belga Linux fanatikus, jelenleg beágyazott szoftverfejlesztéssel foglalkozik az egyik piacvezető mű-

holdkommunikációs cégnél. A családjával töltött szabadidő mellett szeretet különböző technológiákkal kísérletezgetni, emellett lelkesen várja azt a pillanatot, amikor a Blizzard végre kiadja a Diablo III-at.



**no starch
press**

"the finest in geek entertainment"™

<http://nostarch.com/>

A Full Circle magazin támogatója,

a *'How To Be A Geek Goddess'* ezen szám [23. oldalán](#) található





HOGYANOK

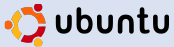


Írta: Brett Alton

WEBFEJLESZTÉS – 4. RÉSZ

ELŐZŐ SZÁMOK:

FCM 20–22.: Webfejlesztés 1–3. rész




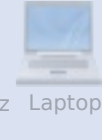

ITT HASZNÁLHATÓ:

 ubuntu  kubuntu  xubuntu

KATEGÓRIÁK:

 Fejlesztés  Grafika  Internet  Multimédia  Rendszer

ESZKÖZÖK:

 CD/DVD  Merevlemez  USB eszköz  Laptop  Vezeték nélküli

A programnyelvek tulajdonképpen feladatok automatizálására szolgáló eszközök, amik megkönnyítik az életet. A PHP sem kivétel ez alól.

Mindazonáltal nem számít, hogy a PHP milyen jó, milyen könnyen használható, vagy mennyire elterjedt (egy becslés szerint 20 millióan telepítették és használják: weboldalak és programok, mint példá-

ul a Facebook, Wikipedia, MediaWiki, Digg, Wordpress, Yahoo! és sokan mások), nem az egyetlen és bármire alkalmas programnyelv, amit az interneten használnak. Sőt, nem is a legjobb.

Sokféle programnyelv érhető el a webfejlesztők számára, nem csak a Python, Perl, Ruby (és Ruby Rails), Java (JSP), ASP, ASP.net, stb. A fenébe is, ha akarsz, használhatsz misztikusabb nyelvet is, mint például a C, C++ vagy sok más alacsony szintű programozási nyelv.

Amit meg kell értened, hogy minden nyelv különböző és mindegyiknek különböző céljai és felhasználási lehetőségei vannak. Némelyek procedurálisak, mások objektum-orientáltak és akadnak keverték is. Ha szeretnéd kipróbálni a Pythont, rajta! Valójában bíztatlak is. Plusz, nagyon jó ismerni és áttekinteni több programnyelvet is, nem igaz? Sok munkáltató csak akkor fog alkalmazni, ha van tapasztalatod az ASP.net-tel, míg másokat csak az érdekel, hogy ismered-e a PHP-t és a Pythont. Tanuld azt, ami

testhezállónak tűnik számodra és a piac is megkövetelheti (ha érdekel a pénz!).

Az első weboldalad

Ajánlom, hogy készítsd el első weblapodat, miután elolvastad a webfejlesztés cikksorozat második részét a Full Circle 21. számában. Most az 'index.html' fájl módosításával fogjuk folytatni, ami a localhost könyvtárban került mentésre.

Tegyük dinamikussá a weblapod

Sok oldal szerkesztése hamar az idegeidre mehet, ha például egy új 'madarak.html' lapot szeretnél hozzáadni, vagy minden lapon szeretnéd a lábjegyzet részt szerkeszteni, mert – mondjuk – most már 2010-et írunk. A PHP-ban a lapjaidat dinamikussá teheted úgy, hogy különböző részekre osztod és modulárisá alakítod.



Először is emeljük ki a CSS-t és helyezzük egy másik fájlba. Ez nem feltétlenül szükséges, de gyakorlásnak tökéletesen megteszi, és úgyis meg kell tenned az oldal szerkesztése során (CSS, javascript, PHP vagy bármi más, ami ismétlődik a weboldalon).

Tedd a kódot (alább) egy új, 'css' nevű mappába, a neve legyen 'felszin.css'.

Az index.html-ben töröld az alábbi részt:

```
<style type="text/css">
</style>
```

```
*{
    color: #ecec;
    font-family: 'DejaVu Sans', sans-serif;
}
body{
    background-color: #212122;
}
#footer{
    border-top: 1px solid #ccc;
}
#footer p{
    font-size: 80%;
    text-align: center;
}
```

majd a helyére illeszd be ezt:

```
<link rel="stylesheet" type=
"text/css" href="css/felszin.css"
/>
```

Ezzel sikeresen elválasztottad a CSS-t a HTML-től.

Mindezek után, a weblap még modulárisabbá tételéhez helyezzük a <!DOCTYPE> kezdetű és '<body>' -val végződő kódrészt egy 'inc' nevű mappába, a 'fejlec.php' nevű fájlba.

Tedd ugyanezt a '<p>Menu:</p>' és a '' között elhelyezkedő kódrészekkel is, helyezd őket az 'inc' mappában, a 'menu.php' fájlba.

Végül hozz létre egy 'lablec.php' nevű fájlt az 'inc' könyvtárban. Ennek tartalma a '<div id="footer">' -rel kezdődő és '</html>' -lel végződő kódrészlet lesz.

Másold a '<div id="content">' részt a div tag-hoz ('</div>') pont a '<div id="footer">' elé, majd helyezd az 'index.php' fájlba a

helyi gép (localhost) mappába, az 'index.html' mellé. Ezután törlheted az 'index.html' -t.

E pillanatban a localhost könyvtárad a következő fájlokat és mappákat tartalmazza:

```
localhost/
  css/
    felszin.css
  inc/
    lablec.php
    fejlec.php
    menu.php
  index.php
```

Az 'index.php' fájl legeleje jelenleg a következő kódsorokat tartalmazza:

```
<?php
include ('inc/header.php');
?>
```

a menü a pontos elérési úttal együtt:

```
<?php
include ('inc/menu.php');
?>
```

valamint a következő sorok a fájl legalján:

```
<?php
include ('inc/footer.php');
?>
```




Figyelmes olvasóként bizonyára feltűnt, hogy csupán kivettük a fejléceket, a menüt és a lábléceket, majd külön fájlban helyeztük el őket, akár csak a CSS-ünk esetében, majd felvettük ezeket az 'index.php' fájlba.

Bemutattuk a legelső PHP elemet és az első PHP funkciót (az include() funkciót). Bármikor is írsz PHP kódot, nagyon fontos, hogy:

(1) a fájlnev mindig .php-vel végződjön,

(2) mindig illeszd PHP tag-ek "<?php ?>" közé a PHP kódot.

Ez alól a szabály alól vannak kivételek (mint minden alól, amit eddig érintettem), de ez a két szabály nagyon fontos a biztonság

```
<?php
    include ('inc/fejlec.php');
?>
<div id="content">
<?php
    switch($_GET['page'])
    {
        default:
        case 'home':
            echo '<h1>My First Website!</h1><p>Hello, and welcome to my first website!
                Please bear with me as I am just getting started in web development,
                but there will be much more to come soon!</p>';
            break;
        case 'dogs':
            echo '<p>I like dogs!</p>';
            break;
        case 'cats':
            echo '<p>I like cats!</p>';
            break;
        case 'lizards':
            echo '<p>I like lizards!</p>';
            break;
    }
?>
<?php
    include ('inc/menu.php');
?>
</div>
<?php
    include ('inc/lablec.php');
?>
```



ság, az egyszerűség és a következetesség szempontjából.

Ha böngészővel megnyitod a `http://localhost/index.php` címet, nem találsz majd különbséget a régi 'index.html' és a most létrehozott 'index.php' között.

A PHP állapotváltása

Végül a PHP bevezetőnk végén bemutatom az állapotváltást.

Először is helyezd el a kódot az előző oldal 'index.php' fájljában, minden mást törölj ki.

Az állapotváltás beolvassa a 'page' változót a lekérdező karakter-sorból (bármilyen, ami az URL-ben látható kérdőjel (?) után van, az gyakorlatilag a lekérdező karakter-sor).

A tökéletes lekérdező karakter-sor valahogy így nézne ki:
`http://example.com?variable=5`.
Egy pillanat és be is állítjuk ezt.

Hamarosan észreveheted, hogy a lekérdező karakter-sor csak a következőket fogadja el: 'első', 'második', 'harmadik' és 'negyedik'. Az 'alapértelmezett' helyzet a tartalmat használja, ha az alább fel-

sorolt karakter-sorok beállíthatatlanul maradnak.

(pl.: `http://localhost/index.php?page=otodik`). Ez ugyan nem a leghatásosabb módja annak, ahogy egy sérült lekérdező karakter-sort kezelünk, de kezdetnek jó.

Az `inc/menu.php` kódjának a következőképpen kellene kinéznie:

```
<p>Menu:</p>
<ul>
<li><a href="index.php?page=home">Home</a></li>
<li><a href="index.php?page=dogs">Dogs</a></li>
<li><a href="index.php?page=cats">Cats</a></li>
<li><a href="index.php?page=lizards">Lizards</a></li>
</ul>
```

Ez lehetővé teszi számunkra, hogy a 'page' változót átállítsuk 'index.php'-ra - az 'első', 'második', 'harmadik' és 'negyedik' tartalomra, attól függően, hogy melyik linkre kattintottunk.

Észreveheted, hogy problémák nélkül tudsz a lapok között váltani és látnod a tartalmukat is.

Kísérletezz nyugodtan és adj hozzá egy új lapot 'otodik' néven, találd ki,

hogyan tudnád működésre bírni.

Ne feledd, hogy ez egy nagyon egyszerű bemutatása a PHP nyelvnek. Az 'include'-okat használó weboldalak készítésénél biztonsági szempontokat is figyelembe kell venni (mint például a direkt hozzáférés lehetősége az include fájlokhoz (az 'inc' könyvtárban)), de erről bővebben majd egy másik alkalommal.



Brett Alton Ubuntu rajongó, szoftverfejlesztő és számítógépes szakember, Kanadában, Torontóban él.



HOGYANOK

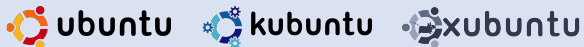
Írta: Grant Paton-Simpson

TIPPEK AZ UBUNTU NÉPSZERŰSÍTÉSÉHEZ – 2. RÉSZ

ELŐZŐ SZÁMOK:

FCM 22. : Tippek az Ubuntu népszerűsítéséhez – 1. rész

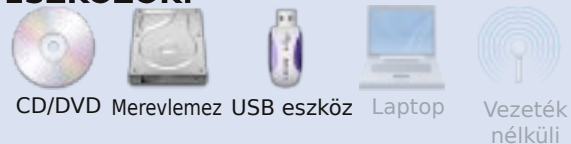
ITT HASZNÁLHATÓ:



KATEGÓRIÁK:



ESZKÖZÖK:

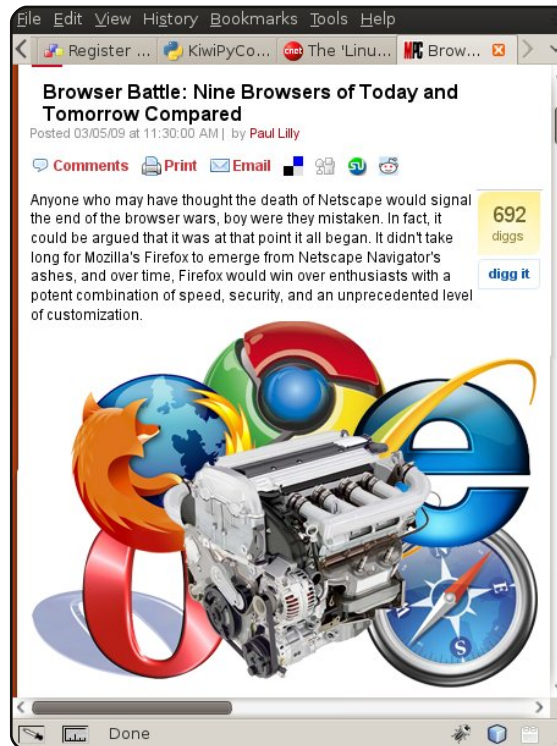


Miert vesszünk azzal, hogy rábeszéljük az embereket az Ubuntu kipróbálására? Nem elég, hogy ott a lehetőség, ha ezt akarjuk? Miért foglalkozunk mindig a Windows-zal (vagy az OS X-szel) való összevetéssel? Ezeket néhány bloggertől hallottam.

A válaszban négy fő indok rejlik, amiért elő kell segíteni az Ubuntu terjedését az asztali gépeken.

Több támogatás a hardver- és szoftvergyártóktól

A kritikus tömeg kulcsfontosságú. Amikor a Firefox elérte a kritikus tömeget, újramezdődött a böngészőháború, a fejlesztők számára jobb helyé vált az internet, a webhosting költségek pedig lezuhantak, amint lehetővé vált a nem-Microsoft technológiák használata. Még

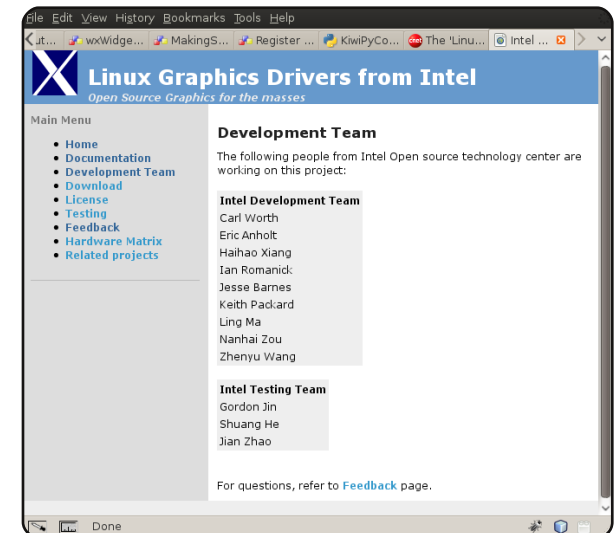


az Internet Explorer felhasználók is jól jártak, mivel a Microsoftnak fel kellett vennie a kesztyűt.

Hasonlóképpen, amint az asztali linuxok elérnek egy bizonyos felhasználási szintet, a hardver- és szoftvergyártók nem hagyhatják azokat figyelmen kívül. Ez jobb meghajtóprogramokat, több natív linuxos alkalmazást jelent. A folyamat pedig már elkezdődött.

Szoftverköltségek csökkentése

A szoftverköltség jelentősen





csökkentek. Az 1980-as évek végén a WordPerfect 4.2 for DOS 1500 új-zélandi dollárba került. Ennyi pénzért most veszek egy jó asztali PC-t és egy kicsi notebookot – szoftverekkel együtt. Ezt a trendet a nyílt forrású szoftverek – mint az Ubuntu is – felgyorsították. A nagy szoftvercégeknek nem természetes joguk a jövedelmezőség, és jó hír a vásárlóknak, hogy a programok árucikké váltak.

A verseny és az innováció bátorítása

A monopólium rossz hír a vásárlóknak, különösen akkor, ha az egy területen meglévő monopólium átterjedhet más területekre is. Egy vibráló és növekvő asztali linuxos közösség új innovációs irányokat tesz lehetővé. A böngészés stagnálása (hiányzó fülek, lassú Javascript stb.) az Internet Explorer 6 idején megmutatta azokat a veszélyeket, amikor csak egy cég az innováció forrása. Széljegyzetként elmondom, hogy ezért lehetünk elégedettek a különböző asztali linuxok versengése miatt – fenntartják a nyomást pl. a boot folyamat felgyorsítása érdekében.

Az új médiaforradalom támogatása

A DRM-et ugyan egyre kisebb mértékben alkalmazzák a lemezekben, de még mindig nagyon nehéz (legálisan) keresni, elérni, megnézni a vizuális tartalmakat. Képesnek kell lennünk pl. régi tévésorozatok megkeresni az interneten és épkézláb árat fizetni a letöltésükért. A DRM a médiakartellek számára lehetővé teszi az igények figyelmen kívül hagyását, ennek pedig ellen kell állni. A Vistával ellentétben az Ubuntu



nem támogatja a DRM-et, ami újabb indok az Ubuntu támogatására.

Mivel érveljünk az Ubuntu mellett?

Biztonság

Igen, egy gondatlan vagy hiszékeny felhasználó bármilyen számítógépes rendszert kompromittálhat, a Windows minden átlagos felhasználónak túl kockázatos. Ha minden dolog egyenlő, az Ubuntu nagyobb biztonságot ad. Számos fertőzött windowsos gépet láttam, ami egy 286-os sebességével futott.

A számítógép-használat egyre inkább internethasználattá válik, erre a célra pedig az Ubuntu kiválóan alkalmas.

Ár

Egy windowsos gép ára magában foglalja a hardvert, az OS, az alkalmazások és a védelem árát (megakadályozandó a gép irányításának távoli átvételét). Ezután állandó munkát jelent a biztonsági rendszerek frissen tartása, különböző ellenőrzések és tesztek futta-



tása. A birtoklás teljes költsége (TCO) sokkal nagyobb, mint amilyenek látszik.

A Linux már hatással van a szoftverköltiségekre. A Linux a netbookokon jelentősen korlátozza a Microsoftot, hogy monopólium-szintű profitot termeljen ki ezen a platformon. Érdekes lesz megfigyelni, milyen hatással lesz ez az OS árakra.

Közösség

A közösség az egyik legjobb dolog az Ubuntu-ban. A segítőkészség, a pozitív attitűd és az érzés, hogy az emberek nem csak pénzért segítenek másoknak.

Használhatóság

Ubuntura nagyon sok kiváló alkalmazás érhető el, úgymint Firefox, Thunderbird, OpenOffice.org, GIMP, VLC, Pidgin, Inkscape, RhythmBox, Transmission (BitTorrent) és Brasero (CD-írás, stb.). Említettem már, hogy ez mind ingyenes?!

Fontos megjegyezni

Az asztali Linux nem lehet teljes megoldás mindenkinek. Nem minden Windows alkalmazás képes Wine alatt futni, illetőleg nincs minden-

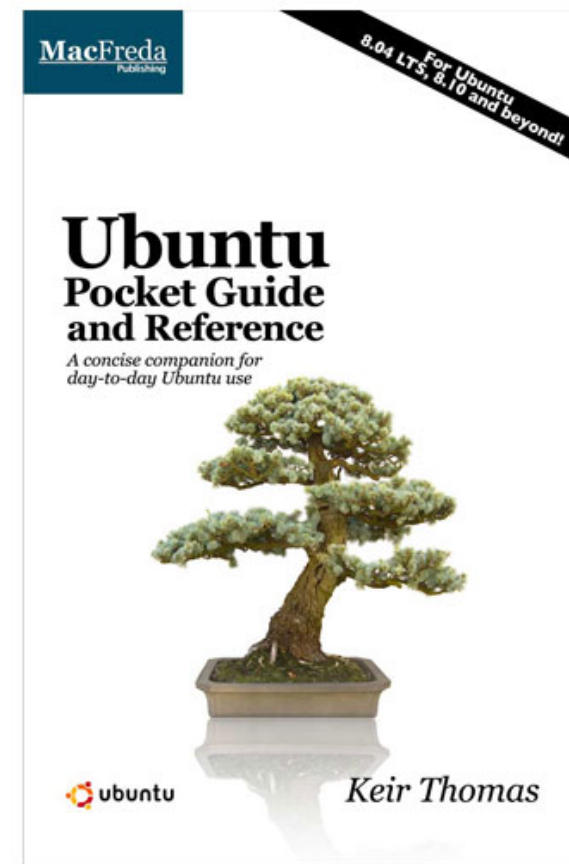
re linuxos alternatíva, különösen speciális üzleti alkalmazások esetén. Ez ugyan már nem feltétlenül jelentős kérdés, amióta a virtualizáció elérhető, de néhány felhasználó számára még mindig problémát jelent.

Konklúzió

Az asztali Linux már számít, az Ubuntu népszerűsítése pedig a legjobb út ennek támogatására.



Grant Paton-Simpson egy új-zélandi szoftverfejlesztő Aucklandből, PhD végzettségű szociológus. Elizabeth-tel való házasságából négy gyermekük született, érdekelt még a testreszabott adatbázis-megoldások területén is (<http://www.p-s.co.nz>).



Ubuntu Pocket Guide and Reference

\$9.94 from Amazon.com
or
FREE from

www.ubuntupocketguide.com



AZ ÉN SZTORIM

Írta: Lars Blomgaard

ÍGY VÁLTAM UBUNTU FELHASZNÁLÓVÁ

Nagyjából 6 évvel ezelőtt egy iskolai kísérlet kapcsán szükségem volt egy egyszerű webszerverre, ezért megpróbáltam az asztali gépemre Fedorat (FC 3) telepíteni. Mivel ez volt az első Linuxszal kapcsolatos élményem, hamar összezavarodtam, és nem volt bátorságom mélyebben belemerülni a telepítésbe. Akkoriban azt gondoltam, hogy erről kevés információ áll rendelkezésre (valószínűleg létezett elérhető információ, csak én nem találtam meg). A problémáim megoldása helyett inkább úgy döntöttem, hogy Windowst telepítek és azon XAMPP-t futtatok.

Az egyik tanáromtól kaptam az egyetemen egy Ubuntu 5.04-es CD-t. Ez volt az első tapasztalatom az Ubuntu disztribúcióval kapcsolatban. A barátimmal elkezdtük feltelepíteni az Ubuntut az egyik iskolai asztali gépre, hogy megnézzük, miként működik. Mivel nem volt nagy tapasztalatunk a terminál használatában és a webszerver telepítésében sem, ezért kizárólag webböngészésre használtuk a gépet. Nekem már rögtön az elejétől tetszett az

asztal látványa, illetve az is, hogy félévente új verzió jelenik meg. Az is pozitív tapasztalat még, hogy ha segítségre volt szükségem, a közösség készen állt kérdéseim megválaszolására.

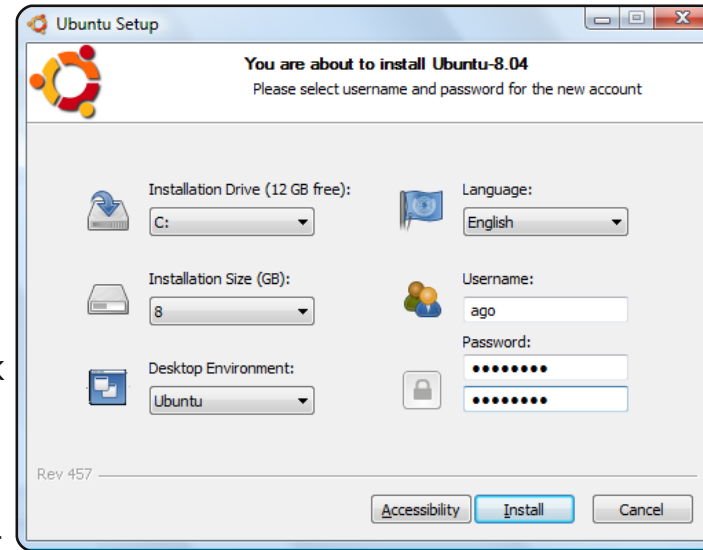
Amikor a Wubi telepítőjét először láttam, rögtön ki kellett próbálnom. Elsőre azt tapasztaltam, hogy néhányszor összeomlott a GUI (vagy az X-szerver), illetve problémák voltak még a vezeték nélküli hálózatoknál a kapcsolódással és a kapcsolat megtartásával is. A következő verzió megjelenésével ezeket a problémákat már mind megoldották, és a Wubi simán és stabilan működött. Mostanra a Wubi már az asztali gépem állandó részét képezi.

A munkahelyemről kölcsönkértem egy Intrepid Ibexszel telepített laptopot (tisztán Ubuntu, merevlemezre telepítve). Eddig teljesen meg vagyok elégedve a laptopra telepített változattal. Főleg irodai munkára, webböngészésre, e-mailezésre és a termi-

nállal való ismerkedésre használom. Ami a legjobb benne: ha szükségem van egy programra, azonnal meg tudom szerezni és egyből működik is.

A jövőben szeretnék még többet megtanulni a Linux világáról és az Ubunturól. Bátorítani fogok másokat az Ubuntu kipróbálására, mert tényleg könnyű használni. Az egyetlen ok, amiért nem csak

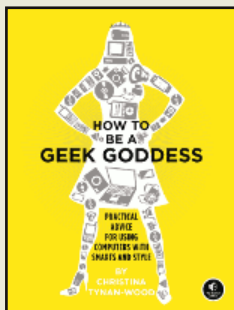
kizárólag Linuxot használok, hogy a játékaim nem futnak rajta. Tudom, hogy a Wine megoldást kínál erre a problémára. Próbáltam már én is játékokat telepíteni és futtatni, de eddig sajnos nem jártam sikerrel. Persze nem hibáztatom a Linuxot ezért, de remélem, hogy a jövőben még jobb lesz majd.





KÖNYVAJÁNLÓ HOW TO BE A GEEK GODDESS

Írta: Cathy Malmrose



How to Be a Geek Goddess

Christina Tynan-Wood

2008. december, 344 oldal

ISBN: 1-59327-187-9

Akkor kezdtem el ezt a könyvet olvasni, amikor meglátogattam a családomat és a barátaimat, akik kevésbé műszaki zsenik. Olyan emberek vettek körül, akik nem ismerték a PC-jüket, vagy a laptopjuk modelljét, a specifikációkat. Ebből a szempontból a *Geek Goddess* könyv nagyon hasznos eszköznek bizonyult.

Azon kaptam magam, hogy oldalakat jelölök meg ezeknek a barátaimnak. A biztonsgági programok szekcióját annak a barátomnak, aki állandóan szabotálja, hogy a gépe elháríthassa a vírusokat. Az 5. fejezetben majdnem minden oldalt megjelöltem egy másiknak, aki interneten vásárol, és élvezetes volt vele együtt megnézni az új dolgokat. A 11. fejezetből néhány részt felolvastam a nagyimnak, aki a barátaival blogokon és e-mail-eken keresztül tartotta a kapcsolatot. Általában véve mindenkinek hasznos volt, aki műszaki analfabéta.

Volt egy kis rész a könyvben, ami kétségtelenül nekem szólt. Tudom, hogyan kell összeállítani egy PC-t (akár csukott szemmel is), de nem én vagyok a könyv közönsége. A barátaim, meg a nem hozzáértők tömege, a nem-technikai emberek is lehetnek a célközönségben. A *Geek Goddess* azon nőknek való, akik olyan bölcsességeket keresnek és próbálnak megérteni, amelyek számukra eddig elérhetetlennek bizonyultak.

A *Geek Goddess*-ben sok a humor, valamint a nagyon személyes hang. Általában véve eszményi a megközelítés. Én személy szerint feleslegesnek és zavarónak találtam a sztereotípiákat, de mikor kevésbé technikai barátaimnak ezeket felolvastam, elfogadták ezeket.

A Linuxot – legfőképpen Ubuntu-t – használó emberek száma gyorsan növekszik, de az új felhasználók, legfőképpen pedig a hozzá nem értők „megtérítése” nem könnyű feladat. A könyv olvasása és ennek a bemutatónak a megírása során úgy döntöttem, hogy a pozitívumokra fókuszálok – ha ez a könyv segít néhány nőnek abban, hogy jobban kihasználhassa a számítógépe erejét, akkor dicsőség a szerzőnek.

Talán a következő kiadványban az „Apple vagy Windows?” szekció kibővül az Ubuntu-val is. Szerintem okos dolog lenne számukra a mostani kiadásba is beletenni. Az Ubuntu-t nagyon könnyű telepíteni és még könnyebb

használni. A lányom öt évesen csinálta az első tiszta Ubuntu-telepítését. Egy szomszédom szerint „túl nehéz” használni a Linuxot. Amikor hazaértünk, a lányom megkérdezte, megpróbálhatja-e telepíteni. A PC-k egyikét „kitakarítottuk” (amin Windows / Ubuntu teljesítménytesztek futottak) és a kezébe nyomtam egy telepítő CD-t. Nem tudott még minden instrukciót elolvasni, azért a hat éves bátyját kérdezte: „Ez mit mond?”. Ezután Entert nyomott csak, amíg a telepítés véget nem ért. Ezért azt mondom, kedves Christina Tynan-Wood, bízz bennem – az Ubuntu-t könnyű használni és a könyv következő kiadásában benne kell lennie, mint egy elbűvölően egyszerű OS-nek.

Ide is írom az első sort ehhez: „Ubuntu, Apple vagy Windows? Eldönteni, hogy melyik operációs rendszert használj, az egyik legkönnyebb döntésed lesz. Fogd azt, amelyik a legjobban működik – jelenleg az Ubuntu –, míg a többi a második vagy harmadik választás lehet, ha majd valami miatt kell...”



**no starch
press**

<http://nostarch.com>



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: 31

Lakhely: Central Ohio, USA

IRC becenév: vorian

Mióta használod Linuxot és mi volt az első disztród?

Egy kicsit több, mint 3 éve használom Linuxot. Az első disztróm Ubuntu (5.04) volt. Számomra ez egy „nagyszerű” stressz-oktatás volt a Linuxszal kapcsolatban, mivel egy félresikerült dual-boot install élmé-

nyében volt részem.

Mióta használod Ubuntut?

Azóta, hogy elcseszttem azt a telepítést tavaly októberben. Akkor határoztam el, hogy kipróbálom a Kubuntu-t.

Mikor és hogyan kerültél kapcsolatba a MOTU-val?

Már jónéhányszor megcéloztam a MOTU-team tagságot, de ezen szándékom csak a Hardy ciklusban vált igazán komollyá. A 2008-as „újévi fogadalmam” az volt, hogy csatlakozom a MOTU csapathoz. Ennek okán elkezdtem kisebb dolgokban közreműködni, és fokozatosan egyre összetettebb feladatokat kaptam. Aztán ami régen csak álmoknak tűnt, elkezdtem csomagokat pakolászni az Ubuntuba és a Debianba.

Valaki segített-e a csomagkészítés elsajátításában, és hogyan működnek az Ubuntu csapatok?

A csomagkészítéssel kapcsolatban ren-

geteg nagyszerű forrás van, amiből tanulhattam. A jó öreg Ubuntu csomagkészítési útmutató, a Debian New Maintainers Guide. Bár csak lett volna MOTU videó és MOTU kiadvány, amikor elkezdtem a csomagkészítést tanulni! Ezek az újfajta útmutatók valóban segítenek leegyszerűsíteni (lebontani) a folyamatot kisebb, kezelhető feladatokra.

Az #Ubuntu-motu csatorna a free-node-on volt (most is ott van) a leggyorsabb módja, hogy választ kapjak a kérdéseimre. A MOTU csatornán mindenki hajlandó segítséget nyújtani, vagy legalább megmutatni a helyes irányt.

Mi a legkedveltebb része MOTU-beli munkásságodnak?

Imádok olyan nagyszerű emberekkel dolgozni, akik szívügyüknek tekintik az Ubuntut, kipróbálva belő-



le a lehető legjobbat, amit a nyílt forrású programok nyújtani tudnak. A csapat légrétege félelmetesen jó.

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

Állíts célokat magad elé, aztán ugorj bele a megvalósításukba! Számomra a cél felállítása volt a kulcs ahhoz, hogy jelenleg a MOTU-ban dolgozzak ahelyett, hogy csak áhítoznék rá.

Néha frusztráló, de egyben nagyon izgalmas is. Tisztán emlékszem, milyen lehangoltnak éreztem magam, amikor megpróbáltam kitalálni, hogyan bírjak működni speciális dolgokat és milyen kellemesen borzongató volt, amikor megtaláltam a megoldást. Nem lehet kudarcok nélkül megtanulni, hogyan használd a dolgokat. A legfontosabb, hogy a MOTU csapattal iszonyatosan jó együtt dolgozni! Mindenki hajlandó válaszolni a kérdéseidre, segít eligazodni, hogy megtaláld a megoldást, és őszinte véleményt mondanak.

Mire fogsz összpontosítani az Intrepidben?

A legfőbb feladatomban, hogy segít-

sem a Kubuntut egy tip-top kiadássá varázsolni. Másik fontos témám a szponzori vonal támogatása. Volt néhány igen kiváló szponzorom, akik sok időt töltöttek a munkáim áttekintésével és segítettek a fejlődésemben. A legjobb módja annak, hogy megköszönjem munkájukat, ha én is hasonlóan foglalkozok más reménybeli MOTU tagokkal :) A legfontosabb, hogy ezen bug-ok javítása egy jobb kiadás eléréséhez vezet.

Mit gondolsz, az Intrepid miben lesz különleges a felhasználóknak?

A KDE 4.1 kiadásával a KDE rajongók várhatóan elégedettek lesznek mindazzal, amit a Kubuntu nyújthat. Őszintén gondolom, hogy az új KDE felhasználók ámulatba esnek majd azt látván, hogy mit hagytak ki eddig. (Tudom, mert én is így

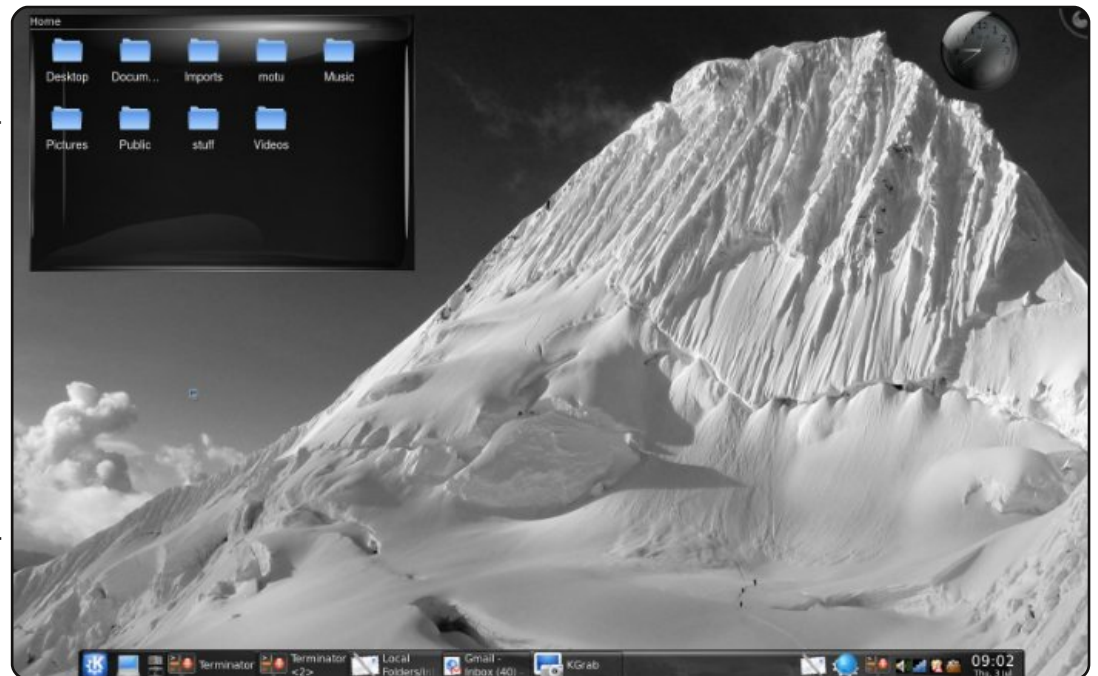
voltam, mikor először használtam Kubuntu-t).

Kedvenc mondásod?

„Tedd, vagy ne tedd. De ne próbáld.” – Yoda mester.

Mit csinálsz a szabadidődben?

Az összes szabadidőmet a négy gyermekemmel és gyönyörű feleségemmel töltöm.





LEVELEK

Minden hónapban szeretnénk néhányat közzé tenni azokból az e-mailekből, 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.**

A Full Circle Magazin 22. számában a Top 5-ben volt egy cikk a Handbrake-ről. A cikk végén volt egy megállapítás, miszerint ez nincsen benne a tárolókban, így ezt a programot az oldalon lévő .deb fájlból kell telepíteni. Sajnos ez nem elegendő, ha Ubuntu 8.04-et használsz, mert szükség lesz a libxcb-render-util0 csomagra is a Jaunty tárolóból. Ez letölthető (és működik, ellenőriztem) innen: <http://packages.ubuntu.com/jaunty/libxcb-render-util0>

Jeroen Stickers

Szerk.: Jeroen, köszönöm a kiegészítést. Addig is a DVD-rippelők témánál vagyunk...

Szeretném ajánlani a kedvenc DVD rippelő programomat, amely helyettesíti a DVD Shrinket, ez a K9Copy. Qt alkalmazás, így a felhasználónak szüksége lesz a Qt könyvtárakra. Úgy tűnik, hogy a program rendelkezik minden olyan funkcióval, amivel a DVD Shrink, ráadásul használata egyszerű és logikus.

A hónap levele

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



Marianne Popps a Full Circle Magazin 22. számában feltett kérdésére válaszolva: Skype-ot használok – amelynek van linuxos változata is, letölthető a <http://www.skype.com/download/skype/linux/> oldalról – egy egyszerű Logitech kamerával, amelyhez tartozik egy headset és mikrofon is, remekül működik. Érdeemes kipróbálni!

Shlomo Weiss



Michael Vaughan

Láttam a cikked a Full Circle Magazin 22. számában és én az alábbiak szerint készítettem bootolható Ubuntu USB kulcsot: elindítottam a gépen egy Ubuntu-t (live CD vagy más segítségével), betettem az USB kulcsot, kiválasztottam a „Telepítés USB-re” opciót a menüben. Az Ubuntu mindenről gondoskodott. Milyen előnyöket biztosít a Te módszered az én lustább módszeremmel szemben?

Sander

Szerk.: Az egyetlen nagy különbség az, hogy az UnetBootin alkalmazás bármilyen nem-Ubuntu disztribúciót képes az USB kulcsra írni, általában ISO fájlból.

Ax.org^[1] esetében bizonyos videodriverek nem képesek olyan beállításokat megjeleníteni, amelyek nincsenek benne az esz-



köz BIOS-ában. Néha az eszköz elvileg támogatja az 1024x768-as felbontást és Windows alatt bizonyos trükkök révén működik is, de ez nem biztos, hogy ugyanúgy fog működni Linux alatt is. Nekem egy ATI Rage II kártyám van, amely szintén ebbe a kategóriába esik.

[1] <http://www.x.org/wiki/FAQVideoModes>

Mackenzie Morgan

Edward Hewitt a Full Circle Magazin 22. számában megjelent cikkéhez szeretném hozzátenni, hogy ha az EA támogatja is a Linuxot, a közösségnek hallgatni a kellene a kritikusokra is, akik a rendszerről nyilatkoztak. Erről bővebben olvashatsz a blogomban: <http://andrewfenn.blogspot.com/2009/02/ea-linux-support.html>

Nem csak az EA mutatott rá olyan disztribúciók hibáira is, mint az Ubuntu, hanem Steve Streeting is, aki megalkotója az Ogre3D-nek (hozzászólását elolvashatod az oldalon feljebb, a nickje Sindbad). Ezek a kritikák helytállóak, mert olyan dolgokra mutatnak rá, amelyekkel én is találkoztam, mi-

közben Ubuntu-ra fejlesztettem. Gyakran kellett saját magamnak .deb fájlokat készítenem és olyan dolgokkal foglalkoznom, mint régi verziók, hiányzó csomagok stb. Feladtam, hogy ezeket megoldjam és disztribúció-aktualizálásra feltöltessem; tettem ezt azon egyszerű oknál fogva, mert ez így nagyon lassú.

Egy nem ide tartozó megjegyzés: a Teamspeak és a Ventrilo említésre került, de a Mumble nem. A Mumble egy nyílt forráskódú alkalmazás, amely legalább olyan jó (ha nem jobb), mint a másik kettő.

Andrew Fenn

Nem tudom, hogy minden EEE PC-re igaz-e ez, de az én EEE PC 1000-emen a bal oldali az egyetlen bootolható USB port, a jobb oldalon lévő két USB porton keresztül nem hajlandó bootolni.

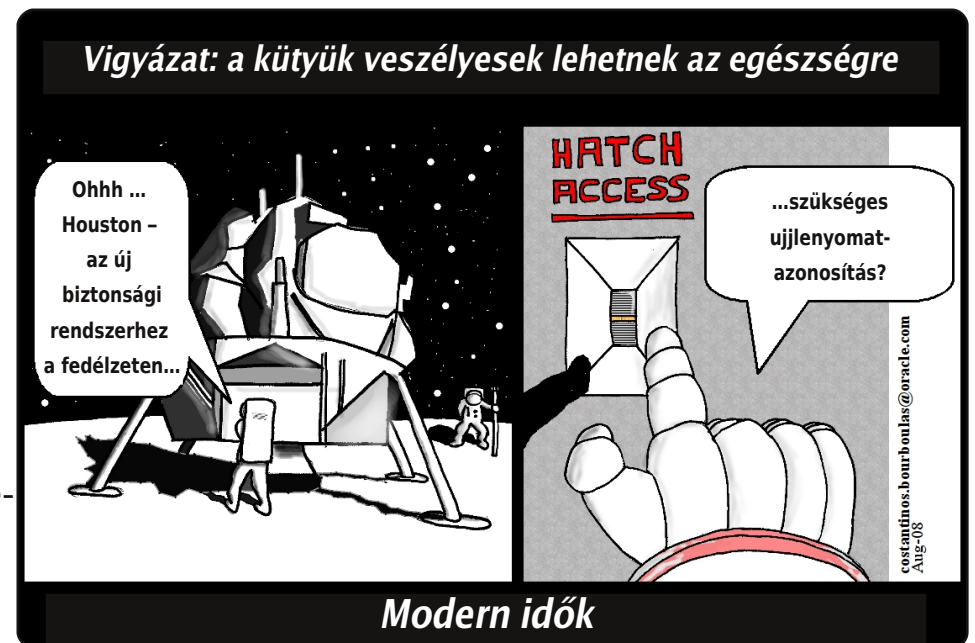
Elmondhatjátok mindenkinek, ha nem szeretik a netbookjuk Easy Peasy kinézetét, akkor telepíthetik a kedvenc

asztali környezetüket és nem kell újratelepíteni a teljes rendszert. Nem igazán rajongok a netbook remix kinézetéért és ezért:

```
sudo apt-get xubuntu-desktop
```

Ezzel megtartom az EEE PC-n a régi kernelt az új desktoppal. Azoknak, akiknek az 1000-es (két SDD-vel) gépük van, elmondhatnák, hogyan kell ezeket megformázni, hogy 8GB legyen a "/" és 32 GB legyen a /home.

Woody Decker

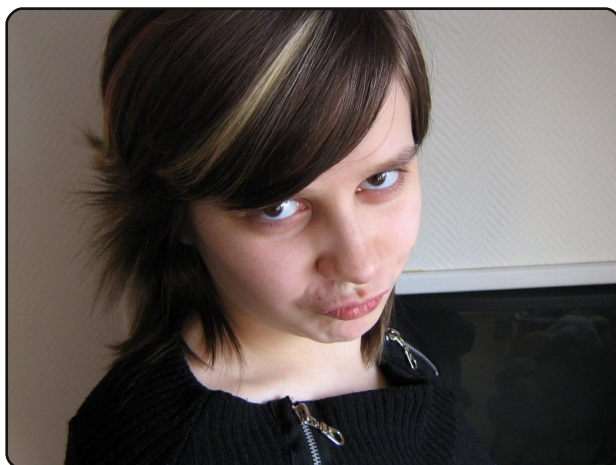




HÖLGYEK ÉS AZ UBUNTU

Írta: Myriam Schweingruber

Interjúalany:
Lydia Pintscher



Myriam Schweingruber: Szia Lydia, üdvözöllek a „Hölgyek az Ubuntu mögött” címre keresztelt interjúsorozatunkban. Kérlek mutasd be magad.

Lydia Pintscher (fent): Lydiának hívnak, Németországban lakom, szabad szoftver rajongó vagyok, macskatartó, társadalmi média-Ninja és még számos ehhez hasonló. IRC-n Nightrose a becenevem.

MS: Lenyűgöző! Ha jól tudom Kubuntu párti vagy, igaz?

LP: Pontosan, a Kubuntu Council

(Kubuntu Tanács) egyik tagja vagyok.

MS: Jó ezt hallani, gratulálok! Pontosan mióta is veszel részt a Kubuntu körüli dolgokban?

LP: Ha jól emlékszem, nem sokkal azután, hogy Linuxot kezdtem használni, úgy a Breezy környékén.

MS: Ez azért már elég hosszú idő. Emlékszel, hogy miért pont a Kubuntura esett a választásod a rengeteg disztribúció közül?

LP: Kezdetben, mikor ki akartam próbálni a Linuxot, nem igazán tudtam, hogy melyik disztribúciót válasszam. Akiket kérdeztem, mindenkitől azt hallottam, hogy mennyire jó az Ubuntu, így hát adtam neki egy esélyt. 2 óra játszódzás után úgy gondoltam, megnézem a Kubuntut is: szerelem első látásra, azóta csak ezt használom. Imádom, ahogy az alkalmazások integrálva vannak, na és persze a kék szín. Imádom a kék színt!

MS: Nagyszerű! Ha jók az értesüléseim, az Ubuntu Women (Hölgyek és az Ubuntu) projektből is

kiveszed a részed, igaz?

LP: Hát, mondhatjuk, hogy igen. Sokat tartózkodom az IRC csatornákon és segítem a kezdőket. Nagyon örülök, hogy van egy ilyen hely.

MS: Értem. Szóval az IRC szobákban nyugszol le és „tanakolsz fel” energiával, mielőtt visszatérnél a megszokott világodba?

LP: Így van, ott vagyok és biztatom a hölgyeket, hogy segítsenek az Ubuntut tökéletesíteni akár programozással, hibajavítással, népszerűsítéssel és ehhez hasonló lényeges dolgokkal. Mindenki megtalálhatja a saját feladatát, még ha ennek a meglelése egy kevés időt igénybe is vesz néha.

MS: Programozol is?

LP: Igen, jelenleg is informatikus tanuló vagyok. Bár mivel egy csomóan jobban teszik ezt nálam, én inkább segítem a közös-

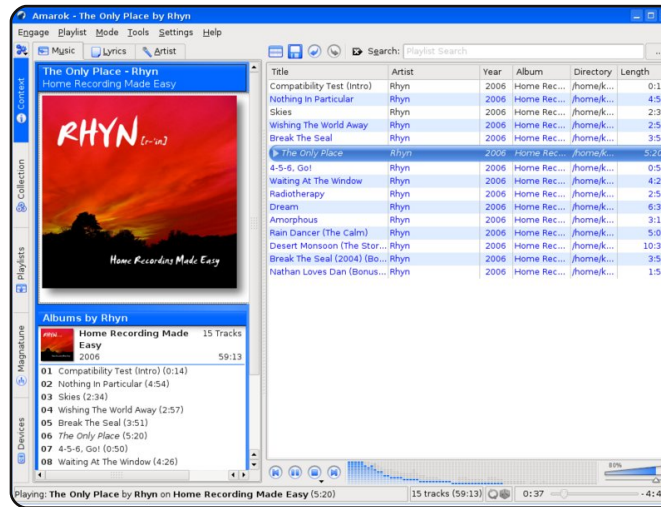


séget az előbb említett egyéb területeken. Azt hiszem, ezzel a Kubuntuhoz és KDE-hez hasonló projektek is jobban járnak. ;-) Ez egy olyan készség, ami minden projektnél nélkülözhetetlen.

MS: Igazad van, néhány projektnél nem fektetnek elég energiát ezekre a területekre. Tudnál adni néhány tanácsot azoknak a hölgyeknek, akik részt szeretnének venni a (K)Ubuntu körüli dolgokban?

LP: Először gondold át, mihez lenne kedved. Nem baj, ha nem értesz hozzá, mindenki így kezd. Amikor már tudod, hogy mit szeretnél, keresd fel az illetékes csapatot és kérdezd meg, miben segíthetsz. Örömmel segítünk a kezdeti nehézségekben. Ha nem tudod, hogy mihez lenne kedved vagy félsz felvenni személyesen a kapcsolatot a városod közösségével, gyere fel IRC-re vagy iratkozz fel a levelezési listára. Megpróbálunk segíteni, ahogy mondani szoktuk: mindenki számára van valami, szóval ne félj kérdezni!

MS: Nagyszerű! Szóval ha nem merne valaki nyitni a projek-



tek felé, nyugodtan vegye fel veletek a kapcsolatot az UW (Ubuntu Women) IRC csatornán. Ilyen létezik egyébként KDE-re is?

LP: Igen, van KDE-Women is, bár ott egy ideje nincs élet, ami végül is jó dolog.

MS: Miért is?

LP: Mert ez azt mutatja, hogy a KDE-s hölgyek jól érzik magukat a KDE közösséggel, „beolvadtak” oda. Remélem, nemsokára az Ubuntuval is hasonló történik. A legelső nagy feladat, hogy minél több hölgyet vonjunk be ebbe.

MS: Van olyan terület, ahol kevesebb a hölgy résztvevő?

LP: Talán a csomagkészítés, ott elég kevés hölgy vállal szerepet. Jó lenne ezen változtatni.

MS: De az elég nehéz, nem? Úgy tudom, hogy a *.deb csomagok készítése nem éppen a legkönnyebb.

LP: Így van, ez elég nagy kihívás. De nagyon sok segítőkész ember veszi körül a kezdőket és egyengetik az útjukat. Továbbá hatalmas büszkeséggel tölt el, ha bekerül az első csomagod a tárolóba, ahonnan ezrek telepíthetik.

MS: Ez nagyon igaz. Köszönöm az interjút, és hogy időt szántál rám!

További információk az interjúszorozatról a <http://wiki.ubuntu-women.org/Interviews> honlapon.



JÁTÉKOK UBUNTUN A FOSS JÁTÉKOK ÁTTEKINTÉSE

Írta: Edward Hewitt



JÁTÉKHÍREK

- **Nincs többé Eve támogatás Linux alatt!** – 2007-ben a linuxos közösség nagy örömmel vette tudomásul, hogy az Eve Online támogatott lesz Linux alatt is. Sajnos azóta az Eve bejelentette, hogy az érdeklődés hiánya miatt le fogja állítani a linuxos támogatást.
- **Megjelent a World of Goo!** – A nagy népszerűségnek örvendő fejtörő játék, a World of Goo megjelent Linuxra is. Az alábbi linken letölthető a demo, illetve megvásárolható a teljes verziója a PC Gamer és a GameSpot által nagyra értékelt játéknak: <http://2dboy.com/games.php>.

Ezen a héten a vezércikket Joseph Guarino írta. Egy nagyon jó FOSS (Free and Open Source Software – Szabad és Nyílt Forráskódú Szoftver) játék-áttekintést küldött be a fórumra.

Elsődleges erőfeszítésem arra irányult, hogy felmérjem a közösség viszonyulását a FOSS játékokhoz, és sikerüljön kialakítanom egy kölcsönös párbeszédet az ezt körülvevő kérdésekről. Rengeteget beszéltem játékosokkal, barátokkal, LUG-tagokkal, és arra jutottam, hogy jó pár félreértés, téveszme lengi körül a FOSS játékok világát, illetve a Linuxot mint játékplatformot. A felméréshez szükségem volt a FOSS közösség által összegyűjtött véleményekre. Túlnyomó többségben pozitív visszajelzések érkeztek a közel 700 meghallgatott felhasználótól. Az általam tesztelt félreértések 3 fő vonalon haladtak:

1. Csak néhány FOSS játék létezik. A Sourceforge.net statisztikái alapján közel 30 000 FOSS játékprojektet regisztráltak. A megkérdezettek 95%-a aktívan játszik is ezekkel, 88%-

a egyetért azzal, hogy egy rakás ilyen játék van. Természetesen ezeket a barátaim és a közösség tagjai látják így. Elég biztató adat, hogy a megkérdezettek 56%-a vesz részt valamilyen formában ezen projektek fejlesztésében, támogatásában. Tisztában vagyok vele, hogy a közösségen kívül ezek a számok jóval alacsonyabbak lennének, hiszen azok az emberek nem értik a részvétel fontosságát. Ahhoz, hogy egyre több ilyen projekt legyen, ott kell támogatni (projekt-taggá válni, pénzzel támogatni, felkarolni ... stb.), ahol csak tudjuk.

Az áttekintés előtt felajánlottam 100 dollár jutalmat a legtöbb szavazatot begyűjtő FOSS játék fejlesztőinek. Ezt a kedvenc FOSS FPS játékom, a Nexuiz fejlesztői nyerték meg.

2. A Linux hardvertámogatása fejlesztésre szorul. Linux felhasználóként többen úgy érezzük, hogy a hardvergyártók nem látnak elég nagy piacot a Linux-



ban. Ezért kell megmutatnunk, hogy igenis akarunk játékokat a platformunkra. 64%-uk szerint a Linux is játéplatform, és a megkérdezettek 60%-a úgy gondolja, hogy a hardvergyártóknak javítaniuk kellene a Linux támogatáson. Nem hinném, hogy a hardvergyártók maguktól rájönnének, mekkora üzleti lehetőséget képviselünk.

Ezért azt mondom: szavazzunk a pénzünkkel, hogy felfogják. Támogassuk azokat a vállalatokat, akik támogatnak minket és a közösséget!

3. Kicsi az igény kereskedelmi, natív Linuxos játékokra. A résztvevők 90%-a venne kereskedelmi játékot Linuxra, 85%-uk pedig szívesebben vesz meg egy nagy nevű játékot, ha annak van natív Linuxos változata. A Linux felhasználók játékokat akarnak a saját rendszerükre: úgy gondolom elég jövedelmező piac lenne ez is a vállalatoknak. Egyelőre inkább a kisebb vállalatokra jellemző, hogy támogatnák a közösséget, cserébe ők meg is érdeklik a mi támogatásunkat. 90% Wine-t használ, hogy tudjon a windowsos játékok-



kal Linux alatt játszani. Kíváncsi lennék, mi lenne, ha 2009-ben sokkal több játék jönne Linuxra.

Sok lehetőség van a Linux részesezésének növelésére a desktop piacon, az egyik talán pont a játékok. Elértünk egy olyan szintre, ahol lassan szükség van egy, a mindennapos játékokat kielégítő Linux platformra. A végjátékban (szándékos szójáték) a nyitott kommunikáció lehet a legnagyobb mozgatórugó.

Személy szerint azt gondolom, hogy a linuxos játékvilágot más szemmel kell néznünk. A kihívások kevésbé technikai jellegűek, mint inkább a közösség kiépítéséről, illetve

támogatásáról, az üzletág fejlesztéséről és a kereskedők hozzáállásának javításáról szólnak. Ezért indítottam egy honlapot, ahol szeretném bemutatni a bámulatos FOSS játék projekteket, kapcsolatot teremteni az iparral, változtatni a múltbeli téves feltevéseken. Kérlek csatlakozz ehhez Te is áprilisban a www.opengamingnow.com honlapon. Itt az ideje, hogy a közösség hallassa a hangját.

Van még valaki, akinek elege van a dual-bootolásból?



Ed Hewitt, másnéven chewit, egy PC játékos, aki élvezi a konzolos játékokat is. Továbbá tagja a Gfire (Xfire bővítmény Pidginhez) projekt fejlesztőcsapatának.



KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK

Írta: Tommy Alsemgeest

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

Annnyi információt küldj a problémával kapcsolatban, amennyit csak tudsz.

K Szükségem van egy komplett, ugyanakkor egyszerű programra, amivel a Photoshop-ot kiválthatom. Az is kellene, hogy Windowson is működjön, csakúgy mint Ubuntu.

Van valami ilyesmi?

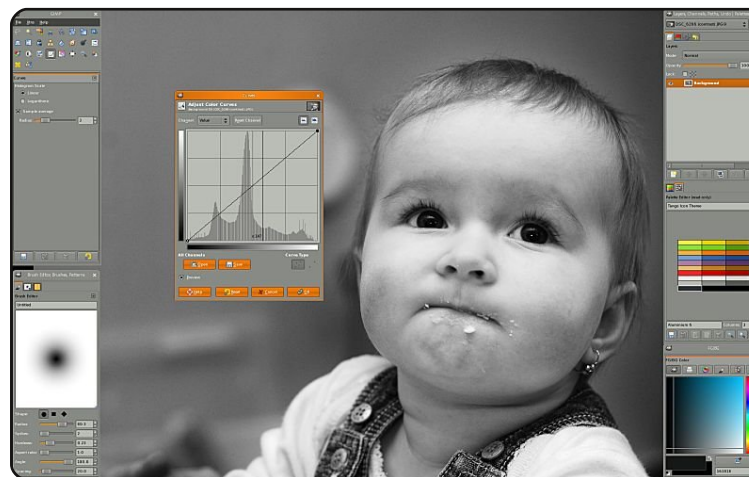
V A Photoshop legjobb alternatívája minden bizonnyal a GIMP. Ez nagyon erőteljes, Windows és Linux alatt is működik. A Full Circle Magazin korábbi számaiból többet is megtudhatsz a GIMP-ről és használatáról.

K A 8.10-es az első Ubuntu. Elég sok tesztesztet végeztem el, és nem szeretném ezeket elveszíteni az Ubuntu új változatára történő frissítés miatt. Az egyetlen gyorsabban tudom letölteni az Ubuntu telepítőjét, mint otthon, ezért gyorsabb lenne számomra egy tiszta telepítés, mint a szoftvercsatornákon keresztüli frissítés. A home partíció minden

beállítást megtart majd?

V Alapvetően igen. A legegyszerűbb módja annak, hogy megőrizd a beállításaidat az Ubuntu újratelepítésénél, ha különálló home partíciód van. Ha meg akarod tartani a meglévő home fájlokat, akkor figyelj arra, hogy a rejtett fájlokat és könyvtárakat is átmásold.

K 3 GB RAM-om van, és az előző Ubuntu telepítés maradványaként egy 650 MB-



os swap partíció található az Ubuntu partíció végén. Tényleg kell ez nekem?

V Ennyi RAM-mal normál feladatok (pl. internet, email) végzéséhez technikailag nem lenne szükséged swap helyre. De ha egyszer csak minden RAM-ot felhasználasz, a PC-d össze fog omlani.

K Betárcsázós Creative modemem van, szeretném tudni miképp használhatom ezt Ubuntu 8.10 alatt. Megpróbáltam a 'gnome ppp'-t, nem működött. Mi lehet a gond?

V Egy elég átfogó segédlet található a betárcsázós modemekről az Ubuntu Közösség dokumentációs oldalán: <https://help.ubuntu.com/community/DialupModemHowto>.



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 illetve a PC-d bármely egyéb érdekességeiről.



Linuxot használom már jó néhány éve, és kipróbáltam már vagy tucatnyi disztribúciót. A kedvencem az Ubuntu 8.04.1 LTS. Szeretem a Linux egyénre szabhatóságát, amely mind az alkalmazások használatára, mind pedig a témákra vonatkozik. Amíg XP-t használtam, mindig féltem a kémprogramoktól és a vírusoktól. A Linux biztosítja számomra a számítógép biztonságos használatát. A háztartásomban 8 PC található, a Windows licencek árai ezt nem tennék lehetővé. Jónéhány barátomat beszéltem már rá a Linuxra. Még most is használom néhány windowsos programot a Wine segítségével, amely egy remek kisegítő eszköz. Meg tudom osztani minden fájlimat és zenémet az otthoni hálózaton, mind egy, hogy Windowson vagy Linuxon használom őket később. Amióta gitározom is, elkezdtem a zenék otthoni felvételére alkalmas alkalmazásokat megismerni, mint pl. Rosegarden, Ardour vagy Hydrogen.

Jim Nagy



Ijesztő volt, amikor a Kubuntu 8.10-re frissítés után eltűnt a KDE 3.5. Arra gondoltam, hogy KDE 4-re váltok, de most már nincs is más választásom, ezért úgy döntöttem, hogy kihozom belőle a legtöbbet.

Ahogy látjátok, Avant Window Navigátorom van alul és két plasma widget, annak követésére, hogy mi történik a gépemem, valamint az Amarok vezérlésére. Ettől eltekintve használom a Swiftfoxot, Emesen-et és a Konversationt webböngészésre, illetőleg az MSN-t és IRC-t.

Tim Slatcher



AZ ÉN DESKTOPOM



A Linuxot először évekkel ezelőtt próbáltam ki, ezzel együtt rengeteg ablakkezelőt és disztribúciót az e17-től a SUSE-ig. Pillanatnyilag Ubuntut használok a laptopomon és az asztali PC-n (Pentium III) is. Az Asus A7J laptopomon jelenleg Ubuntu 8.10 fut, amelyre Compizt, Cairo-Dock-ot, Conky-t és Screenlet-eket telepítettem.

Az Asus A7J egy Core Duo (2x1,8GHz) processzorral és ATI X1600 videokártyával rendelkezik.

Rene Radke



Ez az én Ubuntu 8.10-em, amelyet egy 8 GB-os USB kulcsra telepíttem. A téma és az ikonok Clearlooks OSX, valamint a Compiz henger effektusa is engedélyezett. A képernyő alján AWN dokk található, egyénre szabott Pidgin és Thunderbird indítóval, amely jelzi az olvasatlan leveleket.

Néhány érdekes programot szintén feltelepítettem, beleértve azokat is, amelyek a hálózatbiztonsággal vannak kapcsolatban. Most bárhova is megyek, használhatom saját alkalmazásaimat az általam választott környezetben. Indíthatok más platformokat is, mint amelyre feltelepítettem őket, a hardvereket már az indításkor felismeri. Csak egy apróság van a programok késlekedésével kapcsolatban, ha egy időben túl sokat töltök be, vagy túl sok fut.

Muhammad Umar



2 1 3

FELADATKEZELŐK

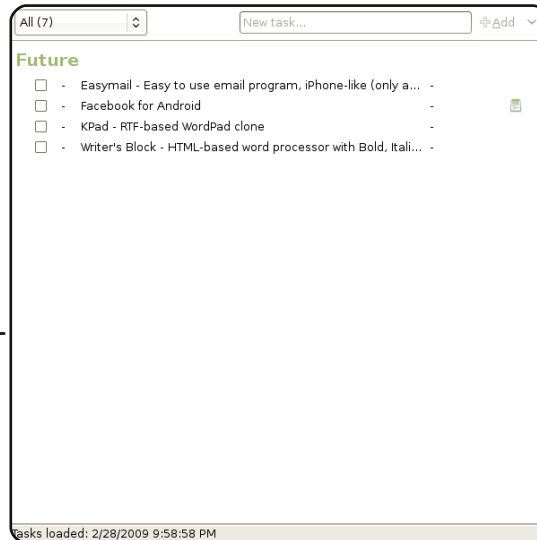
Írta: Andrew Min

Tasque

<http://live.gnome.org/Tasque>

A Tasque egy egyszerű, de nagyszerű GTK feladatkezelő. Általános tennivaló-listája van, amivel több listát is kezelhetsz egyszerre. Ami igazán jóvá teszi, az a „Remember the Milk” és az Evolution integráció. A „Remember the Milk” kiegészítővel a kedvenc webalapú feladatkezelőm, és az Evolution az egyik legjobb PIM kliens. Ez a magas szintű integráció teszi a Tasque-ot az egyik legnépszerűbb feladatkezelővé linuxos környezetben, illetve az én személyes kedvencemmé.

A Tasque telepítéséhez használd a **tasque** csomagot az 'universe' tárolóból.



GToDo

<http://blog.sarine.nl/>

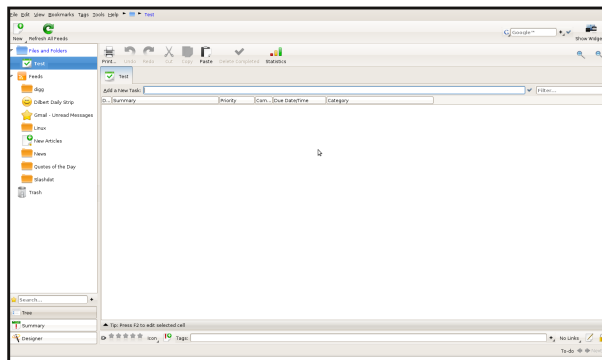
Az egyik legrégebbi és legjobban kedvelt feladatkezelő mostantól GToDo-ként ismert. Éveken keresztül volt az az eszköz, amire még mindig szükség van, beleértve a feladatlistát, a HTML-be való exportálást, kategorizálást, sürgősségi beállítást, tálca ikont, értesítéseket, haladó válogatást és még sok más. Egy könnyen kezelhető Gnome-panel kisalkalmazás is rendelkezésre áll a feladatlista eléréséhez. Semmi csilli-villi dolog nincs benne, nem mondhatjuk rá, hogy ez egy Thinking Rock (lásd később), de hihetetlenül hasznos, ugyanakkor rendkívül kicsi is.

A GToDo telepítéséhez használd a **gtodo** csomagot az 'universe' tárolóból. A tálca-alkalmazást is telepítheted **gtodo-applet** csomaggal.





Makagiga



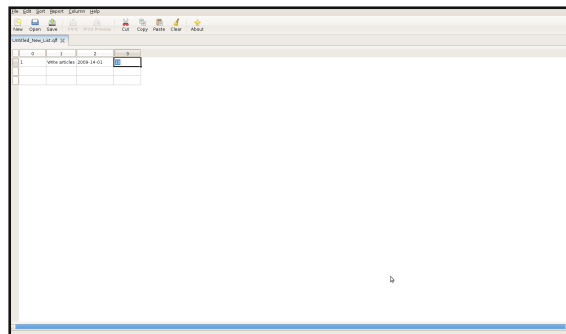
<http://makagiga.sourceforge.net/>

A Makagiga egy funkciógazdag mini-PIM alkalmazás. Tartalmazza a többszörös feladatlistát, RSS olvasót, jegyzetkönyvet; támogatja a könyvjelzők, képek, linkek gyűjtését, előadó módot; beépített keresőmotor is található benne, valamint konzol és beépülőként bármi más, amit el tudsz képzelni.

Támogatja továbbá a kisalkalmazásokat és a témákat is. Annak dacára, hogy Java-ban írták, nem is túl nagy, ráadásul illeszkedik a Linux asztalra (Oxygen ikonokat használ, de jól néz ki Gnome-on is).

A Makagiga még nincs benne a tárolókban, de telepíthető .deb csomagként a <http://url.fullcirclemagazine.org/2dda71> címről.

QuickList



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

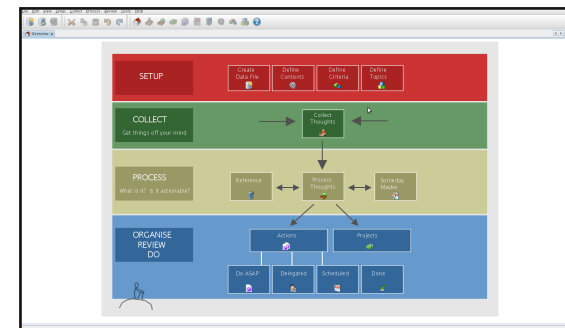
A QuickList lehet a megoldás egy gyors és jó feladatlista elkészítéséhez. Tulajdonképpen több, mint egy sima feladatkezelő, inkább egy adatbázis program. Indításkor hozzáadhatsz szöveget, számot, dátumot vagy időt; az oszlopokat balra, középre vagy jobbra rendezheted, majd megadhatod a megfelelő adatokat az oszlopokban. Nagyszerű és kicsi feladatkezelő program, egyszerűen lehet szinte bármilyen funkciót hozzáadni (név, leírás, dátum, idő, prioritás, kész/elvégzendő és egyebek) egy új oszloppal. A táblázatkezelésben és adatbázis-programokban jártas felhasználók otthon fogják érezni magukat a Quicklist használata közben.

A QuickList telepítéséhez használd a **quicklist** csomagot az 'universe' tárolóból.



Andrew Min azóta Linux megszállott, mióta VMware-ben telepítette első Suse Linuxát. Bővebben olvashatsz róla a <http://www.andrewmin.com/> oldalon.

ThinkingRock



<http://www.trgtd.com.au/>

A ThinkingRock a legnépszerűbb, GTD stílusú feladatkezelő. David Allen rendkívül népszerű úttörő programján alapul, így sokat tudó (de nagyon rugalmas) alkalmazás. Nemcsak feladatkezelő, de egy nagyszerű időbeosztást is kezelő eszköz, ami leegyszerűsíti az életedet. Mindent tartalmaz, amit csak el tudsz képzelni, ideértve a kritériumokat, témákat, szövegösszefüggések kezelését és még sok más is.

Weboldala tréfásan írja: „Ha nincs időd a program letöltésére és használatára, akkor valóban szükséged van rá.” Szóval, ha kedveled a GTD-t, de nem szereted a lassú Java alkalmazásokat, nézd meg a ThinkingRock-ot.

A ThinkingRock telepítéséhez kövesd az utasításokat a <http://url.fullcirclemagazine.org/848f54> oldalon.



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> oldalunkon olvashatsz.

A magyar fordítócsapat wiki oldalát [itt](#) találod.

A magazin eddig megjelent magyar fordításait [innen](#) töltheted le.

Elérhető már a magyar fordítócsapat weboldala, innen szintén letölthetitek az eddig megjelent magazinokat magyar nyelven: <http://www.fullcircle.hu>.

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

A 'Kérdések és válaszok' rovatba szánt kérdéseidet ide küldd: questions@fullcirclemagazine.org

'Az én desktopom' rovatba szánt képeidet 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 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	Takács László
Somlói Richárd	Noficzner László
Talabér Gergely	Palkovics László
Szente Sándor	Barabás Bence
Hélei Zoltán	Tömösközi Máté Ferenc

Szerkesztő:
Tarr Zoltán

Korrektor:
Sári Gábor

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

A 24. szám cikkeinek leadási határideje:

2009 április 5., vasárnap

A 24. szám megjelenési ideje:

2009 április 24., péntek