



full circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA
2009. szeptember – 29. szám



② IMPACT!

③ Ball
Rolls

④ HIT
STAR

TOP 5 FIZIKAI JÁTÉKOK

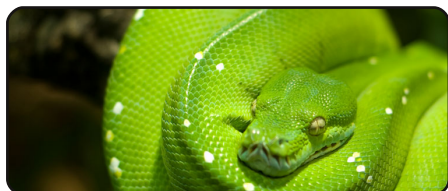
⑤ DONE!



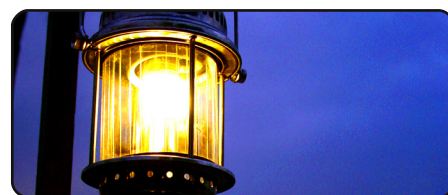


full circle

AZ UBUNTU KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA



Programozzunk Pythonban – 3. rész 07



LAMP – 2. rész 12



Virtuális magánhálózat (VPN) 14

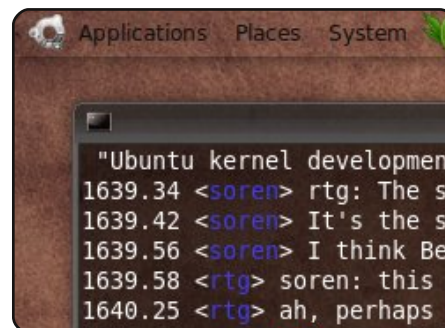


Az én sztorim 16

Olvass 'Két ember útfjáról'
az Ubuntuval...



Fókuszban 18

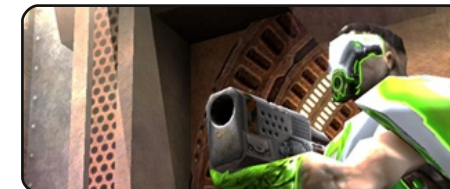


MOTU interjú 20

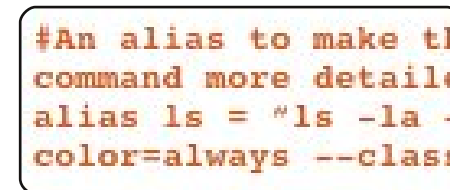
Ebben a számban Iulian Udrea
(iulian) mutatkozik be
Romániából.



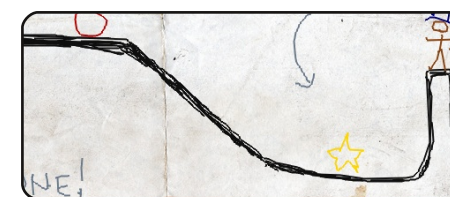
Levelek 21



Játékok Ubuntu 23



Parancsolj és uralkodj 05



Top 5 28



Minden szöveg- és képanyag, amelyet a magazin tartalmaz, a Creative Commons Nevezd meg! – Így add tovább! 2.5 Magyarország Licenc alatt kerül kiadásra. Ez annyit jelent, hogy átdolgozhatod, másolhatod, terjesztheted és továbbadhatod a benne található cikkeket a következő feltételekkel: jelezned kell eme szándékodat a szerzőnek (legalább egy név, e-mail cím vagy url eléréssel) valamint fel kell tüntetni a magazin nevét (full circle magazin) és az url-t, ami a www.fullcirclemagazine.org (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.**



Köszöntünk a Full Circle Magazin legújabb kiadásában!

Ebben a hónapban folytatjuk tovább a LAMP és Python rovatunkat, melyeket egy információdús cikk követ a VPN (Virtual Private Network) beállításairól, néhány olvasónk kívánságára további információkkal szolgálunk a témával kapcsolatban.

Ennél fontosabbnak mondható az Ubuntu 10.04 kódnevének bejelentése. Többet nem is árulok el, bővebb részletekért nézzétek meg az e havi 'Hírek' rovatot.

Továbbra is küldjétek csak azokat a cikkeket! Ne legyétek elkeseredve, ha nem látod rögtön viszont cikketed 'Az én desktopom', vagy 'Az én sztorim' rovatban, mindez azért van, mert beérkezési sorrendben jelennek meg a cikkek az újságban. Ha néhány hónappal ezelőtt küldtél egy cikket 'Az én desktopom' rovatba, akkor nagy valószínűséggel hamarosan meg is fog jelenni. A 'Hogyanok' rovatba továbbra is folyamatosan várjuk jobbnál jobb leírásaitokat!

Az email-ek küldését se hagyjátok abba, nagyon kíváncsi vagyok arra, mit is gondoltok az FCM-ről, ami még mindig béta állapotú, de folyamatosan fejlődik. Ha úgy gondolsz, hogy valamit hiányolsz a magazinból, nyugodtan küldj nekem egy levelet, a címem alatt látható.

Mindenkinek jó olvasgatást kívánok!

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 minden szükséges alkalmazás megtalálható, mint például szövegszerkesztő, levelezőprogram és webböngésző.

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

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

TIPP: használd ezt a linket, ha a tartalomjegyzékhez kívánsz ugrani!





Megjelent a GNOME 2.28



GNOME

A GNOME desktop minden hatodik hónapban jelenik meg és sok új szolgáltatást, fejlesztést, hibajavítást és fordítást tartalmaz.

A GNOME 2.28 is ezt a hagyományt folytatja. Többet tudhatsz meg a GNOME-ról és a más desktop környezetektől különböző adottságairól (mint a használhatóság, hozzáférhetőség, nemzetköziség és szabadság) honlapunkon, az About GNOME (<http://www.gnome.org/about/>) oldalon.

A GNOME 2.28 minden fejlesztést tartalmaz a 2.26 és korábbi verzióiból. A kiadási jegyzetben megtalálhatod a 2.26-os verzió óta történt változásokat.

Forrás: <http://library.gnome.org/misc/release-notes/2.28/>

Ubuntu 10.04 : Lucid Lynx



Mark Shuttleworth az Atlanta Linuxfest-en videón jelentette be a 10.04-es Ubuntu kódnevét: „Lucid Lynx”. Ez egy LTS kiadás lesz 3 év desktop és 5 év szerver támogatással. A sorban immár a harmadik LTS kiadás, bizonyítva, hogy az Ubuntu nemcsak új verziót képes adni fél évente, hanem 2 évente egy LTS verziót is, amire Mark nagyon büszke.

Mark nagy vonalakban beszélt arról is, hogy mit várhatunk a Lucid Lynx-ben: a cloud computingről és a GNOME-ról („A cloud computing egy gyűjtőszó az olyan rendszerekre, amivel a fogyasztók, fejlesztők, és cégek az interneten keresztül érhetnek el programokat és adatokat távoli számítógép központokban” – forrás: <http://ubuntu.hu/node/9573#comment-105113>). Megemlítve a kapcsolatot a Debiannel, reméli, hogy bővülni fog a kapcsolat mindkét disztribúció jobbá tételében. Végzetében megkérte a közösséget, hogy keressük meg azokat, akik áldozatos munkájukkal hozzájárulnak az Ubuntu minőségéhez, és köszönjük meg nekik. Úgy gondoljuk, Mark szintén megérdemli köszönetünket fáradhatatlan munkájáért.

Forrás: Ubuntu Weekly News

Itt a Launchpad 3.0! Új felület és még ennél is több

A Launchpad csapat örömmel jelenti be a Launchpad 3.0 verzióját!

Az új kiadás újdonságai:

- új, tisztább webes felület soronkénti szerkesztéssel
- személyes fordítás-napló: azt lásd, ami neked szüksége;
- automatikusan frissülő eltérések a kód áttekintése alatt.

Új felhasználói felület soronkénti szerkesztéssel

Látogass el a Launchpadre az új felület megtekintéséhez. Több információ megjelenítésére van lehetőség több oldalon görgetés nélkül, különösen felhasználói és projekt-profil oldalakon.

A webes felület immár gyorsabb: több adatot tudsz frissíteni, beleértve szinte mindent a hibajelentő oldalakon – az oldal újbóli betöltése nélkül.

Forrás: launchpad.net

Helyesbítés a 28. számhoz

Elnézést kérünk **Roger Wheatley**-től, aki a Squid cikket írta és [nem](#) az eredeti PDF-ben megadott nevű cikkíró. A PDF-et azóta kijavítottuk.





PARANCSOLJ ÉS URALKODJ

Írta: Lucas Westermann

Nyomkodtál már feleslegesen extra billentyűket a laptopodon, hogy kiderítsd, működik-e? Majd később kiderült, hogy a shortcuts program nem is ismeri ezeket a gyorsbillentyűket? Én egy ehhez hasonló problémával találkoztam, mikor az Openboxot állítottam be a netbook-omon, így hát gondoltam, megosztom veletek, hogyan kell funkciókat rendelni egyes billentyűkhöz, még akkor is, ha úgy tűnik, a program nem ismeri fel az adott billentyűt.

Első lépés: billentyű-felismerés

Először is meg kell tudnunk, hogy a kernel ismeri-e a billentyűt. Nyisd meg a terminált és add ki a következő parancsot:

```
xev | grep -A2 --line-buffered '^KeyRelease' | sed -n 's/^.*keycode \([0-9]*\).* (.*, \(.*\)).*$/\1 \2/p'
```

Ez kiírja neked a billentyűkódot (keycode), amit a billentyűleütés neve (keypress name) követ

(XF86AudioMute, XF86MonBrightnessDown, a, b, és így tovább). Ha a billentyűkód után a NoSymbol-t látod, akkor nincs ahhoz a billentyűhöz rendelve semmi és jöhet a második lépés. Ha a billentyű mellé nem ír semmit, akkor itt az ideje, hogy tegyünk egy próbát a showkey-jel.

Válts tty0-ra (ctrl + alt + F1 lenyomásával) és jelentkezz be a saját felhasználóneveddel. Miután bejelentkeztél, add ki a parancsot:

```
showkey
```

Ez a program gombnyomás alapján visszaadja neked a leütött gomb keycode-ját és 10 másodperccel az utolsó billentyűleütés után automatikusan kilép. A program futásakor nyomd meg a gombot, amit tesztelni szeretnél és jegyezd fel a kapott keycode-okat. Ha ezzel a módszerrel sem kaptad meg a keresett gomb keycode-ját, akkor itt az ideje megnézni a scancode-ot.

Ehhez nyomd meg a tesztelni kívánt gombot, és nézd meg a

dmesg kimenetét:

```
dmesg|tail -5
```

Ha valami ilyesmi az eredmény:

```
atkbd.c: Unknown key pressed (translated set 2, code 0xf1 on isa0060/serio0).
```

```
atkbd.c: Use 'setkeycodes e071 <keycode>' to make it known.
```

akkor tudod kapcsolni a scancode-ot egy keycode-hoz. Ezt megteheted a HAL és a setkeycodes (kernel eszköz) segítségével is, ahogy a dmesg kimenetében is láthatod. A 'További olvasnivalók' részben találsz majd egy linket a HAL keymap-ról. Nem megyek bele a részletekbe, mert nagyon ritkán fordul elő (tapasztalataim szerint), hogy szükség van rá.

Második lépés: keycode-ok összekötése

A keycode-ok Xorg-ban való összekötésére fogok fókuszálni, ugyanis a legtöbb multimédia billentyűre nincs szükség a tty0 kon-

zolban. Először létre kell hoznod a .Xmodmap fájlt. Ezt megteheted a touch parancs segítségével, de elkezdheted írni a fájlt geditben is, aztán ezen a néven elmented. A bejegyzéseknek így kell kinéznie a fájlban:

```
keycode <Xkeycode> = keysymbol
```

Néhány példa:

```
keycode 153 = XF86MonBrightnessDown
```

```
keycode 154 = XF86MonBrightnessUp
```

Harmadik lépés: keycode-ok tesztelése

Először futtasd a következő parancsot:

```
xmodmap ~/.Xmodmap
```

Most hozzá kellene tudnod rendelni a billentyűket a szükséges funkciókhoz. Ha mégsem, ellenőrizd újra a keycode-okat és a keysymbol-ok neveit, hátha elírtál valamit. A keysymbol-ok teljes listáját itt megtalálhatod:





```
/usr/include/X11/keysymdef.h
```

Néhány extra funkciójú billentyűhöz itt a lista:

```
/usr/include/X11/XKeySymDB
```

Miután megbizonyosodtál róla, hogy működik a dolog, jöhet a negyedik lépés.

Negyedik lépés: állandóvá tétel

A változtatások véglegesítéséhez minden bejelentkezéskor futtatnod kell az xmodmap parancsot. Javaslom, inkább add hozzá ezt az .xprofile fájlodhoz.

Egy alternatív eszköz az xmodmaphez az xbindkeys, amit szeren-

csére igen egyszerű használni. Található hozzá GUI xbindkeys_config néven, de nem vagyok benne biztos, hogy ez benne van az Ubuntu tárolókban.

További olvasnivalók a témával kapcsolatban:

HAL keymap quirks: <http://people.freedesktop.org/~hughsient/quirk/quirk-keymap-index.html>

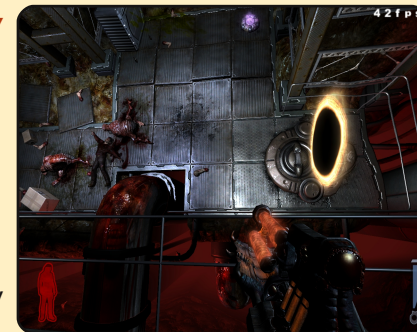


Lucas saját rendszerének folyamatos tönkretételével tanulta meg azt, amit tud, és nem volt más választása, mint utánanézni, hogyan hozhatná helyre a problémákat. Ide írhat szívesen neki: lswest34@gmail.com.

GYORS ÁTTEKINTÉS – PREY

A first person shooter (FPS) videójátékok világában nagyon kevés az innováció. A legtöbb új FPS játékban megtalálhatóak olyan elemek, amelyeket más, korábbi játékok már sikeresen alkalmaztak.

De a Prey esetében ilyenről szó sincs. A Prey egyedi. A Prey más, mint bármi, amivel eddig játszottál. Nemrég portolták Linuxra, így ez a személyes régi kedvencem egy új életet bérelhet magának.



A játékban egy Domasi Tawodi (Tommy) nevű cherokee harcost irányítunk, egy embert, aki maga mögött akarja hagyni cherokee örökségét és a Rezer-vátumot, a civilizált világban szeretne szerencsét próbálni, viszont van egy kis gond: a barátnője, Jen maradni akar, mert ez az otthona. Hirtelen, miközben egy bárban beszélgetünk vele erről, egy földönkívüli űrhajó feltépi a bár, magával viszi Jent és Tommy nagyapját, hogy az űrhajó lakói megéssék őket.

Természetesen Tommy nem adja magát egykönnyen, megpróbálja megmenteni nagyapját és a barátnőjét.

Az egyik dolog, amitől ez a játék olyan kiváló (eltekintve a tényről, hogy durván átszabott Doom 3 motort használ), az az, ahogy a játék a gravitációt (ha vetsz egy pillantást a képernyőképekre, majd meglátod, miért) és a portálokat (amikkel könnyen saját magadat is lelőheted, ha nem tudod, mit csinálsz) használja. Egy másik aspektusa a játéknak, ami tetszett: ha eljutottál egy bizonyos pontjára a játéknak, akkor gyakorlatilag nem tudsz meghalni. Igen, jól olvastad, „nem tudsz meghalni”, tehát többé nem halsz meg, ehelyett gyorsan nyomogatod a 'gyorsbetöltés' gombot, majd egy minimális élettal újra megpróbálsz az adott feladatot. Nem akarok sokkal többet elárulni a játékról azon kívül, hogy tényleg lenyűgöző.

Plusz tíz év fejlesztés, és ezt kapjuk: egy igazán frankó játékot. Azon kevés modern videójátékok egyike, melyekről elmondhatom, hogy klasszikusként írják be nevüket a játékok nagykönyvébe.

Christopher Hart

Értékelés: 9/10





ELŐZŐ SZÁMOK:

FCM 27–28. szám: Python – 1–2. rész

ITT HASZNÁLHATÓ:

KATEGÓRIÁK:



ESZKÖZÖK:



Az előző cikkben megtanulhattunk változókat behelyettesíteni, megjegyzéseket elhelyezni, és azt is tudjuk, hogy mi a hozzárendelés és az egyenlőség közötti különbség, valamint ismerjük az if, illetve a while utasításokat is. Továbbá megígértem, hogy ebben a részben a modulokról és a függvényekről egyaránt szót fogunk ejteni.

Modulok

Modulok használatával a Python nyelvet bővíthetjük, akár újakat létrehozva, vagy felhasználva a Pythonnal együtt telepítetteket, illetve más felhasználók által létrehozottakat. A Python maga sok száz különböző modullal rendelkezik, amik a programozási folyamatot nagyban megkönnyítik. A Python általános moduljainak listáját a <http://docs.python.org/modindex.html> címen találhatjátok meg. Néhány modul operációs rendszertől függő, de a legtöbb teljesen platformfüggetlen (ugyanúgy lehet Linux, Mac és Windows alatt használni). Ahhoz, hogy egy külső modult használjunk, először be kell importálni azt a programunkba. A Pythonban lévő modulok egyike az úgynevezett 'random'. Segítségével pszeudovéletlen számokat tudunk generálni. A jobbra fenn látható modult fogjuk az első példában használni.

Vizsgáljunk meg minden egyes kódsort. Az első négy sor megjegyzés. Ezekről már szó volt az előző cikkben. Az ötödik sor megmondja a Pythonnak,

hogyan használja a random modult. Ezt mindig külön meg kell mondani a Pythonnak.

A hetedik sor beállít egy 'for' ciklust 14 véletlen-generált szám kiírásához. A nyolcadik sor használja a randint() függvényt, hogy 0 és 100 között egy véletlen számot megjelenítsen. Figyeljük meg, hogy jelezni kell a függvény moduljának nevét a Pythonban. Ezt úgy tesszük (ebben az esetben), hogy random.randint. Felmerülhet azonban a kérdés, hogy egyáltalán miért jó modult készíteni? Nos, ha minden egyes függvényt belevennénk a Pythonba, irgalmatlanul nagy és lassú lenne, a debuggolás egy rémálommá válna. A modulok használatával részekre tudjuk bontani kódunkat úgy, hogy minden egyes darab egy bizonyos feladathoz van rendelve. Ha például nincs szükséged adatbázis-kezelő funkciókra, nem kell tudnod róla, hogy van egy SQLite nevű

```
#####
# random_example.py
# Module example using the random module
#####
import random
# print 14 random integers
for cnt in range(1,15):
    print random.randint(1,10)
```

modul. De ha kell, akkor már ott is van. (Ami azt illeti, fogunk is használni adatbázis modulokat a jövőben.)

Amint igazán belelendülsz a Python programozásába, valószínűleg saját modulokat fogsz létrehozni, így téve lehetővé kódod későbbi felhasználását anélkül, hogy újra be kellene azt gépelned. Ha esetleg valamit változtatnod kellene a kódban, anélkül teheted meg, hogy túl nagy kockázatot vállalnál a fő programrész elrontására. Vannak azonban bizonyos korlátok is, de ebben majd később mélyedünk el. Amikor korábban az 'import random' utasítást használtuk, azt mondtuk meg a Pythonnak, hogy használjon minden függvényt a random modulon belül. Ha azon-



ban csak a `randint()`-re van szükségünk, átírhatjuk az `import` utasítást így:

```
from random import randint
```

Ha most hívjuk meg a függvényt, akkor már nem kell használnunk a 'random' azonosítót. A kódunk tehát így fog kinézni:

```
from random import randint
# print 14 random integers
for cnt in range(1,15):
    print randint(1,10)
```

Függvények

Amikor a 'random' modult importáltuk, a `randint()` függvényt használtuk. A függvény egy olyan kódblokk, amit – általában – többszöri meghívásra terveztek, ezáltal könnyebb a kezelése: megóv minket ugyanannak a kódnak az újbóli begépelésétől. Nagyon erős általánosítással élve, amikor ugyanazt a kódot meg kell írunk egynél többször, akkor az egy jó alkalom a függvényírásra. Bár a következő két példa nagyon egyszerű, mégis jól mutatja be a függvények használatát. Tegyük fel, hogy szeretnénk két számot összeadni, megszorozni őket és kivonni egymásból, végül megjele-

níteni a megadott számokat és az eredményeket minden alkalommal. Nem minden habostorta: mindezt háromszor kell megisméltelnünk, három eltérő számhalmazzal. Leegyszerűsített példánk végül úgy néz ki, amint az a jobb oldali szövegben látható.

A függvények alkalmazása nélküli nagy, ömlesztett kódhalmaz nemcsak a több gépelés miatt vezethet sok hibához, de a későbbi változtatások miatt is, hiszen ugyanazt a változtatást egyszerre több helyen is ugyanúgy el kell végezni a program kódjában. Ehelyett készíteni fogunk egy 'DoTwo' nevű függvényt, amely a megadott két számmal elvégzi a szükséges matematikai műveleteket és az eredményt kiírja. A függvényt a 'def' kulcsszó be-

```
#silly example
print 'Adding the two numbers %d and %d = %d ' % (1,2,1+2)
print 'Multiplying the two numbers %d and %d = %d ' % (1,2,1*2)
print 'Subtracting the two numbers %d and %d = %d ' % (1,2,1-2)
print '\n'
print 'Adding the two numbers %d and %d = %d ' % (1,4,1+4)
print 'Multiplying the two numbers %d and %d = %d ' % (1,4,1*4)
print 'Subtracting the two numbers %d and %d = %d ' % (1,4,1-4)
print '\n'
print 'Adding the two numbers %d and %d = %d ' % (10,5,10+5)
print 'Multiplying the two numbers %d and %d = %d ' % (10,5,10*5)
print 'Subtracting the two numbers %d and %d = %d ' % (10,5,10-5)
print '\n'
```

írásával kezdjük (ami megmondja a programnak, hogy definiálni fogunk egy függvényt). A 'def' után hozzáadjuk a függvény nevét és a paraméterek listáját (ha vannak) zárójelek között. A sort egy kettősponttal (':') zárjuk. A következő sortól a függvény törzsét képező kódot be kell húzni (beljebb kell írni, indentálni). Továbbfejlesztett 2. kis példánk az alábbiakban tekinthető meg.

Mint látható, sokkal kevesebb gépelésre volt szükség: egész pontosan 12 sor helyett csak 8-ra. Ha később valamilyen változtatásra van szükség függvényünkben, könnyebben megtehetjük, anélkül, hogy a program fő részében bármit megváltoztatnánk. Függvényünk használatakor a meghívás a függvény nevével és az utána írt argumentu-

```
#silly example 2...still silly, but better
def DoTwo(num1,num2):
    print 'Adding the two numbers %d and %d = %d ' % (num1,num2,num1+num2)
    print 'Multiplying the two numbers %d and %d = %d ' % (num1,num2,num1*num2)
    print 'Subtracting the two numbers %d and %d = %d ' % (num1,num2,num1-num2)
    print '\n'

DoTwo(1,2)
DoTwo(1,4)
DoTwo(10,5)
```


mokkal történik.

A függvény további alkalmazására tekintsük a következőket.

Szeretnénk egy olyan programot írni, mely ki fogja írni a megvásárolt termékek listáját szép, formázott módon, az alábbi szövegkiíráshoz hasonlóan.

Az árucikkek egyenkénti és összegzett ára dollárban és centben lesz formázva. A megjelenítés szélessége változtatható kell hogy legyen. A bal- és jobboldali értékek szintén változóból kell hogy jöjjenek. Három függvényt fogunk elkészíteni a feladat megoldására. Az első kiírja a legfelső és a legalsó sort, a második kiírja az egyes cikkek részleteit az összegző sorral együtt; a harmadik pedig az elválasztó vonalat jeleníti meg. Szerencsére a Python sok olyan beépített jellemzővel bír, amely könnyebbé teszi a feladatunkat. Ha visszaemléke-

zünk, programunkban kiírtuk a szöveget négyszer, és az ugyanannak a sztringnek a négy másolatával tért vissza.

Ezt mi kihasználhatjuk a saját javunkra. A legfelső, vagy a legalsó sor kinyomtatásához vegyük a kívánt szélességet, vonjunk ki belőle kettőt a két '+' jel miatt és használjuk a „ '=' * (width-2) ” formulát. A dolgok még könnyebbé tételéhez a változó-behelyettesítést fogjuk használni, hogy az összes elemet egy sorba tegyük. Tehát kiírandó sztringünket a 's ('+', '=' * width-2)), '+') karakterekkel lehet lekódolni. Függvényünk közvetlenül is írhatja a képernyőre, azonban ehelyett a return kulcsszóval visszaadjuk a létrehozott sztringet a hívó félnek. Függvényünket nevezzük el 'TopOrBottom'-nak, és a kódját írjuk a következők szerint:

```
def TopOrBottom(width):
    # width is total width
    # of returned line
    return '%s%s%s' %
        ('+', '=' * (width-
        2)), '+')
```

A megjegyzést kihagyhatnánk, de mégis jó, hogy megtudhatjuk belőle egy pillanat

Item 1	X.XX
Item 2	X.XX
Total	X.XX

alatt a 'width' paraméter rendelkezését. A függvény meghívása a 'print TopOrBottom(40)' módon történik, amelyben szélességnek természetesen más értéket is beállíthatunk. Most tehát már van egy függvényünk, mely a két említett sorral foglalkozik. Létrehozhatunk egy új függvényt, hogy az elválasztó vonallal foglalkozzon ugyanannak a kódnak a felhasználásával... VAGY módosíthatnánk a már meglévő függvényünket is, hogy egy további paraméterrel az alkalmazandó karaktert meghatározhassuk. Tegyük inkább ezt, neve pedig még mindig maradhat 'TopOrBottom'.

```
def TopOrBottom(character,width):
    # width is total width
    # of returned line
    # character is the character
    # to be placed between the
    # '+' characters
    return '%s%s%s' %
        ('+', (character * (width-
        2)), '+')
```

Most látható, hogy a megjegyzések milyen hasznosak. Ne feledjük, hogy a generált sztringgel visszatérünk, tehát nekünk kell valamit tennünk vele, hogy visszakapjuk, amikor meghívjuk. Ahelyett, hogy hozzárendelnénk egy másik sztringhez, egyszerűen

csak kiírjuk a képernyőre. Használata így néz ki:

```
print TopOrBottom('=',40)
```

Tehát most nem csak három sorról gondoskodtunk, hanem a szükséges rutinok számát is csökkentettük 3-ról 2-re. Tehát innen-től már csak a középső rész kiírásával kell törődnünk.

Az ehhez szükséges új függvényt nevezzük 'Fmt'-nek. Négy paramétert fogunk neki átadni: **val1** - a bal oldali kiírandó érték, **leftbit** - ennek az 'oszlop'-nak a szélessége, **val2** - a jobb oldali kiírandó érték (lebegőpontos), **rightbit** - ennek az 'oszlop'-nak a szélessége.

Az első feladat az, hogy az információkat a jobb oldalon megformázzuk. Mivel dollár és cent értéket akarunk megformázni, használhatunk egy speciális változóbehelyettesítési függvényt, amely azt az utasítást adja ki, hogy az érték lebegőpontos számként íródjon ki, az n. számú helyen, a tizedes ponttól jobbra. A parancs pedig a '%2.f'. Ezt a 'part2' változóhoz fogjuk hozzárendelni. Ehhez kódunk a 'part2

= '%.2 f' % val2' lesz. Használhatunk olyan függvényeket is még, amik a Python sztringekbe alapértelmezetten be vannak építve 'ljust' és 'rjust' néven. Az 'ljust' balra igazítja a sztringet, kitöltve azt a jobb oldalon, bármilyen kívánt karakterrel. Az 'rjust' ugyanazt teszi, csak a kitöltés a bal oldalon van. Ez már így szép darab. A helyettesítések segítségével összedobtunk egy nagy sztringet és visszaadtuk azt a hívó kódnak. Következő sorunk így néz ki:

```
return 'ss' % ('|',
            val1.ljust(leftbit-2, ' '),
            part2.rjust(rightbit-2, ' '),
            '|')
```

Miközben ez inkább ijesztőnek tűnik elsőre, elemezzük ki egy kicsit, és nézzük meg, valójában milyen egyszerű is:

return – az elkészült sztring, melyet visszaküldünk a hívó kódnak.
'ss' – 4 értéket fogunk tárolni egy sztringben. Mindegyik '%s' egy helyőrző.
% (– Elindítja a változó listát.
'| ', – Kírja ezeket literálisan.
val1.ljust(leftbit-2, ' ') – Veszi a 'val1' változót, melyet átadtunk, balra igazítja szóköz ka-

rakterekkel (leftbit-2). Ki kell vonni 2-t ahhoz, hogy a "|" a bal oldalon megfelelően legyen.
part2.rjust(rightbit-2, ' ') – Jobbra igazítja az ár formázott sztringjét rightbit-2 mennyiségű szóközzel. A '| ' fejezi be a sztringet.

Ez minden, amit tennünk kellett. Míg valójában egyes hibák ellenőrzését kellene elvégeznünk, vehetjük azt saját játékunknak is. Tehát az Fmt függvényünk valójában csak két sornyi kód a defi-

níció során és a megjegyzéseken kívül. A meghívás az alábbiak szerint történik:

```
print Fmt('Item 1',30,item1,10)
```

A visszatérési értéket ismét egy másik szöveghez rendelhetnénk, de mi csak ki fogjuk írni. Figyeljük meg, hogy adunk át 30-at a bal oldali rész és 10-et a jobb oldal szélességének. Ez meg-

Item 1	3.00
Item 2	15.00
Total	18.00

egyezik a 40-nel, melyet a TopOrBottom rutinunknak korábban megadtunk. Majd indítsuk el szerkesztőprogramunkat és írjuk be az alábbi kódot.

Mentsük el a kódot 'pprint1.py' néven és futtassuk

```
#pprint1.py
#Example of semi-useful functions

def TopOrBottom(character,width):
    # width is total width of returned line
    return '%s%s%s' % ('+',(character * (width-2)),'+')

def Fmt(val1,leftbit,val2,rightbit):
    # prints two values padded with spaces
    # val1 is thing to print on left, val2 is thing to print on right
    # leftbit is width of left portion, rightbit is width of right portion
    part2 = '%.2f' % val2
    return '%s%s%s%s' % ('| ',val1.ljust(leftbit-2, ' '),part2.rjust(rightbit-2, ' '), '|')

# Define the prices of each item
item1 = 3.00
item2 = 15.00
# Now print everything out...
print TopOrBottom('= ',40)
print Fmt('Item 1',30,item1,10)
print Fmt('Item 2',30,item2,10)
print TopOrBottom('- ',40)
print Fmt('Total',30,item1+item2,10)
print TopOrBottom('= ',40)
```

le. A kimenet valahogy úgy néz ki, ahogy a képen látható jobbra fent.

Noha ez egy nagyon egyszerű példa, mégis tippeket ad, hogy miért és hogyan kell használni a függvényeket. Most pedig fejlesszük tovább egy kicsit, és tudjunk meg többet a listákról. Emlékszünk a 2. részre, amikor először tárgyaltuk a listákat? Egy dolog, amit még nem mondtam, hogy egy lista tartalmazhat szinte bármit, beleértve a listákat is. Definiáljunk programunkban egy új 'itms' nevű listát és töltsük fel így:

```
itms = [['Soda',1.45],['Candy',.75],['Bread',1.95],['Milk',2.59]]
```

Ha ezt a szokásos listaként kezelnénk, akkor pl. a 'print itms[0]' módon érnénk el az elemeket. Azonban erre a ['Soda', 1,45] térne vissza, ami nem igazán az, amit normális körülmények között kerestünk. El szeretnénk érni minden egyes elemet az első listában. Tehát a 'print itms[0][0]' formát kellene használnunk, hogy megszerezzük a 'Soda'-t és [0][1]-et, hogy megkapjuk a költségeket, vagyis az 1,45-

öt. Szóval, most már 4 elemünk van, amit már megvásároltunk, és ezt az információt szeretnénk használni szép kiíró rutinunkban. Az egyetlen dolog, amit meg kell változtatni, a program alja. Mentsük el a legutóbbi programot 'pprint2.py'-ként, majd tegyük megjegyzésbe a két itemx definíciót, és tegyük bele a fenti listát. Mindennek valahogy így kell kinéznie :

```
#item1 = 3.00
#item2 = 15.00
itms = [['Soda',1.45],['Candy',.75],['Bread',1.95],['Milk',2.59]]
```

Ezután távolítsuk el az összes sort, mely az Fmt()-t hívja meg. Utána adjuk hozzá az alábbi sorokat (#NEW LINE segítségével a végére), hogy a kód úgy nézzen ki, mint a képen jobbra látható.

Vegyünk fel még egy számláló változót, amely végigmegy a lista minden elemén a ciklus végéig. Figyeljük meg a

```
itms = [['Soda',1.45],['Candy',.75],['Bread',1.95],['Milk',2.59]]
print TopOrBottom('=',40)

total = 0 #NEW LINE
for cntr in range(0,4): #NEW LINE
    print Fmt(itms[cntr][0],30,itms[cntr][1],10) #NEW LINE
    total += itms[cntr][1] #NEW LINE
print TopOrBottom('-',40)
print Fmt('Total',30,total,10) #CHANGED LINE
print TopOrBottom('=',40)
```

'total' nevű változó alkalmazását is. A 'total'-t 0-ra állítjuk, mielőtt a ciklus elkezdődne. Aztán ahogy az eladott tételeket kiírjuk, hozzáadjuk a költséget a 'total'-hoz. Végül kiíratjuk a 'total'-t közvetlenül az elválasztó vonal után. Mentsük el a programot és futtassuk le azt. Ilyesmit kell látnunk, mint ami az alábbi képen látható.

Ha nagyon elvetemültek akarunk lenni, akkor hozzáadhatunk egy sort az adó számára is. Közel azonos módon kezeljük, mint azt tettük a 'total' sorában, de hasz-

Soda	1.45
Candy	0.75
Bread	1.95
Milk	2.59

Total	6.74

náljuk a (total * .086)-ot költségként.

```
print Fmt('Tax:',30,
total*.086,10)
```

Több elemet is felvehetünk a listára, és megnézhetjük, hogyan működik.

Ennyi volt mára. A következő alkalommal az osztályokkal fogunk foglalkozni.



Greg Walters a RainyDay Solutions tulajdonosa, ami egy korlátozott felelősségű tanácsadó cég a coloradói Aurorában. Programozással 1972 óta foglalkozik. Szeret főzni, túrázni, zenét hallgatni és szabadidejét családja körében eltölteni.





ELŐZŐ SZÁMOK:

FCM 28. szám: LAMP – 1. rész

ITT HASZNÁLHATÓ:

ubuntu kubuntu xubuntu

KATEGÓRIÁK:



ESZKÖZÖK:



Most már van egy jó kis LAMP szerverünk, minden oké, de természetesen nem ártana némi adatot is felvinni rá; azonban azt sem akarjuk, hogy mások tegyék oda a saját dolgaikat, vagy ellopják a mi adatainkat. Egy Linux szerver eleve biztonságos, ámbátor csak úgy magától nem lesz még biztonságosabb. Állítsuk hát be az FTP-t és a tűzfalat.

FTP telepítése

A vsftpd-t fogjuk használni:

```
sudo apt-get install vsftpd
```

Webminben is használhatod a vsftpd GUI modulját, én azonban jobban kedvelem a vsftpd.conf kézi szerkesztését:

```
sudo nano /etc/vsftpd.conf
```

Sok olyan oktatóanyagot találtam, ahol teljes meglepéssel használtak anonymous szintű hozzáférést. Személyesen én ezt nem tartom kényelmesnek, így ezt mindig letiltom. A rendszered házirendjétől függően chroot-oltathatod a felhasználókat, hogy ne kóboroljanak olyan helyekre, amelyek nem tartoznak rájuk.

Az itteni jogosultságok az FTP-elérésre vonatkoznak. Mivel csak én használom és közvetlenül csatlakozom a /var/www-re, az én beállításaim a következők:

- helyi felhasználói fiók (saját-

tom) engedélyezése a vsftpd.conf-ban;

- felhasználó (én) hozzáadása a www-data csoporthoz (Webminben);

- a /var/www tulajdonosát átállítom a www-data csoportra (Webminben) és bekapcsolom a 'Files Inherit Group'-ot;

- az FTP-kliensben beállítom a célkönyvtárat (pl. /var/www).

FONTOS: biztosítsd, hogy az 'umask' ne legyen kommentezve a vsftpd.conf fájlban, és állítsd be a megfelelő jogosultságokat a feltöltésekhez. Wordpress alatt a 0002-es értéket találtam a legjobbnak – ez a fájlrendszerben 775-ös jogosultságot eredményez.

Neked talán más kellhet, a fenti nekem működött. Indítsd újra a vsftpd-t és teszteld a hozzáférést az FTP-klienseddel. Én a Transmit-et használom – tetszik.

```
sudo /etc/init.d/vsftpd restart
```

A tűzfal beállítása

Webminen keresztül ez igazán könnyű. A lenyíló hálózati fül alatt nyisd meg a 'Linux Firewall'-t.

A külső csatolón tilts le mindent, kivéve az SSH-t és az IDENT-et.

A következő képernyőn szabályokat kell létrehozunk az FTP, Webmin, Sendmail és MySQL Admin elérésekhez.

Kattints az 'Add Rule'-ra a meglévő lista alatt.

Jelöld be az 'Accept'-et.

Állítsd be a TCP-t a protokollok között.

A célprotokoll legyen TCP vagy UDP a 21-es porton.

Kattints a 'Create'-re. Csináld meg ugyanezeket a



LAMP – 2. RÉSZ

3306-os (MySQL), 25-ös (Sendmail), 10000-es (Webmin) és 80-as (Web és phpMyAdmin) portokra is.

Jelöld be az 'Activate at Boot'-ot és katt az 'Apply Configuration'-re. Ennyi. Ha vissza tudsz menni a Webmin-be, próbáld ki a PHP Mail szkripteket és az FTP-t: ha eléred a DB-t MySQL Administratorral, akkor minden rendben.

TIPP lehet, hogy újra kell indítanod a MySQL-t. Én mindig Webmin-ben nézem, nyitva van-e már.

PHP Mail

Előfordulhat, hogy a látogatóknak bemutatnád az egykattintásos levélküldést a dinamikus weboldaladról. A PHP-nek vannak beépített levelezési funkciói, de hozzá kell kapcsolni egy levélküldőhöz (MTA) a továbbítás érdekében, vagyis kell neki egy program/szolgáltatás, ami elküldi a levelet. Erre van egy szerveropciónk, a neve (kitalárod?) Sendmail. Így kell telepíteni és beállítani – nagyon egyszerű.

Telepítsük a programot:

```
sudo apt-get install sendmail
```

Most be kell állítanunk a PHP-t, hogy tudja, merre is van az SMTP szolgáltatás (Sendmail):

```
sudo nano /etc/php5/apache2/php.ini
```

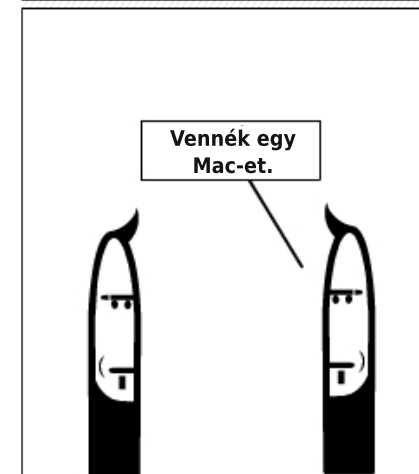
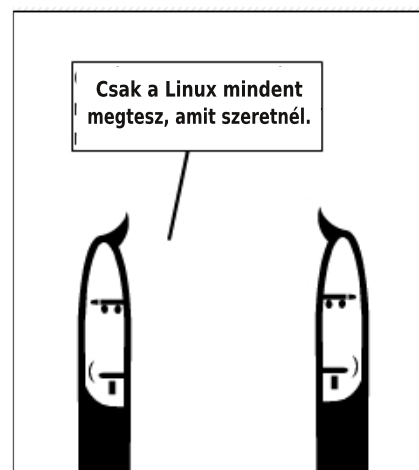
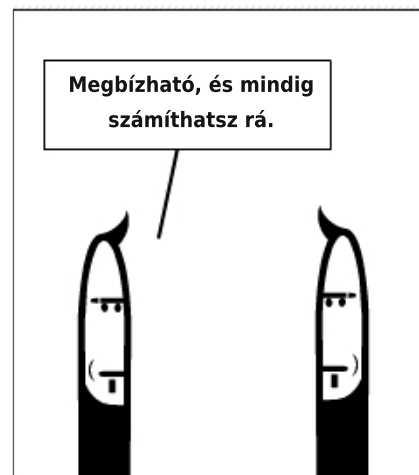
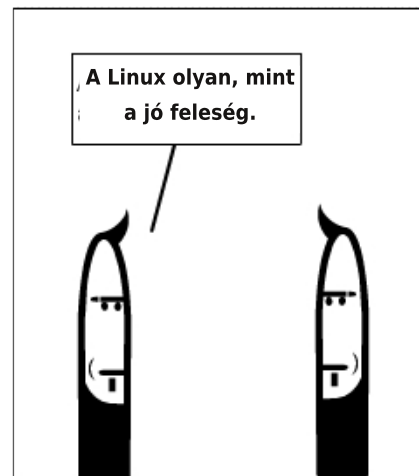
A következő sorokat add hozzá a levélküldési opciókhoz (a saját adataiddal kitöltve):

```
[mail function]
; Setup for Linux systems
sendmail_path =
/usr/sbin/sendmail -t
sendmail_from = <your_
webadmin_mail_account@
yourdomain.com>
```

Mentsd el a fájlt. Most már működnie kell a levélküldésnek.



Richard Bosomworth egy szenvedélyes Ubuntu szakember, aki nyílt forrású stratégiákat és szolgáltatásokat nyújt az IT ipar számára a <http://toomuchgreen.eu> webportálról. Szabadidejét szívesen tölti bringázással.



Rédei Richárd





ELŐZŐ SZÁMOK:

N/A

ITT HASZNÁLHATÓ:

KATEGÓRIÁK:



ESZKÖZÖK:



Az FCM 27. számában Ken kért némi információt a VPN-ekről. Az FCM 2. számában, a cikkemben írtam a VPN használatáról. Azt gondoltam, hogy jó volna a változásokról egy frissítést írni hozzá.

Először is beállítod a VPN-eket a Hálózatkezelővel. A legtöbb VPN, amit beállítasz, a TCP 1723-as portját használja. Ha Te, vagy a LAN tűzfal blokkolja a helyi géped kimenő portjait,

akkor engedélyezned kell a port átjárását. Legtöbbször ez a kimeneti port engedélyezve lesz, hacsak nem vagy extrém biztonság-mániás és vannak alkalmazásaid ennek a letiltására.

Meg kell keresned a Hálózatkezelő ikonját az Értesítési területen (a tiéd máshogy is kinézhet). Ez segíteni fog a hálózati beállításaid megszerzésében és a VPN kapcsolat elindításában.

Kezdjük is el telepíteni a PPTP modult, így elkezdhetjük a VPN kapcsolat létrehozását. Vajon hogyan? Ehhez most már nincs szükség a a parancssor (CLI) használatára. A PPTP bekerült a Hozzáadás/eltávolítás menübe. Ez egyszerűbbé teszi azok számára, akik nem szeretik a parancssort. Nyisd meg a Hozzáadás/eltávolítást és keress rá a VPN-re. Ha a népszerűség szerint rendezed, akkor ez elsőnek kell lennie. Jelöld ki, majd Változtatások alkalmazása, írd be a jelszavad és kattints a bezárásra. Elég egyszerű.



A parancssor hívei pedig gépeljék be a parancssorba a következőt, és feltelepítődnek a szükséges csomagok:

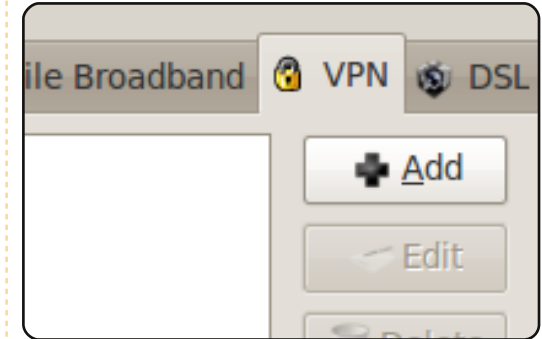
```
sudo aptitude install network-manager-pptp
```

Most, hogy a PPTP modult telepítettük a Hálózatkezelőhöz, állítsunk be egy kapcsolatot. Jobb klikk a Hálózatkezelőn az Értesítési területen, előugrik a helyi menü. A helyi menün kattints a Kapcsolatok szerkesztésére. Megjegyzés: bal gombbal is kattinthatsz az ikonra, ebben az esetben menj a VPN kapcsolatokra, majd VPN beállítása.

A Hálózatkezelő ablakon kat-

tints a VPN fülre.

Kattints a Hozzáadásra,



majd a Létrehozásra.



Módosítsd a kapcsolat nevét. Megadhatod, amit csak akarsz, de ha több kapcsolatot is szeretnél létrehozni, vagy 6 hónap múlva is szeretnéd tudni, hogy mit állítottál be, akkor jó ötlet a hely nevét megadni, ahová kapcsolódnis fogsz.



Connection name: Connected Location

Connect automatically

VPN IPv4 Settings

General

Gateway: 10.1.1.51

Optional

User name: Username

Password: Password

Show password

NT Domain:

Az Átjáró beállításánál add meg az IP-t vagy az FQDN-t (fully qualified domain name), ahová kapcsolódní akarsz. Én csak az IP-t adom meg. Ezután töltsd ki a Felhasználónevet. Nem szoktam a jelszót megadni – szerintem ez egy jó szokás. Ha meg akard adni, az csak rajtad múlik. A jelszó a kulcskezelődre fog kerülni, ha így akarsz.

Szükséged lehet a Speciális oldalra a titkosítás megadásához és a Point-to-Point Encryption (MPPE) titkosítás használatára a kapcsolat létrehozásához. A legtöbb VPN megkövete-

li a titkosított kapcsolatot. Kattints az OK-ra!

Authentication

Allow the following authentication methods:

PAP

CHAP

MSCHAP

Security and Compression

Use Point-to-Point encryption (MPPE)

Security: All Available (Default)

Allow stateful encryption

Allow BSD data compression

Allow Deflate data compression

Az IPv4 beállításai fül a tapasztalt felhasználóknak való. Itt módosíthatod a VPN-ed DNS szerverét, beállíthatsz eltérő hálózati utakat az alhálózatod részére, akár statikus IP-t is megadhatasz. Működni kell az IPv4 fül használata nélkül is.

Connection name: Connected Location

Connect automatically

VPN IPv4 Settings

Method: Automatic (VPN)

Automatic (VPN) address

Addresses

Address	Netmask	Gateway
---------	---------	---------

GYORSTIPP

A feleségem asztali HP gépe nagyon előregedett. Mivel régebben raktam össze gépeket, ezért nagyon sok lehetőség volt a cserére. Az Acer One laptopja megmutatta az Intel Atom 270-es processzor minőségét és sebességét. Tudtommal az emberek használnak Atommal szerelt alaplapokat asztali számítógépekben is.

Az interneten kerestem a legújabb, kétmagos Atom 330 processzoros bare-bone számítógépet. A ház alig nagyobb, mint egy papírlap és csak 6,5cm magas. Rendeltem egy 1 TB SATA merevlemezt, egy DVD meghajtót és 2GB RAM-ot. Amikor a csomag megérkezett, elkezdődött a móka.

A képekkel teli leírást könnyű volt követni. Kivettem a tető csavarjait és lecsúsztottam, felfedve az alaplapot és a meghajtók fém dobozát. A fekete műanyag előlap és két csavar eltávolítása után a meghajtó tálcáját kicsúsztottam és kivettem a házból. Elhelyeztem a merevlemezt és a DVD meghajtót a megfelelő nyílásokba a mellékelt csavarokkal. Visszahelyeztem a tálcát a helyére és bedugtam a SATA kábeleket.

A RAM-ot a helyére pattintottam és összeraktam a gépet. Ezután vettem észre, hogy USB egérre és billentyűre is szükségem van, mivel nincs hagyományos kábel csatlakozó. Gyorsan át a számítógépboltba, majd érkezett a gép bekapcsolásának és az operációs rendszer betöltésének az ideje. Korábban már kiírtam az Ubuntu 9.04-et CD-re. Az Ubuntu merevlemezre írásának sebessége meglepett. Az öreg 17"-os LCD monitort és hangszórókat használtam hozzá.

A bare-bone számítógépet az MSI készítette és Wind PC a neve. Egy kis ventilátor hűti nagyon halkan az egész számítógépet. Az áramellátást egy laptopéhoz hasonló, mindössze 65W-os külső tápegység biztosítja. A házhoz műanyag konzolt is adnak, amivel az oldalára állítható a vízszintes elhelyezés helyett. Más vásárlók leírását olvasva úgy döntöttem, hogy fektetve helyezem el az optimális hűtés miatt. A vezeték nélküli billentyűzet és egér lehetővé teszi, hogy a gépet elég távol tegyük a munkaterülettől, a korlátot itt csak a monitorkábel hossza jelenti.

Roger Steiner

Egy Kaypro IV géppel (jobbra) kezdődtek a számítógépes ismereteim, ami CP/M-et futtatott. Ez az egyszerű gép két 5,25 hüvelykes floppy-meghajtót használt és egy kilenc hüvelykes, zöld monitort. Az operációs rendszert a memóriába olvasta be az első lemezmeghajtóról, aztán egy másikat tehattünk a helyére, ami a használni kívánt programot tartalmazta. Az adatokat a második floppy-n tárolta. A floppyk 360 KB-osak voltak. Az 1980-as évek korai szakaszában 3000 USD-ba került ez az összeállítás egy margerétakerekes nyomtatóval. Abban az időben nem kaphattál ennél jobbat; jó életem volt.

Sajnos a jólétem hamarosan egy lefelé tartó spirálba került, amikor a CP/M-et összeüzta egy új operációs rendszer, amit DOS-nak neveztek. Egy ideig DOS-t használtam, ami után egy másik, színes, grafikus felülettel (GUI) ellátott operációs rendszer jött, amit Windows-nak hívtak. A dolgok újra a normális kerékvágásban haladtak, de hamarosan

még egy ennél is sokkal jobb operációs rendszer jött. A DOS-ért és a Windows-ért természetesen szép összeget fizettem. Ehhez be kellett szereznem egy új szoftvert is, amit nem importáltak. Meg kellett vennem az új és hatékonyabb operációs rendszert, amit Windows 95-nek neveztek (nem úgy hangzik, mint egy mosóporreklám?). Ez volt az operációs rendszerek netovábbja, így ehhez mindenképpen hozzá kellett jutni. Csakhogy ezt a Windows 98, Windows 98 SE, Windows ME, Windows 2000 és a Windows XP követte. Úgy tűnt, hogy ezeket már a húsz ujjamon se tudom megszámolni. Várjunk csak! Ez mind semmi! A Windows Vista hamarosan elhomályosította a Windows XP-t, ami szintén számos változatban érkezett. Hamarosan pedig jön a még ennél is jobb és nagyszerűbb, újabb és ha-



tékonyabb operációs rendszer, amit Windows 7-nek hívnak.

Miközben megpróbáltam takarékoskodni, a Windows

2000 futtatása közben arra jutottam, hogy elég ebből az egészből, belefáradtam. Sok pénz dobok ki a semmire, és olyan dolgot veszek, amit tulajdonképpen nem is szeretek. Még több programot kellett vennem, hogy biztosítsam a számítógépemet a külső támadások ellen. Amint beértem egy Apple Store-ba, a Macintosh árcímkeje teljesen sokkolt, ezért gyorsan visszavonulót fújtam.

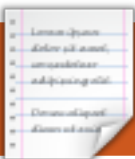
Néhány GNU/Linux terjesztéssel voltak kisebb gondjaim, de egyik sem fogott meg igazán, és nem sugalmazta azt, hogy „én vagyok az igazi”, amíg rá nem találtam az Ubuntu-ra. A 6.06-os Ubuntuval kezdtem, most a 9.04-

es verziót használom. Az Ubuntu a Sötét Oldalról a Szabadsághoz vezetett.

Még mindig kételkedve gondolok arra, hogyan lehet ingyenes ez a csodálatos rendszer, melyet kedved szerint módosíthatsz vagy bővíthetsz, mindenféle költség nélkül.

Magamat „zöldfülűnek” mondanám, mert még nem mindent értek meg olyan könnyen az Ubuntu-ban. Ez rendben is van, hiszen ha visszaemlékszem a majdnem két évtizedes munkásságom-ra, amit Windows alatt végeztem, akkor sem voltam tisztában mindennel. Mostanra van egy rendszerem, melyet könyvek és fórumok alapján csinosítottam, továbbá azt engedi csinálni a gépemmel, amit én akarok.

Szeretnék óriási köszönetet mondani azoknak az embereknek, akik a tudásukkal és idejükkel hozzájárultak ahhoz, hogy mindnyájunknak egy valóban világhíres operációs rendszert adjanak.



Az Ubuntu-t is, akár a finom bort, az idő teszi egyre jobbá. Minél tovább érleljük a bort, annál testesebb és annál ízletesebb lesz. Hasonlót mondhatunk el az Ubuntu-ról is: minél több időt adunk neki, hogy megérjen, annál gazdagabbá válik, annál több tartalmat láthatok benne és annál kompatibilisabb lesz.

Akkor kezdtem el az Ubuntu-t használni, amikor 2005-ben megkaptam az első laptopomat. Semmit sem tudtam a nyílt forráskódú, más operációs rendszerekről. Épp főiskolára készültem, de csak a Windows-ról és Mac-ről hallottam. A Windows unalmasan nézett ki, a Mac meg túl drága volt. A srác, akitől a laptopot vettem, adott nekem egy nyílt forráskódú, bootolható live CD-t, ami sok programot és az Ubuntu képfájlját tartalmazta. Az új laptopomon varázslatosan működött az összes nyílt forráskódú program. Az egyetlen problémámat az jelentette, hogy semmi sem bootolt rajta.

Egy időre elfelejtkeztem a CD-

n levő operációs rendszerről. Windows XP-t használtam addig a gépemen, míg unalmassá nem vált. Nem szerettem a túlságosan automatizált folyamatait, valamint hiányoltam az egyszerű és olcsó testreszabhatóságát. Kellott valami, hogy feldobjam a laptopomat. Ezért elkezdtem különböző operációs rendszereknek utánanézni, és megint felbukkant az Ubuntu.

Amikor meglátogattam az Ubuntu honlapját, mindenre rácsodálkoztam: az Ubuntu értelmére és arra, amit képvisel. Két verziót rendeltem. A CD-kre hat hetet vártam, amíg megérkeztek Trinidadra. Ahogy megkaptam őket, az adatokat lementettem a laptopomról, és feltelepítettem az Ubuntu-t. Tökéletesen feltelepített mindent. Nagyon tetszett, hogy mindenki mástól eltérő operációs rendszerem volt. Hamarosan sikerült testreszabnom, amit egyedül végeztem.

A jó dolgok nem tartanak sokáig. Szükségem volt a Microsoft Office-ra, hogy az iskolának beszá-

molókat írjak. Az Ubuntu nyílt forrású volt, de nem ismerte fel a Microsoft Windows-t vagy bármely más Windows alkalmazást. Habár rendelkezésére álltak a csodálatos programok ezrei, azt az egyet hiányoltam, amire szükségem volt. Az Ubuntu-t kb. egy hónap után leszedtem. Szomorú lettem, hogy ezt kellett tennem. Megfogadtam, ha jobb lesz, akkor visszatérek hozzá.

Amikor áprilisban kijött az Ubuntu 9.04, elhatároztam, hogy adok neki még egy esélyt. Rendeltem egy CD-t. Megint hat hetet kellett várnom, mire megérkezett. Amikor megkaptam, legelőször leteszteltem, vajon minden megfelelően működik-e. Az ok, amiért lemondtam a 8.10-ről az az volt, hogy nem tudtam csatlakozni a mobil PC-kártyámmal. A 9.04-gyel teljesen más húrokat pengettek.

A tesztképernyő megjelenítésekor figyelmeztetett, hogy talált egy mobil PC-kártyát. Megkért, hogy vigyem be adatokat a kártya futtatásához. Megtettem. Na-

gyon izgatott voltam, hogy sikerül-e kapcsolódnia az internethez. Szerencsére sikerült, így visszajött a kedvem. Gyorsan elmentettem a cuccaimat, töröltem a Windows-t, és feltelepítettem az Ubuntu-t. A videokártyától kezdve a hangkártyáig minden tökéletesen működött. Nem voltak nagyobb gondjaim.

Ettől függetlenül még mindig használnom kellett a Microsoft Office-t. Egy kis keresés után találtam két céget, akik a Wine-ban a Microsoft Office kompatibilitási rétegével kiemelkedő fejlesztést végeztek, így ez lehetővé tette, hogy a Microsoft Office működjön a programjukon keresztül. Jelenleg Ubuntu-m és Microsoft Office-om van dual boot nélkül és nem virtuális gépben fut.

Tehát az Ubuntu operációs rendszer olyan, mint a finom bor, ami a korral egyre tökéletesebbé válik. Nagyszerű operációs rendszer, ami csodálatos programok futtatását teszi lehetővé.





Azóta használok Ubuntut, hogy az 5.10-es verzió, a Breezy Badger megjelent. Vagyis kihagytam a Warthy Wart-hogot és a Hoary Hedgehogot. Azért említem ezt meg, mert még a Breezy alatt kezdtem el használni az Nvu-t weboldalak készítéséhez, amíg támogatott volt. Ha nem tévedek, ez egészen a Gutsy Gibbonig igaz volt. Emlékszem, hogy Intrepid alatt már nem tudtam működni bírni, és persze Jaunty alatt sem. Igazán kedveltem a programot, az internetes vállalkozásom ügyfelei számára készítettem vele weblapokat. Magam alatt voltam, mikor megszűntették a támogatását. Nem tudtam biztosan, mihez fogok kezdeni. Csinál-

hattam volna az egészet a régi, jól bevált módszerrel, kézzel szerkesztve az oldalakat és aztán feltöltve őket a szerverre, ami azért nem volt olyan rossz.

Az Nvu továbbra is elérhető volt Windows alá, úgyhogy a <http://net2.com/nvu/download.html> oldalról letöltöttem a windows-os verziót és azt használtam egészen addig, míg fel nem fedeztem a KompoZert. Ez egy KDE-s program, de Gnome alatt is kiválóan fut.

Ha figyeltem volna arra, amit az Nvu weblapján írtak, láthatam volna, hogy ők is inkább a Kompozer letöltését ajánlják, ami az Nvu utódja. Még egy linket is magadtak: <http://kompozer.net/download.php>, de a Synapticban található verzió ennél újabb volt. Amikor csak lehetséges, inkább a repókban található programokat használom. A cikk születésének időpontjában a repókban elérhető legfrissebb verzió az 1.0.7.10ubuntu6, leírása szerint pedig egy komplett

weblapszerkesztő rendszer.

A teljes csomagleírás a következő:

„A KompoZer egy teljes weblapszerkesztő rendszer, amely egyéltí a webfájl-menedzsmentet és a könnyen használható WYSIWYG (azt kapod, amit látsz) oldalszerkesztést.

A KompoZert úgy tervezték, hogy használata rendkívül egyszerű legyen, ezáltal ideális az olyan, nem szakértő felhasználóknak, akik vonzó és professzionális megjelenésű weblapokat szeretnének készíteni anélkül, hogy ismerniük kellene a HTML-t vagy a webprogramozást.”

Nem illesztettem be a cikkbe egyetlen képernyőképet sem az Nvu-ról, de ha valakit érdekel, hogyan is néz ki a KompoZerrel összehasonlítva, itt vethet rá egy pillantást: <http://www.net2.com/nvu/screenshots.html>

Innentől a KompoZerre fogok fókuszálni. Nem azért használom, mert szeretnék megszaba-

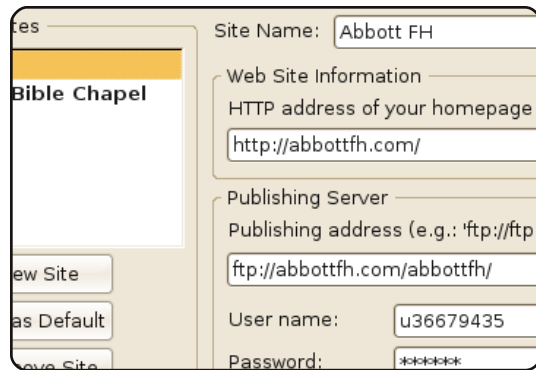
dulni a HTML-től, hanem mert a HTML-ben végzett változtatások eredményeit azonnal láthatom, még a közzététel előtt.

Az egyik ügyfelem számára gyászjelentéseket készítek. Nagyjából öt percbe telik egy darab elkészítése, mert van egy online sablonom, amiben átírom a megfelelő információkat, majd egy új név alatt közzéteszem az oldalt. Ezután egy gyors változtatást eszközölök az index oldalon, hozzáadok egy, az új gyászjelentésre mutató linket, és készen is van.

Miután telepítettem a KompoZert, be kellett állítanom a szervereket, amikkel dolgozni akartam. A program a következőképpen működik: megnyitom az oldalt, elvégzem a változtatásokat, aztán újra közzéteszem. Mindvégig online dolgozik az ember. Szerintem ez egy igen gyors módszer.

A főmenüben az 'Edit > Publishing Site Settings' pontban állíthatjuk be a szervereket. A 'Publishing Site Settings' párbe-

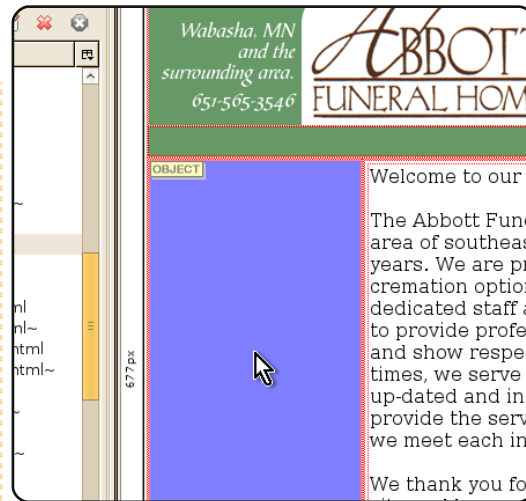
szédablakban (4.ábra) található néhány mező, amelyet ki kell töltenünk. Példaként mellékeltem egy képernyőmentést a saját szerverbeállításaim egyikével.



Ahogy az látható, nagyon egyszerűek és maguktól értetődőek.

Miután a szervereket beállítottuk, készen állunk az oldalak szerkesztésére, újak hozzáadására. Minden feladatunkat egy programból végezhetjük el. Tiszta és gyors.

Egy oldal megnyitásához keressük meg azt a szerveren a bal oldali oszlopban és kattintsunk rá duplán. Erre az oldal megnyílik a jobb oldali ablakban. Az ablak alján négy fület találunk. A következő négy képernyőkép (jobbra) ezek tartalmát mutatja ugyanannak a weblapnak az esetében (Abbott's

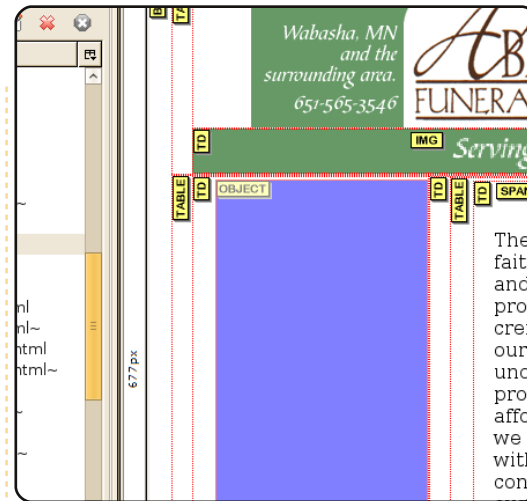


Funeral Home).

Normál nézetben egy WYSIWYG felületet kapunk. Az itt végzett változtatások akkor lépnek érvénybe, amikor közzétesszük az oldalt. A következő fül a HTML tageket mutatja: milyeneket és hol használunk. A harmadik fület szoktam használni az oldal szerkesztéséhez, ez mutatja a forráskódot. Miután végeztünk a kódolással, a negyedik fülön megnézhetjük, hogyan is fest a végeredmény.

A munka befejeztével a felső menüben kattintsunk a 'File > Publish' vagy 'Publish as' menüpontra az oldal közzétételéhez.

Ezt egy nagyon kényelmes és gyors módszernek találom arra,

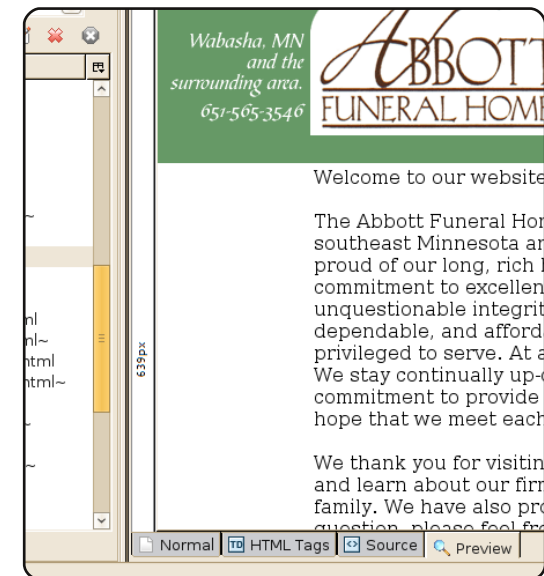
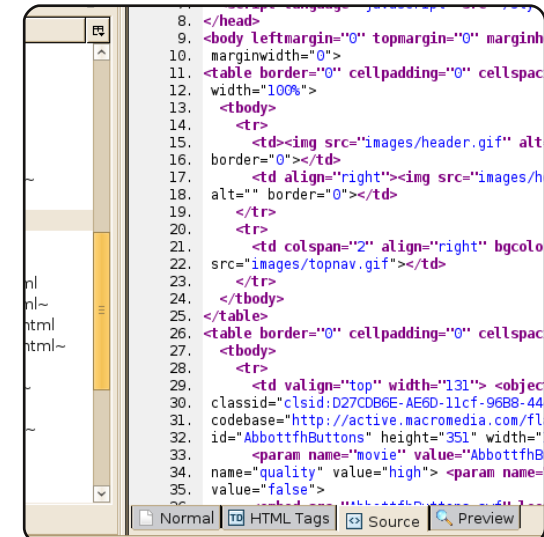


hogyan megváltoztassak honlapokat és sablonok segítségével újakat készítek.

Ha grafikát is hozzá szeretnénk adni az oldalhoz, először fel kell azt töltenünk a szerverre, különben hibaüzenetet kapunk, miszerint a fájl nem található. Én általában még a munka megkezdése előtt feltöltöm az összes képet, amit majd használni fogok. Ehhez egy Firefox plugint használok, a FireFTP-t. Így egyszerűbb és sokkal gyorsabb is.

Ez a harmadik cikk, amit a FCM számára írtam – nem számítva a leveleimet. Mikor az FCM már felhasználta majdnem az összes cikket, ami az elmúlt két évben érkezett, úgy gondol-

tam, hogy itt az idő egy újabb cikk megírására. Ezt éppen a régi laptopomon írom, amiről bővebben a 16. szám 24. oldalán olvashattok.





MOTU INTERJÚ

A behindmotu.wordpress.com-ról átvéve

Iulian Udrea

A Behind MOTU egy weboldal, 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: 17

Lakhely: Románia

IRC becenév: iulian

Mióta használod Linuxot és mi volt az első disztród?

Már 4 éve használom GNU/Linuxot. Az első disztróm egy Debian 3.1 Sarge volt.

Mióta használod Ubuntut?

A 6.06-os Dapper Drake óta.

Mikor és hogyan kerültél kapcsolatba a MOTU-val?

A Hardy fejlesztési időszakában kerültem kapcsolatba a MOTU-val. Az IRC-n az #ubuntu-{motu,devel} csatornákra csatlakoztam a Freenode-on 2007 decemberében. Némi inaktív idő után elkezdtem foglalkozni néhány buggal a Launchpad-en és megpróbáltam kijavítani őket. Az első Ubuntu patch fel-

töltésem 2008 márciusában volt.

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

A Debian irányelveket és a csomagkészítési útmutatót olvasva tanultam meg a csomagkészítést, valamint egyéb kiváló dokumentációkat is használtam a weben. Őszintén szólva már nem emlékszem, honnan tanultam meg, miként működnek az Ubuntu csapatok. Azt hiszem a wiki oldalait tanulmányoztam és beszélgettem róluk IRC-n.

Mi a legkedveltebb része MOTU-beli munkásságodnak?

Ez egy érdekes kérdés. A legkedveltebb része MOTU-s munkámnak nyilván az emberek. Nagyon tetszik, ahogy együttműködnek és megosztják ötleteiket. Azt kell mondjam, hogy mindannyian nagyon segítőkészek, barátságosak, és egyszerűen nagyszerű érzés együtt dolgozni velük. Nagyon büszke vagyok arra, hogy része va-

gyok ennek a csapatnak.

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

Csak ugorj bele. Nem kell ismerned semmilyen programozási nyelvet ahhoz, hogy segíts a MOTU-nak, habár néha jól jöhet, amikor nem csomaggal kapcsolatos bugot javítasz. Rengeteg kiváló doksi van, amiből megtanulhatod a csomagkészítést. Véleményem szerint a csomagkészítés nem olyan bonyolult, mint amilyennek látszik. Nem tart olyan sokáig, míg megtanulod. Ha egyszer megtanulod az alapokat, az már jó lesz. Aztán már csak meg kell értened. Ahogy az előző interjúban mondtam (amikor még nem voltam MOTU), a legnehezebb lépés elkezdni, aztán ha egyszer már benne vagy, soha nem akarod abbahagyni, kivéve ha bediliztél. :-)

Senki sem tudhat mindent, szóval ne félj kérdezni chaten vagy a levlistán.

Tagja vagy valamelyik helyi Linux/Ubuntu csoportnak?

Sajnos nem vagyok tagja ilyen csoportnak.

Mire fogsz összpontosítani a Jaunty-ban?

A merging/syncing feladatokra fogok fókuszálni (ahány csomagnál csak tudok) és a macacs bugok javítására. A kernel csapat munkájába is bekapcsolódtam, így a csomagok mellett kernel patchekkel is fogok foglalkozni.

Mit csinálsz a szabadidődben?

Olvasok. Megszállott könyvmoly vagyok. Rengeteget olvasok, főként számítástechnikai és sci-fi könyveket. Ha nem vagyok otthon és nem olvasok, akkor a parkban találsz, ahol görkorizok és ugrálok, mint egy bolond.





Csillagokat látni

Emberek, én Ubuntut használók immár a 6.04 óta, és határozottan élveztem a megszerzett tapasztalatokat. Utáltam az időt a Windowszal, de 9.04-gyel arra a következtetésre jutottam, hogy a szoftverek kezdik akadályozni az Ubuntut. Például a DVD/CD meghajtó működött 8.10 alatt. 2009. júniusában frissítettem 9.04-re. A rendszer egy percen belül betöltődött, de elveszett a DVD/CD meghajtóm. Biztos emlékeztek erre a márciusi problémára.

Azt hiszem az a probléma, hogy Ti minden kiadáskor látjátok a csillagokat, de nem javítjátok ki az új kiadásban lévő problémákat. Lassítsunk, csökkentsük a kiadások gyakoriságát évente egy kiadásra, vagy még inkább két évente egy kiadásra. Használjuk ki az időt és készítsünk golyóálló rendszert. Teszteljünk még többet, vagy derítsük fel a hibákat a lehető leggyorsabban, hogy biztosak legyünk benne, minden működik. Nem tudom ajánlani 9.04-et az édesanyámnak! Sírva fakadna, ha látná, hogy a dolgok nem működnek. Az a dol-

gok rendje, hogy működjenek, de most nem ez történik.

Kérlek, lássatok el minket frissítésekkel, amik kijavítják ezeket a problémákat. Majd ekkor gyertek ki az újabb frissítésekkel, amelyek tökéletesen működnek és rengeteg nagyszerű újdonság van bennük!

Köszönöm, hogy mindezt elmondhattam, remélem ezzel elkezdődik valami változás, ami pozitív irányba mutat.

James Stermole

GUI – Python

Először gratulálni szeretnék Neked a nagyszerű Python cikksorozatért, de van egy kérdésem. Sok helyről szerezhettünk információt azzal kapcsolatban, hogy miként kell Pythonban programozni, de sehol sincs arról információ, hogy hogyan lehet a Pythonban grafikus felületen programozni. Ki fogsz térni a cikkeidben a grafikus felülettel kapcsolatos dolgokra is?

hhlp

A HÓNAP LEVELE

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



A legutóbbi – Franciaországban töltött – szabadságom ideje alatt meglepődve láttam egy ablakpárkányon egy billentyűzetet és egy egeret, az ablak mögött pedig egy képernyőt. A tábla arról tájékoztatott, hogy a számítógép használata reggelente ingyenes és ráadásként néhány reggeli frissítő is elérhető. Ez a legtöbb helyen szokatlan lenne, de egy álmos mezővárosban itt Franciaországban ez határozottan idegennek tűnt.

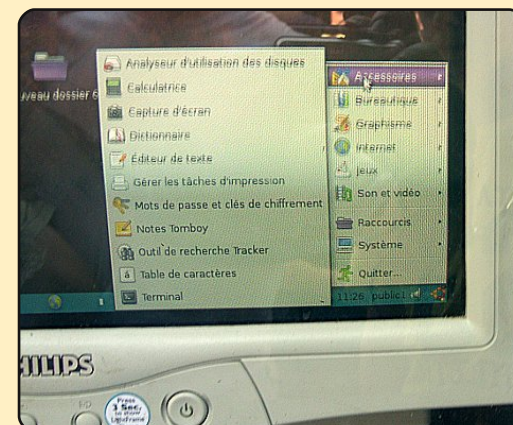
A desktop francia nyelvű volt (nem meglepően), azonban meglepődtem, mert a gépre Ubuntu volt telepítve. Az alapértelmezett webböngésző Firefox volt és minden egyéb alkalmazás is elérhető volt. Az emberek, akik ezt a számítógépet nyilvános használatra elérhetővé tették, nyilvánvalóan úgy gondolták, hogy az Ubuntu ára, biztonsága és nyelvi támogatása megfelelőbb az egyéb kereskedelmi ope-

rációs rendszerekkel szemben!

Az én francia nyelvismeretem nem a legjobb, így ez meghatározta azt, amit meg tudtam tenni a gépen. Mindazonáltal a városban tett későbbi látogatásaim során más embereket is láttam, hogy használják a gépet. Úgy gondolom, hogy egy szolgáltatást így ajánlani néhány hátránnyal is jár: egyszer, amikor arra jártam, a számítógép képernyőjén egy korábban látogatott „felöltött” honlap volt látható. Bezártam a böngészőt minden ablakát és így hagytam ott a következő felhasználónak.

A szabad PC-használat és internet-hozzáférés felajánlása engem határozottan meglepett – különösen az, hogy Ubuntut használtak.

Chris Taylor



Greg válasza: *Tervezem, hogy ki-
térek a grafikus felületen történő
programozásra az 5. vagy a 6. cikk-
ben. Jelenleg a Boa Constructort
használok, amely a wxPythont
használja mint GUI tervezőt, annak
ellenére, hogy számos hiba van a li-
nuxos változatban. Bemutatom azt
is, hogy hogyan kell ezekkel dolgoz-
ni. A Synaptic-on keresztül elérhe-
tő. Van benne egy leírás a Helpen
belül, ha előbb szeretnéd megis-
merni, mint ahogy a cikk megjele-
nik.*

Baseball edző

Olvastam a kérdéseidet, és elol-
vastam a baseball edző kérdésére
adott válaszodat is. Teljesen véletle-
nül találtam egy alkalmazást,
amely hihetetlenül jó lenne az edző-
nek. Próbálja ki a LongoMatch prog-
ramot (I. lent) <http://www.getdeb.net/app/LongoMatch>. Ez egy Get-
Deb alkalmazás, így jó esély van ar-
ra, hogy Jaunty alatt működik.



Alistair Munro

VirtualBox – Compiz

Az előző kiadás 'Kérdések és vá-
laszok' rovatában, találtam egy vá-
laszt, amelyet szeretnék kiegészí-
teni. Az eredeti kérdés a VirtualBox
áttetszőségével volt kapcsolatos. A
javasolt megoldás a Compiz inaktív-
vá tétele volt. Ez a megoldás is mű-
ködik, de van egy másik is:

- Indítsuk el a CompizConfig-ot.
- Válasszuk ki a 'Window Rules' be-
épülő modult az 'Ablakkezelés' fü-
lön.
- A 'No ARGB' szabályhoz adjuk hoz-
zá a következő sort: title=Sun Virtu-
alBox.

Ez ki fogja kapcsolni a Virtual-
Box áttetszőségét, de minden
egyéb Compiz beállítást érintetle-
nül hagy. Erre a megoldásra a fran-
cia Ubuntu Fórumon (ubuntu.fr)
találtam, amikor én is megoldást ke-
restem ugyanerre a problémára.

LJ

Otthoni hálózat

Az FCM 28. száma foglalkozott
a LAMP szerverrel és az SSHFS

Ubuntu hálózattal. Azt szeretném
tudni, hogyan lehet létrehozni ott-
hon egy hálózatot Ubuntu segítsé-
gével. A hardvergyártók vezeték
nélküli képességekkel bíró eszkö-
ket bocsátanak ki. Szeretnék látni
egy cikksorozatot arról, hogyan tud-
nak a felhasználók egy szerveren lé-
vő adatokat elérni a házból vagy
akár a világból bárhol az álta-
luk használt eszközök, mint pl. lap-

top vagy mobiltelefon segítségével

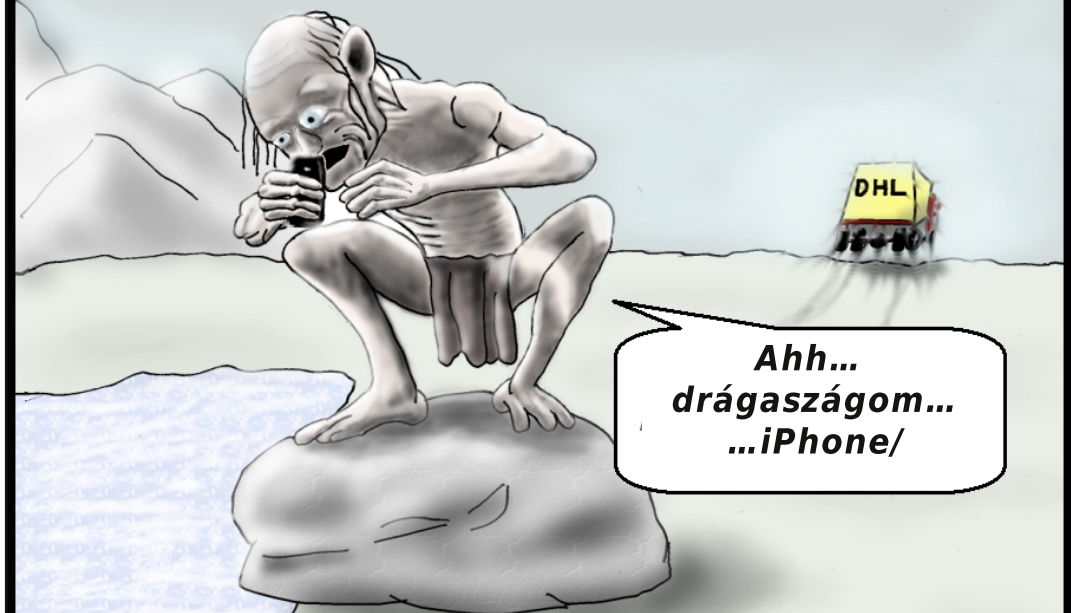
Danish Lala

Szerk.: *Tudna bármely hálózat-
építő guru segíteni Danish-nek (és
mindenki másnak) az otthoni háló-
zatépítésben? A cikk tervét küldjé-
tek az alábbi címre:*

articles@fullcirclemagazine.org

Várakozással teli hosszú évek után Gollam talán megtalálta az új „drágaszágot“.

Aug-09 costantinos.bourboulas@oracle.com



Modern idők

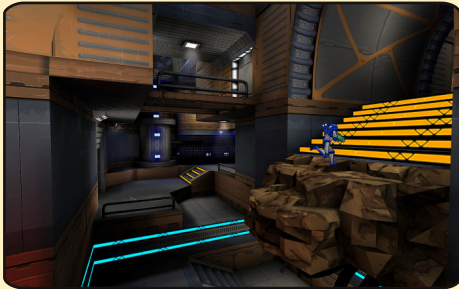


JÁTÉKHÍREK

Quake Live Linuxon! – Végre támogatott lett a Quake Live Linuxon is. Irány a www.quakelive.com és kezdődjön a frag-vadászat.

Megjelent a Warsaw

0.5! – Az új verzió számos új játékmódot, térképet, textúrát és fegyvert hoz magával.



Vége megjelent 2009 legnagyobb Linuxos játéka! A Quake Live egy online FPS, amely teljesen a Quake 3 játékon alapul. Az id Software elhozta az egyik legnépszerűbb online FPS-t, felújított grafikával napjaink igényeihez igazítva. Talán a

legegységesebb tulajdonsága, hogy a játékhoz mindössze egy böngészőre van szükségünk. Csak egy fiók és egy bővítmény letöltése kell, hogy indulhasson a játék. A legjobb dolog az egészben, hogy a letöltésért és a játékért sem kell fizetnünk!

Ha játszottál már bármelyik régebbi Quake játékkal, szerintem semmit nem kell mondanom. Ez ugyanaz a nagyszerű, gyors iramú lövöldözős játék, ami mindig is volt. FPS mivoltából következik, hogy egy pályán körbe-körbe mozogva próbáljunk annyi emberrel végezni, amennyivel csak tudunk, vigyázva arra, hogy nehogy mi is hasonló sorsra jussunk. A Quake rengeteg pályából, hatalmas fegyverarzenálból és nagyszerű közösségből áll, sajnos a Quake Live nem nyújt sokkal többet ennél. A játék 25 pályával érkezik, melyek nagy része a Quake 3-ból ismerteken alapszik. Élvezhető sci-fi hangulatot és játéket teremt mind az öt játékmódnak, amelyek a következők: Duel, Deathmatch, Team



Deathmatch, Capture the Flag és Clan Area. Ezek mind ismerősök lehetnek. A Quake játékok mindig is híresek voltak a széleskörű fegyverválasztékról. Az összes alapvető fegyver megtalálható, néhány kis kiegészítéssel megspékelve. Talán a plazmafegyverek, illetve a rakétavetők a rajongók kedvencei, ezek igen hatásos játékszerek.

Azon kívül, hogy az id Software egy régi játékát öltöztette új köntösbe, számos újítást hozott mellé. Köszönhetően az Xbox 360-nak, a statisztikának és a teljesítménymérésnek, egyfajta versengés indult meg a játékosok között. Ezt az id Software hamar fel is fedezte és beültette a Quake-be. A profilodban megjelenik a teljesítményed, hányszor öltél, hány mér-

közést nyertél vagy hányszor teljesítettél különféle figurákat. Ezek az adatok mind láthatóak lesznek a közösség előtt. A statisztikák a játékban nyomon követik, hogy hány mérkőzésen vettél részt, hányszor öltél, illetve lőttek le, mi a kedvenc fegyvered, milyen ügyesen forgatsz bizonyos fegyvereket, stb. Ezt a rengeteg információt összehasonlíthatod más játékosok eredményeivel. Ezek a kitűnő extrák garantálják, hogy többet akarj játszani és figyelj oda az eredményeidre. A barátok listája lassan minden többszemélyes játékban megtalálható lesz, a Quake Live is beállt a sorba. Hozzáadhatod a barátaidat, akiket a munkahelyről, iskolából vagy netán a játékból ismersz. Ennek a listának hála, cseveghetsz barátaiddal, illetve

megmérkőzhetsz velük. De talán a leglényegesebb újítás, amire mindig is vártunk, a Klán Támogatás! A Quake mindig is arról szólt, hogy klánokba rendeződünk és mérkőzünk más klánokkal. Most már beállíthatod a klánod, illetve lehetőség van meccsek szervezésére. Ez egy nagyon várt újítás az igazi Quake rajongóknak.

A Quake sorozat mindig is egy nehéz játék volt, köszönhetően a gyors játékmenetnek, illetve a jól képzett játékosoknak. Elég közkedvelt is lett a könnyű elérhetőség és az egyszerű játékhoz csatlakozása miatt. Az id Software ezen felül még számos újítást hozott a Quake Live-val a kevésbé tapasztalt játékosok megsegítésére. Első játékindításkor egy oktatáson kell keresztülmennünk, ami leméri a képességeinket. Ez egy nagyon jó módja, hogy elsajátítsuk azokat az alapokat, amikre a játék során szükségünk lehet. Régebben, ha csatlakoztál egy Quake meccshez, valószínűleg nehéz feladat elé néztél. Ezzel ellentétben most a játék a képességeidhez mérten ajánl meccseket. Azt tapasztaltam, hogy ez

egész jól működik. A meccseimen elég sokat tudtam ölni, viszont az ellenfelek is voltak annyira technikásak, hogy ne legyen unalmas a játék. Ez a rendszer a kezdőknek, illetve a gyakorlott felhasználóknak is jól jöhet, hiszen így esélyük van arra, hogy hasonló képességű ellenfelekkel mérjék össze tudásukat.

A grafika lényegében megfelelő, bár eléggé eljárt felette az idő 10 év alatt. Az id Software a Quake 3 szintjén akarta tartani a grafikát, bár ráért volna itt is egy kis újítás. Viszont elég kicsi a gépigénye, egy korosodó PC-n is kellemesen elfut, köszönhetően a játékban nagyszerűen állítható grafikai beállításoknak. A hangok is elmennek. Ki lehet hallani a robbanásokat, a rakéta süvítését, a plazmafegyver lövéseit.

Átbeszéltük a játék pozitívumait. Higgy nekem, ez egy nagyszerű játék. Viszont most vesünk az érme másik felére is egy pillantást. Mint minden játéknak, ennek is vannak hibái. Rögtön elsőként ott van az elég sok idegesítő bug, az fps-ingadozás vagy textúra hiba, de talán

a legszembetűnőbbek a hangoknál jelentkeznek. Hihetetlen gyenge a hangminőség: recsegés, szinkronhiba, elnémulás. Bár vegyük azt is számításba, hogy a Quake Live még béta állapotú, így valamennyire érthetőek a hibák.

Mindent összevetve a Quake Live egy kiváló játék. Hála a mérkőzés-létrehozóknak, a teljesítménymérésnek és a statisztikáknak, ez a rész a sorozat legkezelhetőbb, legélvezhetőbb játéka. A hatalmas közösség gondoskodik róla, hogy mindig legyen kikkel mérkőzni. Az egyetlen dolog, ami miatt aggódom, hogy az igazi Quake rajongókat mennyire fogja érdekelni a játék. Lehet, hogy ők megmaradnak a Quake 3-nál (ami a mai napig a legjátszottabb Quake játék). Valószínűleg a Quake Live azon játékosok között lesz igen közkedvelt, akik csak játszani szeretnének, de közel sem olyan szinten, mint a kemény játékosok.

Pontszám: 9/10



Pozitívumok:

Mérkőzés létrehozása
Kiváló közösség
Statisztika, teljesítménymérés ingyenes!

Negatívumok:

Grafikával és hanggal kapcsolatos hibák
Idejétmúlt grafikák
Nem vonzó az igazi rajongóknak



Ed Hewitt, játékos néven chewit, egy PC-s játékos, aki rajong a konzolos játékokért is. Ezen kívül tagja a Gfire fejlesztőcsapatának is (Xfire bővítmény Pidginhez).



KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK

Írta: Tommy Alsemgeest

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

K Érdekel egy nyílt forráskódú projektben való részvétel, de nem tudom, hogyan kezdjek hozzá. Kérlek, segítsetek!

V Ez attól függ, miben vagy jó, mit élvezel, és melyik nyílt forráskódú projektet szeretnéd leginkább. Ha szereted az Ubuntu-t és szívesen programoznál, akkor a Launchpad oldalán mindig találsz javításra szoruló hibát. Ha jól tudsz írni, akkor foglalkozhatsz dokumentációval vagy az Ubuntu wikivel. Ha művész vagy, akkor az Ubuntu kinézetében segíthetsz. A Launchpaden érdemes kezdeni a keresést, mivel rengeteg módja van a segítségnek.

K A Skype Ubuntu-ra való telepítésével nincs problémám, de a használatával már igen. A gondot az Audio Playback okozza. Milyen fájlok hiányoznak? Ubuntu 8.04-en működik, de 9.04-en nem.

V Legtöbbször nem egy fájl hiánya okozza a nehézséget, hanem csak beállítási problémával szembesülünk. Sajnálatosan ez azt jelenti, hogy szinte akármilyen rossz lehet. Érdemes lenne átfutnod az Ubuntu wiki hibaelhárító részét: <https://help.ubuntu.com/community/Skype>. Úgy néz ki, hogy a legtöbbben meg tudják oldani az általad leírt gondot a pulseaudio eltávolításával és esoundra cserélésével. Az útmutatások megtalálhatók a wiki oldalon.

K Nemrég telepítettem az Ubuntu 9.04 asztali változatát. Szükségem lenne arra, hogy egy Cisco 850 router mögötti távoli MS SBS 2003 szerverhez csatlakozzak. Telepítettem a vpnc-t, és úgy néz ki, hogy gond nélkül csatlakozik, de a hitelesítés után ezt látom:

```
VPNC started in background (pid: 17270)...
```

Azonban a tsclient azt a hiba-

üzenetet dobja, hogy nem tud csatlakozni a számítógéphez. Kiválasztom az RDP protokollt. Fontos, hogy az RDC kifogástalanul működött a Cisco VPN klientsével az MS SBS 2003 szerver felé. Továbbá az SBS szerver a 3389-es és az 1723-as porton hallgatózik. Bármiféle segítségnek nagyon örülnék.

V Sajnos semmilyen tapasztalatom sincs az MS SBS 2003-al, és a problémáról sem tudtam meg többet. Itt egy link, ami az Ubuntu 8.04-hez készült, de 9.04 esetén is működni fog még:

<http://blogs.technet.com/girish/archive/2008/05/30/ubuntu-8-04-on-sbs-2003-network.aspx>

K Az FCM 28-as számának Squid cikkével kapcsolatos a gondom. Van egy asztali és egy laptop gépem, amik egymáshoz vannak kapcsolva egy Netgear DG834G ADSL router-cum-modem-mel (ami egyben dhcp szerverként is üzemel). A mo-

dem mindkét gép számára biztosítja az internetkapcsolatot. Ezzel a konfigurációval ki tudom-e használni a Squid proxy szerver nyújtotta lehetőségeket? Ha igen, akkor hogyan tegyem?

V Igen, lehetséges, és van néhány módja annak, ahogy ezt megteheted. De természetesen tőled függ, akarod-e, hogy valamelyik géped 24 órán keresztül működjön (vagy legalább akkor, amikor azt szeretnéd, hogy valamelyik gépednek legyen internetkapcsolata). Telepítheted az egyik gépre a Squid szervert, akár egy virtuális gépre is teheted. (Jó „hogyan” található erről itt: <http://www.ubuntugeek.com/create-and-manage-virtual-machines-using-virtualbox.html>). Bizonyosodj meg arról, hogy a szerver csatlakozik az internethez; aztán egyszerűen állítsd be, hogy minden valós gép a router DHCP-je helyett az új Squid szervert használja.





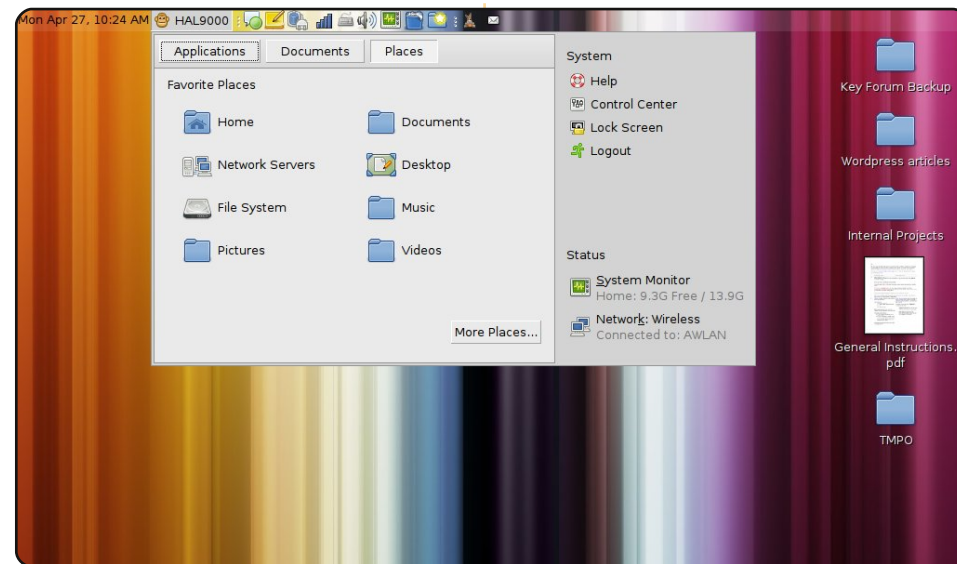
AZ ÉN DESKTOPOM

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



Ez a desktopom. Majdnem egy évig tartott, hogy a Windows-ról áttérjek Ubuntura. Megtanultam, hogyan lehet bizonyos dolgokat megváltoztatni az Ubuntu-ban, ezt nagyrészt a fórum közösségének köszönhetem. Ez az, amivel a Windows sohasem fog rendelkezni. Kezdetben azt gondoltam, hogy a kereskedelemben kapható játékok hiánya fogja a legfőbb problémát okozni, mivel Linux alatt sokkal kevesebb játék van, de azok sokkal játszhatóbbak és én sokkal jobban élvezem őket, mint Windows alatt. Emlékeztek még az első számítógépes játékokra? A mai játékok rendkívül egyszerűek. Egy Sinclair számítógéppel kezdtem és 20 év számítógép-használat után azt látom, hogy jelentősen csökkent a minőség, az eredetiség és a játszhatóság. Mivel játszom leginkább? Open TTD-vel (szeretem a multiplayer játékot) és az Enemy Territory-val, mások mellett. A Full Circle remek, két hónappal ezelőtt fedeztem fel. A konfiguráció: AMD Athlon LE1640, 2 GB RAM, Radeon X800GTO, Ubuntu 8.10, Compiz AWN dokkal.

Ales



Ubuntu 8.04 a Dell Mini 9 netbookomon. Ezen a kis képernyőn, ami egy belépőszintű netbook, feláldoztam néhány dolgot, amire nincs is igazán szükségem, hogy fokozzam a hatékonyságot.

- Compiz kikapcsolva (teljesen eltávolítottam).
- Gnome Do-t használok, így nem kell az alkalmazásokra kattintanom.
- Egy 600 pixeles képernyőn nem engedhetek meg két panelt. Csak egyet, a felső panelt.
- A „window-picker-applet 0.1” nevű alkalmazást használom a Netbook-Remix-ből. Sokkal jobb egy ablaklista, mint az ablakból ikon megoldás. Ennek lehetne alternatívája az AllTray, ha automatikusan tudna ablakokat küldeni a tálcára.
- SLAB menüt használok. Eltartott egy ideig, amíg rátettem egy majom arcot, melyet HAL9000-nek neveztem el.

Sean P. Gunn





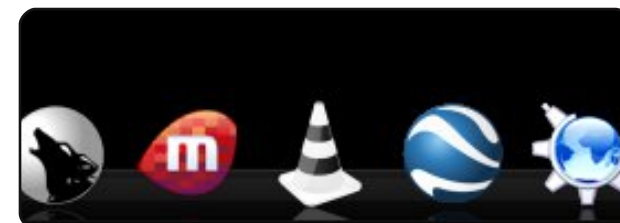
Ez a desktopom! UbuntuStudio 8.04-et futtatok. A desktopom elég egyszerű, a Slickness Black nevű témát használom Black N White ikonokkal, amit a gnome-look.org-ról töltöttem le. Mindez egy Intel 2.66 GHz-es processzorra és 512 MB RAM-al ellátott gépen fut. Ez a PC valójában az otthoni stúdióm. Üdvözlés Argentínából.

Juan C. Barrientos



Ubuntu 9.04-et futtatok egy IBM T41-en. Ebben egy Intel Pentium M (1.6 GHz) processzor és 749 MB RAM van. Fekete-fehér ikonokat telepítettem a compiz fusionnal együtt. Rajongója vagyok a sötét témáknak – speciálisan a sötét témáknak, amelyek fényesek. Továbbá awn dokkot használok, amely megkönnyíti a navigációt a telepített programok között. Valamivel több, mint egy éve kezdtem el Ubuntut használni és ha tudtam volna, hogy a Linux ennyire jó, rengeteg fejfájástól megmenntem volna magam! Egy héttel azelőtt, ahogy ezt írom, az egyik barátom gépe volt nálam, hogy újrakonfiguráljam a teljes XP-jét, ez elég sokáig tartott. Én igazán hálás vagyok az Ubuntunak azért, ahogy megváltoztak a számítógépezési szokásaim. Biztonságos, egyszerű és működik!

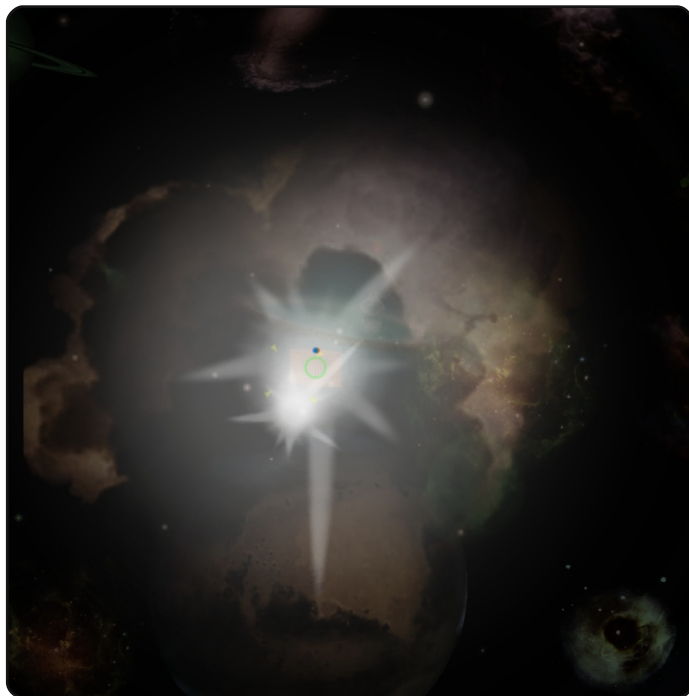
Andrew Alliance



Adanaxis

<http://www.mushware.com/x11/>

Úgy gondolod, a 3D-s játékok csodálatosak? Nos, próbáld ki a Mushware 4D-s FPS játékát. Igen, helyes: négy dimenzió. Ha hallottál már a tesseract kockáról, akkor talán kezded megérteni. Egyéb esetben nagyon ajánlott letöltened és játszani. Ez egy űrbeli lövöldözős játék, de nem olyan, amit a nagyapád játszott:



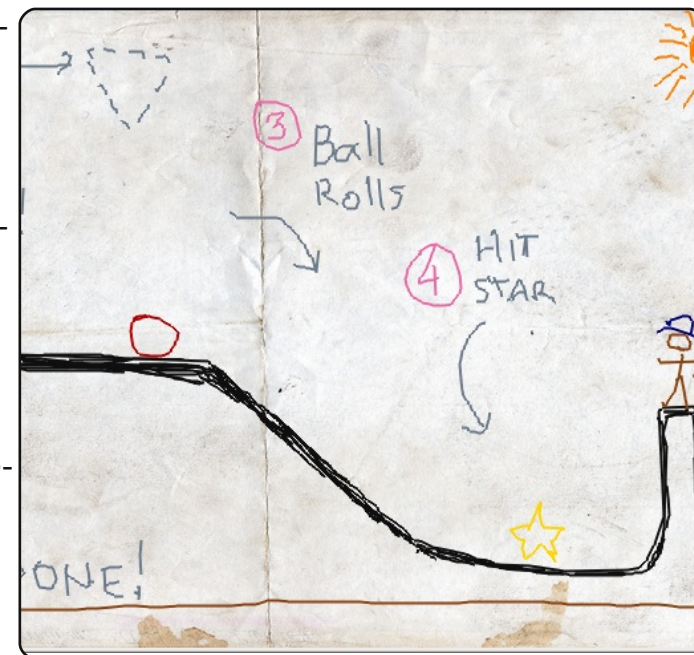
négy dimenzióban játszódik, amit csak az egered jobb gombjával érsz el. A láthatatlan dimenzió az első pár játékban frusztráltságot okozhat, de később jól fogsz vele szórakozni.

A próbaverzió letölthető a <http://url.fullcirclemagazine.org/910f5a> címen, vagy megveheted a teljes verziót 15 dollárért.

Numpty Physics

<http://numptyphysics.garage.maemo.org/>

Az egyik legjobb fizikai kísérletező játék a Numpty Physics. Ugyanazon a játékmotoron alapszik, mint a népszerű (kereskedelmi) Crayon Physics. A játék célja, hogy elvezesd a labdát az induló helyzetből a célvonalig. Ennek eléréséhez rajzolhatsz felzíneket, köteleket, kockákat és még sok más. Könnyűnek hangzik, de nem az: mindent befolyásol a gravitáció, ami pizok idegesítő. Ettől függetlenül nagyon szórakoztató.



A Numpty Physics telepítéséhez használd a weboldalán lévő Ubuntu csomagot.

Phun

<http://www.phunland.com/>

Ha szereted a Numpty Physics-et, de nem szeretted a játékmenetét, adj egy esélyt versenytársának, a Phunnak. A Phun is egy 2D-s fizikai kísérletező játék (kivéve a Numpty játékmenetét), amit Emil Ernerfeldt készített. A Numpty-val ellentétben nem a Crayon Physics motorra épül, hanem Emil készítette az egyetemen. Az eredmény egy összetett fizikai motor. A Phun a legviccesebb kísérletező program.

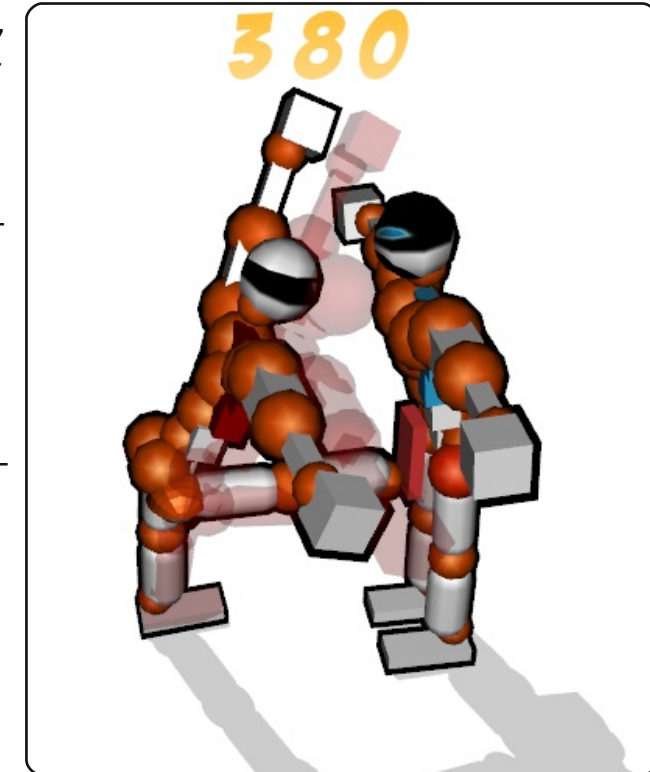


A Phun telepítéséhez le kell töltened a bináris .tgz-t a weboldalukról. A telepítési problémákról a <http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=705996> címen olvashatsz.

Toribash

<http://www.toribash.com/>

A Toribash a klasszikus, egy az egy elleni játékba visz egy csavart: a harcosod minden egyes testrészét külön kell irányítanod. Óvatosan kell mozgatnod a testet, hogy a karaktered biztosan ne essen el a műveletben. Ha már meghoztad a döntésed, képkockáról képkockára megtekintheted a véres játék véres előzetesét.



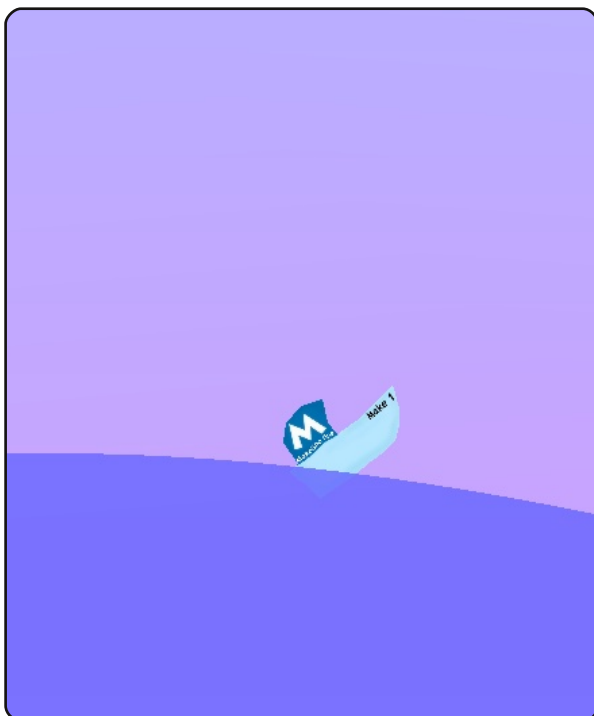
A Toribash telepítéséhez használd a <http://url.fullcirclemagazine.org/5e898e> címen elérhető Ubuntu csomagot.

Bloboats

<http://bloboats.blobtrox.net/about.php>

A Bloboats egy régebbi, kevésbé összetett, egyszerű fizikai játék. Nagyon hasonló a Jelly Car-hoz (a népszerű iPhone játékhoz). Az oldalazó játékmenet garantálja a teljes egyszerűséget: csak vezesd a hajódat, hogy megmentsd a másikat. A hajódat hihetetlenül nehéz irányítani: a teljes irányítás a jobbra és balra gomb. Ezért elég nehéz a hajót a víz felszínén is tartani, meg irányítani is. A tengeri szörnyeknek és a dagálynak köszönhetően egy kihívásokkal teli, függőséget okozó játék a Bloboats.

A Bloboats telepítéséhez használd a **bloboats** csomagot a universe tárolóból.



Az **Ubuntu UK podcast**-ot az Egyesült Királyság Ubuntu Linux közösségének tagjai készítik.

Célunk, hogy aktuális és hasznos információkat osszunk meg az Ubuntu Linux felhasználókkal szerte a világon. Az Ubuntu Linux és a szabad szoftverek minden területével foglalkozunk, és mindenkihez szólunk a kezdő felhasználóktól egészen a legtapasztaltabb programozókig, a parancssortól a grafikus kezelőfelületig.

A műsor az Ubuntu UK közösség támogatásával készült, az adást az Ubuntu Code of Conduct felügyeli, így bármilyen életkorú nézők számára ajánlott.

<http://podcast.ubuntu-uk.org/>



ubuntu uk podcast

Download

Elérhető MP3/OGG formátumban Miro-n, iTunes-on, vagy meghallgatható közvetlenül a honlapon.



KÖZREMŰKÖDNÉL?

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

Cikkeidet az alábbi címre várjuk: articles@fullcirclemagazine.org.

A magyar fordítócsapat wiki oldalát [itt találod](#). A magazin eddig megjelent magyar fordításait innen töltheted le: <http://www.fullcircle.hu>. Ha email-t akarsz írni a magyar fordítócsapatnak, erre a címre küldd: fullcirclehu@gmail.com.

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

... vagy 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); ezenkívül ha 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	Csász Krisztián
Schmied Gábor	Noficzner László
Kálmán Ferenc	Gusztin Rudolf
Szijgyártó Árpád	Szente Sándor
Hélei Zoltán	Somlói Richárd
Barabás Bence	Takács László
Imolai Gábor	Tömösközi Máté Ferenc

Szerkesztő:

Tarr Zoltán

Korrektor:

Sári Gábor

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

A 30. szám cikkeinek leadási határideje:

2009. október 11., vasárnap

A 30. szám megjelenési ideje:

2009. október 30., péntek