



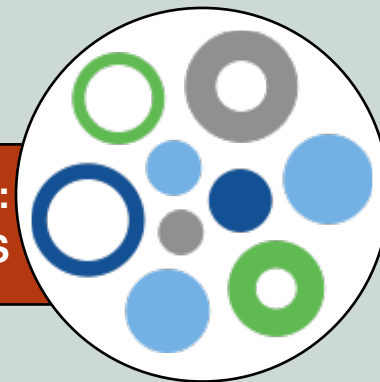
# Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

2010. AUGUSZTUS - 40. SZÁM

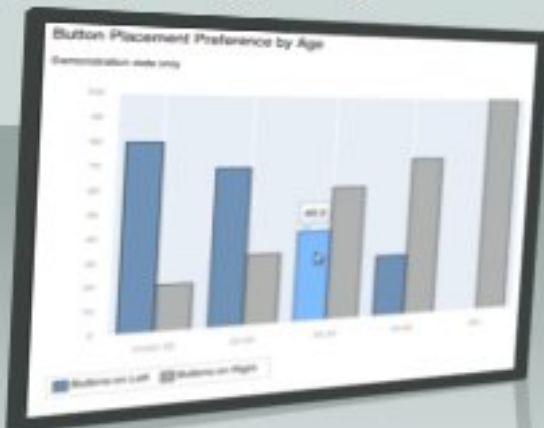


VIRTUALIZÁCIÓ - 3. RÉSZ:  
OPEN SOLARIS



## Statistics Open For All

SOFA - Statistics Open For All  
the user-friendly, open-source statistics,  
analysis & reporting package

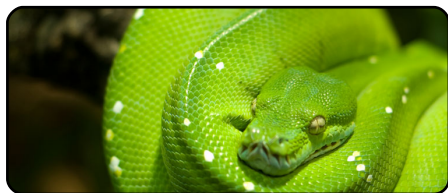


# FÓKUSZBAN - SOFA Statisztikák

A Full Circle magazin nem azonosítandó a Canonical Ltd-vel!



Különvélemény 22



Programozzuk Pythonban -  
14. rész 8



Virtualizáció:  
Open Solaris 15



ADSL modem switch-ként 17



# Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA



LoCo Interjú 28

Ebben az új rovatban minden hónapban bemutatunk egy LoCo-t (helyi közösséget) és egy tagot a honosítócsapatukból



Fókuszban -  
SOFA Statisztikák 25



MOTU Interjú 27

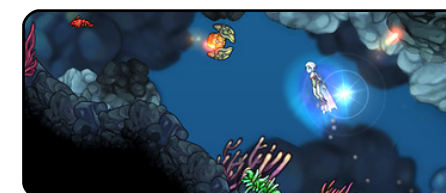
Ebben a számban Robert Ancell Sydney-ből, Ausztráliából



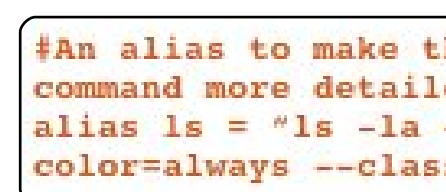
Levelek 32



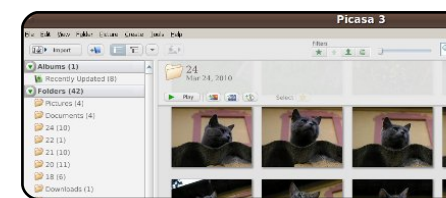
Hölgyek és az Ubuntu 34



Játékok Ubuntu 35



Parancsolj és uralkodj 5



Top 5 40



Minden szöveg- és képanyag, amelyet a magazin tartalmaz, a Creative Commons Nevezd meg! -így add tovább! 2.5 Magyarország Licenc alatt kerül kiadásra. Ez annyit jelent, hogy átdolgozhatod, másolhatod, terjesztheted és továbbadhatod a benne található cikkeket a következő feltételekkel: jelezned kell eme szándékodat a szerzőnek (legalább egy név, e-mail cím vagy url eléréssel) valamint fel kell tüntetni a magazin nevét (full circle magazin) és az url-t, ami a [www.fullcirclemagazine.org](http://www.fullcirclemagazine.org) (úgy terjeszd a cikkeket, hogy ne sugalmazzák azt, hogy te készítetted őket vagy a te munkád van benne). Ha módosítasz, vagy valamit átdolgozol benne, akkor a munkád eredményét ugyanilyen, hasonló vagy ezzel kompatibilis licenz 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.**



## Augusztus

**EZEN A HÉTVEGÉN (27-29.)** Ubuntu Global Jam - <https://wiki.ubuntu.com/UbuntuGlobalJam>

## Szeptember

**2.** - Maverick Meerkat - Beta

**8.** - Maverick Meerkat - Dokumentáció szöveg véglegesítés -

<https://wiki.ubuntu.com/DocumentationStringFreeze>

**10-13.** - Ohio LinuxFest (<http://ohiolinux.org/>) and UbuCon <http://ohiolinux.org/ubicon>

**16.** Maverick Meerkat -

Végső Freeze - <https://wiki.ubuntu.com/FinalFreeze>

Kernel Freeze - és <https://wiki.ubuntu.com/KernelFreeze>

Nem nyelvi csomagok fordításának befejezése -

<https://wiki.ubuntu.com/NonLanguagePackTranslationDeadline>

**20-24.** - Ubuntu Fejlesztői Hét -

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuAppDeveloperWeek?action=show&redirect=UbuntuOpportunisticDeveloperWeek>

**30.** - Maverick Meerkat - Release Candidate - <https://wiki.ubuntu.com/ReleaseCandidate> és Nyelvi Csomagok Fordításának Vége - <https://wiki.ubuntu.com/LanguagePackTranslationDeadline>

## Október

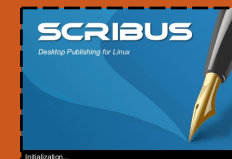
**10.** - Ubuntu 10.10.10 Maverick Meerkat - Végső kiadás - <https://wiki.ubuntu.com/FinalRelease>

**10-étől** - Ubuntu 10.10.10 - Release Partik - többet is írhatnék róla, de a LucidReleasePartik link alatt megláthatod, miről is szól ez az egész - <https://wiki.ubuntu.com/LucidReleaseParties>

**11-15.** - Ubuntu Nyílt Hét - <https://wiki.ubuntu.com/UbuntuOpenWeek>

**5-29.** - Az Ubuntu Fejlesztői Csúcstalálkozó október utolsó hetére van ütemezve. Ha nem is tudsz személyesen ott lenni, de látni, hallani szeretnéd, mi fog történni, a -N körben, hogy tudd, a mely tagok várhatóan mit fognak csinálni, mindig van lehetőség a távoli részvételre. <http://uds.ubuntu.com/>

A magazin az alábbiak felhasználásával készült:



## Full Circle Podcast

Kéthetente jelenik meg, minden epizód a legújabb Ubuntu híreket tartalmazza, véleményekkel, áttekintésekkel, interjúkkal és hallgatói észrevételekkel. A Side-Pod egy új kiegészítő, egy extra (nem rendszeresen megjelenő) rövidített podcast, ami egy mellékág az általános technológiák és a nem-Ubuntu specifikus anyagok számára. Minden, ami a főpodcastba nem fér bele.

### Házigazdák:

Robin Catling  
Ed Hewitt  
Dave Wilkins

<http://fullcirclemagazine.org>





## Gmail Hang és Video Chat

Ma elindítjuk a hang és video chatet - egyenesen a Gmailből. [...] magas minőségű hang- és videóátvitellel - ingyenesen. A dolgot csak annyi, hogy letöltöd és telepítetted a hang és video plugint. A nyílt kommunikáció szellemében az egész szabványok alapján készítettük pl.: XMPP, RTP és H.264, ami azt jelenti, hogy más alkalmazások és hálózatok is együttműködhetnek a Gmail ezen funkcióival. Még csak most kezdtük a Gmail hang és video chatjét kiadni PC-re és Mac-re, így ha nem látod azonnal, ne aggódj - eltarthat egy napig vagy tovább is, míg ez a szolgáltatás elérhető lesz minden Gmail és Google Apps fiókban. Ha azonnal le szeretnéd tölteni a plugint, látogass el a <http://gmail.com/video-chat> oldalra.

**Forrás:** gmailblog.blogspot.com

## Steam Linuxra: nincs

Egy egyszerű, 10 szavas mondat a Valve marketingesétől, Doug Lombarditól, ami néhány tech oldal véleménye szerint bevete a Linuxos Steam koporsójába az utolsó szöveget.

Amit Lombardi valójában mondott: "Jelenleg nem dolgozunk Linux verzióra." Természetesen, ha a Valve-nek lenne is Linuxos Steam verziója éppen titkos fejlesztés alatt, a vállalat biztosan nem lőné le a meglepetést egy interjú kedvéért.

Mindenki elfelejtette már a titkolózást és az áskálódást, ami az online játékszolgáltatás Mac-es verzióját körülölelte?

**Forrás:** thing.co.uk



## Full Circle Felmérés 2010

Mi itt a Full Circle-nél folyamatosan fejlesztgetünk és örömmel fogadjuk visszajelzéseiteket a magazinnal kapcsolatosan. A tavalyi felmérésünk nagyon népszerű volt (és hasznos). Idén is szeretnénk megcsinálni, hogy megtudjuk mit és hogyan sikerült/nem sikerült megvalósítanunk! Kérünk, szánj néhány percet a kérdőív kitöltésére:

<http://goo.gl/xMPO>

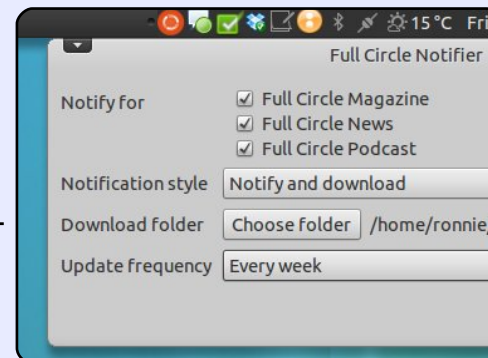
## A Full Circle jövője a ti kezetekben van!

A felmérés eredménye az FCM egy későbbi számában kerül köztlésre. A kérdőív szeptember 30-ig érhető el.

## Full Circle Jelző - Béta kiadás!

A mi Robert Clipshamünk (mmonday) kiadta az első bétáját a Full Circle Notifiernek, egy apró programnak, mely a tálcádon ül és nem csak az új számokat jelzi neked, hanem még automatikusan le is tölti őket! Számos ember dolgozik a különböző disztribúciók FCN csomagjain. További információkért nézd meg az FCN Google Csoportját.

<http://goo.gl/4Ob4>





# Parancsolj és uralkodj

Írta Lucas Westermann

## Hoppá!

Inkamar nevű olvasónk szerint amikor a wget hasznosságát ecseteltük, mint PDF-letöltő, nem volt tiszta, hogy a cURL-re is és a wget-re is érvényes-e ez. A cURL szintén képes betölteni ezt a szerepet, de a bináris PDF fájlokat a szabványos kimenetre küldi, aminek az eredménye olvashatatlan. Aki nem biztos benne, hogy melyik programot kell használnia, annak itt egy kis útmutató: a cURL a weboldalakhoz/online fájlokhoz való, amiket meg akarunk nézni; a wget pedig bármilyen web alapú fájl letöltéséhez, amit tárolni szeretnénk.

**E**bben a hónapban hagyjuk picit az új dolgokat, és foglalkozunk össze a korábbi cikkekben tárgyalt programokból és ötletekből néhányat. Nevezetesen azt, hogyan segíthet a legtöbb cikkem, amikor egy tty képernyővel találkozol, vagy valaki más Linux telepítésével, ahol csak a parancssoros programokra számíthatsz. A szándékom kettős. Először is, azt akarom, hogy az olvasóim ott-

hon érezzék magukat egy parancssoros rendszerben, így ha az X meghal, meg tudják azt javítani a teljes újratelepítés, vagy az utasítások vakon követése helyett. Másodszor, szó lesz majd néhány disztrójról (és Unix rendszerről), amik semmit nem telepítenek fel a parancssoros felületen kívül, a felhasználóra bízva a többi. Így a telepítési folyamatra koncentrálnak. Ebben a hónapban a hibakeresésről lesz szó, következő hónapban a telepítéssel kapcsolatos programokról (fdisk, mkfs, stb.), hogy egy időben tudjuk azt tárgyalni az első Unix virtuális géppel, amit készítünk.

Feltételezem, sokan közületek jártasak a technológiai természetű problémák megoldásában. Általában ez így működik: tippelj, hogy mi lehet a hiba (vagy keress hibaplókat), keress rá a hibaüzenetre vagy problémára, nézd meg, hogy valamelyik eredmény megoldja-e a gondodat, és ha nem, akkor tedd fel egy fórumra. Na de mit csinálnál, ha a parancssorban ragadnál, Firefox, Nautilus vagy hasonló programok nélkül? Elhiszem, hogy nem szokatlan a több számítógép

egy háztartásban manapság, de én mindig kevésbé találom hatékonynak a második számítógép bevonását a diagnosztizálásba. Amíg a géped kapcsolódik az Internetre, meg tudod csinálni a hibakeresést rajta. Ami kell: ifconfig/iwconfig (és talán wpa\_supplicant), dhclient, cd/lis (vagy valami midnight commander-szerűség), vim/nano és elinks. A midnight commander és az elinks általában nincs telepítve a kezdetektől (mint ahogy a wpa\_supplicant sem, szerintem), de érdemes ezeket az eszközöket kéznél tartani, ki tudja. Amúgy sem foglalnak sok helyet.

Hogy meggyőződj róla, csatlakozol-e az Internethez, futtathatsz egy gyors pinget:

```
ping -c 3 google.com
```

Ha kapsz visszajelzést, csatlakozol, ha nem, akkor lehet hogy lesz veled egy kis munkád. Valószínűleg a hálózat nincs csatlakoztatva.

Először is, tudnod kell, hogyan kapcsolódsz az Internetre. Ethernet kábelen, WEP-titkosítású, WPA-

titkosítású vagy jelszó nélküli vezeték nélküli hálózaton?

Ha ez egy Ethernet kapcsolat, csak ifconfigra és dhclientre lesz szükséged. A következő paranccsal bizonyosodj meg, hogy az Ethernet kapcsolat „él” (engedélyezve van):

```
sudo ifconfig
```

Ha van egy „eth0” csatoló felsorolva, akkor ez rendben is van és csak ennyit kell futtatnod:

```
sudo dhclient eth0
```

Ez a parancs kérni fog egy IP címet a routeredtől, majd ezek után az Internetnek gond nélkül működnie kell. Ha a csatolód nincs felsorolva, valószínűleg „nem él” (le van tiltva). Az engedélyezéshez írd be:

```
sudo ifconfig eth0 up
```

Majd futtasd a fentebb már látott dhclient parancsot. Ha több Ethernet kártyád van, kilistázhatod az elérhető csatolókat is:

```
sudo ifconfig -a
```

A legtöbb számítógépen erre nincs szükség.

Ha WEP-titkosítású (vagy jelszó nélküli) vezeték nélküli hálózatod van, az iwconfigra és a dhclientre lesz szükséged. Először is készítsd elő a jelszót és az ESSID-t. Aztán futtasd a következő parancsot:

```
sudo iwconfig $interface essid $ESSID key $KEY
```

Cseréld ki a „\$interface”-t a saját csatolóid nevével (általában eth1 vagy wlan0, megnézheted az iwconfiggal paraméterek nélkül, vagy az ifconfiggal), a \$ESSID-t a vezeték nélküli hálózatod nevével (megtalálható az „iwlist scan” parancssal), és a \$KEY-t a jelszavaddal (ASCII jelszó, amit a csatlakozáshoz használsz) vagy a titkosítási kulccsal (egy hexa karakterlánc). Ha a kulcs egy jelszó, hozzá kell tölödöd egy „s:”-t a kulcshoz. Ebben a példában a csatoló a wlan0, az ESSID a „home” és jelszót használok kulcsként:

```
sudo iwconfig wlan0 essid home key s:passkey
```

Ha beírtad a parancsot, kérhetsz egy IP címet:

```
sudo dhclient $interface
```

Az \$interface helyére a csatoló nevét írd. Ha nem sikerül, további beállításokat adhatsz meg az iwconfig parancsnak (csatorna, stb.), amiket alaposan kiveséznek a man oldalon. Az is lehet, hogy egy WPA titkosítású hálózathoz próbálsz csatlakozni.

Ehhez fog kelleni a wpa\_supplicant. Először is, létre kell hoznod a wpa\_supplicant által feldolgozandó információt. Ezt a következő paraccsal teheted meg:

```
wpa_passphrase $ESSID $passphrase > ~/passphrase.txt
```

Behelyettesítve az „\$ESSID”-t a saját ESSID-dal, a „\$passphrase”-t a saját jelszavaddal. A fájl útvonala a „>” után csak rajtad áll. Ez elkészíti a fájlt a home mappádba passphrase.txt néven, ami így néz ki:

```
network={
    ssid="test"
    #psk="testing123"
    psk=a9ff0c9d1f2367bccf9959e95bc08695bf411f82b146c55b9486ddb17495f39d
}
```

Ezután csatlakozhatsz a hálózathoz a következő paranccsal (legjobb egy második tty képernyőn futtatni, mivel nem kerül a háttérbe, hanem állandóan fut):

```
sudo wpa_supplicant -i$interface -c$file -D$driver
```

Általában nem hagyunk szóközt a paraméterek és a kapcsolók között, de ahogy jobban tetszik. Helyettesítsd be a „\$interface” helyére a saját csatolóid nevét (általában wlan0), a „\$file” helyére a legutóbbi lépésben létrehozott konfigurációs fájl elérési útját, és a „\$driver” helyére az eszközöd meghajtóját (általában a wext működik, de más meghajtók is vannak felsorolva a man oldalon). Ha fut a program, válts vissza egy nem foglalt tty képernyőre és futtasd ezt:

```
sudo dhclient $interface
```

Itt is be kell helyettesítened a „\$interface”-t a saját csatolóid nevével.

Ha már kapcsolódtál, adj még egy esélyt a pingnek. Ha sikerült, akkor meg is vagyunk. Meg is nézheted a /var/log-ban levő naplófájlokat a cat paranccsal. Ha már rá is keresnél valamire Google-ben, in-

dítsd el az elinks-et a következő paranccsal:

```
elinks
```

Gyárilag az elinks rögtön kér egy URL-t, ami általában a google.com lesz. Ha betöltődött, használd a nyilakat a keresődoboz kijelöléséhez (aláhúzással van jelölve), ha még nem lenne kiválasztva. Aztán üss entert, hogy írhas bele, majd gépeld be a keresendő szavakat, és üss újra Entert a keresés megkezdéséhez. A nyilakkal tudod kiválasztani a linkeket, Enterrel pedig megnézheted őket. Ha letöltendő fájlba ütközöl, csak jelöld ki a linket, üss Esc-et, válaszd a Links-et és a „download link” menüpontot (vagy üsd le a „d”-t). Ellenőrizheted a letöltéseket az Esc leütése után a Tools menüben a Downloads menüponttal, vagy a „D” leütésével (shift+d). Ha befejezted a keresést, kiléphetsz az elinks-ből a „q”-val, vagy Esc (ez felhossa a menüt), majd File és Exit.

Remélhetőleg ez a gyors útmutató (és ez tényleg gyors volt – sokkal több dolgot is bemutathattam volna) segíteni fog mindenkinek, aki figyelemmel kíséri a virtualizációs sorozatomat, valamint bárkinek, aki találkozik egy terminál képer-

nyővel. Következő hónapban átnézzük, mi kell ahhoz, hogy parancssorból telepítsünk egy operációs rendszert, valamint kezeljük a partíciókat, szintén parancssorból. Ha bárkinek kérdése van, vagy részletesebb magyarázatot szeretne a cikk bármely részével kapcsolatban, az elérhet az

[lswest34@gmail.com](mailto:lswest34@gmail.com)

e-mail címen. Kérlek, írd meg a tárgyhoz, hogy „C&C” vagy „FCM”, nehogy átugorjak rajta.

### U<sup>3</sup> (U-Cubed) – 2010. augusztus 28.

**2010. augusztus 28-án a MadLab ad helyet az U<sup>3</sup> (U-Cubed) rendezvénynek – ez az „Ubuntu and Upstream UnWorkshop” napja, a HacMan, a ManLUG és a Manchester Free Software közreműködésével. Az eseményt az Ubuntu Global Jam inspirálta, amit ugyanezen a hétvégén tartanak.**



Ez egy lehetőség, hogy együtt megmutassuk a felhasználóknak, hogyan vehetnek részt a szélesebb körű disztribúciós munkában – mind az általuk már használt projekteken (talán Ubuntu, esetleg valami Szabad és Nyíltforrású alkalmazás), de az upstream projekteken is, mint a Debian, Gnome és mások. Mindezt az Ubuntu Global Jam inspirálta, amit ugyanezen a napon tartanak.

Segítséget remélünk ezen a napon az Ubuntu-jártas emberektől, vagy olyanoktól, akik nem csak az Ubuntu-jártasok, így kérünk mindenkit az Egyesült Királyság észak-nyugati részén, hogy jöjjön és segítsen – még ha nem is az Ubuntu az a Linux disztribúció, amit általában használsz, de ha érdekel a téma és ráérsz 11.00 és 21.00 között, és el tudsz jönni Manchesterbe, vagy ha csak a nap egy kis részében érsz rá, kérlek, értesíts, vagy ami még jobb, tetessz félre egy jegyet a <http://u-cubed.eventbrite.com-on>.

Mivel véges a férőhelyek száma, csupán 60 jegyet tudunk biztosítani. Hogy igazságos legyen mindenki számára, csak augusztus 12-én 13.00 órakor adunk hozzáférést ezekhez a jegyekhez (így mindenkinek lesz esélye tudomást szerezni a dologról), de ha technikai információkkal vagy tanácsadással tudsz segíteni, csak szólj, így biztosan a meghívottak között leszel, amikor megnyitják a zsilipet!

Remélem, ott tudtok majd lenni és sikeres lesz ez a nap!

*Les Pounder*

**A U<sup>3</sup> szervezők egyike**



**Lucas** saját rendszerének folyamatos tönkretételével tanulta meg azt, amit tud, mivel nem volt más választása, mint utánanézni, hogyan hozhatná helyre a problémákat. E-mailt Lucasnak a [lswest34@gmail.com](mailto:lswest34@gmail.com) címre küldhetsz.



**L**egutóbb a Curses-ről kezdtünk el beszélni. Most már mélyebbre fogjuk ásni magunkat a témában, kifejezetten a színekkel kapcsolatos parancsokra koncentrálni. Gyorsan összefoglalom a lényeget arra az esetre, ha nem olvastátok volna az előző cikket. Kezdeként be kell importálni a curses csomagot. Ezután meg kell hívni a curses.initscr metódust. Ahhoz, hogy szöveget írassunk a képernyőre, az addstr függvényt kell használni, majd a refresh-t a változtatások megjelenítéséhez. Végül, meg kell hívni a curses.endwin()-t a terminál ablak normális állapotra való visszaállításához.

Most, egy rövid és egyszerű programot fogunk készíteni, mely színes lesz. Az egész nagyon hasonló az eddigiekhez, annyi csak a különbség, hogy van néhány új parancs. Először a curses.start\_color() segítségével tudatjuk a rendszerrel, hogy mely színekre van szükségünk. Ezt követően beállítjuk az előtér és háttér színpárt. Sok fajta párt beállíthatunk, melyeket bármikor fel tudunk használni. Ezt a curses.init\_pair

függvénnyel tesszük meg. A szintaxis:

```
curses.init_pair([pairnumber],[foreground color],[background color])
```

A színeket a "curses.COLOR\_" szöveg és a szín megfelelő angol nevének összefűzésével állíthatjuk be. Például: curses.COLOR\_BLUE vagy curses.COLOR\_GREEN. A választási lehetőségeink a következők: fekete (black), piros (red), green (zöld), sárga (yellow), kék (blue), magenta (bíbor), cyan (ciánkék) és white (fehér). Egyszerűen nagybetűkkel írva fűzzük hozzá a megfelelőt a "curses.COLOR\_"-hoz és megkapjuk a színt. Amint beállítottuk a színpárt, felhasználhatjuk a screen.addstr függvény utolsó paramétereként:

```
myscreen.addstr([row],[column],[text],curses.color_pair(X))
```

Itt láthatjuk az általunk választott X színhalmazt.

Mentsük el az alábbi kódot (jobbra fenn) colortest1.py néven, majd futtassuk. Ne próbálkozzunk curses programok olyan IDE-n belüli

```
import curses
try:
    myscreen = curses.initscr()
    curses.start_color()
    curses.init_pair(1, curses.COLOR_BLACK,
curses.COLOR_GREEN)
    curses.init_pair(2, curses.COLOR_BLUE,
curses.COLOR_WHITE)
    curses.init_pair(3,
curses.COLOR_MAGENTA,curses.COLOR_BLACK)
    myscreen.clear()
    myscreen.addstr(3,1, " This is a test
",curses.color_pair(1))
    myscreen.addstr(4,1, " This is a test
",curses.color_pair(2))
    myscreen.addstr(5,1, " This is a test
",curses.color_pair(3))
    myscreen.refresh()
    myscreen.getch()
finally:
    curses.endwin()
```

futtatásával, mint az SPE vagy a Dr. Python. A terminált használjuk erre.

Egy szürke háttérrel kellene kapnunk három sornyi, különböző színű "This is a test" felirattal. Az elsőnek zöldnek feketén, a másodiknak fehérén kéknek, a harmadiknak bíbornak szürke háttérrel kellene lennie.

Emlékezzünk még a Try/Finally szerkezetre. Ezzel biztosíthatjuk be magunkat arra az esetre, hogy

ha valami nem megfelelő történik és a terminált vissza kell állítani normál állapotba. Van még egy másik módszer is. A Cursesben található egy wrapper nevű parancs. A wrapper mindent elvégez helyetted. Magától meghívja a curses.initscr()-t, a curses.start\_color()-t és a curses.endwin()-t. Egyetlen dolgot kell csak szem előtt tartani: a curses.wrappert a main függvényben



kell meghívni. Ez visszaadja neked a screen mutatóját. A következő oldalon (jobbra fenn) ugyanaz a a program látható, csak most a curses.wrapper használatával.

Ezzel a módszerrel nem csak egyszerűbb lesz a program írása, de az endwin meg nem hívódása miatt sem kell aggódni, ha valami hiba merülne fel. Gyakorlatilag minden munkát elvégez helyettünk.

Most, hogy már egy csomó alapvető dolgot megtanultunk, használjuk is fel ezeket az elmúlt egy év tapasztalatával egy játék létrehozásához. Mielőtt belevágnánk, beszéljük meg, hogy ez mit is takar. A játék véletlenszerűen választ egy nagy betűt, a monitor jobb oldaláról a balra szélére mozgatja és egy véletlen pozícióban le fog esni a képernyő aljára. A játékosnak lesz egy "fegyvere", melyet a jobb és bal vezérlő billentyűkkel lehet a lehulló betű alá mozgatni. A szóköz megnyomásával löhetünk. Ha sikerül lőni a betűt, mielőtt az elérné a fegyverünket, akkor kapunk egy pontot. Ha ez nem sikerült, akkor a fegyver felrobban. Ha elvesztünk hármat belőlük, akkor vége a játéknak. Egyszerű játék, de sok kódot kell megírni hozzá.

Vágjunk is bele. Végezzük el a kezdeti beállításokat, és hozunk létre egy pár rutint. Kezdjünk egy új projectet, melyet game1.py-nek fogunk hívni. Először nézzük meg a jobbra lenn látható kódot.

Ez a kód még nem sokat csinál, de ettől függetlenül még egy jó kiindulópontot jelent számunkra. Figyeljük meg, hogy négy darab init\_pair színbeállító utasításunk van, melyeket véletlenül meghatározott színekhez és a robbanáshoz használunk (ötödik). Most állítsunk be egy-két változót és konstanst. Ezeket az Game1 osztály \_\_init\_\_ rutinjában fogjuk elhelyezni. Cseréljük le a pass utasítást a következő oldalon lévő kódra.

Mostanra már magadtól is ki kellene tudnod találni, hogy ezekben a definíciókban mi történik. Ha nem vagyunk biztosak magunkban, akkor megígérem, hogy miközben kitöltjük, minden megvilágosodik számunkra.

Lassan kapunk egy működő kódot. Ennek ellenére még mindig létre kell hoznunk egy pár metódust, mielőtt valamire használhatnánk is. Nézzük meg a betűt jobbról balra mozgó rutint: <http://fullcircle-magazine.pastebin.com/z5CgMAGm>

```
import curses
def main(stdscreen):
    curses.init_pair(1, curses.COLOR_BLACK,
curses.COLOR_GREEN)
    curses.init_pair(2, curses.COLOR_BLUE,
curses.COLOR_WHITE)
    curses.init_pair(3,
curses.COLOR_MAGENTA,curses.COLOR_BLACK)
    stdscreen.clear()
    stdscreen.addstr(3,1," This is a test
",curses.color_pair(1))
    stdscreen.addstr(4,1," This is a test
",curses.color_pair(2))
    stdscreen.addstr(5,1," This is a test
",curses.color_pair(3))
    stdscreen.refresh()
    stdscreen.getch()
curses.wrapper(main)
```

```
import curses
import random

class Game1():
    def __init__(self):
        pass
    def main(self, stdscr):
        curses.init_pair(1, curses.COLOR_BLACK,
curses.COLOR_GREEN)
        curses.init_pair(2, curses.COLOR_BLUE,
curses.COLOR_BLACK)
        curses.init_pair(3, curses.COLOR_YELLOW,
curses.COLOR_BLUE)
        curses.init_pair(4, curses.COLOR_GREEN,
curses.COLOR_BLUE)
        curses.init_pair(5, curses.COLOR_BLACK,
curses.COLOR_RED)

        def StartUp(self):
            curses.wrapper(self.main)
g = Game1()
g.StartUp()
```

Ez lesz a leghosszabb az egész programban, és találkozhatunk egy-két új függvénnyel is. A `scr.delch()` metódussal töröljük a karaktert az adott sor|oszlopban. A `curses.napms()` megmondja a pythonnak, hogy várjon X ezredmásodpercet (ms).

A rutin logikáját (pszeudokódban) a következő oldalon (jobbra fenn) figyelhetjük meg.

Most már képesnek kell lenned a kód végigkövetésére. Két függvényre van csak szükségünk a helyes működéshez. Az első az `Explode`, amit egyelőre a `pass` utasítással töltünk ki, a második a `ResetForNew`. Ezzel az aktuális sort, illetve oszlopot állítjuk vissza alapértelmezettre, beállítjuk a `DropLetter` kapcsolót 0-ra, választunk egy véletlen betűt és megjelenési pontot. A következő oldalon középen jobbra látható a két rutin.

Még további négy függvényre van szükségünk (következő oldal, jobbra lenn). Az első kiválaszt egy véletlen betűt, a második pedig egy véletlen megjelenési pontot. Emlékszünk még, hogy volt a cikkso-rozat elején a `random` modulról szó?

A `PickALetter`-ben 65 és 90 között generálunk egy számot (A-tól Z-ig). Emlékezzünk arra, hogy véletlen egész generálásakor meg kell adnunk egy minimum és maximum számpárt. Ugyanez áll a `PickDropPoint` esetében is. A `random.seed()`-et is meghívjuk

```
# Line Specific Stuff
self.GunLine = 22
self.GunPosition = 39
self.LetterLine = 2
self.ScoreLine = 1
self.ScorePosition = 50
self.LivesPosition = 65

# Letter Specific Stuff
self.CurrentLetter = "A"
self.CurrentLetterPosition = 78
self.DropPosition = 10
self.DroppingLetter = 0
self.CurrentLetterLine = 3
self.LetterWaitCount = 15

# Bullet Specific Stuff
self.Shooting = 0
self.BulletRow = self.GunLine - 1
self.BulletColumn = self.GunPosition

# Other Stuff
self.LoopCount = 0
self.GameScore = 0
self.Lives = 3
self.CurrentColor = 1
self.DecScoreOnMiss = 0

#Row where our gun lives
#Where the gun starts on GunLine
#Where our letter runs right to left
#Where we are going to display the score
#Where the score column is
#Where the lives column is

#A dummy Holder Variable
#Where the letter will start on the LetterLine
#A dummy Holder Variable
#Flag - Is the letter dropping?
#A dummy Holder Variable
#How many times should we loop before actually
working?

#Flag - Is the gun shooting?

#How many loops have we done in MoveLetter
#Current Game Score
#Default number of lives
#A dummy Holder Variable
#Set to 1 if you want to decrement the
score every time the letter hits the
#bottom row
```

mindkettőben, ami minden alkalommal inicializálja a véletlenszám generátort. A negyedik rutint `CheckKeys`-nek hívják. Ebben bármilyen, a felhasználó által megnyomott billentyűt figyelünk, és megfelelően lekezeljük a fegyver mozgását. Ezt egyelőre megíratlanul hagyjuk. Szükségünk lesz még

egy `CheckForHit` nevű metódusra, melyet ismét csak `pass`-szel töltünk ki.

```
def
CheckKeys(self, scrn, keyin):
    pass
def CheckForHit(self, scrn):
    pass
```

Létre fogunk hozni egy aprócska rutint, ami a játék "agya" lesz. Ezt GameLoopnak fogjuk hívni (következő oldal, jobbra fenn).

Itt a mögöttes logika az, hogy először a billentyűzetet nodelay(1)-re állítjuk. Ez azt jelenti, hogy nem várunk billentyűkombinációkra, és ha mégis kapunk egyet, akkor egyszerűen eltároljuk későbbi feldolgozás céljából. Ezt követően belépünk egy while ciklusba, mely mindig igaz (1), így a játék addig fog tartani, amíg mi úgy nem döntünk, hogy végeztünk. 40 ezredmásodpercig várunk, majd elmozdítjuk a betűt és ellenőrizzük, hogy a felhasználó megnyomott-e egy gombot. Ha ez egy 'Q' (nagybetűs), vagy az ESC gomb, akkor megszakítjuk a ciklust és kilépünk a programból. Különbelen leellenőrizzük, hogy a megnyomott gomb jobb-, vagy bal nyíl, esetleg szökőz-e. Később úgy nehezíthetjük a játékot, hogy csak akkor lőhetünk, ha az aktuális karakternek megfelelő billentyűt nyomtuk le (akárcsak egy egyszerű gépelést tanító programban). Csak nehogy elfeledjük a Q-t kivenni, mint kilépés gombot.

Egy olyan függvényt is létre kell hoznunk, ami az új játékokat előkészíti. Legyen ennek neve New-

```
IF we have waited the correct number of loops THEN
  Reset the loop counter
  IF we are moving to the left of the screen THEN
    Delete the character at the the current row,column.
    Sleep for 50 milliseconds
    IF the current column is greater than 2 THEN
      Decrement the current column
    Set the character at the current row,column
    IF the current column is at the random column to drop to the bottom THEN
      Set the DroppingLetter flag to 1
  ELSE
    Delete the character at the current row,column
    Sleep for 50 milliseconds
    IF the current row is less than the line the gun is on THEN
      Increment the current row
      Set the character at the current row,column
    ELSE
      IF
        Explode (which includes decrementing the score if you wish) and check to
        see if we continue.
      Pick a new letter and position and start everything over again.
  ELSE
    Increment the loopcounter
  Refresh the screen.
```

Game (következő oldalon, jobbra középen).

Szükségünk van még egy PrintScore rutira, ami kiírja az aktuális pontszámot és a maradék életet (következő oldal, jobbra lenn).

Most már csak egy picit kód maradt hátra (következő oldal, balra lenn) a main függvényben, mely elindítja a játék ciklust. További kód lenn látható. Helyezzük el ezt az utolsó init\_pair hívás után.

```
def Explode(self,scrn):
    pass
def ResetForNew(self):
    self.CurrentLetterLine = self.LetterLine
    self.CurrentLetterPosition = 78
    self.DroppingLetter = 0
    self.PickALetter()
    self.PickDropPoint()
```

```
def PickALetter(self):
    random.seed()
    char = random.randint(65,90)
    self.CurrentLetter = chr(char)

def PickDropPoint(self):
    random.seed()
    self.DropPosition = random.randint(3,78)
```

Vége van egy olyan programunk, ami csinál is valamit. Próbáld ki, megvárlok.

Ezen a ponton a játék már tud választani egy nagybetűt, azt jobbról balra, majd lefelé mozgatni a képernyőn. Ennek ellenére észrevehetjük, hogy bármennyiszer is futtatjuk a programot, az első betű mindig "A" és a megjelenés helye mindig a 10. oszlop. Ez azért van, mert az `__init__` rutinban megadtunk alapértelmezett értékeket. Ezt úgy tudjuk kiküszöbölni, hogy egyszerűen meghívjuk a `self.ResetForNew` metódust, mielőtt belép-

nénk a main while ciklusába.

Ezen a ponton még dolgoznunk kell egy kicsit a "fegyverünkön" és a többi segédfüggvényen. Helyezzük el a kódot (következő oldal, jobbra fenn) a `Game1` osztályban.

A `Movegun` lekérdezi a fegyver aktuális pozícióját és elmozdítja a megadott irányba. Az egyetlen dolog, ami új, az a végén lévő `addch` rutin. Meghívjuk a `colorpair(2)`-t a szín beállításához, majd ugyanitt utasítjuk a fegyvert, hogy félkövér legyen. Ehhez a bitenkénti `VAGYot` ("`|`") használjuk. Ezután meg kell ír-

```
stdscr.addstr(11,28,"Welcome to Letter Attack")
stdscr.addstr(13,28,"Press a key to begin...")
stdscr.getch()
stdscr.clear()
PlayLoop = 1
while PlayLoop == 1:
    self.NewGame(stdscr)
    self.GameLoop(stdscr)
    stdscr.nodelay(0)
    curses.flushinp()
    stdscr.addstr(12,35,"Game Over")
    stdscr.addstr(14,23,"Do you want to play
again? (Y/N)")
    keyin = stdscr.getch(14,56)
    if keyin == ord("N") or keyin == ord("n"):
        break
    else:
        stdscr.clear()
```

```
def GameLoop(self,scrn):
    test = 1          #Set the loop
    while test == 1:
        curses.napms(20)
        self.MoveLetter(scrn)
        keyin =
scrn.getch(self.ScoreLine,self.ScorePosition)
        if keyin == ord('Q') or keyin == 27: # 'Q'
or <Esc>
            break
        else:
            self.CheckKeys(scrn,keyin)
            self.PrintScore(scrn)
            if self.Lives == 0:
                break
    curses.flushinp()
    scrn.clear()
```

```
def NewGame(self,scrn):
    self.GunChar = curses.ACS_SSBS
    scrn.addch(self.GunLine,self.GunPosition,self.Gun
Char,curses.color_pair(2) | curses.A_BOLD)
    scrn.nodelay(1) #Don't wait for a
keystroke...just cache it.
    self.ResetForNew()
    self.GameScore = 0
    self.Lives = 3
    self.PrintScore(scrn)
    scrn.move(self.ScoreLine,self.ScorePosition)
```

```
def PrintScore(self,scrn):
    scrn.addstr(self.ScoreLine,self.ScorePosition,"S
CORE: %d" % self.GameScore)
    scrn.addstr(self.ScoreLine,self.LivesPosition,"L
IVES: %d" % self.Lives)
```

## Programozzuk Pythonban - 14. rész

nunk a CheckKeys rutint. Cseréljük le a pass utasítást a következő oldalon jobbra lent lévő kódra.

Ezt követően kell egy rutin, ami a lövedéket "felfelé" mozgatja a képernyőn (balra lenn).

Szükségünk van még egy pár függvényre (következő oldal fenn), mielőtt befejezettek minősíthetnénk a programot. Itt található a CheckForHit és az ExplodeBullet kódja.

Végül, megírjuk az Explode rutint. Helyettesítsük a pass-t a következő kóddal (következő oldal, lenn).

Ez már a kész program. A betűk sebességének lassításához/gyorsításához és a nehézségi szint változtatásához egy kicsit babrálhatunk LetterWaitCount-tal. Használhatjuk még a CurrentColort véletlen színválasztáshoz és a betű színének a négy színpár valamelyikéhez való véletlen hozzárendeléséhez. Gondolj úgy erre, mint egy kis házi feladatra.

Remélem élvezted az e havi cikket és ki fogod egy kicsit bővíteni a programot, hogy még játszhatóbb legyen. Mint mindig, a teljes kód a

[www.thedesignedgeek.com](http://www.thedesignedgeek.com),  
vagy: <http://fullcirclemagazine.pastebin.com/DeReeh8m> címen érhető el.

```
def MoveGun(self, scrn, direction):
    scrn.addch(self.GunLine, self.GunPosition, " ")
    if direction == 0: # left
        if self.GunPosition > 0:
            self.GunPosition -= 1
    elif direction == 1: # right
        if self.GunPosition < 79:
            self.GunPosition += 1
    scrn.addch(self.GunLine, self.GunPosition, self.GunChar, curses.color_pair(2) | curses.A_BOLD)
```

```
if keyin == 260: # left arrow - NOT on keypad
    self.MoveGun(scrn, 0)
    curses.flushinp() #Flush out the input buffer for safety.
elif keyin == 261: # right arrow - NOT on keypad
    self.MoveGun(scrn, 1)
    curses.flushinp() #Flush out the input buffer for safety.
elif keyin == 52: # left arrow ON keypad
    self.MoveGun(scrn, 0)
    curses.flushinp() #Flush out the input buffer for safety.
elif keyin == 54: # right arrow ON keypad
    self.MoveGun(scrn, 1)
    curses.flushinp() #Flush out the input buffer for safety.
elif keyin == 32: #space
    if self.Shooting == 0:
        self.Shooting = 1
        self.BulletColumn = self.GunPosition
        scrn.addch(self.BulletRow, self.BulletColumn, "|")
        curses.flushinp() #Flush out the input buffer for safety.
```



**Greg Walters** a RainyDay Solutions Kft. tulajdonosa, amely egy tanácsadó cég Aurorában, Coloradóban, Greg pedig 1972 óta foglalkozik programozással. Szeret főzni, túrázni, zenét hallgatni, valamint a családjával tölteni a szabadidejét.

```
def MoveBullet(self, scrn):
    scrn.addch(self.BulletRow, self.BulletColumn, " ")
    if self.BulletRow > self.LetterLine:
        self.CheckForHit(scrn)
        self.BulletRow -= 1
        scrn.addch(self.BulletRow, self.BulletColumn,
" | ")
    else:
        self.CheckForHit(scrn)
        scrn.addch(self.BulletRow, self.BulletColumn,
" ")

        self.BulletRow = self.GunLine - 1
        self.Shooting = 0
```

```
def CheckForHit(self, scrn):
    if self.Shooting == 1:
        if self.BulletRow == self.CurrentLetterLine:
            if self.BulletColumn == self.CurrentLetterPosition:
                scrn.addch(self.BulletRow, self.BulletColumn, " ")

                self.ExplodeBullet(scrn)
                self.GameScore += 1
                self.ResetForNew()

def ExplodeBullet(self, scrn):
    scrn.addch(self.BulletRow, self.BulletColumn, "X", curses.color_pair(5))
    scrn.refresh()
    curses.napms(200)
    scrn.addch(self.BulletRow, self.BulletColumn, "|", curses.color_pair(5))
    scrn.refresh()
    curses.napms(200)
    scrn.addch(self.BulletRow, self.BulletColumn, "-", curses.color_pair(5))
    scrn.refresh()
    curses.napms(200)
    scrn.addch(self.BulletRow, self.BulletColumn, ".", curses.color_pair(5))
    scrn.refresh()
    curses.napms(200)
    scrn.addch(self.BulletRow, self.BulletColumn, " ", curses.color_pair(5))
    scrn.refresh()
    curses.napms(200)
```

```
scrn.addch(self.CurrentLetterLine, self.CurrentLetterPosition, "X", curses.color_pair(5))
curses.napms(100)
scrn.refresh()
scrn.addch(self.CurrentLetterLine, self.CurrentLetterPosition, "|", curses.color_pair(5))
curses.napms(100)
scrn.refresh()
scrn.addch(self.CurrentLetterLine, self.CurrentLetterPosition, "-", curses.color_pair(5))
curses.napms(100)
scrn.refresh()
scrn.addch(self.CurrentLetterLine, self.CurrentLetterPosition, ".", curses.color_pair(5))
curses.napms(100)
scrn.refresh()
scrn.addch(self.CurrentLetterLine, self.CurrentLetterPosition, " ")
scrn.addch(self.GunLine, self.GunPosition, self.GunChar, curses.color_pair(2) | curses.A_BOLD)
scrn.refresh()
```



**E**bben a hónapban az OpenSolaris telepítését fogjuk végignézni. A csomag tartalmazza a GNOME környezetet, egy csomagkezelőt, és a ZFS fájlrendszert (az időcsúszkás mentési rendszerrel együtt). Ez egy Unix rendszer, tehát némileg eltér az Ubuntu-tól, de a közös grafikus felületnek köszönhetően bármely Ubuntu felhasználó könnyen megszokhatja.

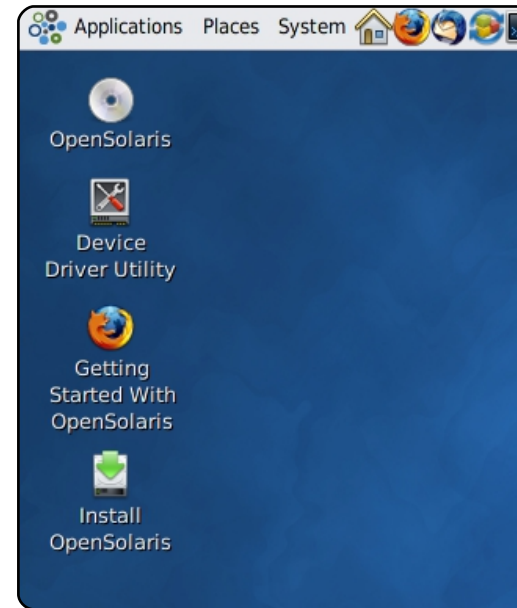
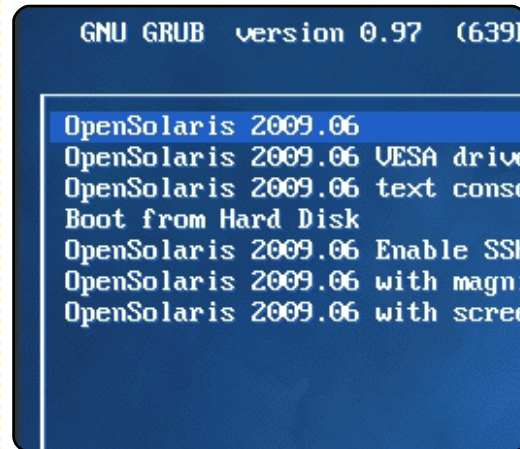
### A gép minimálisan ajánlott követelményei:

- osol0906.iso (elérhető a <http://www.opensolaris.com/get/index.jsp> címen)
- 768MB RAM
- 16GB-os (vagy nagyobb) merevlemez

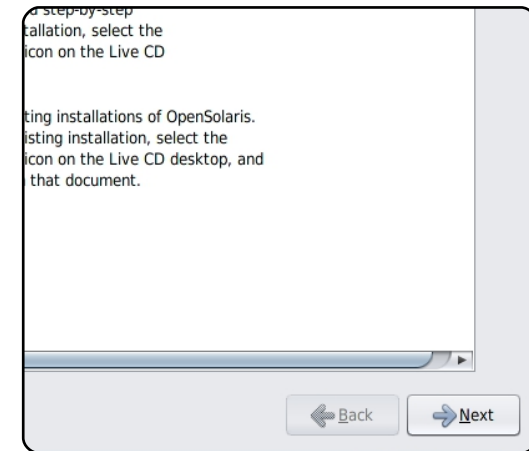
Az ISO képfájl letöltése és a virtuális gép létrehozása után el is indíthatod azt. A "First run" varázslóban a megfelelő lemezkép beállítását követően egy alap GRUB boot menü jelenik meg (1. ábra). Az alapértelmezett beállítás általában megfelelő. Miután az OpenSolaris betöltött, be kell állítani a billentyűzetkiosztást (2. ábra)

és a rendszer nyelvét (3. ábra). Ezután - lassan, de biztosan - betölt a GNOME felület. Az asztalon lesz egy "Install" feliratú ikon (4. ábra), amit el kell indítanod.

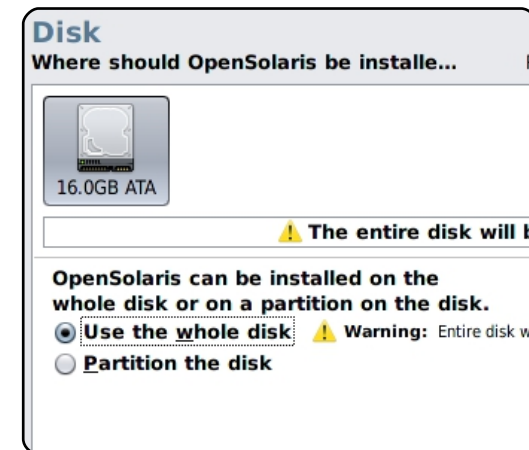
Ahogy a telepítőprogram elindult, az üdvözlő képernyőn a



"next" gomba kell kattintanod (fent az 5. ábra). Ezután meg kell adni, hogyan szeretnéd partícionálni a merevlemez. Mint általában, a "Whole disk" (teljes lemez) jó vá-



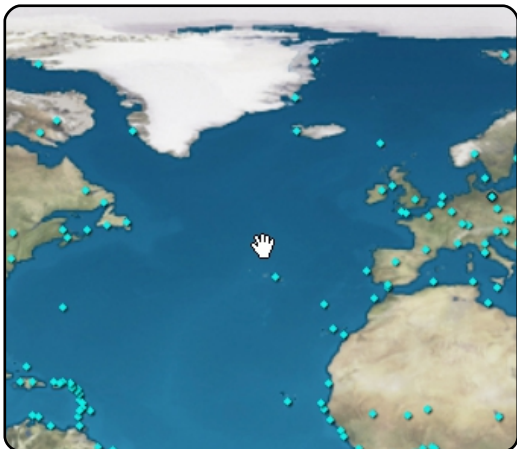
lasztás a virtuális géphez (6. ábra). A következő lépés kicsit trükkösebb, mivel az időzóna kiválasztása-



kor a térképen az egyes városok túl közel helyezkednek el. Ha a hozzád legközelebb eső várost túl nehéz kiválasztani, egyszerűen csak kattints egy másik közeli, de azo-

## Virtualizáció 3. rész

nos időzónában levőre. Ahogy a 7. ábrán is látszik, egy üres területre kattintva lehet a térképet kinagyítani. Ezután meg kell adni a nyelvet és a helyi beállításokat (pénznem formátum, tizedes jegy, speciális ka-



rakterek, stb). A 8. ábra szerint válaszd az en\_CA.utf8, kanadai angolt (a szerző kanadai - a ford.). Ha ez megvan, add meg a felhasználó-

<b>Language:</b>	Arabic
	Belarusian
	Bulgarian
	Catalan
	Chinese-Simplified
	Chinese-Traditional
	Croatian
	Czech
	Danish
	Dutch
	<b>English</b>
	Estonian
<b>Territory:</b>	Canada

lőnevedet, jelszavadat, a root jelszót, a gépnevet és a teljes nevedet (9. ábra).

<b>Root password:</b>	****	
<b>Confirm password:</b>	****	Re-enter
<b>Create a user account for yourself.</b>		
<b>Your name:</b>	Jcas Westermann	
<b>Log-in name:</b>	lswest	Required
<b>User password:</b>	*****	
<b>Confirm password:</b>	*****	Re-enter
<b>Enter a computer name for this system.</b>		
<b>Computer name:</b>	opensolaris	

Amint a szükséges információk kitöltése készen van, a telepítés elindul. Ez talán egy kissé tovább tart majd, mint általában, de relatíve gyorsan készen lesz. A "Reboot" gombra való kattintás után a Devices > CD/DVD Devices > Unmount menüpontban le kell csatolni az ISO képfájlt. Az újraindítás során meg kell adni a telepítés közben megadott felhasználónév-jelszó párost, aminek hatására a GNOME asztali környezet fogad majd.

Remélem, ez a cikk hasznos lesz mindazoknak, akik szeretnék kipróbálni a Unix rendszereket, és segít még könnyedebben használni a Vir-



tualBox programot. Jó szórakozást az új virtuális gépedhez. A következő hónapban a FreeBSD telepítését fogjuk végignézni. Ha kérdésed, kérdésed, vagy megjegyzésed van, az [lswest34@gmail.com](mailto:lswest34@gmail.com) címen tudsz elérni. Fontos, hogy a levél tárgyában szerepeljen a "Virtualization Series" vagy az "FCM Virtualization" kifejezések egyike.



**Lucas** a számítógépe folyamatos tönkretételétől a javításig mindent megtanult. Küld neki emailt az [lswest34@gmail.com](mailto:lswest34@gmail.com) címre.

### Hopsz!

Lapzárta után jelent meg a hír, miszerint az Oracle befejezte az OpenSolaris támogatását. A disztribúció azonban elérhető és letölthető, valamint a fejlesztők egy új, OpenSolaris alapú rendszer fejlesztésébe kezdtek.





Itthon a bátyám egy öt éves Compaq Presario asztali számítógépen, én pedig egy Acer Aspire laptopon dolgozom. Mindkét gépen Karmic fut és ADSL modemem keresztül kapcsolódik BSNL szélessávú Internethez. Sikertült egy kicsit elmókáztatnom ezzel a három eszközzel, plusz egy (Huawei Quidway WA1003A of Sterlite) Wi-Fi modemmel. A következőképpen kötöttem össze őket.

Az asztali számítógépet RJ45-ös kábellel, a laptopot pedig vezeték nélkül csatlakoztattam a modemhez. Az volt a célom, hogy a Wi-Fi modemet switch-ként állítom be - a két számítógép között - hogy "ssh"-n, vagy "Nautilus"-on keresztül fájlokat továbbíthassanak, miáltal a két gép egyidőben tarthatna fenn internetkapcsolatot. Ez csak úgy volt lehetséges, ha a modemet nem switch-ként, hanem routerként működtetem, anélkül, hogy egy valódi routert használnék.

A modem korábban routerként volt beállítva, de ezzel elérhetetlenné vált egy csomó biztonsági funkció. Tehát biztonsági okokból, a

beállításokat az asztali gépen véggeztem el, és a modemet switch-ként használtam. Először statikus IP-címet rendeltem az asztali gép-höz a "sudo nano /etc/network/interfaces" paranccsal, és módosítottam pár dolgot:

```
auto lo
iface lo inet loopback
auto dsl-provider
iface dsl-provider inet ppp
```

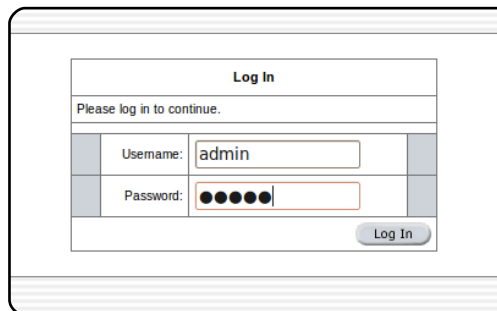
```
pre-up /sbin/ifconfig eth0
up # line maintained by
pppoeconf
```

```
provider dsl-provider
```

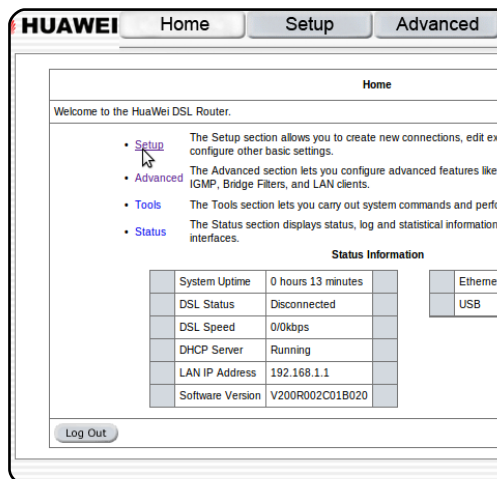
```
auto eth0
iface eth0 inet static
address 192.168.1.2
gateway 192.168.1.1
netmask 255.255.255.0
network 192.168.1.0
broadcast 192.168.1.255
```

Az "auto inet dynamic" sort átírtam "auto inet static"-ra és a fenti értékeket rendeltem hozzá. Ezután újraindítottam a hálózati szolgáltatást a "sudo /etc/init.d/networking restart" paranccsal. Ezután már csatlakozhattam a modemhez telefon segítségével, tehát ezt Firefox-szal is megtehettem. A Firefox meg-

nyításával és a "http://192.168.1.1/" sor begépelésével eljutottam a beállításokhoz, és feltűnt a bejelentkező képernyő (1. ábra):

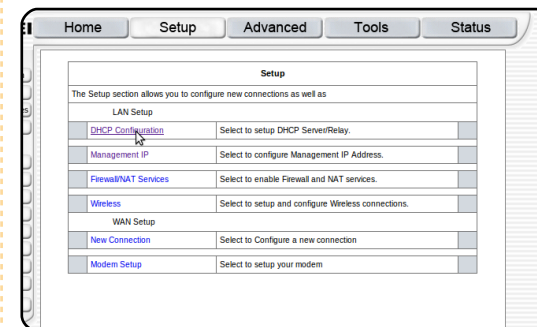


Az alapértelmezett felhasználónév és jelszó az "admin". A pontos idő beállítása következett (2. ábra):

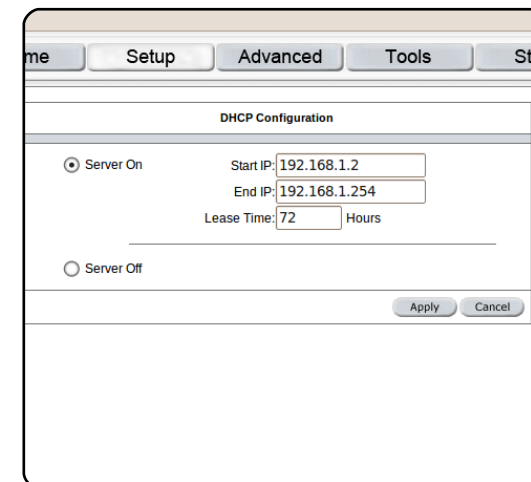


Ezután a "setup" opciót választottam. Szükségem volt egy DHCP szerverre, így a modemet ennek

megfelelően konfiguráltam a "DHCP configuration" részben (3. ábra):

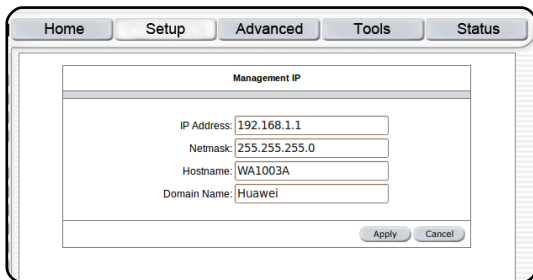


Itt a "server on" opciót kell bejelölni, majd a kezdő IP-címet "192.168.1.2"-re, a záró IP címet pedig "192.168.1.254"-re állítottam (4. ábra). Ezzel engedélyeztem a DHCP szervert:

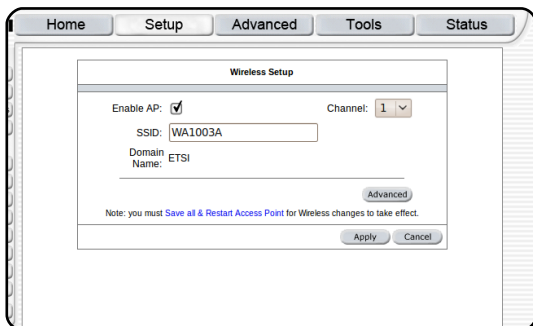


# Hogyan használjuk switch-ként ADSL modemünket

Ezután, a “management IP”-nél beállítottam az alapértelmezett átjárót “192.168.1.1”-re, és hozzárendeltem a folyamatos internetkapcsolat domain nevét (jelen esetben a modemét) (5. ábra):

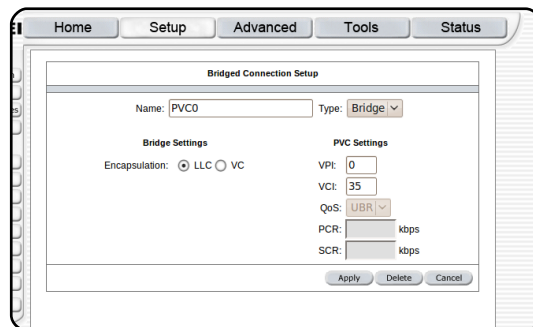


Ezután engedélyeztem a laptopom vezeték nélküli üzemmódjához szükséges opciókat. A 6. ábra mutatja a vezeték nélküli mód beállításait. Az SSID-t a hostnévnek megfelelően választottam:

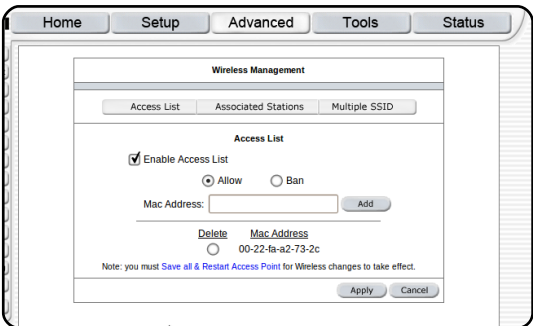


Már említettem, hogy szükségem volt egy switch-re a két PC között. Ehhez kiválasztottam a PVC0 üzemmódot, és bekapcsoltam a “Bridge” üzemmódot (7. ábra). A

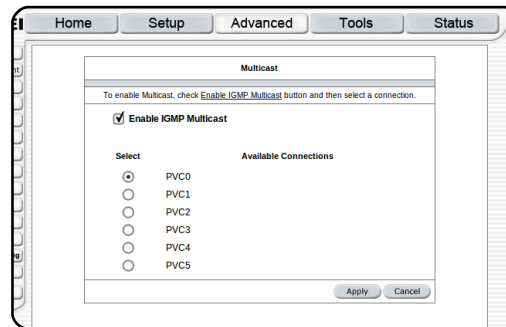
modemen a két PC közötti switch működést a következő módon lehet beállítani:



Ezután a felhasználói azonosításra vonatkozó biztonsági szempontokkal is törődnöm kellett. Jobban szeretem a hardveres hálózati biztonságot, mint a szoftverest. Ezért letároltam a modemen a laptopom “MAC address”-ét (A “Wireless Security” lapon, a “Wireless Management” módban) (8. ábra):



Ekkor, vezeték nélküli üzemmódot az “advanced” lapon a “multicast” opciót kiválasztásával (9. ábra) kapcsoltam be. Így a laptop fogadhatta a vezeték nélküli jelet.



A beállítások befejeztével elmentettem a konfigurációt, majd beírtam a terminálba a “sudo pppoeconf” parancsot, és a maradék internetbeállítást az asztali gépről végeztem el. Később ugyanezt a laptopomon is elvégeztem, miáltal a laptop is összekapcsolódott a modemmel. Most a bátyám és én megfelelő biztonság mellett oszthatjuk meg fájljainkat.

Tegyük fel, hogy két gép, A és B, már összekapcsolódott, és egy másik, C, szeretne kapcsolódni hozzájuk. Ehhez C-nek ismernie kell A vagy B gép felhasználónevét és jelszavát. Ekkor C elérheti A vagy B gépet ssh vagy Nautilus segítségével. Ismétlem: ahhoz hogy C az A-n, vagy B-n keresztül az internethez kapcsolódjon, ismernie kell az adott gép internetes jelszavát és felhasználónevét.

A modem csak az én asztali gépem és laptopom “MAC address”-

```
key_read: uudecode AAAAB3NzaC1yc2EAAAQxRxrNE6Eq/V3N0wj5x2In6xF3q80PHH3WzXC0ja/7kwzCNXwIu9xkvqH6D+XSreT6sQkNrUOEg7wbjm6W6+Yo59LWDqxybyLAcP1/W0t5ahax0j8iqajFE8Y78F1/jiIvjNzNZKPQko+ir5WiE8:bd:0e:04:f2:f5:7e:ec:bf:6b:25:d5:bfailedchiru@192.168.1.2's password: █
```

ét fogadja el. Tehát, senki nem törhet be a biztonsági zónába a modem átkonfigurálása nélkül.

Köszönettel veszek minden, a rendszer fejlesztésére irányuló megjegyzést és javaslatot.



A Nyugat-bengáli Műszaki Egyetem mikroelektronikai és VLSI tervező M. Tech hallgatója, Verilog HDL, Python és C rajongó vagyok, jelenleg különböző digitális eszközök FPGA-val való összekapcsolásával foglalkozom. Email: [anirbanphys@gmail.com](mailto:anirbanphys@gmail.com)

# Az én sztorim

Írta Allan Hambidge

**A** 80-as évek közepén kezdtem el számítógépekkel foglalkozni, méghozzá egy Amstrad PCW 8512 típusúval. Az írógépet a Locoscript alkalmazásnak köszönhetően adhattam el. A következő gépem egy IBM lett, amin MS-DOS futott, majd rögtön a megjelenéskor (90-es évek) áttértem a Windows-ra.

Körülbelül 18 hónapja figyeltem fel az Ubuntu-ra, és azóta rengeteget fejlődtem a Linux használatában. Bár eleinte még dual-boot megoldást alkalmaztam, végül úgy döntöttem, hogy teljes mértékben átengedem a terepet az Ubuntu 8.04-nek. A Linuxra való átállásom elsődleges oka az volt, hogy az újonnan vásárolt laptopomon spanyol nyelvű Windows Vista volt telepítve. A Vista eleve egy nagy szenvedés, ráadásul - annak ellenére, hogy spanyol ajkú vagyok - én szeretem, ha a szoftverek angolul vannak. Az Ubuntu remek válasz volt erre a problémára. Bár eleinte még elég nehéz volt, mivel megtanulása igényel némi erőfeszítést a felhasználó részéről. Elolvastam néhány Ubuntu kézikönyvet,

valamint a neten is rákerestem néhány információra. Regisztráltam magam az Ubuntu Launchpaden és néhány Linux fórumon, ahova elsősorban technikai problémák esetén írogattam. Itt mindig intelligens válaszokat kaptam rövid időn belül, sőt, még én is megválaszoltam néhány - általam már ismert - kérdést. Nem szándékozom Windows 7-et használni, de van egy gépem, amin XP fut. Ezt meg is hagyom addig, amíg a Microsoft támogatja a rendszert.

A 8.04 telepítése nem volt zökkenőmentes. Példának okáért nem volt hang és a külső wifi kártya sem működött. A hanggal kapcsolatos problémát viszonylag egyszerű volt megoldani, de a wifivel

kapcsolatos dolog már nehezebben ment. Végül egy USB Dongle segítségével oldottam meg. A LAN viszont egyből működött.

Ezek után elkezdtem megtanulni az alapvető és szükséges parancsokat - még mindig tanulgom. A Synaptic csomagkezelő egy új dolog volt számomra, és érdekes volt látni, mennyi lehetőségem van, hogy kiválaszthassam az ízlésemnek megfelelő alkalmazást. Az extra tárolók hozzáadása még tovább

bővíti az amúgy is bő kínálatot.

Az Evolution e-mail kliens beállítása a különböző e-mail címeimhez, valamint a Firefox könyvjelzőim importálása Windows-ról csupán egy kis ujjgyakorlat volt.

A Google Earth és Skype telepítése nem volt problémamentes, de némi bütykölés után tökéletesen működött mindkettő. A Calibre alkalmazást is feltettem (hírek és cikkek gyűjtésére kiváló, erősen ajánlott), a Sony e-könyv olvasóhoz használnom (mely mellel Linuxot futtat). Az USB portba való csatlakoztatás után rögtön kész is a kapcsolat az olvasó és a gép közt.

Frissítettem a 9.10-re - sokáig tartott letölteni -, de néhány probléma miatt úgy döntöttem, hogy tiszta telepítést választok. A Wi-fi kártyát felismerte, viszont az Acer Aspire laptopom CPU-ja állandóan felmelegedett és ezért kikapcsolt a gép, de ezt egy BIOS frissítés megoldotta. Bár a megoldás egyszerűnek tűnik, de kiemelném, hogy a Linux fórumon lévő segítőkész emberek nélkül nem oldottam volna meg. Kedves Full Circle olvasók: ha problémátok van az Ubuntu Linuxsal, biztos, hogy megfelelő választ kaptok ettől a remek közösségtől. Mellel pont ez a közösség teszi az Ubuntu-t és a Linuxot olyan egyedivé. Szeretem, mert működik ez a közösségi mo-



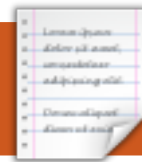
dell.

Grafikai területeken dolgoztam éveig Windows-os és Mac-es szoftverekkel. A Scribus betűtípus beállításai például versenyképesek az előbb említett rendszereken található szoftverekével, és sok egyéb funkciót is kínál. A GIMP pedig használható alternatíva a Photoshopra.

Néhány hónapja a 8 éves unokám kapott egy nagyon régi, de még működő Dell laptopot, amin Windows ME futott. A gyerekek szeretik a prezentációkészítő, szövegszerkesztő és rajzoló programokat, és ezek mind működtek is ME alatt, úgyhogy ezzel elvolt egy ideig (főleg a rajzolgatással). Ugyanakkor láttam, hogy a gépet nem lehet megfelelően tanulási célra használni, és volt egy olyan megérzésem is, hogy hamar ráun majd a gyerek. Volt egy Linux magazinom DVD melléklettel (valamelyik disztribúció), úgyhogy feltettem, hogy lássam, vajon jobb teljesítményt nyújt-e majd így a gép. Lássatok csodát: a gépet visszahozta az élők közé, és teljes pompájában ragyogott ismét! Még a PCMCIA Wifi háló-kártyát is felismerte! Kisebbségi csoda volt, hiszen a kísérle-

tem előtt a laptop kidobásra volt ítélve. Mivel a feltelepített disztrót nem ismertem, feltettem egy 9.10-es Ubuntut és beállítottam az alap dolgokat, feltettem a Childsplay-t, néhány látványos tudományos segédanyagot (elképráztatni az unokámat és saját magamat). A digitális periódusos táblázat például nagyon jól jön ennek a korosztálynak, mivel most kezdenek érdeklődni a számítógépek iránt. Rengeteg oktató játék van a gyermekek számára, és ez egy igazán hasznos többlet az Ubuntu világában.

Az unokám nagyon elégedett, hogy van egy laptopja, és nem kell a családi gépen osztozkodnia. Az oktatói anyagoknak köszönhetően fenntarthatom az érdeklődését az Ubuntu és Linux világa iránt. Nagy Club Penguin rajongó (interneten is szokott játszani a haverokkal), így már kétszeresen is pingvinista.



## Az én sztorim

írta Carlo Angelo V. Marcelo

**E**lső számítógémem egy iMac G3 333MHz volt, melyet 2006-ban vásároltam akciósan, körülbelül 100\$-ért (21.000 Ft). Mac OS 9.0.4 volt rajta. Akkoriban nem sokat tudtam a számítógépekről és a Mac-ről, úgyhogy az első pár hónapban (a David Pogue által írt 'iMac gyökereknek' című könyv segítségével) a szövegszerkesztőben átállítottam néhány dokumentumom kódolását, elszórakozgattam a képernyő felolvasó-programmal, CD-ket hallgattam és közben lelkiismeret-furdalásom volt, mivel úgy tűnt, sikerült vennem egy CD-lejátszót monitorral és ennyi. Eléggé idegesített, mivel még azt sem tudtam, hogyan csatlakoztassam a tárcsázós netet és a HP nyomtatót. Némi kutakodást követően kiderült, hogy lehetne bővíteni a gépem: a RAM-ot 32MB-ról 256MB-ra, és a 6GB merevlemezt is 20-ra cserélhetném. Miután ezt megtettem elküldtem a gépem egy Mac szaküzletbe, ahol feltették nekem a Mac OS X 10.3-t (Panther). Közben előfizettem DSL-re. Újratelepítés céljából megvettem a Mac OS X 10.3-at és a Mac OS 9.0.4-et, valamint vet-

tem egy OS X kompatibilis nyomtatót, egy iMac billentyűzetet és egeret az eBay-en.

Több mint egy évig csak iMac-em volt, majd 2008-ban - mikor már volt elég pénzem - úgy döntöttem, hogy veszek egy laptopot. A következő lehetőségeim voltak: MacBook, iBook vagy Powerbook; gyűjtök még egy kis pénzt és veszek egy új MacBookot, vagy PC-t, vagy netalántán felteszem az Ubuntut, amiről az interneten olvastam.

Eleinte elég nehéz volt a Linuxról tanulni, mivel rengeteg anyag állt rendelkezésre, és azt sem tudtam, hol kezdjem. A linux.com nem volt valami nagy segítség, de az ubuntu.com a "Linux emberi lények számára" jelmondatával annál inkább. Rendeltem is egy ingyen CD-t, bár kételkedtem abban, hogy hához szállítják Angliából a Fülöp-szigetekre.

Egy hónapra rá megkaptam a CD-t, amin volt valami szöveg a CD-n található grafikáról, logóról és valami szoftver szabadságról és telepítési szabadságról (annyi gépre

tehetem, amennyire akarom). Jó dolog iMac-en ingyenes szoftvereket kipróbálni, de Ubuntuban az ingyenes szoftverek ennél jóval többet jelentenek: felhasználói szabadságot. Nem igazán értettem teljesen, de azt hiszem nagyjából felfogtam (vagy legalábbis jó irányba kapisgáltam).

Feltettem a Gutsy Gibbont a bátyám vírusoktól hemzsegő Windows XP-jére, és ez a bizonyos titokzatos operációs rendszer egy kellemes, szép és hát... emberi benyomást tett rám. Egy teljesen új világ volt számomra. Minél többet használtam, annél inkább belemerültem és megkedveltem, bár az ismerkedés rövidre sikeredett, mivel a bátyám merevlemeze felmondta a szolgálatot. Még volt néhány hetem, hogy eldöntsem: PC-t veszek, vagy Macbookot. Rákerestem néhány Linux alkalmazásra (ebben nagy segítség volt a linuxapp.com), és miután megvolt minden szükséges alkalmazás (főleg a digitális hangszerkesztő program), meghoztam a döntést. Talán épp az Ardour vagy az Elisa Médiaközpontról olvastam épp, amikor éreztem, hogy "megnyertek maguknak". Lementettem minden adatot a gépről, az AppleWorks fájljaimat konvertáltam a Word és Excel formátumai-

ba, mintegy felkészülésként az Ubuntura való váltáshoz.

Vettem egy Asus A8HE gépet, és egyből feltettem rá a Gutsy Gibbont, de a lelkesedésem hamar csüggedésbe torkollott, ugyanis sem a hang-, sem a hálókártya nem működött. Egy hosszas Ubuntu fórum bejegyzés sok mindenre megtanított. Úgy döntöttem, hogy - bár még csak béta verziós volt - felteszem a Hardy Heront, mivel hangfelvételt kellett készítenem otthon. Letöltöttem az ISO fájlt, kiírtam és kipróbáltam a live verziót. Működött a hang! Ráadásul a rendszer sokat finomodott látványban. Habár előtte még sosem használtam béta verziót, megtapasztalhattam a stabilitási problémákat: nem működött a webkamera, néhány funkcióbillentyű sem működött, de ezek kevésbé zavartak, mintha nem lett volna hang. A Hardy Heron megjelenésére az Ubuntu iránti lelkesedésem tetőfokára hágott, olyannyira, hogy még egy LoCo találkozóon is részt vettem.

Azóta már béta állapotban frissíttek a legújabb Ubuntukra: Intrepid Ibex, Jaunty Jackalope, Karmic Koala és most a Lucid Lynx. Minden kiadással egyre jobb az Ubuntu. A folyamatos fejlesztésekkel és fino-

mításokkal (most például az új logó és a színárnyalatok) olyan, mintha a történelmet látnám a szemem előtt zajlani. A Hardy különleges helyet foglal el nálam, mivel ezt az Ubuntu verziót használtam a leghosszabb ideig. Bár a 6-hónapos kiadási ciklus miatt lehet, hogy nem elég megalapozott a benyomásom, de stabilitás szempontjából a klasszikus kinézetű Ubuntuk közül szerintem a Jaunty Jackalope volt a legmegbízhatóbb.

És a Lucid Lynx? Mérges vagyok az új design, logó, betöltési képernyő és színek miatt. Viszont ezen sikerült telepítenem az Ubuntu Studio-t (audio alkalmazások RT kernellel), beállítanom a Jacket és egy működő kimenetet létrehoznom. Az Ubuntu Studio-t a sima telepítésre tettem rá, mivel szeretem az Ubuntu színeit (barna, narancs, citrom, és most padlizsán), részben mivel nem szeretem a Studio színvilágát (sötét témája van). A lényeg a fontos audió alkalmazások: Hydrogen, Ardour, Jack, Audacity és a ZynAddSubFX Software Synthesizer.

Úgy látom, hogy az Ubuntu minden kiadással egyre erősebb, szebb és megbízhatóbb. A Canonicalnek köszönhetően két dátumot

mindig nagyon várok minden évben. Jelen helyzetben öt hónap van hátra a Maverick Meerkat megjelenéséig. Biztos vagyok benne, hogy a béta megjelenésekor frissíttek rá. Ja, és mi lett az iMac-kel? Sajnos mióta teljesen áttértem az Ubuntura, nem volt időm foglalkozni vele. A szobám egyik sarkában csücsül, rajta egy kis kendővel, hogy védje a portól. Nagyon jó emlékeim vannak az iMac-kel kapcsolatban, és mindig elolvasom a legfrissebb Apple híreket, de 2008 óta a digitális életem az Ubuntu és a nyílt forrás köré csoportosult, ez vélhetőleg így lesz még jó néhány évig.

Látogasd meg a blogomat:  
<http://mydelicatehead.blogspot.com>



**S**zámítógépem élete sokkal egyszerűbb lett, mikor az Ubuntu betette lábát házamba. Rengeteget változott. A 7.10-es verzióval kezdtem és még mindig Ubuntu van. Kipróbáltam az 5.10-es és 9.04-es verziókat. Végül, mikor a 10.04 megjelent, letöltöttem és telepítettem operációs rendszeremként.

## Telepítés

A CD-ről való telepítés közben három hiba jelent meg. Talán csak furcsa beállításokat adtam meg a telepítés során. Határozottan az OK-ra nyomtam és folytattam a telepítést. Sikeresen feltelepült és a rendszer elindult. Félttem, hogy nem fog működni, de szerencsére félelmeim nem igazolódtak be.

## Első benyomások a Gnome 2.30-ról

Lenyűgöző felület. Legalább 15 percig csak az alaptémát nézegettem. Még mindig szeretek ránézni, amikor csak a PC-mmel dolgozom.

Öröm ránézni, nagyon jól megcsinált, intelligens és gyönyörű. Első ránézésre megszerettem, hogy a gombok a bal felső részre kerültek. A fekete keretes ablakok és az ikonok is jól mutatnak.

A billentyűzetkiosztás-panel és az Ubuntu One, minden, ami a kényelmes munkához szükségeltetik.

Az Nvidia meghajtók könnyedén feltelepültek, amikkel használhattam a 3D effekteket, melyeket nem sikerült beállítani sem 7.10-en, sem 9.10-en. De van egy kis gond. Nem tudok átmenni a konzolra a Ctrl+Alt+F1-F6 billentyűkombinációkkal. Ehelyett fekete képernyő fogad baloldalt egy sárga vonallal.

## “Utazgatás a rendszerben”

Az otthoni Ethernet hálózathoz gond nélkül csatlakozott. Szerettem, hogy a Network Manager az alaptelepítés része, amellyel bármilyen VPN kapcsolatot létrehozha-

tok. Írtam standard szkripteket, és az Internet nevezetű Univerzum a szolgálatomba állt!

Az orosz nyelvű felület használatahoz azonnal honosításba fogtam, miután felállt a netkapcsolat. Kiválasztottam a “Russian Language” lehetőséget, és igencsak meglepődtem. A szükséges csomagok letöltése és telepítése helyett a rendszer egy hibaüzenetet adott. Elolvastam tüzetesen a hibaüzenetet, így megértettem, hogy a rendszernek nincs meg két katalógus, mégpedig az apt-get-hez és az Frisítéskezelőhöz.

Ezt írtam a terminálban:

```
sudo chmod 777  
/var/cache/apt/
```

```
dir /var/cache/apt/archives/
```

```
dir /var/cache/apt/archi-  
ves/partial/
```

Eztán elkezdtem a honosítást és sikeresen el is indult. Most már azon a nyelven szól hozzám a rendszer, amit értek.

Van még egy előnye ennek. Az egész rendszer oroszított most már. Úgy értem, nem kell külön az Office-odat és egyéb programokat külön oroszítani, ahogyan az előző verzióknál. Itt az egész rendszerre alkalmazhatod a honosítást.

A GRUB betöltő megváltozott. Most már sokkal kényelmesebb a használata és sokkal könnyebben olvasható.

A letöltés sebessége is másfél-szeresére nőtt. Például elmondhatom, hogy mikor telepítettem az Oracle XE 10g-t 9.04-re, a betöltési idő megnőtt. Most, Oracle 10.04, a teljes 20GB-os méretével, nem változott a betöltési idő.

A váltás ideje alvó és éber módok között felére csökkent. Kipróbáltam VirtualBoxban az Apple MacOS-t. Minden paraméter, ideértve a töltési sebességet, elalvást és ébredés, a 10.04 hasonló a MacOS-hez.

A grafikus terminál még szebbé vált. A színeket sem kellett beállíta-

## Különvélemény

nom. Rengeteg érdekes logikai játék szintén bekerült.

A GIMP sajnos eltűnt az alaptelepítésből. Nekem kellett beállítanom, a Pidginnel együtt.

Ami a külső eszközöket illeti, azt kell mondjam, már majdnem minden csodálatos. Teljes szkripteket kellett írnom a Canon nyomtató beállításához az előző verziókban, mivel a rendszer nem ismerte fel. Aztán végül feladtam a 9.04-es verziónál és inkább nem használtam a nyomtatómat.

Most letöltöttem a meghajtókat a Canon hivatalos weboldaláról és feltelepítettem a CUPS-t. Írtam egy rövid szkriptet bash-ben és a start panelra tettem gombként. Amikor használnom kell a nyomtatót, ezzel a gombbal felcsatolom a nyomtatót a rendszerre nyomtatás előtt.

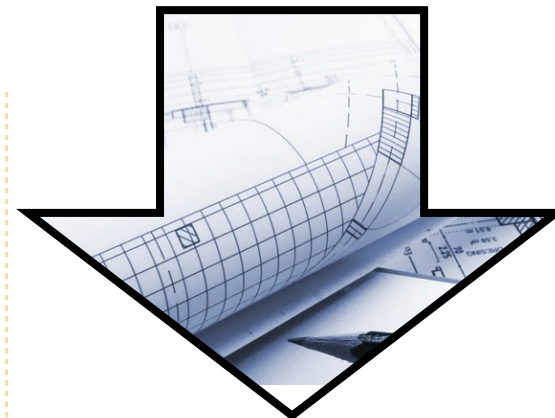
A webkamerát és a mikrofont eddig sem használtam, és most sem. Emiatt nem tudom elmondani, hogyan működnek ebben a verzióban.

## Konklúzió

A telepítés során felmerült pár hiba és a /var/cache/ alap net katalógus hiánya ellenére az Ubuntu 10.04 elfoglalta méltó helyét az otthoni PC-men és továbbra is jól teszi a dolgát.

Tökéletes operációs rendszer azoknak, akik ezelőtt még sosem használták az Ubuntut otthon. Az Ubuntu 10.04 LTS (Lucid) Desktop Edition minden, amire szükséged lehet egy otthoni rendszernél. Gyors, ügyes és fő jellemzője, hogy minden körülmények között biztonságos.

Türelmetlenül várom az Ubuntu 10.10-et. Hogy hogyan válik be, majd az idő megmutatja. De nincs kétségem afelől, hogy a Canonical remek kiadást jelent majd be.



## Full Circle Felmérés 2010

Itt, a Full Circle szerkesztőségében folyamatosan igyekszünk javítani a dolgokon és örülünk minden visszajelzésnek a magazinnal kapcsolatban. A tavalyi nagyon népszerű (és hasznos) felmérést szeretnénk idén megismételni, hogy mit és hogyan javítsunk a magazinon!

Kérlek, szánj pár percet a felmérés kitöltésére:

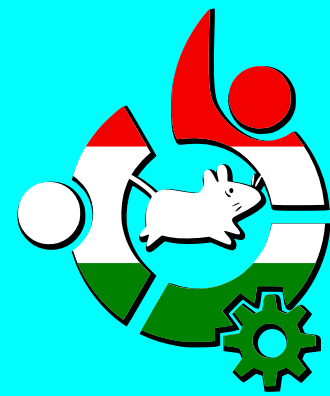
<http://goo.gl/xMP0>

## A Full Circle jövője a Te kezében van!

Az eredmények egy későbbi FCM kiadásban kerülnek közlésre. A felmérés 2010 szeptember 30-án lezárul.



Értesz a Scribushoz?  
Szeretnéd, hogy munkád sokan lássák?



Ha válaszod IGEN,  
akkor csatlakozz a  
Full Circle Magazin  
magyar  
fordítócsapathoz.

A Full Circle Magazin magyar fordítócsapata  
Scribus szerkesztőt keres.  
Érdeklődni a [fullcirclehu@gmail.com](mailto:fullcirclehu@gmail.com) címen lehet.





**S**ok embernek kell néha elemzést, jelentést vagy statisztikai tesztek készítése, akik nem statisztikusok. A SOFA-t ilyen embereknek - diákoknak, üzleti elemzőknek, ügyvezetőknek, kutatóknak - tervezték, nemcsak statisztikai kutatóknak. A SOFA Mindenki Számára Nyitott Statisztikát jelent és két fő célja a könnyű használat és az interaktív tanulhatóság.

Túl a 15,000 letöltésen, úgy tűnik, van valós igény egy egyszerű

statisztikai és elemző programra.

Milyen jelentéseket készíthetünk? Egyszerű gyakorisági táblázatokat könnyű készíteni opcionális összegekkel és oszlop-százalékokkal. Tervezhetünk keresztábrák jelentést is, igény szerint a sorok és oszlopok egymásba ágyazásával, sor- és oszlopszázalékokkal. Közben kialakítjuk a jelentést, egy mintaváltozat jelenik meg menet közben, így ellenőrizhetjük, hogy minden terveink szerint alakul-e.

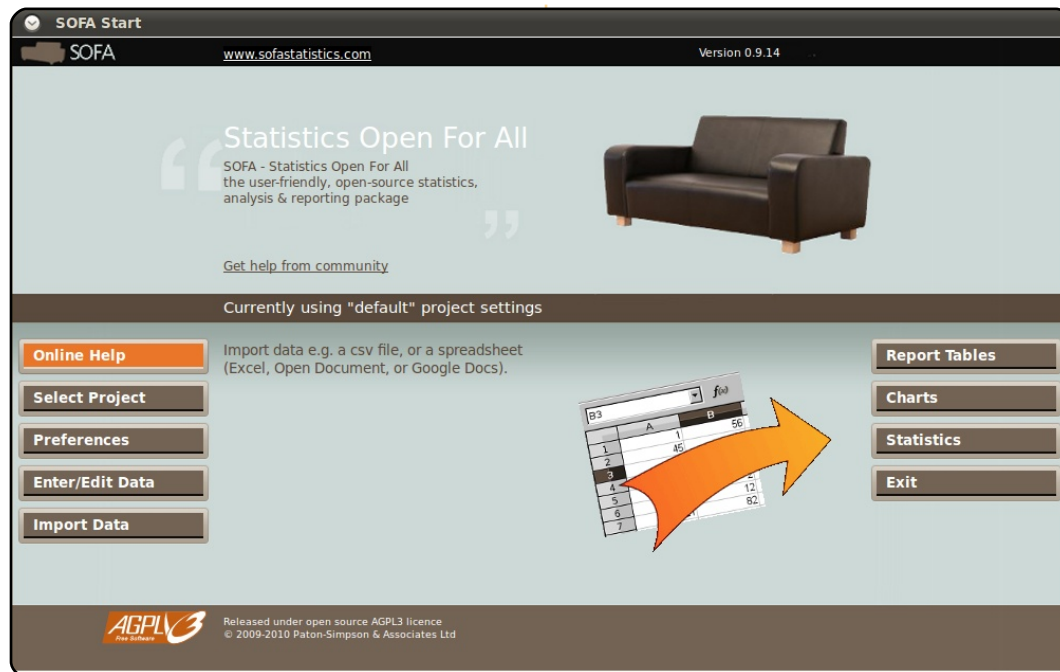
A leíró statisztikával, úgymint átlaggal, mediánnal és normális szórással ellátott táblázatokat is készíthetünk a grafikus felületen. A táblázatok az alattuk lévő adattáblából származó alapadatokat adott mezőit is megjeleníthetik összegekkel és az első oszlopra vonatkozó speciális formátummal - ha ez címke.

A táblázatokat egy lenyíló listából választva láthatjuk el stílussal. Jelenleg négy stílus elérhető, beleértve a Pebbles és Lucid Spirals-t is. Az utóbbi, Lucid Spirals ihlete nyilvánvaló az Ubuntu felhasználók számára.

A SOFA-t úgy terveztem, hogy könnyen hozzáférhető kimenete legyen. Pár statisztikai csomaggal ellentétben a SOFA kimenete nem igényel saját megjelenítőket. A kimenet megtekinthető az alapértelmezett böngészőnkben, és emailben elküldhető vagy más HTML fájlhoz hasonlóan terjeszthető. Nem munkaigényes az intranetre vagy Webre való illesztése. Mivel nincs Flash, minden szabványosan jelenik meg. Nincs értelme a szép kimenet-

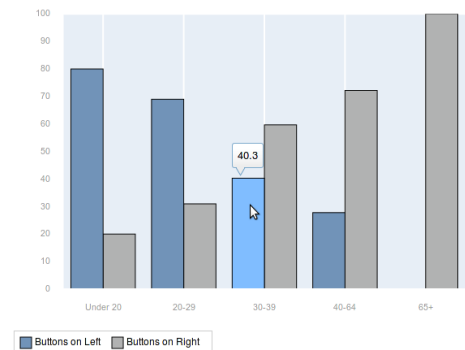
nek, ha nehéz másokkal megosztani.

A SOFA Statistics félúton jár a kimeneti diagramok, pl. az oszlopdiagramok, kördiagramok implementálásában. Összhangban a SOFA "szép kimenet" céljával, az a szándékunk, hogy SVG-t és Javascriptet használjunk a kellően esztétikus eredmény eléréséhez. Még nem született véglegese döntés arról, hogy a két rendelkezésre álló programkönyvtár - a RaphaelJS (<http://raphaeljs.com/>), és a Dojo (<http://dojotoolkit.org/>) - közül melyiket alkalmazzuk. Ha a kimeneti diagramkészítés tökéletes lesz, a SOFA Statistics készen áll majd az 1.0 verzió kiadására. A projektet nyomon követhetjük a (<http://www.sofastatistics.com/blog>)

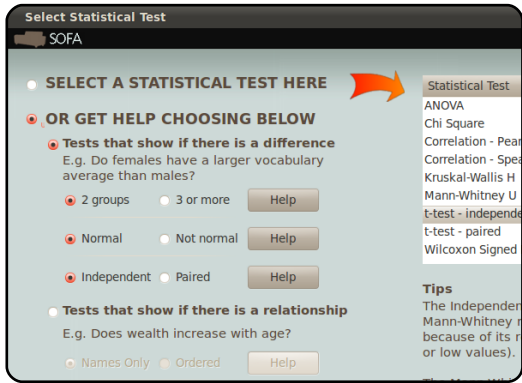


Button Placement Preference by Age

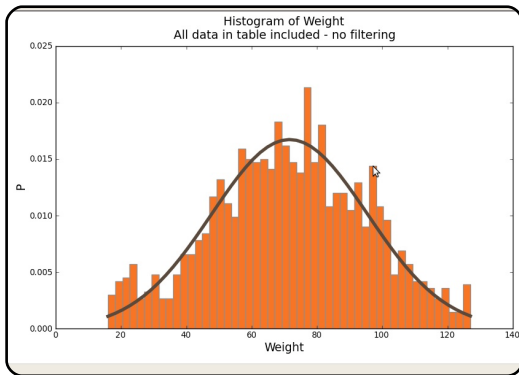
Demonstration data only



blogon vagy a (<http://www.twitter.com/sofastatistics>) twitteren. A SOFA prioritása az, hogy segítse a felhasználókat a statisztikai tesztek kiválasztásában. A Statistics Selection ablak engedi, hogy az adatokat irányított módon vizsgáljuk és megfelelő kiválasztást végezzünk.



Például ahhoz, hogy döntsünk az adatok szabályszerűségéről, megnyithatjuk a Normality ablakot és vizuálisan vizsgálhatjuk az adatokat.



Mivel az R-féle programok célja a maximális rugalmasság és teljesítmény, a SOFA filozófiája az, hogy ar-

ra koncentráljunk, hogy a legfontosabb teszteket könnyen használhatóvá és megbízhatóvá tegyük. Hasonlóképpen a kimenet is erre fókuszál, együtt mutatva meg a fontos információkat. Például amikor lineáris korrelációt értékelünk, a diagramok láthatók a leíró statisztikák mellett.

A SOFA képes az adatainkon dolgozni, bárhol legyenek is. Közvetlenül beírhatjuk a SOFA-ba az adatokat; importálhatunk csv fájlt vagy táblázatot, a Google Dokumentumok táblázatait is ideértve (ld. [http://www.sofastatistics.com/wiki/doku.php?id=help:online\\_surveys](http://www.sofastatistics.com/wiki/doku.php?id=help:online_surveys) címen található részleteket arról, hogyan tudjuk az adatokat közvetlenül a Google Docs úrlapról megszerezni); vagy közvetlenül kapcsolódhatunk az adatbázisunkhoz.

Néha az általunk elemzendő adatok nincsenek a megfelelő formátumban. A SOFA-nak vannak beépített eszközei arra, hogy módosíthassuk vagy felcímkézhesük az adatokat, hogy használhatóbbá váljanak az elemzéshez vagy jelentéshez. Pl. egy kor mezőt átkódolhatunk korcsoport mezővé.

Címkéket adhatunk a változókhoz és az értékekhez is, amelyeket

a kimenet megjelenítésénél fogunk használni.

Ha az adatoknak csak egy rész-halmaza érdekel minket, könnyen adhatunk szűrőket az adattáblához, pl. ha csak egy klinikához tartozó betegeket akarjuk megjeleníteni.

A SOFA-nak sokkal több funkciója van, mint hogy egy rövid cikkben írni lehessen róla, de remélhetőleg adott egy kis kódszót. Technikai oldalról a SOFA Statistics-et Ubuntu-ban fejlesztették, de a csomagok Windows és Mac OS X alá is elérhetőek.

A programot Pythonban írták és a kódot megnézhetjük a Launchpaden (<http://bazaar.launchpad.net/~launchpad-p-s/sofastatistics/main/files>). A SOFA által használt belső szkriptek szintén Python kódok. Mivel a Pythont könnyű megtanul-

ni, a felhasználók ezeket a belső szkripteket integrálhatják saját nagyobb szkriptjeikbe, hogy automatizálják az elemzést, pl. a szokásos havi jelentéshez. A kívül-belül Python környezet szépen illeszkedik a SOFA azon céljához, hogy teljesen nyitott legyen.

Arra bátorítok mindenkit, hogy próbálja ki a SOFA-t (<http://www.sofastatistics.com/downloads.php>). Az AGPL3 nyíltforrású licenc alatt érhető el és ha van ötletek, bármilyen hibát találtak, ismertetőket akartok írni, vagy más módon szeretnétek segíteni, lépjetelek velem közvetlenül kapcsolatba a [grant@sofastatistics.com](mailto:grant@sofastatistics.com) címen. Persze ha szeretitek a SOFA Statistics programot, kürtöljétek szét a világban és szavazzatok rá a következő címenen: <https://sourceforge.net/projects/sofastatistics/> vagy <http://freshmeat.net/projects/sofa-statistics>





# MOTU interjú

Átvéve a [behindmotu.wordpress.com](http://behindmotu.wordpress.com)-ról

# Robert Ancell

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



**Életkor:** elég öreg  
**Lakhely:** Sydney, Ausztrália  
**IRC becenév:** robert\_ancell

## Mióta használod Linuxot és mi volt az első disztród?

Legalább 2000 óta használom Linuxot. Az első disztróm talán RedHat 4 vagy 5 volt.

## Mióta használod Ubuntut?

Amióta létezik. Előtte Debian Unstable-t használtam, aztán 2004 körül váltottam Ubuntu-ra.

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

Az utóbbi 5 hónapban küldtem csomagokat feltöltésre és két napja vagyok elfogadott MOTU tag.

## Mi segített a csomagkészítés el-

## sajátításában és hogy hogyan működnek az Ubuntu csapatok?

A Debian upstream projektek alatt tanultam meg a csomagkészítést a Debian karbantartói útmutatót követve.

Még mindig csak tanulmányozom, hogyan működnek az Ubuntu csapatok :)

## Mi a legkedveltebb része MOTU-beli munkásságodnak?

Kiadni a legfrissebb cuccokat, hogy a népek használhassák.

## Mit tanácsolsz azoknak, akik ségédkezni akarnak a MOTU-ban?

Osztályozni, reprodukálni és javítani a bugokat!

## Tagja vagy valamelyik helyi Linux/Ubuntu csoportnak?

Nem, de időről időre elmegyek a Sydney Python csoport megbeszéléseire.

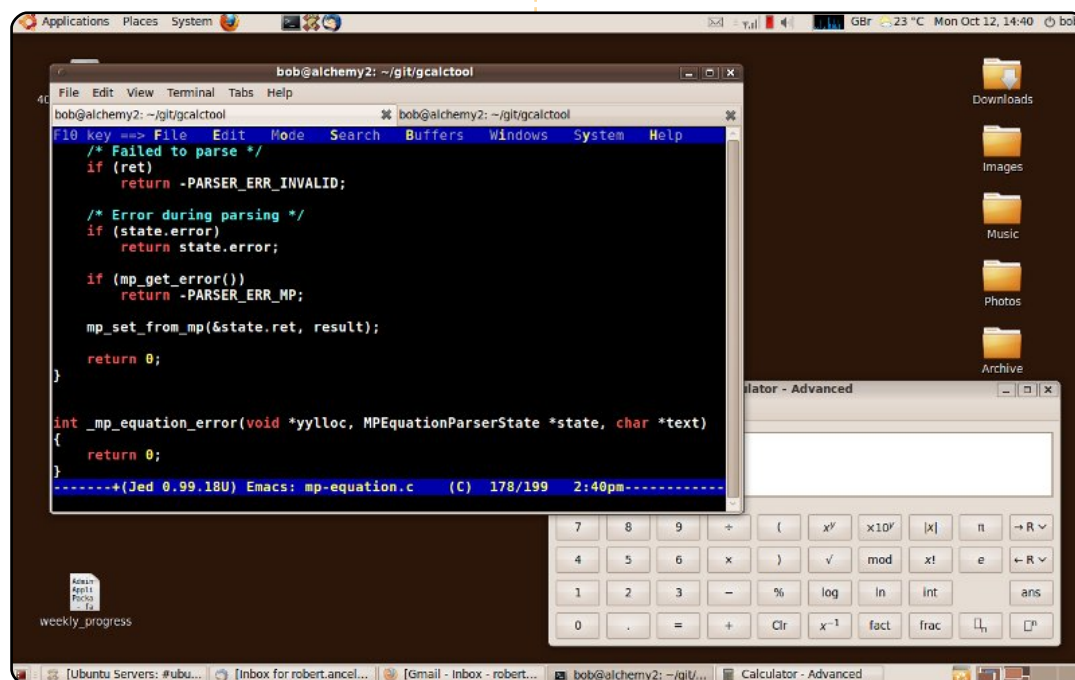
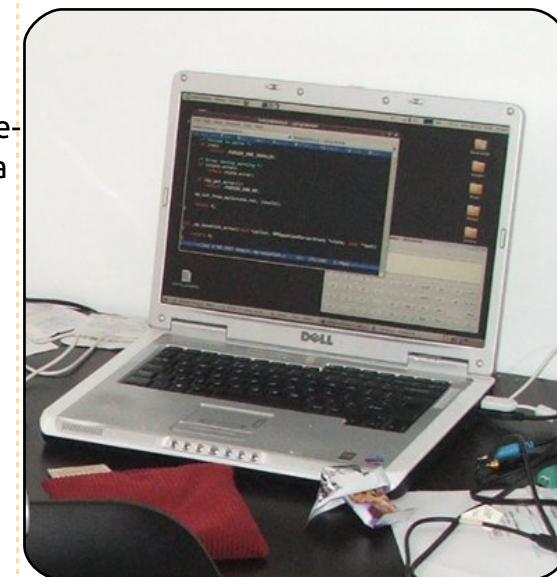
## Mire fogsz összpontosítani a Karmicban és a Lucidben?

A legtöbb időmet az általános hibák javításával töltöm a Karmic-hoz. Tervezem, hogy időt szakítok a GDM login képernyő és felhasználá-

lókezelés javítására a Lucidben.

## Mit csinálsz a szabadidődben?

Részt szeretnék venni a 90km-es kérekpárversenyen néhány hét múlva - a múlt hónapban sokat edzettem erre, mivel éveken keresztül nem bicajoztam komolyan.





# Honosító interjú

Az interjút Amber Graner készítette



## Aron Xu

Egyszerűsített kínai fordítócsapat

Az Ubuntu-t a felhasználók számára a saját nyelvükön egy önkéntes fordítóból álló nagy közösség teszi elérhetővé, akik fáradhatatlanul dolgoznak azon, hogy a kiadások megjelenésekor az operációs rendszer minden részét különböző nyelvekre lefordítsák. Ebben az interjúsorozatban megtudhatjuk, kik ők, milyen nyelven és hogyan dolgoznak.



**Beszélnél nekünk egy kicsit magadról és arról a nyelvről, amelyre az Ubuntu-t segítesz lefordítani?**

A nevem Aron Xu, középiskolai tanuló vagyok és 2010 szeptemberétől végzős leszek. Most az Ubuntu Egyszerűsített Kínai nyelvű fordítók vezetőjeként, a GNOME/KDE fordításával megbízott fordítóként és a TP (translationproject.org) fordítójaként azon dolgozom, hogy az Ubuntu-t és más nyílt

szoftvereket segítsek egyszerűsített kínaira (zh\_CN) fordítani, és az Ubuntu Fordító-koordinátorok csapat tagjaként segítsek megoldani az Ubuntu fordítóközösségben felmerülő általános problémákat.

**Hogyan és mikor lettél Ubuntu fordító?**

Az első fordításomat Launchpaden küldtem el 2008. júliusában. Hamarosan elfogadtak az Ubuntu Egyszerűsített Kínai Fordítócsapat hivatalos tagjaként. 2008 szeptemberében fordítóként a GNOME fordításokkal kezdtem a munkámat.

**Milyen más projekteken segítesz a közösségen belül?**

Az Ubuntu fordításában való segítségem (upstream projektek, mint pl. GNOME/KDE/Debian és Ubuntu dolgok) és a csapatok munkájának koordinálásán kívül néhány önálló projektben is segítek, mint pl. Pidgin, Enlightenment, stb.

**Tagja vagy Ubuntu Helyi közösségi csapatnak? Melyiknek?**

Igen, persze, tagja vagyok az Ubuntu Kínai LoCo csapatnak és fő tagként az eseményszervezésen és az infrastruktúra felügyeletén dolgozom.

**Hogyan tudnak elindulni azok az emberek, akik segíteni akarnak az Ubuntu-nak, és annak különböző darabjainak és részeinek nyelvedre történő fordításában?**

Szép számmal vannak dokumentációink arról, hogyan kezdjünk hozzá a különböző típusú nyílt szoftverek fordításához és mik a minőségi követelmények. Akik el akarnak kezdeni dolgozni, könnyen megtalálhatják a dokumentációkat a LoCo Wiki oldalunkon és igény szerint kapcsolatba léphetnek a megfelelő csapattal.

**Milyen az asztali környezettel kapcsolatos élménye a nyelveden értő Ubuntu felhasználóknak? A nyelveden megjelenő Ubuntu népszerű az anyanyelven beszélők között?**

Az egyszerűsített kínai felhasználói élmény most nagyon jó, de még van néhány megoldatlan kérdés a font, a beviteli mód és a mezőkö-

dolás területén. Az illetékes fejlesztőkkel dolgozunk és megpróbáljuk megoldani őket a közeljövőben.

Az Ubuntu Kínában még nem olyan népszerű, de a felhasználók száma gyorsan nő. A legtöbben Windowson tanultak az iskolai oktatásuk idején; keményebben kell dolgozunk, hogy megismertessük és megszerettessük velük az Ubuntu-t.

**Hol van szüksége a csapatodnak segítségre?**

Bár az Ubuntu nem olyan népszerű Kínában, mint a Windows, a felhasználók száma nagyon nagy. 245190 regisztrált felhasználónk van a LoCo fórumunkon és azt hiszem, a valóságban sokkal több felhasználó van. Az egyik legfontosabb problémánk a több ember Ubuntuhoz csábításánál az, hogy teljesen lokalizált környezetet szeretnének kapni a Live CD-vel vagy rögtön a telepítés befejeztével; a csapatunk szeretné, ha a következő kiadásokhoz járó hivatalos CD-vel együtt a teljes Egyszerűsített Kínai nyelvi

# Honosító interjú

csomagokat és a megfelelő beviteli módokat is szállítanak. Tudjuk, hogy az Ubuntu képes a nyelvi támogatást a telepítés alatt/után telepíteni, de az új felhasználók mindig csalódottak lesznek, amikor a Live CD-vel elindítják a rendszert és aktív Internet kapcsolat nélkül fejezik be a telepítést. A Lucid kiadási ciklusban megpróbáltuk a nyelvi csomagokat rátenni a napi fordítások során készülő Live CD-re, de végül az értesítésünk nélkül eltávolították őket a lemezterületi megfontolások miatt, amely sok kínai felhasználóban csalódást keltett. Valaki megmondhatná nekünk, hogyan tudjuk a nyelvi csomagjainkat eltávolítás nélkül a CD-re tenni. Az Ubuntu-nak számos új felhasználója lenne ezzel az egyszerű módszerrel, miért nem kapnak a kínai nyelvi csomagok is ugyanolyan elbánást, mint azok, amelyek már a Live CD-n vannak, és nem törlik őket, ha kevés a hely?

## Ismeresz olyan projektet vagy szervezetet, ahol az Ubuntu-t a nyelveden használják?

Több kereskedelmi csoport elkezdte használni az Ubuntu-t kereskedelmi Canonical Support előfizetéssel. Néhány középiskola adoptálta az Ubuntu-t a

számítógépes tanóra lényeges részeként, mint pl. a Chengdu Idegnyelvi Iskola.

## Mit érzel az Ubuntu fordítás legkifizetődőbb részének?

Egyszerű megmagyarázni: valóban boldognak érzem magam, amikor az emberek olyan szoftvert futtatnak, amin dolgoztam.

## Van olyan mondanivalód a csapatodról vagy a fordítási erőfeszítéseidről, amelyekről nem kérdeztelek, de beszélni szeretnél róla?

Az Ubuntu Egyszerűsített Kínai fordítócsapat nagy, 80-nál több tag alkotja és 300-nál több közreműködőt tartanak nyilván a Launchpaden működő Ubuntu Kínai Közreműködő fordítói csapatban. Nincsenek a közreműködők hiányából adódó problémáink, de ilyen nagy létszámú ember némi nehézséget okozott a csapatvezetésben. Azt kell mondjam, jobb, ha több fordító dolgozik upstream, például a GNOME-on vagy a KDE-n, hogy az általános fordítási munkákat elvégezzék és csak a megfelelő számú ember foglalkozik az Ubuntu-specifikus feladatokkal a Launchpaden. Így szigorú csapatházirendünk van, hogy a csapat ne nőjön ki az el-

lenőrzés alól, majd az új közreműködőket az upstreamhez irányítjuk és hozzáadjuk őket az Ubuntu Kínai Közreműködő fordítói csapathoz, hogy átlátható tagságot kapjunk a közreműködés tekintetében.

## Az Ubuntu Fordítói

Koordinátorok csapat tagjaként úgy éreztem, hogy problémák vannak az Ubuntu Fordítók pozíció definiálásával a mindennapi munkám során. Ez olyan téma,

amit érdemes megvitatni és néhány változást végrehajthatnának a csapatok az Ubuntu Fordítók közösségében.



## Légy Ubuntu Fordító!

Beszélsz nyelveket? Csatlakozz a fordítóközösségünkhöz és tedd az Ubuntu-t elérhetővé mindenki számára a saját nyelvén.

Kapcsolatba léphetsz egy fordítócsapattal:

(<https://translations.launchpad.net/+groups/ubuntu-translators>)

vagy létrehozhatod saját csapatot

<https://wiki.ubuntu.com/Translations/KnowledgeBase/StartingTeam>

Segíts fordítani ezen a nyelven -

<https://translations.launchpad.net/ubuntu>



# LoCo interjú

Írta Amber Graner



# Martin Owens

Ubuntu Massachusetts LoCo csapat

A LoCo csapat a helyi Ubuntu felhasználók közössége. Egy LoCo olyan dolgokban érdekelt, mint a helyi reklámozás, támogatás egy adott nyelven, általános tanácsadás a helyi felhasználóknak, stb. A legfontosabb mégis az, hogy lehetővé teszi a közeli Ubuntu felhasználók számára, hogy első kézből ismerjék meg az Ubuntu közösséget.



A US LoCO csapatok interjúsorozat legújabb részében Amber Graner beszélget Martin Owensszel, az Ubuntu Massachusetts LoCo csapat által használt eszközökről, eseményekről, amiken részt vettek és amikben segédkeztek, milyen tanácsokat ad a Massachusetts LoCo csapat más csapatoknak és közösségi tagoknak, és még sok másról.

## US csapatok: Tudnál kicsit mesélni magadról és a LoCo csapatban betöltött szerepedről?

**Martin Owens:** Jelenleg a Massachusetts helyi csapatában veszek részt, mint vezető és a csapat kapcsolattartója, biztatást és önállóságot biztosítok a tagoknak, amikor túl félénkek a kezdeményezéshez. Továbbá hírekkel és olyan érdekes frissítésekkel látom el a csapatot, ami érdekelheti őket.

## US: Mikor indult az Ubuntu Massachusetts LoCo csapat? Az indulástól számítva mennyi időbe telt, hogy hivatalosan is elismertté váltjon?

**MO:** A dolog 2007-ben kezdődött, amikor a csapat egy része elment pizzázni, de mostanra sokkal szervezettebbek vagyunk, mivel van fogalmunk arról, hogy egy helyi közösségnek mit is kell csinálnia. Miután lábra álltál és szerveztél pár eseményt, már hivatalosan elismert is lehetsz. Mi még akkoriban lettünk elismertek, amikor közvetlenül a tanácshoz kellett fordulni. Régebben könnyebb volt eseményeket szervezni, mert a Ship-it még szállított CD-ket ilyen célokra ki-

sebb mennyiségben.

## US: Milyen eszközöket használ a csapat? Levelezőlisták, fórumok, IRC, weboldalak, mikroblogok, stb.

**MO:** Jelenleg az IRC-t használjuk beszélgetésre, a levelezőlistát bejelentésekhez és komolyabb beszélgetésekhez. A bejelentések néha megjelennek a weboldalakon, mikroblogokon és fórumokon, de hajlamosak vagyunk ezekről elfeledkezni.

## US: A hivatalos csapattá válás során milyen kihívásokkal néztetek szembe és hogyan jutottatok át rajtuk?

**MO:** A csapat számított a massachusettsi kockák kritikáira - egyetemben a bostoni FSF-fel, a régi és jól szervezett LUG-okkal és egyetemi csoportokkal, akik nem akarták egy kereskedelmi termék támogatásának látszatát kelteni -, amiért egyetlen disztribúcióra fókuszálunk. Ez nagy kihívássá tette a rendezvények szervezését, mivel olyan embereket kellett elcsábítani, akik az egyetemvárosokon kívül élnek egy egyetemi városban és szokatlan helyeken kell megpróbálni érdeklő-

dést kelteni.

## US: Jelenleg mi a legnagyobb kihívás, amivel szembenéztek és hogyan kezelitek?

**MO:** Szerintem a fásultság a csapat legnagyobb problémája, hosszú ideig lendületben tartani a dolgokat úgy, hogy nincs egyetlen ember sem, aki teljes munkaidőben foglalkozna az apró, adminisztrációs terhekkel. Ezért szükségesek a loco.ubuntu.com-szerű oldalak, mert csökkentik a terheket és segítenek élvezetessé és nagyszerűvé tenni az eseményeket.

## US: Mely dolgokban vesz részt a LoCo csapat jelenleg? Támogat a csapat valamilyen eseményt?

**MO:** Két évig minden kedden oktatást tartottunk és néha csütörtökönként rendeztünk egy haladónak szóló részt is, de a közösségi ház, ahol az oktatásokat tartottuk, átváltott Apple iMac gépekre, így ennek vége. Részt veszünk továbbá sci-fi és egyéb rendezvényeken, az ilyen helyeken felállított sátrak becsalogatják a nem kocka embereket és hitelességet kölcsönöznek, ami nagyon fontos egy olyan ter-

## LoCo interjú

méknél, ami nem található meg a boltok polcain.

**US: Milyen projekteken dolgozik most a LoCo csapatod? Tudnál néhány projektet mondani, amik eredményét láthatja az Ubuntu közösség a közeljövőben?**

MO: Az Anime Boston sikerén felbuzdulva rendezünk egy hasonló eseményt a Pi-Con5 konferencián, ez az állam szívében lesz, így olyan embereket is el kéne érünk, akik normális esetben nem jutnak el Bostonba. Ott van még az Ubuntu Hours és van néhány közösségi ötlet, amiket még nem tisztázunk le.

**US: Milyen módszerekkel toboroztok új tagokat a csapatba? Milyen eszközöket használtok ehhez (pl: poszterek, szórólapok, névjegyek, transzparenszek, stb)?**

MO: Eredetileg a reklámozást megpróbáltuk az Ubuntura magára bízni, úgy gondoltuk, hogy az új Ubuntu tagok számának növekedésével majd nő az érdekelt emberek száma, akik segítenének a csoport képviselőjében. Azt hiszem eljött az ideje, hogy átgondoljuk ezt és elkezdjük reklámozni magát a csapatot egyetemeken és hasonló helyeken.

**US: Mit gondolsz, miért jó egy Lo-**

**Co csapat tagjának lenni?**

MO: Mert olyan emberektől kapsz támogatást, akiket ismersz.

**US: Melyik volt máig a legfelelőbb és legizgalmasabb pillanata a csapatnak és miért?**

MO: Valószínűleg az, amikor felállítottunk egy Ubuntu közösségi labort szerverekkel, ahol megtanulhatják az emberek a PXE boot használatát, amivel nagyon sok új, közösségi gépre telepíthetik az Ubuntut.

**US: Milyen tanácsot adnál az újonnan létrejött LoCo csapatoknak és azoknak, akik éppen a hivatlossá válás előtt állnak?**

MO: Győződj meg róla, hogy vannak társadalmi rendezvényeid, legyen törzshelyed, még akkor is, ha az csak egy kávézó, legyen hivatalos elérhetőséged és ne aggódj azon, ha az elején egymás lábát tapasztok. Legtöbbször az emberek túl sokat aggódnak az események szervezésén.

**US: Milyen tippet, trükköt, eszközöket, leírásokat, stb. ajánlanál egy LoCo csapat vezetőségének?**

MO: Használj fel minden erőforrást, hogy jó kis posztereket, szórólapokat csinálj

(<http://openclipart.org/>, <http://spreadubuntu.neomen-lo.org> vagy

<http://ubuntu-artists.deviantart.com>), bármit, amit legálisan használhatsz, készíts belőlük gyönyörű dolgokat és alakítsd őket a helyi közösségnek megfelelőre.

**US: Ha megnézzük most az Ubuntu közösséget és az Ubuntu szellemiséget, a LoCo hogyan testesíti meg és adja tovább ezt?**

MO: Hiszünk a magatartási kódexben, és biztosítjuk, hogy ne legyen semmiféle áskálódás vagy ártó szándék a csapatban, hogy mindenki szabadon élvezhesse az Ubuntut és a közösséget.

**US: Van még valami, amit szeretnél még megosztani a LoCo csapattal kapcsolatban, valamilyen tanács, amivel még hatékonyabb lehet egy LoCo?**

MO: Légy biztos benne, hogy minden készen áll és hallgasd meg a többi vezetőt is, általában nagyszerű ötleteik vannak, hogy milyen eseményt lenne jó rendezni.





## Szerkesztés

Szeretném megköszönni az FCM szerkesztőcsapat minden tagjának, hogy alaposan megszerkesztették a Virtuális Memóriáról szóló cikket, így jobbá téve azt. A 39. szám végleges változatában már igazán jól néz ki.

### Mulyadi Santosa

Ronnie: *Íme a bizonyíték, hogy nem kell pironkodnotok az angolok miatt. Az FCM olvasószervezők (akik minden szám utolsó oldalán vannak felsorolva) rendbeteszik a karcos szövegeiteket.*

## GNU/Linux

Robin Catlin cikke a 39. számban nagy igazságot rejt. Megannyi elhanyagolt hős - Torvalds, Knuth, Stallman, Malcolm McLean. Malcolm McLean? Igen. Nem tett semmit az IT-ért vagy a számítógépekért, találmánya mégis nagy hatással volt arra, hogy a számítógépek mindenütt jelen legyenek, ta-

lán többet tett, mint Bill Gates valaha.

Ez a találmány az ISO szabvány. Enélkül a mai globális gazdaság nem létezne. Nélküle a Tajvanban gyártott számítástechnikai eszközök sem lennének olyan olcsók Peoriában, mint amilyenek. Közreműködők százai maradnak a háttérben, miközben ismeretlenül mindannyian élvezzük erőfeszítéseik hozadékait.

### John McGinnis

Ronnie: *Úgy néz ki, hogy Robin 100%-ban egyetért veled.*

Robin: *Úgy néz ki, vegyes volt a fogadtatása legutóbbi (kétségtelenül buta) Különvélemény cikkemnek. Frank, díjat érdemelsz; az első olvasó, aki nem érti a lényegét. Nem vagyok benne biztos, hogy értékelni tudom a WTF felkiáltásokat (és megannyi más "színes" szót - Ronnie) egy olyan embertől, aki a magatartásról szónokol, de ki hogy van veled. Ami Dominic Humphries cikkét illeti, nagyon egyetértetek veled. Sajnos kétségtelen, hogy sok új Linuxos rátalál valaha, nemhogy végigolvassa.*

*Nem akarom lealacsonyítani a GNU-t, vagy a Unixot, vagy emberek sokaságát, akik az előző harminc évben olyan egészséges formába hozták a szabad szoftver mozgalmat, amilyen manapság. Sokan vannak, akiknek az eredeti dolgokhoz való hozzájárulását ritkán említik meg: Nikola Tesla, Edward Jenner és Mel Blanc.*

## Dpkg mentés

Az előző FCM számban feltűnt a dpkg. Ez az egyszerűnek látszó parancs, mely megmutatja a telepített csomagokat, tulajdonképpen egy nagyon praktikus eszköz, ha mentésről van szó.

Van egy cron jobom, ami minden nap lefuttatja a lentebbi parancsot és kiírja ezeket egy fájlba. Aztán ez a fájl mentésre kerül az usb-s külső merevlemezemre a /home könyvtárral együtt.

```
dpkg --get-selections "*" > /etc/Installed.txt
```

A fájl mérete 53K. Egy elrom-

lott merevlemez esetén minden, amit tennem kell:

```
dpkg --set-selections
```

és a Synaptic vagy az apt-get új-bóli futtatása. Ez gyorsan újratelepíti az összes csomagomat és a legutóbb használt állapotba hozza őket.

### Chandra

## SketchUp probléma

Kipróbáltam a 35. számban leírt eljárást, de amikor futtatni próbálom a SketchUp-ot, az alábbi hibüzenetet kapom: "SketchUp was unable to initialise OpenGL. Please make sure that you have installed the correct drivers for your graphics card - Error: ChoosePixelFormat failed"

Úgy tudom, a grafikus meghajtóm jó. Nincsenek problémáim az Ubuntuval. Mit tanácsoltok?

### Trevor



Ronnie: Sajnálattal hallom, hogy problémád van a SketchUp-pal és a Wine-nal. Kipróbálhatnád a Ubuntu Fórum bejegyzésében leírt megoldást:

<http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=237742> or: <http://swiss.ubuntuforums.org/showpost.php?p=9163322&postcount=2>

## Oktató videók

Oktató videókat csinálok az Ubuntu megannyi területéről, de az ötlettáram kimerülni látszik. Arra gondoltam, hogy az olvasóitok felhozhatnának néhány ötletet.

Csináltam már több, mint ötven videót, amit a blogomon közzé is tettem, miután feltöltöttem őket a YouTube-ra és a BlipTV-re. Sok közülük elérhető a [ubuntuvideotutorials.blip.tv](http://ubuntuvideotutorials.blip.tv) csatornán. A maradék még narrációra vár, de elérhető a YouTube-on feliratokkal.

Nos, a kérdés adódik: mi legyen a következő videóban?

**Tobias Mann**

<http://ubuntuvideotutorials.wordpress.com/>

## MPD és a Screenletek

Olvastam a Screenletekről a 37. és az MPD-ről (Music Player Daemon) a 32. számban, szóval kapcsoljuk csak össze a két progit!

Régóta használtam már a Screenleteket, nagyon vagányak, tényleg. Azt gondoltam, miért ne lehetne egy Screenlet a kedvenc lejátszóhoz is, az MPD-hez. Rá is kerestem és nagyon megörültem, mikor rátaláltam egy MPD Screenletre itt: <http://goo.gl/WZEV>.

A Screenletek telepítéséről a 37. számban olvashatsz minden, amit a használhatóságáról mondhatok: tudja frissíteni a könyvtárat, újracsatlakozik a szerverhez, hozzáad fájlokat a könyvtárból, rendszerez, véletlen sorrendet állít be, törölni tudja a lejátszólistát, lejátszás, számváltás, megállítás (természetesen!).

Van hozzá egy féltucat bőr, de a kedvencem a "Black Winter".

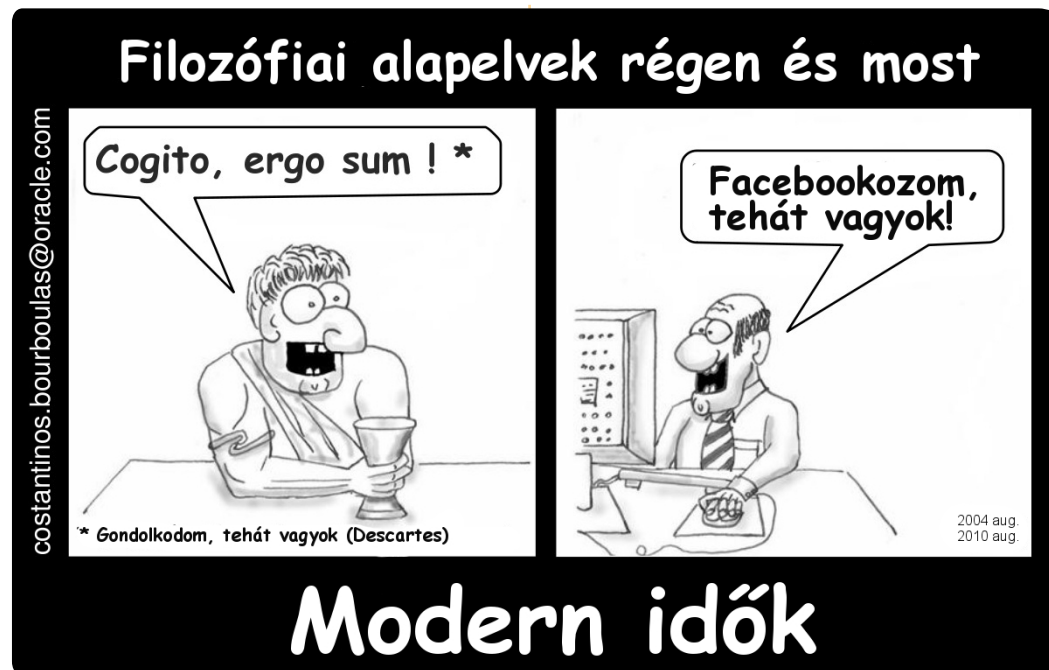
**Nestor Oak**

## Intel = Rossz

Azon elégedetlen Ubuntu felhasználók egyike vagyok, akik nem frissíthettek Lucid Lynx-re, mivel azon netbookok egyikét használjuk, amikben Poulsbo/GMA500 csipkészlet van. Acer Aspire One ZA3 (AO751h)-t használok és úgy fest, hogy az Intel magunkra hagyott. Valamit tenni kell, és úgy tudom, a felhasználók többsége nem akar Microsoft terméket telepíteni, de úgy néz ki, az Intel ebbe az irányba tol minket.

Jelenleg Ubuntu 9.10-et használlok minden zökkenő nélkül, és utánanézttem, mely disztrók támogatják a Poulsbo/GMA500-at. Úgy látom, a Fedora 11 és a Jolicloud egyedül, ami szóba jöhet. Úgyhogy lélegzetvisszafojtva várom, mivel áll elő az Intel (akik azt mondják, támogatják a Linuxot), mikor kihozzák az új MeeGo-t, és remélem, tesznek valamit az ügy érdekében. Egyben biztos vagyok: soha többé nem veszek Intel terméket.

**Dave**





# Hölgyek és az Ubuntu

Írta Penelope Stowe



**E**bben a hónapban Mackenzie Morgan lesz a vendégünk, akivel Amber Graner már készített interjút a 2009. augusztusi számban.

**Penelope Stowe:** Kérlek mesélj nekünk egy kicsit arról, milyen új dolgokkal foglalkozol azóta, hogy Amber tavaly meginterjúvált.

Mackenzie Morgan: Azóta MOTU lettem, illetve feltöltő egy Debianos csomagnál.

**P.S.:** A legutóbbi interjúban beszéltél a Gally nevezetű projektedről. Kifejtenéd kicsit bővebben?

M.M: Persze. A Gally egy jelbeszéd tanító alkalmazás. Még a KDE-integráció van hátra és akkor teljes lesz a program. Remélem, hogy bekerül a Debianba, illetve az Universe tárolóba a Maverick kiadására (bár valószínűleg lekésem a Feature Freeze határidejét). Az első kiadás még csak az amerikai jelbeszédet tartalmazza, de a következőben a KGet-HotNewStuff protokoll segítségével lehetőségünk lesz további nyelvek letöltésére is. Ha va-

laki kedvet érez a kipróbálására, látogasson el a <http://launchpad.net/gally> oldalra, ahol többek között naponta frissülő tároló is található. Ha szeretnél változtatásokat végrehajtani a leckéken, látogass el a <http://launchpad.net/gally-project> oldalra és nézd meg, melyik jelrendszernek éri meg nekiállni. Írj egy e-mailt, ha nincs a listán az, amelyikben segíteni szeretnél.

**P.S.:** Mit vársz az Ubuntu 10.10-től (Maverick Meerkat)?

M.M: Nem ezt mondtam volna, ha egy héttel ezelőtt nem kapok egy netbookot, de így Harald Ubuntu One KDE-s kliense nagyon érdekel. Szeretnék több számítógépet használni és ehhez szükségem lesz a névjegyzékem és a naptáram szinkronizálására.

**P.S.:** Nemsokára lediplomázol az egyetemen, mik a terveid a jövőre nézve?

M.M: Nincsenek határozott terveim. Van pár ötlet a fejemben, de semmi konkrét. Van egy biztos mun-

kám, ahová teljes munkaidőbe felvesznek az iskola után, szóval semmi nem sűrget, hogy valami újba fogjak. Decemberben végzek a főiskolával, a szilvesztert Skóciában szeretném tölteni; Jonathan Riddell elmondása szerint ez valami csodálatos arrafelé.

**P.S.:** Mit szeretnél az K/Ubuntuban látni, ami még nincs benne?

M.M: Nehéz csak egy disztribúcióról beszélni, hiszen sokkal nagyobb problémáink vannak globálisan. Szükségünk lenne egy rendszerszintű akadálymentesítési keretrendszerre. A Qt azt használja, amit a platform nyújt, viszont a Linuxban nem található ilyen, így a KDE szinte megközelíthetetlen. Ez nemcsak azt jelenti, hogy elérhetetlen a képernyőolvasók számára, de egy automatizált teszt-szkriptet sem tudok írni Qt alkalmazáshoz!

**P.S.:** Milyen más tevékenységekkel foglalkozol az Ubuntu és a F/Loss közösségen kívül?

M.M: A szokásos iskola/munka. Ezenkívül semmi különös, szeretek

még a Fialat Felnőtt Barátok csoporttal lógni, mozgássérültek által is megközelíthető vegetáriánus éttermeket keresni (a kettő együtt sajnos nagyon ritka), Jennel gyakorolni az amerikai jelbeszédet, olvasni, kedvelem a textileket, próbálom kitölteni a szabadidőmet.





## JÁTÉKHÍREK

**Megjelent a Wine 1.2!** – Stabil kiadás, új felülettel, Tango ikonkészlettel és 64 bites alkalmazás-támogatással.

**E**bben a hónapban folytatom a Humble Indie Bundle akció keretein belül nyílt forrásúvá vált játékok bemutatását. Következzen az Aquaria.

Az Aquaria egy oldalnézetes vízalatti kalandjáték. Naija, a sellő segítségével kell felfedeznünk Aquaria csodálatos vízalatti világát, zenés rejtvényeket kell majd megoldanunk, illetve fel kell vennünk a küzdelmet a különböző, ránk leselkedő lényekkel. A történet során Naija múltjával is megismerkedhetünk.

A játék középpontjában Aquaria világának felfedezése áll, amit úszva tehetünk meg. Minden mozgást az egerrel végezhetünk el, ennek hála könnyedén tudunk mozogni. A bal egérgomb segítségével pedig

rövid ideig megnövelhetjük az úzás sebességét. A játék legjobb része talán a saját zene komponálása. A jobb egérgombot nyomva tartva egy kör jelenik meg hangokkal, mozgatván az egeret a hangok között könnyen komponálhatunk. Természetesen ez a funkció a játék végigjátszásában is fontos szerepet játszik. Vannak dolgok, amik más-más módon reagálnak a zenére, illetve az ellenségek ellen is bevethető. A harc talán a játék leggyengébb része. Naija-nak elég korlátoltak a lehetőségei támadás és védekezés terén. Elég kiszolgáltatottnak érezhetjük majd magunkat Aquaria vízalatti világában úszkálva, rengeteg teremtény törhet majd az életünkre és elég sebezhetőek leszünk.

Végigkövetvén az eseményeket, a történet számos különböző helyszínen játszódik, kezdve a barlangoktól, a vízalatti romokon át egészen a napsütötte oázisokig. A játék hangulata nagyszerűre sikeredett, Aquaria látványvilága egyszerűen gyönyörű. A grafika elég egyszerű, de mégis illeszkedik a játékhoz. A háttérzenék fantasztikusak, szá-

mos kitűnő számmal, amik tökéletesen illenek Aquaria vízalatti kalandjaihoz. Az egész összképe pedig nem is sikeredhetett volna enél jobbra.

Az Aquaria egy kitűnő játék, ez javarészt a látványvilágnak és a zenének köszönhető. A zenekomponálás rátesz egy lapátal a hangulatra és valami újat ad a játékhoz. Az irányítás egyszerű, az úszkálás élvezetes. A történet erőssége, hogy visszamehetünk a múltba. Azonban a harcrendszer hatalmas csalódás egy akciójátékhoz viszonyítva, főleg úgy, hogy milyen kiszolgáltatottak is vagyunk.

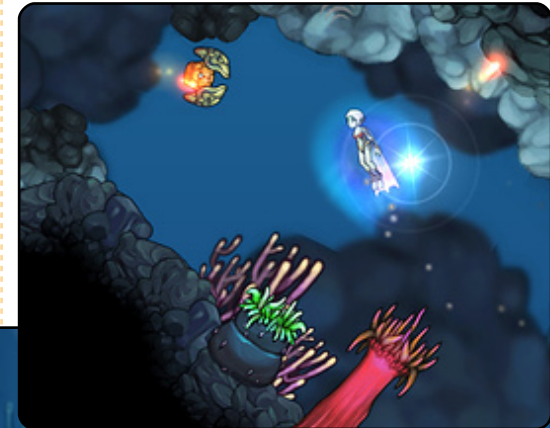
**Pontszám: 7/10**

**Pozitívumok:**  
Nagyszerű hangulat  
Élvezetes zenekomponálás

**Negatívumok:**  
Gyenge harc



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).





# Kávé

Írta Gord Campbell

Ha vannak kérdéseid az Ubuntuval kapcsolatban, írd meg a: [questions@fullcirclemagazine.org](mailto:questions@fullcirclemagazine.org) címre, Gord igyekszik megválaszolni őket az ezt követő számokban. Kérlek, minél részletesebben írd le a problémát.

**K** Tönkrement a merevlemezem, de el tudom indítani a rendszert Live CD-ről és megnézni a merevlemezem. Hogyan tudnám lementeni az Evolution leveleimet, mielőtt újratelepítem a rendszert?

**V** Miután elindítod Live CD-ről a rendszert, géped be parancssorba a következőt:

```
gksudo nautilus
```

Állítsd be úgy a Nautilus-t, hogy mutassa a rejtett könyvtárakat is. Menj a saját mappádba és másold át a .evolution könyvtárad az usb-re. Ugyanígy a .gconf/apps/evolution/-ot és a .gnome2\_private/Evolution-t is (utóbbi nem biztos, hogy létezik). Miután újratelepítetted az Ubuntu-t és az Evolutiont, helyezd vissza a mappákat az eredeti helyükre.

**K** Megpróbáltam feltelepíteni a 'gnustep-devel' csomagot, de az egyik előfeltétele, a 'gorm.app' csomag nem található.

**V** Töltsd le és telepítsd a 'gorm.app' csomagot innen <http://www.debian.org/distrib/packages>. Ezután fel tudod telepíteni a 'gnustep-devel'-t.

**K** Az Ubuntu újraindítása után észrevettem, hogy két Linux verzió van a listában:

**Ubuntu, with Linux 2.6.32-23-generic**

**Ubuntu, with Linux 2.6.32-23-generic (recovery mode)**

**Ubuntu, with Linux 2.6.32-21-generic**

**Ubuntu, with Linux 2.6.32-21-generic (recovery mode)**

**Kitörölhetem a két régebbi verziót a menüből?**

**V** Amikor egy új Linux kernelt telepítesz, az nem törli az aktuálisan futót, hanem mellé települ. Eltávolíthatod a régit, de a legtöb-

ben szeretik megtartani. Ha mégis eltávolítod, az automatikusan kikerül a listából is.

**K** Az Ubuntu 10.04 túl sok memóriát használ. Hogyan csökkenthetném ezt?

**V** Fúsd át ezt a fórumtémát: <http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=1535067>. A

beküldője leírja, hogy sikerült lecsökkenteni a memóriahasználatot 340 MB-ról 120 MB-ra. A legnagyobb programok közé tartoznak: a me-menu, a felhasználó váltás és a boríték a panelen. Leállított még néhány szolgáltatást és letörölt pár alkalmazást is.

**K** Frissítettem a rendszert 9.10-ről 10.04-re, de a vezeték nélküli kártyám azóta nem működik. A kártya típusa: Dell 1450 USB a/b/g.

**V** Telepítsd a 'linux-firmware-nonfree' csomagot valahogy. (Letöltheted a [packages.ubuntu.com](http://packages.ubuntu.com)-ról, vagy dugd be a hálókábelt a gépbe). Ezután indítsd újra a gépet.

**K** Odaadnám az egyik merevlemezem egy barátomnak, de biztos akarok lenni benne, hogy semmi sem marad rajta.

**V** A Darik's Boot and Nuke ("DBAN") egy rendszerindító lemez, ami a legtöbb gép esetében letöröl mindent. A DBAN véglegesen letöröl mindent azokról a merevlemezokről, amiket észlel. <http://www.dban.org/> Figyelmesen használd, mert minden lemezedről letöröl mindent!

**K** Feltelepítettem az Ubuntu 10.04 64 bites verzióját a Dell Inspiron N4010 laptopomra. De most nem tudom használni a

vezeték nélküli hálózatot. Az `lspci` parancs a következőket adja vissza:

**04:00.0 Ethernet controller: Atheros Communication AR8152 v1.1 Fast Ethernet (rev c1)**

**V**(Köszönet érte Pytheas22-nak az Ubuntu Forums-ról) Az ethernet kártyád elég újnak tűnik, ezért nincs még az Ubuntu épített meghajtója. Van azonban egy csomag, ami segíthet, a `compat-wireless`. Hogy feltehesd a meghajtót, először töltsd le a <http://linux-wireless.org/download/compat-wireless-2.6> címről a "compat-wireless-2.6.tar.bz2" nevű csomagot az asztra. Tedd be a telepítő CD-t a meghajtóba, majd futtasd ezeket:

```
sudo apt-get update
sudo apt-get install build-essential
cd ~/Desktop
tar -xjvf compat-wireless-2.6.tar.bz2
cd compat-wireless*
scripts/driver-select at11c
make
sudo make install
```

A vezeték nélküli hálókártyád remélhetőleg működni fog a következő újraindítás után. Ha majd telepítesz új kernelt az Ubuntu frissítés keretében, ezt az eszközmeghajtót újra kell fordítanod.

## Tippek és Trükkök

### Néha nem is olyan bonyolult!

**N**agyon sok időt töltök az Ubuntu Fórumokon. Az egyik dolog, ami zavarani szokott, mikor egy egyébként jó szándékú fórumozó hosszú hozzászólásokat ír válaszként egy egész egyszerű problémára. Két példám is van:

Egy Windows-os tudással rendelkező új felhasználó kérdezi: "Vettem egy vezeték nélküli kártyát, hogyan telepítsem?"

Az egyszerű válasz, "tedd be a számítógépbe és nézd meg, hogy működik-e." Az esetek többségében a meghajtó benne lesz a Linux kernelében. A legjobb választ erre a kérdésre megtalálod a youtube-on "connect to wireless networks in Ubuntu."

A Linux nem Windows, néha sok-

kal egyszerűbben működnek a dolgok. Mégis sokszor látni hosszú magyarázatokat arról, hogyan kell `ndiswrappert` telepíteni. Egy új eszközhöz lehet, hogy tényleg kell, de először nézzük meg, lehet-e egyszerűbben is csinálni. Ha mégis fel kellene rakni az `ndiswrappert`, ne bocsátkozzunk hosszú fejtegetésekbe, egyszerűen linkeljük be a leírást a közösségi dokumentációkból. Ha az elavult lenne, frissítsük!

A második példa, "az otthoni hálózatomban van egy Windows-os gép, rajta egy megosztott mappa, hogyan érhetném el?"

Több elképesztően bonyolult választ is találtam, a legtöbb úgy kezdődött, hogy, "ezeket kell feltelepíteni az Ubuntu-ra". Vagy talán mégsem kéne.

Van egy fórum téma, ami a lehetséges felmerülő összes problémával foglalkozik, de én szeretem az egyszerűbb megközelítést, nekem eddig mindig működött. Talán azért, mert így csinálom: a felhasználónevem minden gépen ugyanaz, akárcsak a jelszavam. Mindig átírom a `/etc/samba/smb.conf`-ot is, így a hálózati munkacsoportom is ugyanaz az összes Ubuntu gé-

pen, amit a család használ.

Kiválasztom a Hálózatok "helyet". Duplán kattintok a Windows Hálózatok-ra, majd megadom a munkacsoportot és a számítógép nevét is, ezután pedig a megosztás nevét, tulajdonképp ennyi, már látom is a megosztott fájlok listáját.

Az én hitvallásom: ha segíteni akarsz valakin, kezd az egyszerű lehetőségekkel és akkor menj jobban a részletekbe, ha az előbbiek hatástalannak bizonyulnak.



# Az én Desktopom

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



Sziaztok, ez az asztalom sötét színekben. Cairo-dockot használok (Dust\_Sand témával), Conky-t (Conky-colors témával a [gnome-look.org](http://gnome-look.org)-ról), és Compiz Fusion-t. Jelenleg az Ubuntu 10.04 béta 2 kiadását használom.

A gép konfigurációja:

Processzor: Intel Pentium 4 2.66 GHz

Grafikus kártya: nVidia GeForce GTX 275 (896 MB)

RAM: 4 GB

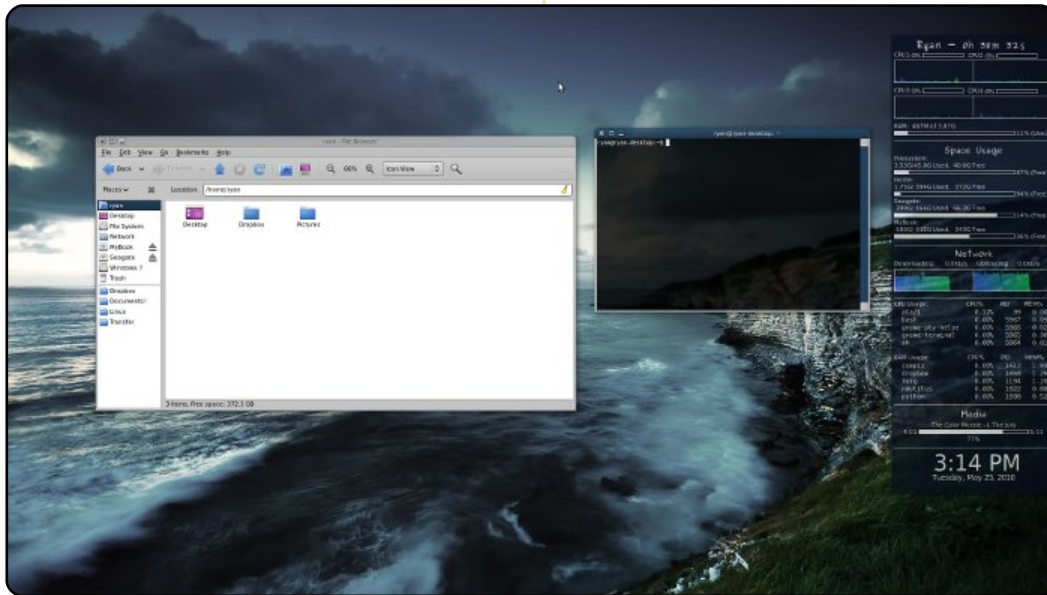
Merevlemez: 500 GB

**Sergey Kolesnikov**



A Magyar Fordítócsapat tagjaként, gyakran olvasom 'Az én Desktopom' rovatot. Arra gondoltam, hogy küldök egy képet és némi információt a számítógémemről, amelyen az összes szerkesztési feladatot végzem. Egy Fujitsu Siemens Amilo Pro 3405 laptopom van, amelyben 2.5 GB RAM, Intel Core 2 T5500 processzor és 250 GB merevlemez van. Ubuntu 10.04 van telepítve GNOME-mal és Avant Window Navigatorral. Az asztalon lévő háttérkép kedves japán barátainktól van, akik elég megszállottak ahhoz, hogy mangát (képregényt) írjanak az Ubuntu-ról: <http://divajutta.com/doctormo/ubunchu/> vagy <http://seotch.wordpress.com/ubunchu/>

**Pércsy Kornél**



Ez az asztalom az 1920x1080 felbontású monitoromon. Szeretem a tiszta és egyszerű dolgokat. Nem szeretem, ha mindenhol panelek vagy egyébek vannak, amelyek elveszik az értékes helyet a képernyőn. Ezért elhelyeztem a panelt a Compiz widgetre (így szükség esetén csak egy kattintásra van). A panel használata helyett a metacity billentyűkombinációit és a gnome-do-t használom az alkalmazások megnyitásához. A rendszer ellenőrzéséhez a telepített Conky-t használom a képernyő jobb oldalán. Ubuntu 10.04-et használok, testreszabott Humanity ikonokkal, clear-looks témával, a háttérképem pedig az interfacelift.com oldalról származik.

**Ryan Mitchener**



Ez az Ubuntu 10.04 asztala. Ubuntut használok a 6.06 változat óta. AWN dockot használok és az ikonjaim neve 'dropline neu'. Az asztali widgetekhez a 'screenlets daemon'-t használom.

A gépben egy Core 2 Quad 8200 processzor, DG41TY típusú alaplap, 160 GB merevlemez, 17" LG CRT 700e monitor és 2GB RAM van. Az Ubuntu kiválóan működik, kivéve a bluetooth eszközt. A rendszer dual bootos, Windows 7-tel, amelyet csak akkor használok, ha Windows alkalmazásra van szükségem.

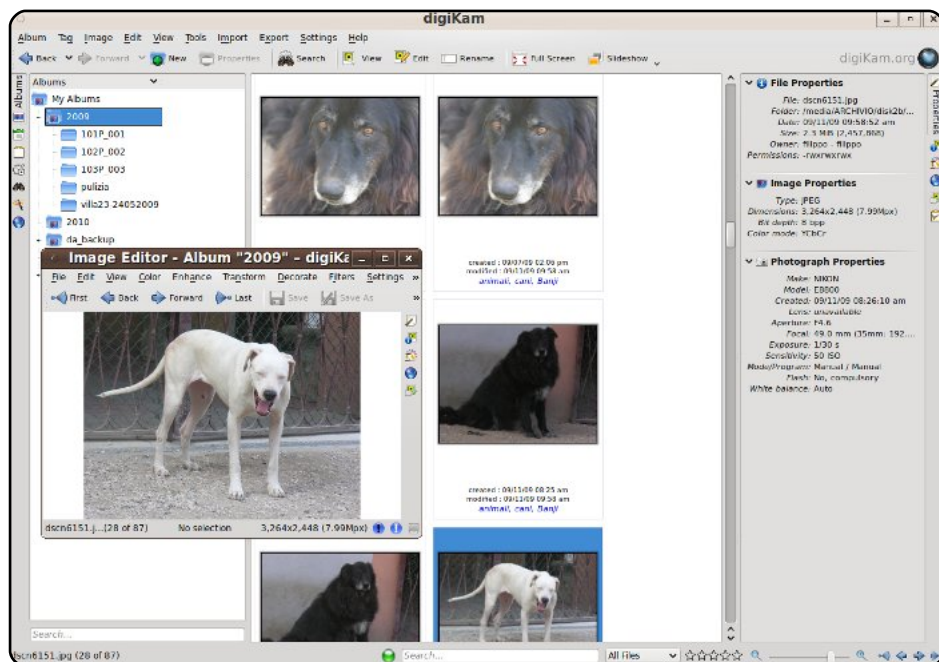
**Kaykay**

## digiKam

Weblap: <http://www.digikam.org>

A digiKammal szerkesztheted, importálhatod és exportálhatod a digitális képeket. Kitűnő kezdő és haladó felhasználóknak is. A fő ablak jobb oldalán találhatóak a kamera információi, a kép készítésének ideje és egyéb hasznos attribútumok, úgymint meta és földrajzi adatok. A programmal könnyen tudod rendezni a képeidet, minden importált képgyűjtemény esetén megadhatod, hogy merevelemen, vagy külső adathordozón található.

A digiKam a main tárolóban van.

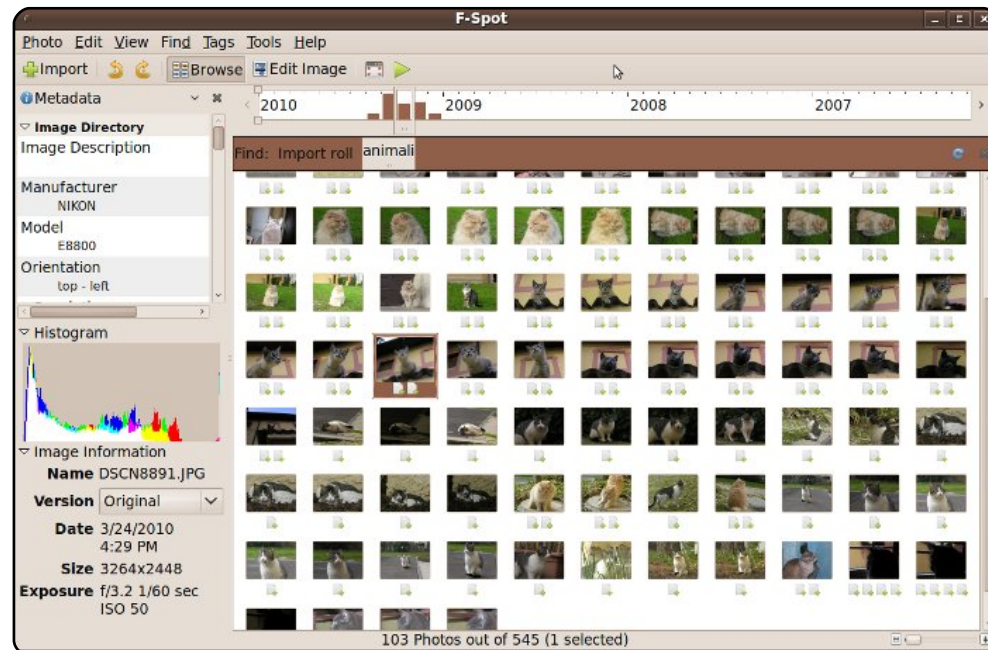


## F-Spot

Weblap: <http://www.f-spot.org>

F-Spot képek rendezésére való, alapértelmezett program az Ubuntu Karmic Koala-ban. A duplikációkeresés - amikor új képet vagy könyvtárat importálsz - hihetetlenül hasznos. A nagy képek importálása nem gyors, de ez a kis hátrány eltöri az olyan funkciók mellett, mint a beépített szerkesztő vagy képek automatikus címkézése más alkalmazásokból.

Az F-Spot is a main tárolóban van.



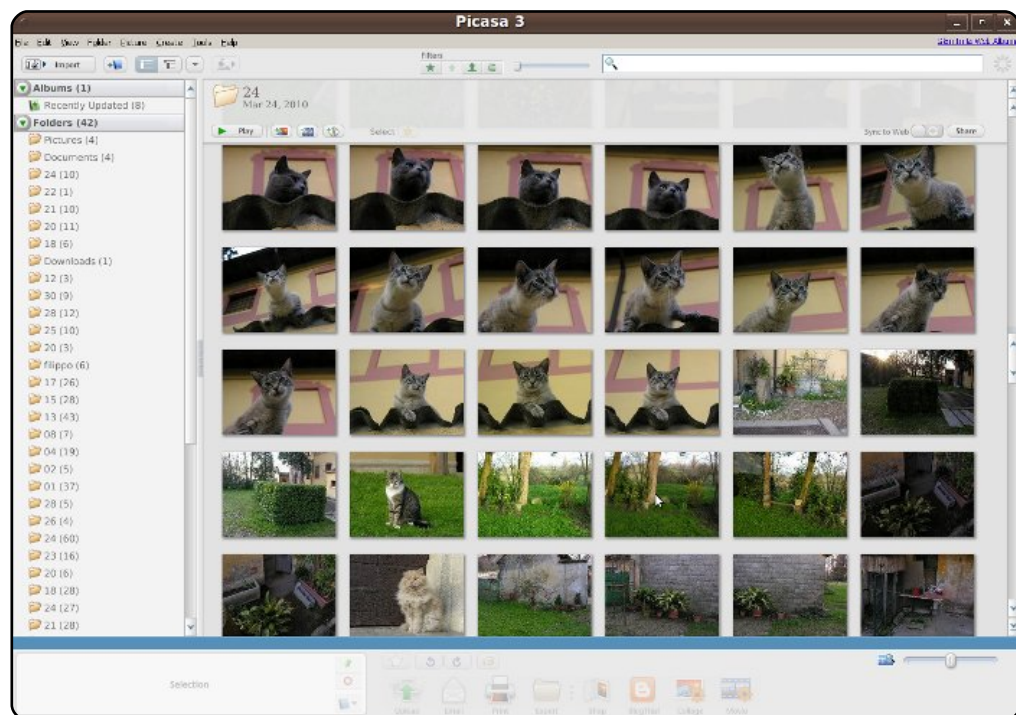


## Picasa

Weblap: <http://picasa.google.com/linux/>

A Picasa fejlett csoportosítási lehetőségeket kínál a digitális képeidhez, olyan mindennapi funkciókkal együtt, mint képek átméretezése, szerkesztése vagy címkézése. Meg tudja vizsgálni az összes képedet és azonosítani azokat, amelyeken arcok láthatók. Csoportba tudja rendezni az olyan képeket, amelyeken hasonló arcokat ismer fel. Mentést tud készíteni CD-re vagy DVD-re és prezentációt is képes létrehozni egy könyvtár képeiből.

A fenti linkről letölthető csomaggal lehet telepíteni.

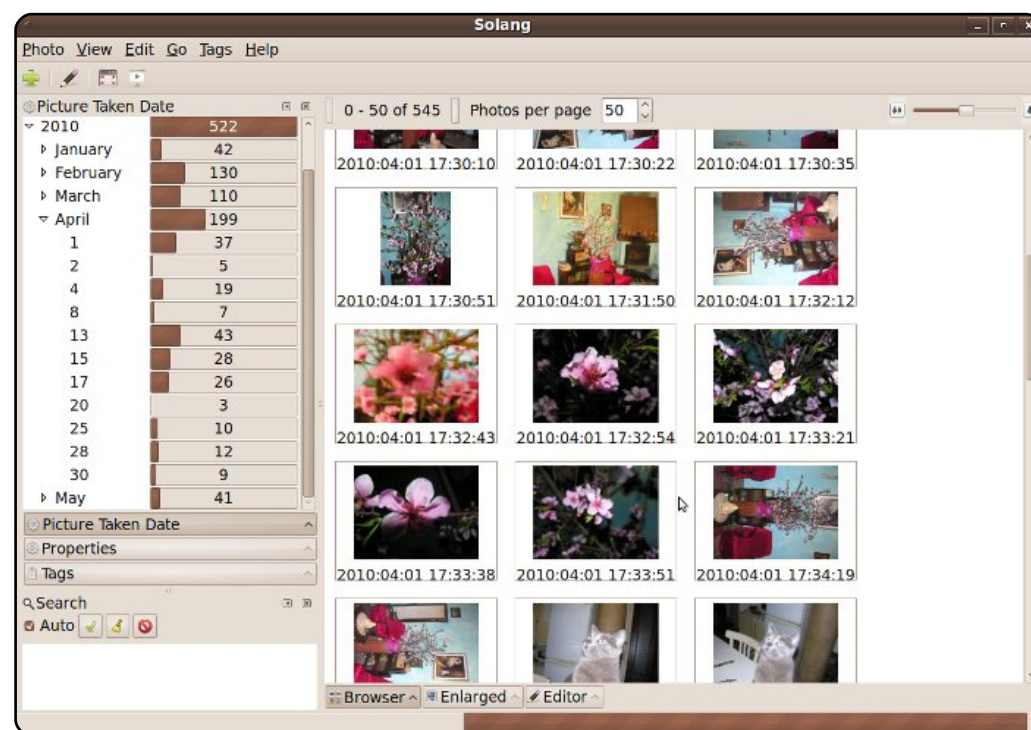


## Solang

Weblap: <https://savannah.nongnu.org/projects/solang>

A Solang egy képkezelő program, ami fejlődése során várhatóan újabb funkciókkal is bővül majd. Néhány képessége nagyon érdekes azoknak, akik sok képet kezelnek. Például néhány kattintással látható a gyűjtemény "idővonalát". Felismeri a duplikációkat és egyszerűen lehet vele arhívumokat készíteni.

A Solang a universe tárolóban található.

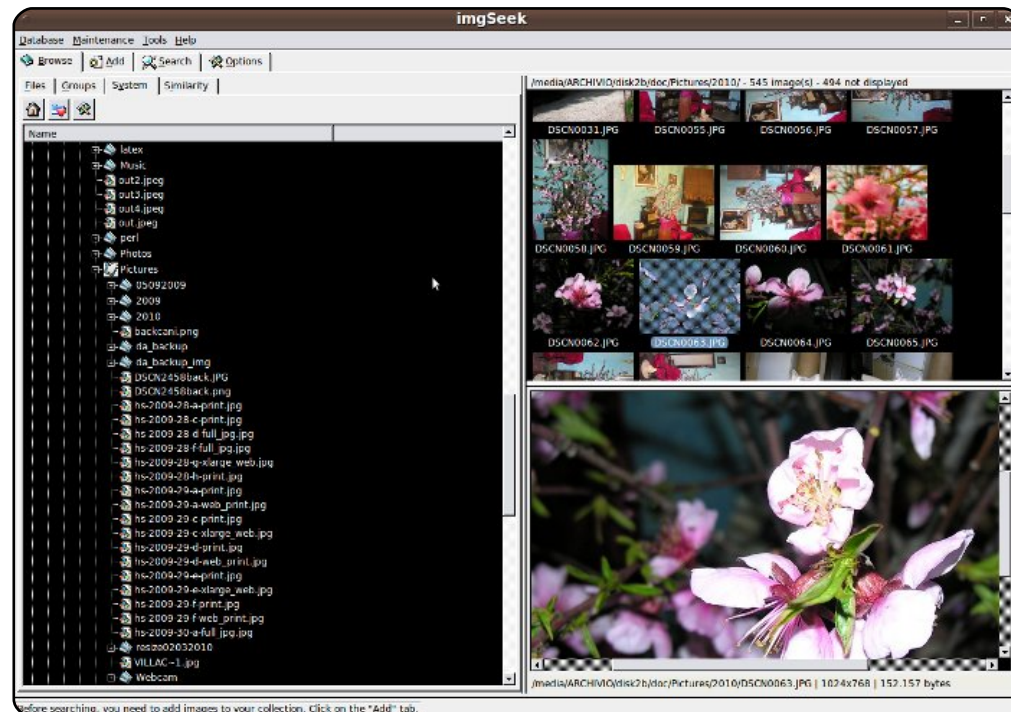


## imgSeek

Weblap: <http://imgseek.sourceforge.net>

Az imgSeek egy fotógyűjtemény-kezelő és fotónéző alkalmazás, ami tulajdonságai szerint tudja csoportosítani a képeket. Megtalálja a hasonló képeket az adatbázisban, pl. alapszínük vagy egy vázlat alapján. Kényelmesen készíthetsz az egész gyűjteményedről vetítést és HTML albumot, habár nem ez a megszokott módja a program használatának.

Az imgSeek a universe tárolóban van.



Az **Ubuntu UK podcastot** 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 felhasználótól egészen a tapasztaltabb programozóig, a parancssortól a grafikus kezelőfelületig.

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

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



ubuntu uk podcast

Download

**Elérhető MP3/OGG formátumban Miro-n és iTunes-on keresztül, vagy közvetlenül az oldalról.**



# Közreműködnél?

Az olvasóközönségtől folyamatosan várjuk a magazinban megjelenítendő új cikkeket! További információkat a cikkek irányvonalairól, ötletekről és a kiadások fordításairól a

<http://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine> wiki oldalunkon olvashatsz.

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

A magyar fordítócsapat wiki oldalát itt találod:

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine/TranslateFullCircle/Hungarian>

A magazin eddig megjelent magyar fordításait innen töltheted le: <http://www.fullcircle.hu>

Ha email-t akarsz írni a magyar fordítócsapatnak, akkor erre a címre küldd: [fullcirclehu@gmail.com](mailto:fullcirclehu@gmail.com)

Ha **hírt** szeretnél közölni, megteheted a következő címen: [news@fullcirclemagazine.org](mailto:news@fullcirclemagazine.org)

**Véleményed** és Linux-os tapasztalataidat ide küldd: [letters@fullcirclemagazine.org](mailto:letters@fullcirclemagazine.org)

Hardver és szoftver **elemzéseket** ide küldhetsz: [reviews@fullcirclemagazine.org](mailto:reviews@fullcirclemagazine.org)

**Kérdéseket** a 'Kérdések és Válaszok' rovatba ide küldd: [questions@fullcirclemagazine.org](mailto:questions@fullcirclemagazine.org)

**Az én Desktopom** képeit ide küldd: [misc@fullcirclemagazine.org](mailto:misc@fullcirclemagazine.org)

... vagy látogasd meg **fórumunkat**: [www.fullcirclemagazine.org](http://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 rovathoz 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](mailto:articles@fullcirclemagazine.org)

## Full Circle Csapat



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

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

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

**Podcast** - Robin Catling  
[podcast@fullcirclemagazine.org](mailto:podcast@fullcirclemagazine.org)

### Fordítók:

Királyvári Gábor	Csász Krisztián
Szabó Péter	Csikós Donát
Tömösközi	Kovács
Máté Ferenc	Roland Attila
Gusztin Rudolf	Somogyi András
Palotás Anna	Szente Sándor
Nyitrai István	Somlói Richárd
Talabér Gergely	Hélei Zoltán
Takács László	

**Szerkesztő:** Pércsy Kornél

**Korrektor:** Királyvári Gábor

Nagy köszönet a Canonicalnak, az Ubuntu Marketing Csapatának és a fordítócsapatoknak világszerte, továbbá Thorsten Wilms-nek az új Full Circle logoért..

**41. szám cikkeinek leadási határideje:**  
**2010 szeptember 5, vasárnap**

**41. szám megjelenési ideje:**  
**2010 szeptember 24, péntek**