



Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

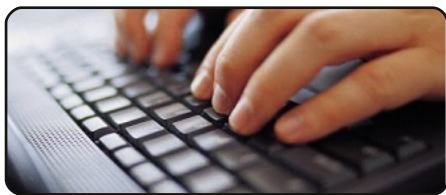
2010. December - 44. SZÁM



QUAKE LIVE - EGY ÉV

Visszatekintés az Id Software böngészőben játszható FPS játékára

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



Írjunk a Full Circle magazinba 14



Programozzuk Python-ban - 18. rész 7



Mentés Wubi-val 10



Linkrövidítés 13



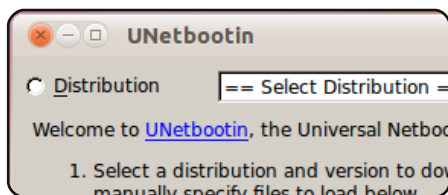
Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA



Csapat interjúk 21

Minden hónapban interjúkat közlünk a LoCo, MOTU vagy Fordítócsapatok tagjaival.



Fókuszban - Unetbootin 20



Linux labor 15

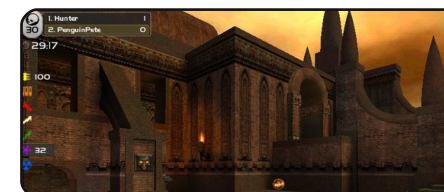
Egy régi laptop hálózat/wifi nélkül. Megmentheti-e a Slitaz Linux a napot?



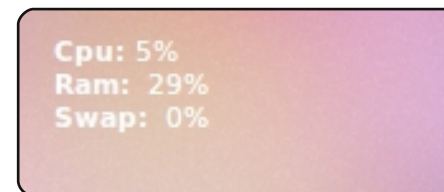
Levelek 22



Hölgyek és az Ubuntu 24



Játékok Ubuntu-n 25



Parancsolj és uralkodj 5



Top 5 31



Minden szöveg- és képanyag, amelyet a magazin tartalmaz, a Creative Commons Nevezd meg! - Így add tovább! 3.0 Unported Licenc alatt kerül kiadásra. Ez annyit jelent, hogy átdolgozhatod, másolhatod, terjesztheted és továbbadhatod a cikkeket a következő feltételekkel: jelezned kell eme szándékodat a szerzőnek (legalább egy név, e-mail cím vagy url eléréssel), valamint fel kell tüntetni a magazin nevét ('full circle magazin') és az url-t, ami a www.fullcirclemagazine.org (úgy terjeszd a cikkeket, hogy ne sugalmazzák azt, hogy te készítetted őket, vagy a te munkád van benne). Ha módosítasz, vagy valamit átdolgozol benne, akkor a munkád eredményét ugyanilyen, hasonló vagy ezzel kompatibilis licenz alatt leszel köteles terjeszteni.

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



Előszó

Köszöntünk a Full Circle Magazin legújabb kiadásában!

Nos, ez 2010 utolsó száma! Először is, mielőtt valaki pánikba esne, Lucas virtualizációs sorozata visszatér a jövő hónapban. Sok szorgoskodnivalója akadt az Egyetemmel, legalábbis nekem ezt mondta. Miért előrébbvaló az Egyetem, én nem tudom.

Ebben a hónapban folytatódik a szokásos jóság. Greg Python sorozata halad tovább, van egy cikkünk arról is, hogyan készítsünk mentéseket Wubival, ami igencsak eltér a szokásos módoktól. Robin elmagyarázza a linkrövidítés mikéntjét és azt, hogy hogyan lehet integrálni ezt a saját weboldaladba.

Ha valaha is láttál ilyen gyönyörű képernyőképeket a CPU, a memória, meg hálózati adatokkal az asztalon, és szeretted volna tudni, hogyan kell ilyet csinálni, Lucas elmondja, hogy kell a Conky segítségével megoldani, az ehavi Parancsolj és Uralkodj!-ban.

A múltthavi Top 5 valóságos levélzáport eredményezett azon olvasóktól, akik nem sajnálják a két fillért adatmentésre. Úgy fest, sokan szeretitek a SpiderOakot. Magam még nem próbáltam, de mindenképp belenézek, hogy írjak egy bemutatót, vagy Hogyant. Kivéve, ha ti, SpiderOak felhasználók megírtátok inkább. Ha így lenne, dobjatok egy emailt a lenti címre.

Ne feledkezzetek meg a podcastról sem. Mikor ezt írom (december közepe), Robin az utolsó simításokat végzi az új epizódon, miközben az új mellék podcast már kint van az oldalon. Keressétek fel a <http://fullcirclemagazine.org>-ot egy kis OGG/MP3 jóságért.

Ugye emlékeztek, ha van cikketek az FCM számára, legyetek szívesek elküldeni az articles@fullcirclemagazine.org címre, mivel a tartalék cikkeink fogyóban vannak!

Minden jót 2011-ben is!

Ronnie

ronnie@fullcirclemagazine.org

A magazin az alábbiak segítségével készült:



Full Circle Podcast

Megjelenik minden második héten, mindig a friss Ubuntu hírekkel, véleményekkel, áttekintőkkel, interjúkkal és hallgatói visszajelzésekkel. A Side-Pod egy újdonság, egy extra (rendszerellen) rövid podcast, ami mellékága a fő podcastnek. Leginkább általános technikai és nem-Ubuntu cuccokkal foglalkozik, melyek nem illenek a fő podcastbe.

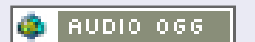
Műsorvezetők:

Robin Catling

Ed Hewitt

Dave Wilkins

<http://fullcirclemagazine.org>





Átállás Linuxra az oroszok 5 éves tervében

Oroszország miniszterelnöke, Vladimir Putyin az orosz kormányzati szerveket felszólította, hogy a jogdíjas operációs rendszerekről, mint amilyen a Windows, váltsanak Linuxra 2012 második negyedévétől. A váltás egy 5 éves terv része, melyben 2015-re tervezik a szabad szoftverekre történő átállást.

Az ország nagy Windows felhasználói táborral bír és sok - ha nem a legtöbb - Windows példány illegális. Mégis, a lépésnek nagy költségmegtakarítást kell eredményeznie a Microsoft rovására, különösen a kevesebb kalóz szerver verziók esetében.

Putyin rendelkezése hatással van minden orosz szövetségi ügynökségre és minden szervezetre, melyet a szövetségi költségvetésből alapítottak.

Emellett az utasítás egy tároló létrehozására is felszólít a Linux disztribúciók és más szabad operációs rendszerek számára 2012 második negyedévétől. Azonos határidővel egy kísérleti program indul Linux és más szabad programok felhasználásával a kormányzatban és pénzügyi intézményekben. A program 2014 harmadik negyedévében ér véget.

Forrás: desktoplinix.com

A Végleges Számok a Humble Indie Bundle 2-ről

A második Humble Indie Bundle vásár hivatalosan véget ért, és bizony állítható, hogy sikeres volt minden elképzelhető módon.

A Humble Indie Bundle 2 főcíme volt az elmúlt pár napban több ok miatt. A bevétel meghaladta az előző Bundle bevételét. Az első Bundle tartalmát hozzáadták a jelenlegi ajánlathoz. Most pedig

nyilvánosságra hozták az eladások összértékét.

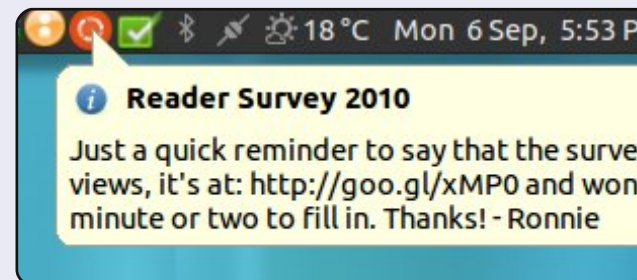
Az árbevétel meghaladta az 1,8 millió dollárt. Összesen 232 849 csomagot értékesítettek és az átlagár 7,83 \$ volt. A Linux felhasználók fizették a legtöbbet átlagban 13,76 \$-t. A Mac felhasználók átlagban 9,26 \$-t, míg a Windows felhasználók 6,67 \$-t fizettek egy csomagért. A Bundle honlapján nyomon követték a legnagyobb eladásokat és a legmagasabb kifizetett összeg 6 132,96 \$ (egy ideig notch - a Minecraft mögött álló srác - tartotta a helyet 2 000 dolláros összegével).

Pillanatnyilag nincs hír arról, hogyan osztották meg a pénzt a különböző csoportok között. Arra a kérdésre, hogy mennyi pénzt kapott az EFF, Jeff Rosen a Wolfire-től elmondta, hogy a végső számok még nincsenek meg.

Forrás: escapistmagazine.com

Full Circle Jelző - Béta Kiadás!

Robert Clipsham (mrmonday) kiadta a **Full Circle Jelző** első béta verzióját. Ez egy kis alkalmazás, mely a tálcán figyel és nem csak az új kiadásokat/podcastokat jelzi, hanem beállítható, hogy le is töltsé azokat! Sok ember készít csomagot belőle a különböző disztribúciókhoz. További információért nézd meg az FCN Google Csoportját: <http://goo.gl/4Ob4>





Parancsolj és uralkodj

Írta Lucas Westermann

Nemrég láttam egy sor érdekes Conky beállítást az Arch Linux fórumokban és erről eszembe jutott, hogy megoszthatnék néhány tippet és trükköt, amiket magam is használok. Ebben a hónapban csak egy konkrét trükköt mutatok be, de pár apróságot azért hozzáteszek majd. Először is, aki nem tudná, mi az a Conky: ez egy szöveges alapú rendszermonitor, amit az Asztalon lehet megjeleníteni, továbbítani dzenbe (népszerű néhány mozaik elrendezésű ablakkezelőben), vagy különálló panelként is lebeghet.

Alapértelmezésként a Conkynak rengeteg beállítása lehetséges (az idő és dátum kijelzésétől a memória és HDD használatig). Ennek ellenére nincs például mód arra, hogy kijelezzük az elérhető frissítések számát – ami érthető, mivel rengetegféle

csomagformátum és rendszer létezik. Így itt jön a képbe a Conky egy másik képessége – hogy saját szkripteket lehet futtatni és a kimenetüket a Conkyn belül kijelezhetjük. Két változata van az ilyen parancsoknak – az egyik bizonyos időközönként frissül (ez kell majd a frissítések ellenőrzéséhez), a másik pedig egy futtatható fájl (ami hasznos, ha a szkript frissíti magát). Minden ilyen beállítást a home könyvtáradban levő .conkyrc tárol. Kezdetnek nézzünk egy alap .conkyrc-t (minden saját szkript nélkül – ezeket nem tervezem megosztani): <http://fullcirclemagazine.pastebin.com/jMDg9kzG>

Amint látható, vettem a bátorságot és kommenteltem a Conky beállításait, valamint észrevehető, hogy az Updates: rész nem ír ki semmit jelenleg. Részletezni fogom, hogyan készítettem hozzá szkriptet, és megmutatom, hogyan



“Vettem a bátorságot és kommenteltem a Conky beállításait...”

csinálhatod meg egy pillanat alatt. Először is, bevezetésként elmondom, hogy a példaként írt parancs nem a legrövidebb (ugyanaz elérhető a sed-dal és néhány reguláris kifejezéssel), de ez a legolvashatóbb példa, amire csak gondolni tudok. Ha regexet akarsz gyakorolni, nyugodtan rakj a grep és a cut helyére sedet. És akkor íme a szkript:

```
#!/bin/bash

updateChecker=`apt-get -s upgrade|grep upgraded,|cut --delimiter=" " -f1`

echo "$updateChecker";
```

A parancs összerakása viszonylag egyszerű volt (az “updateChecker” rész). Lefuttattam ezt:

```
apt-get -s upgrade
```

aztán megnéztem a kimenetet és megkerestem azt a sort, ahol a frissítések száma van, majd kerestem egy egyedi szót abban a sorban és újra lefuttattam a parancsot, a kimenetet továbbadva a “|grep upgraded”-

nek. Miután biztos voltam benne, hogy a megfelelő sort kapom, egyszerűen fogtam azt a sort, mezőkre vágtam (határoló nélküli, vagyis szóközzel elválasztott) és kiírtam az első mezőt (“f1”), mivel ez volt az a szám, amit akartam. Újra lefuttattam az egész parancsot, hogy biztos legyek a helyes eredményben, bemásoltam a bash szkriptbe és beleírtam az echo parancsot, hogy visszaadja az eredményt. Ha kevésbé Conky-specifikus szkriptet szeretnél, hozzáadhatod az “Updates:” részt (idézőjelek nélkül) az echo sorhoz (a \$updateChecker elé) és törölheted ugyanazt a .conkyrc fájlból. A Conkyban való végrehajtáshoz csupán a frissítési sort kell megváltoztatni:

```
 ${font
DejaVuSans:bold:size=8}Update
s: ${font ${execi 300
/path/to/script}
```

Ahol természetesen a /path/to/script az elérési útvonal, és a szkript futtathatóra van állítva. Futtathatóvá tételhez:

```
chmod +x /path/to/script
```

Utolsó ellenőrzésként mindig lefuttatom a szkriptet terminálból, hogy lássam, működik-e, de most nyugodtan kihagyhatod ezt a lépést (végülis a Conky úgyis megmutatja, hogy minden rendben van-e!).

Remélhetőleg ezzel meggyőztem néhány kezdő felhasználót, hogy a parancssor nem csak valami ronda fekete-fehér szöveg, hanem hasznos lehet grafikai beállításokhoz is. Akit érdekel egy olyan Bash szkript, ami eltávolítja a további kerneleket (meghagyva a 2 legutóbbit), vessen egy pillantást a "további szkriptek" részre. Ha hasznosnak és/vagy érdekesnek találtad ezt, örülnék, ha megoszthatnák pár további szkriptet a következő pár hónapban. És mint mindig, ha bármi javításod, kérdésed vagy javaslatod van, küldhetsz e-mailt az lswest34@gmail.com címre. Ne felejtse el a tárgyhoz beírni: "C&C" vagy "FCM", így biztosan észreveszem majd.

További szkriptek

Ha csodálkoznál, hogy minek nekem egy kernel manager, ez egy

Ubuntu/Windows dual-bootos számítógéphez készült, ahol a Windows volt az alapértelmezett grub menüpont, és így minden kernel frissítés törölte ezt a beállítást. Ahelyett, hogy a felhasználót tanítottam volna meg a Grub2 frissítés mikéntjére, inkább csináltam az asztalra egy szimbolikus linket a szkripthez, amit akkor kellett futtatni, ha a lista már hosszúra nőtt.

Az én "kernel manager"-em – ha valaki érdekesnek találná (be lehet illeszteni egy Conky szkriptbe is, hogy kiírja a telepített kernelek számát):

<http://fullcirclemagazine.pastebin.com/OJzTHjJ1>

A program elég jól van kommentelve, de a lényeg dióhéjban:

- Ellenőrzi a könyvtárakat a /usr/src-ben és megszámlolja, hány linux kernel könyvtár van ott.
- A neveket változóknak tárolja.
- Ha 4 (vagy kevesebb) könyvtárat talál, kiírja, hogy "nincs tennivaló" és kilép.
- Máskülönb (\$folders > 4) kiírja, hány kernelt szükséges törölni, és mutatja, melyik lesz törölve pontosan (a biztonság kedvéért).
- Ha a felhasználó elolvasta,

megkérdezi, hogy folytathatja-e.

- Ha a válasz "y", akkor törli a kerneleket és vár 3 mp-et, hogy minden írási művelet biztosan befejeződjön.
- Vár egy enter leütésére a kilépéshez (különbön eltűnnének a hibaüzenetek).
- Ha egyik feltétel sem teljesül, tudatja a felhasználóval, hogy hiba történt.

lswest@lswest-VirtualBox

Sun, 12 December 2010

Up Time: 0h 1m 21s
Updates: 148

Cpu: 5%
Ram: 29%
Swap: 0%

Root: 3.72GiB free
Home 3.72GiB free



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 az lswest34@gmail.com címre küldhetsz.



Full Circle
Podcast

Full Circle Podcast

Ebben az epizódban: Narválok, Wayland és ... majdnem elfelejtettem, Amnesia!

14. epizód:

- * **Fókuszban:** az FCM 43. kiadása
- * **Hírek:** Ubuntu 11.04 Alpha1, Wayland, System 76, Android 2.3, Fizetős játékok az Ubuntu Szoftverközpontban, Flash 10.2 Beta.
- * **Játék:** Humble Indie Bundle #2 és Amnézia

Fájlméretek:

OGG 42.5Mb
mp3 34.9Mb

Műsoridő: 1 óra 18 perc 58 mp
Kiadás: 2010. december 19.

<http://fullcirclemagazine.org/>



Legutóbb egy nagyon egyszerű szerver-kliens alkalmazást készítettünk. Ezt fogjuk most egy kicsit kibővíteni. A kiszolgáló egy tic-tac-toe (avagy egy 3x3-as amőba) tábla kezelője lesz, az ügyfél pedig csak I/O-val fog foglalkozni.

Kezdsnek vegyük elő a múltkor szerver kódját. Ezt fogjuk a cikk folyamán módosítgatni. Ha nem lenne meg a kód, akkor a <http://fullcirclemagazine.pastebin.com/UhquVK4N> oldalról töltsétek le az e havi kódot és kövessétek a módosításokat ezen. Az első változás az `__init__` rutinban lesz, ahol két új változót fogunk inicializálni: a `self.player`t és a `self.gameboard`-ot. A `gameboard` (tábla) egy egyszerű listák listája, avagy egy hagyományos tömb. Az elemeket a következőképpen tudjuk elérni (így látványosabb mint egy egyszeri lista). Ez a lista fogja az adatainkat tartalmazni. Minden cellában három fajta bejegyzés lehetséges: a “-” azt jelenti, hogy a cella üres, az “X” azt, hogy az első játékos foglalta el, a “O” pedig azt, hogy a második játékosé. A táblázat a következő

képpen néz ki 2-dimenzióban:

```
[0][0] | [0][1] | [0][2]
[1][0] | [1][1] | [1][2]
[2][0] | [2][1] | [2][2]
```

Szóval a szerver `__init__` rutinját a következő sorokkal kell kiegészíteni:

```
# The next three lines are new...

self.player = 1

self.gameboard = [['-', '-', '-'],
                  ['- ', '- ', '- '],
                  ['- ', '- ', '- ']]

self.run()
```

A `run`, a `listen` és a `servCmd` rutinban nem lesz változás, ehelyett a `procCmd` metódusra fogunk koncentrálni.

Az előző alkalommal a szerver egy parancsra várakozott a kliens-től, majd azt átadta az `os.popen` rutinnak. Most azonban elemezni fogjuk a kapott parancsot. Ebben az esetben három utasítás lehetséges. Ezek a ‘Start’, a ‘Move’ és a ‘GOODBYE’. Amikor a ‘Start’-ot kapjuk, az azt jelenti, hogy a szerver-

nek inicializálnia kell a játékeret “-”-ra, majd el kell küldenie egy “kiíratást” a kliensnek.

A ‘Move’ egy összetett utasítás, ami tartalmazza magát a parancsot és a játékos által kiszemelt pozíciót. Például: ‘Move A3’. Az utasítást úgy kell feldarabolnunk, hogy három részt kapjunk: a ‘move’ szót, illetve a sor és az oszlop azonosítókat. Végül a ‘GOODBYE’ egyszerűen előkészíti a táblát egy újabb menetre.

Nos, megkaptuk az ügyfél utasítását a `procCmd`-ben. Ezután meg kell néznünk, hogy mit is kellene csinálni. A `procCmd` metódusban keressük meg az ötödik sort és az “if `self.processingloop`” után töröljük ki az összes kódot. Itt van a Start utasításhoz tartozó rész:

```
if self.processingloop:
    if cmd == 'Start':
        self.InitGameBoard()
        self.PrintGameBoard(1)
```

Következőnek nézzük meg a Move-hoz tartozó kódot (lenn látható). Először az első négy karakterét ellenőrizzük le az át-

adott utasításnak. Ha ez a ‘Move’-al egyezik meg, akkor kivesszük a maradék részt az 5-ös pozíciótól kezdődően (mivel 0-tól számoljuk az indexeket), és egy `position` nevű változóhoz rendeljük hozzá őket. Ezután leellenőrizzük, hogy az első karakter ‘A’, ‘B’, vagy ‘C’-e. Ezek a klients-től kapott sorokat reprezentálják. A következő karakter amit kiszedünk, az az oszlopokat azonosító egész lesz:

```
if cmd[:4] == 'Move':
    print "MOVE COMMAND"
    position = cmd[5:]
    if position[0] == 'A':
        row = 0
    elif position[0] == 'B':
        row = 1

    elif position[0] == 'C':
        row = 2
    else:
        self.cli.send('Invalid position')
        return
    col = int(position[1])-1
```


Ezt követően gyorsan leellenőrizzük, hogy a sor benne van-e a megengedett tartományban:

```
if row < 0 or row > 2:
    self.cli.send('Invalid position')
    return
```

Végül megnézzük, hogy a pozíció üres-e ("-"), majd ha az első játékoskal van dolgunk, akkor beírjuk ide az "X"-et, különben pedig az "O"-t. Ezután meghívjuk a PrintGameBoard rutint a "0" paraméterrel:

```
if self.gameboard[row][col] == '-':
    if self.player == 1:
        self.gameboard[row][col] = "X"
    else:
        self.gameboard[row][col] = "O"
self.PrintGameBoard(0)
```

Ezzel be is fejeztük a procCmd-t. Következőnek a "játékteret inicializáló" rutint kell elkészítenünk. Mindössze annyi dolga lesz, hogy mindenhova elhelyezi a "-" jelet, amit a move logikája fog a cella ürességének vizsgálatára felhasználni:

```
def InitGameBoard(self):
    self.gameboard = [['-', '--', '-'],
                      ['- ', '- ', '-'],
                      ['- ', '- ', '-']]
```

A PrintGameBoard rutin (lenn) kiírja a táblát, majd meghívja a checkwin rutint és beállítja a játékost. Egy nagy sztringet hozunk létre, melyet elküldünk a kliensnek, így annak minden lépés alkalmával csak egyszer kell hallgatóznia. A firsttime paraméter a tábla kiírása miatt lesz elküldve, amikor a kliens először kapcsolódik vagy reseteli a játékot:

```
def PrintGameBoard(self, firsttime):
    #Print the header row
    outp = (' 1 2 3') + chr(13) + chr(10)
    outp += (" A {0} | {1} | {2}".format(self.gameboard[0][0], self.gameboard[0][1], self.gameboard[0][2])) + chr(13)+chr(10)
    outp += (' -----')+ chr(13)+chr(10)
    outp += (" B {0} | {1} | {2}".format(self.gameboard[1][0], self.gameboard[1][1], self.gameboard[1][2]))+ chr(13)+chr(10)
    outp += (' -----')+ chr(13)+chr(10)
    outp += (" C {0} | {1} | {2}".format(self.gameboard[2][0], self.gameboard[2][1], self.gameboard[2][2]))+ chr(13)+chr(10)
    outp += (' -----')+ chr(13)+chr(10)
```

Ezután leellenőrizzük, hogy a firsttime paraméter 0-ra vagy 1-re van-e állítva (lenn). Akkor fogjuk csak megnézni, hogy az adott játékos nyert-e, ha a firsttime 0 értékű. Ebben az esetben a *Player X WINS!* üzenetet íratjuk ki. Ha az aktuális játékos nem nyert, akkor az "Enter move..." fog a képernyőre kerülni. Végül elküldjük a kliensnek a karakterláncot a cli.send rutinnal:

```
if firsttime == 0:
    if self.player == 1:
        ret = self.checkwin("X")
    else:
        ret = self.checkwin("O")
    if ret == True:
        if self.player == 1:
            outp += "Player 1 WINS!"
        else:
            outp += "Player 2 WINS!"
    else:
        if self.player == 1:
            self.player = 2
        else:
            self.player = 1
        outp += ('Enter move for player %s' %
self.player)
        self.cli.send(outp)
```

A következő oldalon látható, hogy a szerver lefuttatja a win rutint. Itt már beállítottuk a játékost "X"-re, vagy "O"-ra, szóval egy egyszerű ciklust kell már csak használnunk. A 'C' ciklusváltozó a listánk egyes sorait reprezentálja. Először le kell ellenőrizzük az összes Rowt egy vízszintes nyeresre:

Először ellenőrizzük minden SOR-t a vízszintes nyeresért:

```
def checkwin(self,player):
    #loop through rows and columns
    for c in range(0,3):
        #check for horizontal line
        if self.gameboard[c][0] == player and
self.gameboard[c][1] == player and self.gameboard[c][2] ==
player:
            print "*****\n\n%s wins\n\n*****" %
player

            playerwin = True
            return playerwin
```

Utána minden OSZLOP-ot:

```
#check for vertical line
elif self.gameboard[0][c] == player and
self.gameboard[1][c] == player and self.gameboard[2][c] ==
player:
    print "** %s wins **" % player
    playerwin = True
    return playerwin
```

Most az ÁTLÓS nyereséket ellenőrizzük balról jobbra ...

```
#check for diagonal win (left to right)
elif self.gameboard[0][0] == player and
self.gameboard[1][1] == player and self.gameboard[2][2] ==
player:
    print "** %s wins **" % player
    playerwin = True
    return playerwin
```

Aztán jobbról balra...

```
#check for diagonal win (right to left)
elif self.gameboard[0][2] == player and
self.gameboard[1][1] == player and self.gameboard[2][0] ==
player:
    print "** %s wins **" % player
    playerwin = True
    return playerwin
```

Végül, ha nem volt nyeresés akkor "HAMIS" értékkel térünk vissza:

```
else:
    playerwin = False
    return playerwin
```

A kliens

Ismét a múltkori rutinnal kezdünk. A változások közvetlenül a conn.makeConnection után kezdődnek. Elküldjük a Startot, majd a különböző Move-okat és végül a Goodbye utasítást. Innen a legfontosabb dolog, hogy csak egy utasítást kell elküldenünk. Gondoljunk úgy erre, mint egy udvarias társalgásra. Mond ki az állításod, majd várj egy válasza, és így tovább. Ebben az egyszerű példában ahhoz, hogy jobban megértsük a lényegét, a raw_input-t csak elvétve fogjuk használni:

```
if __name__ == '__main__':
    conn = CmdLine('localhost')
    conn.makeConnection()
    conn.sendCmd('Start')
    conn.getResults()
    conn.sendCmd('Move A3')
    conn.getResults()
    r = raw_input("Press Enter")
    conn.sendCmd('Move B2')
    conn.getResults()
    r = raw_input("Press Enter")
```

Folytassuk az egészet a sendCmd, getResults, raw_input sorozat alábbi paramétereivel (az A3-hoz és B2-höz már megvan a kód): C1, A1, C3, B3, C2 és végül küldjük el a GOODBYE utasítást.

Házi feladat

A kliens alkalmazásból vegyük ki a move utasításokat és helyette használjuk a raw_input()-ot a játékos lépéseinek "A3" vagy "B2" formátumban bekéréséhez, majd - mielőtt elküldenénk a szervernek - kapcsoljuk őket a "Move" utasításhoz.

Következő alkalommal úgy módosítjuk a szervert, hogy az a másik játékos helyett játsszon.

A szerver-kliens teljes kódja a <http://fullcirclemagazine.pastebin.com/UhquVK4N> vagy a <http://thedesignedgeek.com> oldalon található meg.



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



A virtualizáció szerelmeseinek nincs oka aggodalomra, Lucas cikksorozata a következő hónapban folytatódik.

Akárcsak legtöbben, én is számtalan dologra használtam az Ubuntu gépem. Keresgéltem az Ubuntu szerverek között, de aztán rájöttem, nincs is annál egyszerűbb, mint a saját asztali gépemre kipróbálni egy új alkalmazást, vagy konfigurációt, mielőtt egy szerverre feltenném - elkerülve számos meglepetést. A meló mellett Compiz rajongó is vagyok, szeretem a végtelenségig gyötörni a grafikus kártyám a legújabb effektekkel, amit csak a Gnome kínál, ennek eredményeként rendszeresen összedöntöm a gépem. Legutoljára a Grub2 finomhangolása vezetett egy elindíthatatlan rendszerhez.

Bár az Apt elég jól eltávolítja a feleslegessé vált csomagokat (például apt-get autoremove-val), néha kifejezetten azért telepíték egy új konfigurációt, hogy az felülírja a mostani beállításokat,

így - valljuk be - gyorsan átalakítom a gépem Fejlesztői Környezetté.

Természetesen egy adatközpontban egy elindulásra képtelen szerver igen komoly fejfájással ér fel, nem úgy az asztali gépem, ami egy ügyes kis programnak köszönhető, a Wubinak (<http://wubi-installer.org>). A weblapja szerint: "A Wubi egy hivatalos, az Ubuntu által támogatott telepítő Windows felhasználóknak, ami egyetlen kattintással a Linux világába repít."

Sok technikai emberrel találkoztam, aki ismerte, de kétlem, hogy bárki is úgy használná, ahogyan én.

A Wubi virtuális lemezeket használ: sima fájlokat, amik képesek egy valós eszközhöz hasonlóan egy egész operációs rendszert magukba fogadni. Ilyen fájlokat használnak ISO képfájlokhoz a CD-ken és hajlékony lemezeken. Egyszerűen szólva a Wubi egy Windows-os gépre telepítve az indító menühöz hozzáad egy bejegyzést, majd

elirányítja a virtuális lemezhez, ami lehet akár a gépünk egy másik merevlemezén is. A Wubi elég ügyesen mutatja be a Linuxot a Windows felhasználóknak anélkül, hogy telepíteniük kellene a rendszert. Ez nagyon kecsesítő lehetőség, ha nincs tovább szükséged a rendszerre, a Wubi egyszerűen kiveszi a bejegyzést a boot menüből és törli a virtuális lemezt, nincs lemezformázás, partícionálás, egyszerűen szólva a rendszer szempontjából nem történt semmi sem a Wubi eltávolításával. Okos. Egyszerűen imádom az egyszerűségét.

Ez tetszett meg először a Wubiban. Szerettem volna megmutatni a Linux erényeit egy rokonomnak, aki nagyon ragaszkodott a Windows-ához, egy kicsit megingatni, de nem szerettem volna belemenni egy kettős indítású telepítésbe, hátha meggondolja magát.

Az egyik mesés dolog a Wubiban, hogy egy hétköznapi Ubuntu telepítésre hasonlít - kezdetben erősen kételkedtem a

kompatibilitásában és teljesítményében.

A virtuális lemezeknek bizony vannak hátrányaik, de tapasztalataim szerint és jópár mentéssel a hátam mögött kijelenthetem, ezek elég elhanyagolhatóak. Először is, áramkimaradás vagy más kiesés után nehezebb visszaállítani a fájlrendszert egy ilyen lemezen; az fsck természetesen megbirkózik velem, de nem mindig ugyanazzal az eredménnyel, mint egy fizikai lemez esetében. Lehetséges, hogy a Wubi külön fizikai lemezre telepítése megoldaná a hálózatkiesés utáni visszaállítást. Másodszor, a hibernálás nem támogatott. Harmadszor, ajánlott a Wubi telepítéséhez használt partíciót töredezettségmentesíteni a maximális olvasási sebesség miatt.

Ha már hosszú órákat töltöttél a Wubi telepítésével és testreszabásával, akár telepíthetnéd is egy hagyományos fizikai lemezre, hadd ajánljak pár könnyen elérhető, hasznos segédeszközt.

Hadd emeljem kalapom a virtuális lemezek hordozhatósága előtt, el tudok menteni egy egész rendszert kilencven másodperc alatt egy másik meghajtóra a gépemem belül. Ez azt jelenti, hogy tönkremehet a merevlemezem technikai hiba miatt, nyitva hagyhatok egy biztonsági rést, amivel esélyt adok a lehetséges támadóknak, visszaállíthatom egy szoftverhibára, ami megfogja a gépem, vagy összedönthetem akaratlanul is, amik végülis instabil rendszerhez vezetnek. Gondolom te is fel tudod mérni, hányféleképpen mehet tönkre egy számítógép.

Mintha az Ubuntu telepítésed egy virtuális géppé változtatnád bizonyos szempontból (ami tulajdonképp egy lemezképfájl). Szerintem ez az eljárás messze nem a lelegegánsabb, de igyekszem mindig a legegyszerűbb megoldások elvét képviselni, így könnyű helyrehozni a hibákat anélkül, hogy man oldalak százait böngészné át az ember.

Az egész operációs rendszer hordozhatósága azt jelenti, hogy le tudom azt menteni egy

hordozható adattárolóra és át tudom vinni másik gépre, vagy gyors netkapcsolat birtokában biztonságba helyezhetem a felhőben.

Ezen lehetőségeken felül a Wubi további hasznos kiegészítőkkal is rendelkezik: <http://wiki.ubuntu.com/WubiGuide>

A gyors telepítés folyamán (Windows alatt), meg tudod határozni a virtuális lemez méretét, habár nem olyan egyszerű (előtte mentsd le a rendszered), ugyanakkor rendelkezésedre áll egy egyszerű parancs az aktuális rendszered átméretezéséhez.

Továbbá egyszerűen lehet virtuális lemezre fájlokat másolni, valamint közvetlenül hozzáférni a Windows-os fájljaidhoz a következő parancs használatával:

```
mount -o loop myloop.disk /mnt
```

Általánosságban úgy vettem észre, hogy érdekesebb a virtuális lemez méretét 6.5 GB körül tartani, mert így gyors marad a mentés és a fennmaradó hely bőven elég a csomagfrissítésekhez

(az első telepítés csak pár GB-t használ). A rendszerlemezeden kívül természetesen további meghajtókat is csatlakoztathatsz a `mount /dev/sdX /mnt` segítségével, így gyakorlatilag a teljes fizikai lemezdet felhasználhatod. Az eredeti Wubi rendszerem 15 és 20 GB között volt, persze könnyen csinálhatsz ennél kisebbet is, ami elfér egy dvd-n vagy pendrive-on is.

A következő hasznos lehetőség, hogy nem kell kikapcsolnom a gépem ahhoz, hogy mentést készítssek a teljes rendszerről. Szerverek esetében általában egyszerű felhasználó módban, vagy másik meghajtóról indítom a rendszert, ha le akarom másolni dd-vel, de a Wubi simán lemásolja a virtuális lemezt minden gond nélkül.

Az első mentéseim határozottan összecsapottak, kiforratlanok voltak. Egyszerűen a Nautilus fájlkezelőben rákattintottam a "Fájlrendszer" névre a bal oldalon, miután beléptem a szülő könyvtárába. Ebben a könyvtárban találd az Ubuntu mappát, ami (a rendszerindító állományoktól eltekintve) az egész rendszered

tartalmazza, a legnagyobb fájljal, magával a `root.disk`-kel együtt, ami tulajdonképpen maga a virtuális lemez. Az OS mentéséhez elég átmásolni ezt a könyvtárat bármilyen más meghajtóra a "Fájlrendszer"-en kívül. Másolás után érdemes átnevezni a mappát mondjuk `ubuntu_10.09.10-re`, így meg tudod különböztetni a mentett verziókat egymástól.

Idővel összeütöttem egy szkriptet, ami azt figyelte, meddig tart a folyamat (kíváncsi voltam, hogy viselkedik a vasam), mielőtt elkezdtem volna, csatlakoztattam a meghajtót, utána pedig átneveztem a könyvtárat. A szkript maga elég egyszerű, nyugodtan bővítheted tovább, mondjuk folyamatjelzővel, ha régebbi, lassabb hardvert használsz és szeretnéd előre tudni, meddig fog tartani a teljes mentés. Ahogy korábban említettem, a gyors hardveremen kilencven másodpercig tartott a folyamat, emiatt inkább nem használtam. Hetente egyszer mentek a felhőbe, a gyors netemnek köszönhetően egyetlen éjszaka alatt felkerül a 6.5 GB-s állomány, egyúttal minden alkalommal készítek másolatot egy helyi meghajtóra is a gépemem belül.

A mentés automatizálásához a szkript lényeges sorai a következők:

```
# Megváltoztatja a fájlnevet az aktuális idő és dátum szerint
```

```
filename=`date +%d.%m.%y-%H.%M`
```

```
# Csatlakoztatja a második meghajtót, de nem ad vissza hibaüzenetet, ha már csatlakoztatva van
```

```
sudo mount /dev/sdb2 /media/SECOND > /dev/null 2>&1
```

```
# Átmásolja az Ubuntu könyvtárat a második meghajtóra
```

```
sudo cp -R /host/ubuntu /media/SECOND/Wubi/ubuntu_$filename
```

```
# Megbizonyosodik arról, hogy a chris nevű felhasználó másolhat fájlokat, nem csak a root
```

```
sudo chown -R chris:chris /media/SECOND/Wubi/ubuntu_$filename
```

A mentés visszaállításához van három gyors lehetőség. Indítsd el a rendszeredet egy Ubuntu Live CD-ről, keresd meg a tönkrement

virtuális lemezt, nevezd át ubuntu-rossz-ra, majd egyszerűen másold át a mentett ubuntu-t, példának okáért az ubuntu_10.09.10-et abba a könyvtárba, majd nevezd át ubuntu-ra. Másik megoldásként átírhatod az rendszerindítót, a Grub-ot vagy a LILO-t, hogy a mentésedre mutasson. Úgy vettem észre, hogy egyszerűbb megoldás elindítani a Windows-t, majd áttenni a mentett állományt a régi helyére, legalábbis az én szempontomból, ráadásul csak öt perc a teljes Ubuntu OS visszaállítása a mentésből.

Ha valamilyen okból kifolyólag az egész számítógéped tönkremenne, hasonló konfiguráció és telepített Windows esetén a Wubi mentésemnek kompatibilisnek kell lennie az új rendszerrel is. Az egyetlen problémát az jelentheti, hogy a Wubi fájlokat telepít a Windows gyökerébe is, hogy biztosított legyen a jövőben a visszaállítás, ezeket feltétlenül le kell másolni. A legjobb, ha az aktuális Ubuntu mentésben helyezed el őket, mivel én is csak egy mentést tartok meg minden egyes géphez, amire Wubit teszek. Ezek nagyon kis méretűek: wubldr.mbr és wubldr.

A Wubi számos szempontból akkor is rendkívül hasznos, ha ősoleg Windows verziókon használjuk olyan gépeknél, amikben alig van 256 MB memória, illetve okostelefonokkal egyenértékű 1GHz körüli processzor.



Ötletek és írók kerestetnek



Létrehoztunk egy Full Circle projektet és csapat oldalt a Launchpad-en. Az ötlet a következő: írásra indíttatást nem érzők felléphetnek a projekt oldalára és az oldal tetején az 'Answers' alatt feltehetnek cikk ötleteket, de kérünk mindenkit, legyenek pontosak. Ne csak annyi legyen hogy 'cikk szerverekről', az is legyen benne, hogy ezeknek a szervereknek mit kellene tudnia.

Azoknak az olvasóknak, akik éreznek magukban hajlandóságot cikk írására, de nincs igazán témájuk, regisztrálhatnak a Full Circle csapat oldalán, ezután választhatnak maguknak cikk ötletet és kezdődhet az írás! Egyetlen kérésünk, hogy ha néhány héten belül nem tudnád befejezni a cikket, akkor tedd újra szabaddá, hogy más esetleg dolgozhasson rajta.

A projekt lapja ötleteknek: <https://launchpad.net/fullcircle>
A csapat lapja íróknak: <https://launchpad.net/~fullcircle>



A furcsa és kissé véletlenszerű hivatkozások miatt, amelyeket a Word-press jelenlegi verziója hozzáad a Full Circle Podcast üzenetekhez, némi linkrövidítéshez kellett folyamodnom, hogy el ne rontsam az adás Atom feedjét.

Miért szükséges a linkrövidítés?

Egy linkrövidítő egyszerűen egy olyan karaktersorgenerátor, amely egyedi weblinkeket hoz létre a szürlőtartományon belül; ezt egy fordítótábla adja vissza, amely átirányít titeket a rövidített linkről az eredeti hosszú linkre. A következő okok miatt használhattok linkrövidítőt:

- Egyszerűsíti az sms-txt vagy IM web-linkek készítését.
- A web-linket a Twitter és más közösségi médiák karakterszámkorlátai között tartja.
- Megelőzi, hogy a hagyományos webcímek elrontsák a tartalomkezelő rendszereteket vagy a weboldaltokat.

Rob K-nak, a rendszergazdánk-nak hála, bevezetlek titeket egy szabad és nyíltforrású linkrövidítő

szkriptbe, amelyet a Phurl vezérel.

“A Phurl egy szabad, okos és könnyen használható PHP URL rövidítő rendszer. Mindössze 5 percen belül beállíthatjátok és működtethetitek a saját URL rövidítőket. A szkript egy tonnányi szolgáltatással egybecsomagolva érkezik, amelyeket nem találtok meg más szkriptekben... Mióta a szkriptet 2007-ben el kezdték írni, a fejlesztőink állandóan azon dolgoznak, hogy tökéletesítsék és javítsák a szkriptet, minél hamarabb kijavítva a hibákat.”

Szükségeitek lesz egy szerverre, amelyen futtatjátok és amelyen a fordítótáblát folyamatosan tároljátok a rövidített linkjeitekhez.

A Phurl szolgáltatásai

- Egyszerű, könnyű és csinos felület.
- Alapvető adminisztrációs panel a rövidített URL-ek megtekintésére, keresésére és törlésére.
- Captcha-kóddal védett a spamerek megakadályozására.
- Rövidített URL-ek a szkript által generált vagy saját, begépelte alias használatával.

- A böngésző kis könyvjelzői az egy kattintásos rövidítéshez.

Más elérhető linkrövidítők

A híreket tartalmazó oldalakon gyakran láttok majd csinosan rövidített linkeket a hírtörténetek alján, amelyek olyan szolgáltatás doménekhez tartoznak, mint a Tiny-URL, bit.ly és mások.

A gond a következő...

Azok számára, akik a keresőoptimalizálásban rejlő előnyöket szeretnék kiaknázni - mint a magasabb page rank és a nagyobb haszon - előnytelen a linkrövidítő szolgáltatások használata, amelyek a hosszú szöveget egy rövid, de egyedi karaktersorrá alakítják, hiszen így elesnek a webcím rejtette lehetőségektől, mind a felhasználók, mind a keresőmotorok szempontjából.

phurl





Irányelvek

Altalános szabály, hogy a **cikk témája valamilyen módon kapcsolódjon az Ubuntuhoz, vagy annak valamelyik változatához**

(Kubuntu, Xubuntu, Lubuntu, stb).

A cikket bármilyen programmal írhatod. Én az OpenOffice-t ajánlanám, de **KÉRLEK ELLENŐRIZD A HELYESÍRÁST ÉS NYELVTANT!**

Szerkesztés

Kérlek jelezd a cikkedben, hogy melyik képet hová szeretnéd beilleszteni. De az OpenOffice dokumentumba ne szúrd be a képeket.

Képek

A képeket alacsony tömörítési rátájú JPG fájlokban várjuk.

Méretezés: ha végképp nem boldogulsz, küldj egy teljes méretű képernyőképet és mi kivágjuk a megfelelő részt.

Ha a "Fókuszban" rovathoz írsz, kövesd az alábbi irányelveket.

A stílussal kapcsolatos szabályok és buktatók egy részletesebb listája a következő linken látható:

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine/Style> - röviden: amerikai helyesírás, mellőzd a l33t szöveget és a smiley-kat.

Az elkészült cikket az articles@fullcirclemagazine.org email címre küldd.

Ha nem tudsz cikket írni, de sokat lógsz Ubuntu Fórumokon, küldhetsz érdekes fórumvitákat is, amiket felhasználhatunk.

Nem Angol anyanyelvű szerzők

Ha az anyanyelved nem angol, ne aggódj. Írd meg a cikked és a mi lektorunk majd kijavít minden helyesírási és nyelvtani hibát. Így nem csak Te segíthetsz a magazinnak és a közösségnek, hanem mi is segítünk Neked a helyes angol elsajátításában!

Írjunk a Full Circle magazinba

FÓKUSZBAN

Játékok/Alkalmazások

Ha játékokról/alkalmazásokról írsz, szíveskedj érthetően leírni:

- a játék nevét
- készítőjének nevét
- ingyenes, vagy fizetni kell a letöltésért
- hol lehet megtalálni (adj meg letöltési/honlap címet)
- Linux natív, vagy kell hozzá Wine
- milyen osztályzatot adnál rá egy ötös skálán
- mik a pozitívumok és negatívumok

Hardver

Hardver esetén kérlek világosan írd le:

- a hardver gyártóját és típusát
- milyen kategóriába sorolnád
- a hardver használata során fellépő hibákat
- könnyű volt-e Linux alatt működtetésre bírni
- szükség volt-e Windows driverekre
- osztályzatod egy ötös skálán
- mik az előnyei és hátrányai

Nem feltétel a szakértelem - írd azokról a játékokról, alkalmazásokról és hardverekről, amiket a mindennapi életben használasz.



Laptop :

Compaq Armada 100S 64MB RAM-mal

(<http://qoo.gl/gl3mU>)

Distro :

Slitaz 2.0

(<http://mirror.slitaz.org/iso/2.0/flavors/>)

Alacsony memóriaigényű

Slitaz neve: **slitaz-loram.iso**

Először is, bebootoltam a laptopomon a Slitaz Live CD-t és lefuttattam az alapértelmezett telepítést.

Vezeték nélküli hálózat

A rendszer az USB vezeték nélküli eszközt "USB Wireless Adapter (TL-WN620G)"-ként ismerte fel.

Hogy működésre bírjam, letöltöttem a *tazndis*-t a következő címről:

<http://ftp.nluug.nl/pub/os/Linux/distr/slitaz/packages/cooking/>

A *tazndis* az *ndiswrapper* helyett használható és grafikus felülete is van. Igaz, nem vette át az *ndiswrapper* összes beállítási lehetőségét. Ezután telepítettem az *.inf* (Windows setup) fájlokat a *tazndis*-szel (nagyon jó sűgője van).

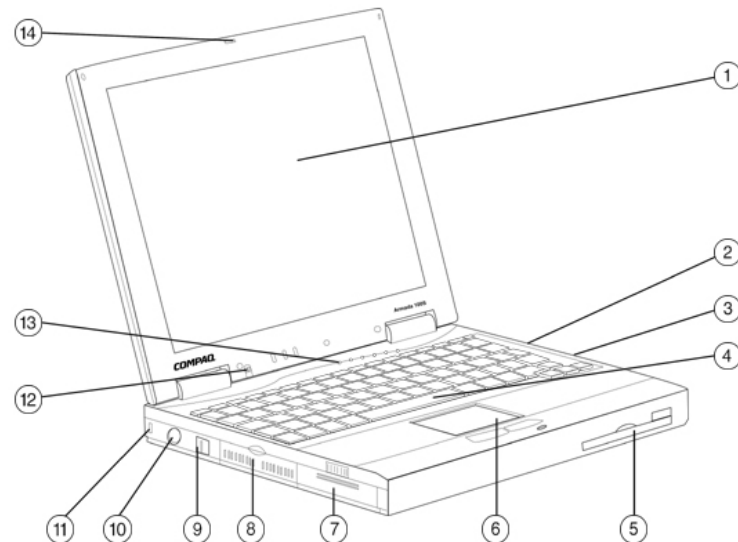
Megjegyzés: A fenti műveletek és a telepítés - laptopba épített LAN kártya hiányában - egy USB flash drive és egy másik számítógép segítségével történt. A szükséges csomagokat egyenként töltöttem le a Slitaz oldaláról telepítés előtt.

Konklúzió

A laptop jól működik és most már internetkapcsolata is van. Csak a böngészővel van probléma. A Mirdori nagyon lassúnak bizonyult a kipróbált oldalak nagyrésznél (emiat rendeltem még 128 MB RAM-ot). Másfelől a Dillo gyors, de számos oldallal vannak kompatibilitási problémái. A Lynx-et is kipróbáltam. Gyors, mint a puskagolyó, de grafikát nem jelenít meg.

A következő alanyunk:

Egy Compaq Contura Aero laptop mindössze 4 MB RAM-mal. Minix3-at, muLinuxot, BasicLinuxot és néhány hasonló, floppy-alapú linux változatot fogok kipróbálni rajta. Ehhez a géphez biztosan kell egy memóriabővítőt (16MB) vennem, hogy elérjem a 20MB-ot. Utána már boldogulok. Remélem!



1. 12.1-inch HPA, 12.1-inch TFT or 13.3-inch TFT Color Display
2. CD-ROM
3. Infrared Transceiver
4. Keyboard
5. 1.44-MB Disk Drive
6. TouchPad
7. Battery Bay

8. PC Card slot
9. Integrated RJ-11 Jack, 56K V.90 modem
10. Power Switch
11. Cable lockslot
12. Microphone
13. LED indicator Lights
14. Display Latch

Az én történetem

Írta Praveen Kumar Singh

Végzős vagyok, most csinálom a mérnöki diplomámat. 10 hónapja használok Ubuntu-t. Először akkor hallottam róla, amikor egyik évfolyamtársam, Gautam hozzám fordult óra közepén és megkérdezte, hogy hallottam-e már az Ubuntu-ról. Visszakérdeztem, hogy mi az, mire elmondta, hogy egy Linux operációs rendszer, tegnap tette fel magának, ingyenes, és bárki letöltheti. Akkoriban még csak annyit tudtam a Linux-ról, hogy egy operációs rendszer. Szerencsémre a szálláson nagyon jó volt a netkapcsolat, így a 700MB-os lemezkép letöltése nem okozott gondot. Mivel nem érttem a felajánlott telepítési módokat, Windows alól telepítettem fel. Kíváncsian vártam, hogy milyen a megjelenése. Újraindítottam a laptopot, és elcsodálkoztam az Ubuntu egyszerű, ám mégis elegáns megjelenésétől.

Segítségem nem sok volt, csupán Gautam, de ő is friss Ubuntu-s volt, más meg nem volt a környéken. Mivel azonban a

Google a legjobb tanár, a netre akartam csatlakoztatni az Ubuntu-t, de fogalmam sem volt, hogyan kell. Visszaváltottam Windows-ra és a neten rákerestem néhány segédanyagra. Így jutottam el egy Youtube videóhoz, ami elmagyarázta ami nekem kellett. Az elméletet sikerült a gyakorlatba is átültetni, így innentől kezdve az Ubuntu-t napi rendszerességgel használtam és igyekeztem szorgosan tanulgatni. Az iskolai könyvtárból kikölcsönöztem néhány idevágó könyvet, így elkezdtem a parancssori műveleteket is megtanulni. A könyvek mellett természetesen ott volt segítségnek még a Google. Igyekeztem időt szakítani rá a tanulmányaim mellett, ugyanis a Unix vagy Linux nem szerepelt a tanrendemben. Élveztem, hogy mindennap tanulok valami újat. Egyik nap azon gondolkodtam, hogyan lehetne C nyelven írt programokat Linuxon futtatni. Rákerestem és a Full Circle Magazint dobta ki találatnak. Elolvastam az egész számot és nagyon megtetszett. Letöltöttem az összes számot és elkezdtem

olvasgatni őket. Sok mindent tanultam belőle.

Élményeim hatására a barátaimnak is elkezdtem beszélni az Ubuntu-ról, néhányan fel is tették. Egyikük (Tarunnak hívják) haladó Ubuntu felhasználó lett. Szerkesztünk egy blogot www.trickfind.blogspot.com címen, ahova feltesszük az általunk ismert Ubuntu tippeket. Így legalább amit tanulunk, meg is osztjuk. Néhány napja az iskolánk tartott egy Linux szemináriumot, ahol a Linux-ról és annak előnyeiről beszéltek. A végzősöknek ki kell választaniuk egy komolyabb projektet, amit meg kell csinálniuk. Úgy döntöttünk, hogy Linuxos projektet választunk, így a Linux hindi nyelvre való lefordítása mellett döntöttünk (az egyik hivatalos nyelv Indiában). Már végeztünk egy kis kutatást és reméljük, hogy sikerül megvalósítani. Ha bármi ötletetek van, küldjétek levelet a c2praveen30jun@gmail.com címre. Jelenleg a Debian-csomagok készítésének fortélyait tanulgatom. IRC csatornán

mutatott valaki nekem egy remek oktatóanyagot ezzel kapcsolatban. Az IRC használatát mellesleg a Full Circle Magazinból tanultam meg. Mivel szerettem volna valahogy hozzájárulni a magazinhoz, úgy döntöttem, hogy lefordítom a magazint hindire a fordítói csapattal. Remélem hamarosan az indiaiak is saját nyelvükön tudják majd olvasni a magazint.

Egy jó tanács: ha szeretnéd megtanulni a Linuxot, csak kezd el. Ne várj útmutatókra. Csatlakozz fórumokhoz (pl.: ubuntuforums.org), mert ott sokat tanulhatsz a többiektől. Hibázz bátran, nézz szembe a problémával és próbáld meg megoldani! Ez az operációs rendszer nem korlátozott: korlátlanul és szabadon felfedezheted! A rendszer nyílt forrású, légy te is nyitott. A Bíz a hackerre! című filmben, azt mondják a nyílt forrás kapcsán, hogy "az emberi tudás a világ tulajdona". Ezt sose feledd!

Az én történetem

Írta Jan Mussche

Első találkozásaim a számítógépekkel a Commodore PET gépek voltak, melyeket a 32K CBM (Commodore Business Machines) követett. Ez a 80-as évek elején volt. 86 környékén megkaptam az első (és egyetlen) céges gépet az asztalomra/irodámba. IBM klón volt két 5-1/4" floppy-meghajtóval, egy monokróm monitorral és merevlemez nélkül. A számítógépet leginkább a cég által készített gépekhez (olyan rendszerek, melyek a munkagépet ellenőrizték, főként malmokat) adott használati útmutatók írására használtam.

Egyik meghajtóban a DOS 3.3 lemez volt, amiről betöltött a rendszer, a másikban pedig a Wordstar nevű szövegszerkesztő volt, és arra a lemezre (360KB-os) mentettem az elkészült útmutatókat. Gondoljátok el: a szoftver és az adat egy lemezen!

Két évre rá kaptam egy 286-os gépet két monitorral: egy monokróm Hercules és egy EGA képernyő. A gépnek volt egy 20MB-os merevlemeze, de nem tudtam tele-

írni, mert túl sok volt az a 20MB. A két monitor tervezői munkához szükséges szoftverekhez volt, amivel nyomtatott áramköri lapok körvonalait terveztük. A Herculesen láttam a menüket, az EGA képernyőn pedig a grafikát. Szuper! Azt nem tudom, hogy 386-os megfordult-e a kezeim között, de a 486-os biztos (egy 487-es segédprocesszorral), hiszen hosszú ideig használtam. Akkoriban Windows 3.11-et használtam, később Windows 95-öt, és még mindig a Wordstart, később pedig a Word-Perfect (az hova tűnt?). 98 környékén elkezdtem egy adatbázison dolgozni, amit főként otthon készítettem. Az irodai gép

éjszakára való hazacipelése, majd a reggeli visszavitel nem tűnt reálisnak, úgyhogy megkaptam a cég régi, első Pentium gépét, a maga 75Mhz-es processzorával. Az adatbázis Access-ben készült. Amikor elkészült, szerettem volna, ha egy másik géppel egészítjük ki a raktárban(?). Így a kollégák könnyen bevihették a raktárkészlet változásait.

Készítettem egy harmadik adatbázist is, és itt jött a trükkös rész: a két gépet össze kellett kötni valahogy hálózatban. De hogy csináljam meg? Az otthoni Pentium-

nak 56kbps-os tárcsázós internet kapcsolata volt, úgyhogy rákerestem a neten a problémára, meggyeztem a leírást, majd fejből megcsináltam és hihetetlenül örültem, amikor a munkahelyi monitoron megjelent a másik gép tartalma. Működött!

Egyre jobban érdekelték a számítógépek. 99-ben megvettem az első saját gépet, amin Windows 98 futott. Az internetkapcsolat akkoriban már gyorsabb volt (ADSL), így könnyebben lehetett szoftverekhez hozzájutni. Nem volt mindegy, de lehetetlen lett volna mindent megvenni.

Ekkoriban jöttem rá, hogy létezik egy másik rendszer (Linux) is, ami ingyenes. Rögtön elkezdett érdekelni. Kipróbáltam néhány disztribúciót (a Red Hat Fedoráját és az OpenSuse-t), de fogalmam se volt, hogy mi van, úgyhogy visszamentem a Windows-ra. A legújabb gépem már előretelepített XP volt, és jól megvoltam vele.

Mivel a Linuxot nem tudtam kivenni a fejemből, ezért 2008 nya-



rán feltettem a Hardy Heront az XP mellé. Úgyis szeretek különböző dolgokat megismerni. A Hardy mindenféle hegesztés nélkül működött. Sokat tanultam a használata során. Hiába jött ki az Intrepid, maradtam a Hardy-nál, mivel sok rosszat írtak az új kiadásról az Ubuntu fórumokon. Igaz vagy sem, nem tudom, de a Hardy LTS kiadás, tehát sokáig járt hozzá támogatás. A 2009 áprilisában megjelent Jaunty-t - sok más sorstársammal egyetemben - azonban nem tudtam kihagyni. Feltettem, de talán túl hamar, ugyanis néhány dolog még nem működött egyből, de a fórumoknak hála meg lehetett oldani ezeket. Ekkoriban már nem használtam dual-bootot, csak Linux volt a gépem. A Karmicot kihagytam, de a 2010 áprilisában megjelent Lucidot feltettem. Őszintén szólva nem voltam mindennel megelégedve (még most sem). A Grub-1-ről a 2-re váltást nem értem. A bezárás-minimalizálás-teljes képernyős gombok ablak bal felére átkerülését se értem. Biztos jó dolog, de nem nekem találták ki, úgyhogy visszatettem a helyükre. Annyira megszoktam már a régit, hogy nekem úgy a megfelelő. Pont ettől olyan jó a Linux: megválaszthatod, hogy mit és hogyan szeretnéd. Egyetlen Windows van, az is

kicsi, vagy semmilyen választással, de számos Linux variáns létezik, és azok teljesen személyre szabhatóak.

Van egy régi laptopom, melyen más operációs rendszereket tesztelgetek. Jelenleg Ultimate Edition van rajta és elég lassú. Celeron gép 1.4GHz, 512MB rammal és egy 40GB-os vinyóval.

A harmadik gépünkön a feleségem még mindig Windows-t használ, de az általa használt programokat lassan és csendben nyílt-forrású megfelelőkre cserélgetem: e-mail kliensnek a Thunderbird, irodai munkára az OpenOffice.org, böngészésre pedig a Firefox van feltéve. Hamarosan felkerül az Ubuntu vagy a Mint. Ezek után az egyetlen Windows a házban az lesz, amin keresztül figyelheted a szomszédaimat!



MORE UBUNTU!

Can't get enough Ubuntu?
We've got a whole lot more!
DON'T MISS ANOTHER ISSUE!



TOTALLY LUCID

THE LYNX LEAPS
What's new in Ubuntu 10.04?

**HUGE SAVINGS OFF THE NEWSSTAND PRICE!
SUBSCRIBE NOW!**



TUNEUP FOR STARTUP
Find out why Lucid boots faster

Getting around in Launchpad
New ink: Exploring OpenOffice 3.2
Create your own e-books



WWW.UBUNTU-USER.COM/SUBSCRIBE-NOW



Az első kérdések talán az lesz, hogy *“mire kell ez nekem?”*

A válasz: amikor készítenetek kell néhány bootolható lemezt segédprogramként - mondjuk egy hibás PC-n végezhető rendszermentésre, vagy csak arra, hogy kipróbáljatok egy új vagy frissített kiadást anélkül, hogy telepítenétek a merevlemezre. Nem kell egy teljes parancssori utasításkészletet megjegyeznetek, mivel ez a kényelmes grafikus felület elvégzi számotokra ezt a feladatot.

‘Van egy Startup Disk Creator programom Ubuntu alatt, biztosan nincs szükségem más betöltő segédprogramra?’

Az Unetbootin sokkal többet tesz. És ne hívj Shirley-nek (Leslie Nielsen emlékére, nyugodjon békében).

A Startup Disk Creator programon túl két előnyét látom:

- A Startup Disk Creator csak lemezt készít indításhoz, bármilyen ISO kép vagy CD legyen is nálatok.
- Nem dolgozik megbízhatóan.

Az Unetbootin elérhető a Synapticból vagy a Szoftverközpontból. Ez egy kicsi telepítő, amelyet hozzá kellene adnod a Rendszer-eszközök menücsoporthoz. Indítsátok el és a képen látható egyszerű vezérlőpultot kapjátok.

A felső felét *“terjesztési”* segédprogramnak hívom. Lehetővé teszi, hogy kiválasszátok és gyorsan letöltsétek számos Linux disztribúció képfájlját. Szüksége van a System Rescue CD másolatára diagnosztikai célból? Kedvetek van áttérni a KDE 4.5-tel működő jelenlegi Kubuntura? Ez a program megy és letölti nektek.

Az alsó fele az *“otthoni sütögetés”* rajongóinak kényelmét szolgálja; mutass rá egy CD vagy ISO képre, amelyet már elkészítettél, ez egyszerű. Van egy Custom opció is, ahol meghatározhattok egy kernel verziót és egy betöltő beállítását. Ha nem tudjátok, ez mit jelent, van számotokra egy kutatási projekt, egyébként ne törődjete velem. Középszintű kernel hackernek kell lennetek ahhoz, hogy a legtöbbet kihozzátok belő-

le, de ha azok vagytok, ez hasznos, munkakímélő opció.

Végül meghatározhatjátok a céleszközt a betöltő képekhez - a *“Show All Drives”* opciót jogosan címkézték úgy, hogy *“óvatosan használható”*, mivel ez az eszköz kikapcsolja az elsődleges merevlemezeket, ha elég bolondok vagytok, hogy ezt mondjátok neki. Az USB pendrive-ok a lista tetejére kerülnek, de ugyanolyan könnyen tehetek bootolhatóvá egy külső meghajtót vagy írhattok fel egy optikai lemezt.

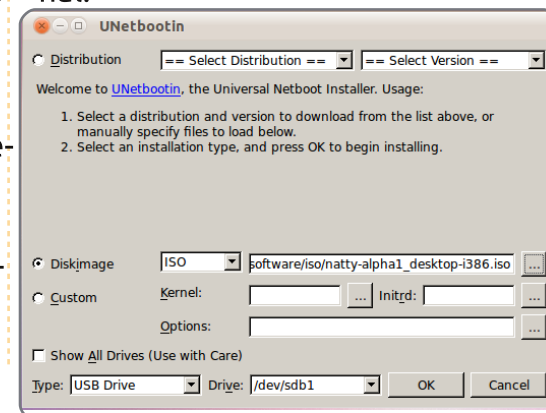
A jó, a rossz és a kimonodottan csúf

Szeretem. Könnyű, gyors - egy 1 GB-os USB kulcs kevesebb, mint egy perc alatt elkészül - sokkal megbízhatóbbnak és konzisztensebbnek tűnik, mint Ubuntu megfelelője. A letölthető ISO-k listája lefedi a mai fő kiadások többségét, de nem alapból; az Ubuntu 11.04 Alpha verziót magamnak kellett letöltenem. Mivel ez a túlméretezett ISO-k egyike, amely nem fér rá egy CD-re, de vígan elfér egy USB sticken, gyors és egyszerű volt

elindítani. És példaképpen a Startup Disk Creatorral megírt 11.04 verzió nem mindig bootol, de az én Unetbootin verzióm mindig.

Azonban nem tökéletes. Különböző kívülállók által végzett tesztek azt bizonyították, hogy az Unetbootin nem mindig boldogul a teljes kiadás letöltésével, és ha mégis, nem minden PC hardverösszeállításban engedi az Unetbootinnal írt képek elindítását. Ne felejtsetek el, hogy a BIOS-beállításoknak engednie kell az USB-t, az optikai lemezt és a másodlagos meghajtót, ha ezt kéri.

És kérlek titeket, ne hagyjatek véletlenül letöröljétek az elsődleges merevlemez tetejét ezzel az eszközzel; még mindig ti vagytok a vezetők a volánnál.





Életkor: 16

Lakhely: Lubin, Lengyelország

IRC becenév: Quintasan vagy Quintasan|Szel

Mióta használod Linuxot és mi volt az első disztród?

Mióta? Nem könnyű visszaemlékezni, de talán három éve. Az első disztróm Ubuntu volt, aztán Kubuntura váltottam, majd néhány hónap múlva Gentoon találtam magam, de rájöttem, hogy ez csak elvesztegetett idő, ezért visszatértem Kubuntura.

Mióta használod Ubuntut?

Azt kell mondjam, hogy már két éve Kubuntut használok. Kíváncsi voltam, hogyan működik a Linux és némi guglizás után arra jutottam, hogy az Ubuntu jó választás lehet,

de mivel nem kedvelem a Gnome-ot, a Kubuntu lett a nyilvánvaló választás.

Mikor és hogyan kerültél kapcsolatba a MOTU-val?

Először csak fordításokat készítettem néhány alkalmazáshoz, de a komolyabb együttműködést a Jaunty táján kezdtem. Az első munkám upstream patch-ek importálása volt a Qt4.5 és a KDE 4.1 hibajavításokhoz.

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

Csomagkészítés? Elég keményen kezdtem. Ahelyett, hogy a csodás wiki doksikat átolvastam volna, egyszerűen belekontárkodtam és ha valami fura hibaüzenetet kaptam, az IRC-n lévőket piszkáltam. A srácok az #ubuntu-devel és #ubuntu-motu csatornákon nagyon segítőkészek voltak, így két óra alatt sikerült beletanulnom a csomagkészítés és patchelés alapjaiba.

Mi a legkedveltebb része MOTU-beli munkásságodnak?

Minden. De ha egy dolgot kellene

kiemelnem, az amikor a felhasználók köszönetet mondanak IRC-n a fejlesztőknek a kemény munkáért (+100 pont a motivációhoz).

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

Ne légy szégyenlős - csatlakozz hozzánk az #ubuntu-motu csatornán és kérdezd meg, hogyan segíthetsz. Nem harapunk és segítünk, ha problémába ütközöl a MOTU-beli munkád során.

Tagja vagy valamelyik helyi Linux/Ubuntu csoportnak?

Igen, a Lengyel Ubuntu LoCo-nak. Megtalálhatsz az IRC csatornánkon (#ubuntu-pl)

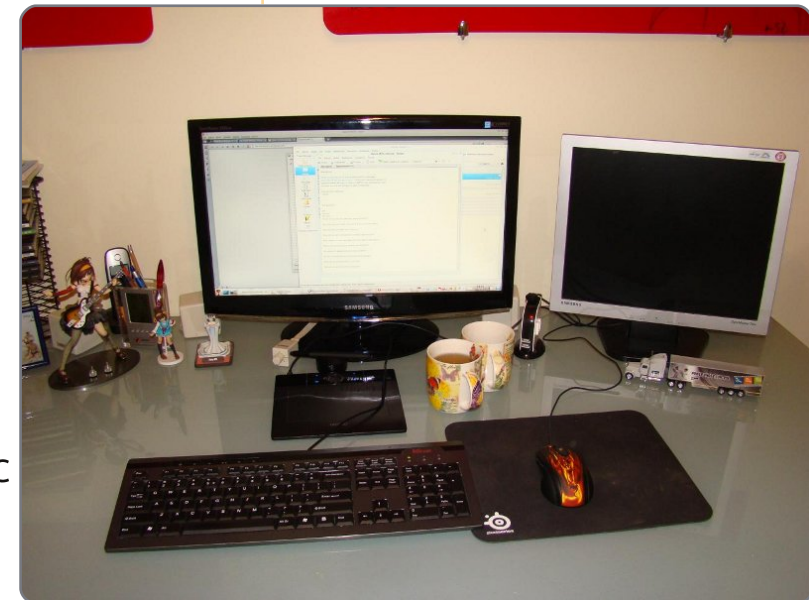
Mire fogsz összpontosítani a Lucidban?

Természetesen a Kubuntu Ninja munkámra (psszt, valójában nem létezőnk), hogy új és csillivilli KDE SC kiadások legyenek. Én vagyok a

Project Neon új karbantartója (a KDE SC és az Amarok napi legfrissebb kiadásai), így arra is kell koncentrálnom. A szükséges csomagok listáját is tisztába szeretném tenni, hogy csak a legszükségesebb csomagok legyenek a repókban.

Mit csinálsz a szabadidődben?

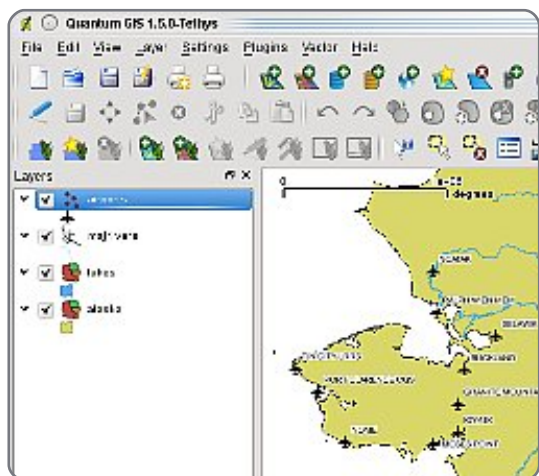
Japánul tanulok önállóan, mivel nincs elérhető oktatás itt Lubinban és környékén. Gördeszkázni is szeretek és animéket nézni. Nemrég elkezdtem C++ tanulni, így most ezzel is sokat foglalkozok.





Javítás

A novemberi "Az én sztorim"-ban Jese Avilés szörnyű hibát követett el. A QGIS (lentebb) egy Földrajzi Információs Rendszer (Angolul: Geographical Information System, GIS. A fordító), nem pedig egy 2D CAD alkalmazás. Sokak számára nem látszik a különbség, pedig jelentős az eltérés. Egy GIS-ben adatokat hozhatsz létre, tárolhatsz és jeleníthetsz meg különféle koordináta-rendszerekben. Persze bele lehetne kötni, hogy egy CAD is kezelhetné az adatokat, aminek van koordináta-rendszere. Ez csak részben igaz, mivel például egy CAD rendszer nem tudja, hogy hogyan



kezelje a folyamatos UTM zónákat. Egy másik különbség, hogy a GIS-ben lévő adatokhoz tartozik egy tulajdonságtábla, melynek segítségével sok játszódásra nyílik lehetőség az adattal. A különbségeket sorolhatnám még, de szerintem alaposan át kellene néznetek az ilyen cikkeket. Én magam Windows-os világban élek, de néhány speciális feladatra Ubuntut használlok. Hallgatóimat (B.A. Régészet) a QGIS segítségével vezetem be a térképészetbe és digitális térképészetbe. A QGIS, lévén többplatformos, lehetővé teszi számomra, hogy mindenkihez szólhassak (sok hallgatóm Mac-et használ, vagy valamilyen Linuxot). Mivel nyílt forráskódú, DRM problémák sem adódnak.

Gerardo Jimenez Delgado

Több parancssort!

A 42. számban Chris Burmajster a még kevesebb parancssor mellett érvel. Bár első ránézésre még egyet is lehetne vele érteni,

tényleg szimpatizálok az ilyesmivel, de ha jobban átgondoljuk, ez nem igazán az, amit akarunk. A GUI-val legfeljebb megkapargatjuk a felszínt, a Linux képességeit. Ha az összes lehetőséget egy GUI-ba szeretnénk zsúfolni, az a GUI bizony olyan nagy és bonyolult lesz, hogy ember legyen a talpán, aki megtalálja a megfelelő gombot. Úgyhogy az egyszerű GUI, ami mindent megcsinál, teljességgel lehetetlen. Sajnálom.

Ha valaki Windows-ról Ubuntu-ra vált, az első előny, amit kap, az a biztonságos és sokkal megbízhatóbb rendszer, amiben a legtöbb egyszerű dolog megoldható GUI használatával, ezzel egyetértek. A Linux igazi erőssége a parancssorban van, és bárki, aki képes a billentyűzet használatára, néhány karakter begépelésére, csak nyerhet, még a legegyszerűbb parancsokkal is, amiből nem kell olyan sokat tudni. Semmi bonyolult nincs az olyan egyszerű parancsokban, mint cd, ls, mv, kivéve talán csak a pszichológiai akadály. Az igazi előny, hogy több tíz, vagy tán ezerféle módon variálhatóak ezek, de

valóban ijesztő lehet, ha azt hiszi valaki, hogy az összeset tudni kell. Erre senkinek nincs szüksége, és nincs is olyan, aki tudná. Ha valaki tudja a "man" parancsot, tud mindezt, amire szüksége van. A man a manual (kézikönyv) rövidítése, egyfajta használati utasítás a merevlemezemen tárolva, és egyben egy parancs is. Ha valaki nem akarja a parancssort használni, hát ne tegye, de ne kérje, hogy egy ilyen nagyszerű operációs rendszert, mint a Linux Windows-osítsanak!

Jaap Woldringh

Még több adatmentési ötlet, még kevesebb kifogás

Az összes kiemelt adatmentési megoldás amit Mr. Min ajánlott a 43. számban nagyon jó. A Dropbox és a Clonezilla különösen jó eszközök. Kivéve, ha egy gépre vagy korlátozva, de akkor is vannak lehetőségek. Az én Linuxos átjáróm külön meghajtóval rendelke-

zik csak a mentéseknek. Ilyen esetben két lehetőség adódik:

* Rsync - A régi harcostárs, ami egyszerűen csak működik, ha egy kis konfigurálást elvégeztünk.

* Unison - Ezt használom, ha adatszinkronizációra van szükség. Az egyik leghasznosabb tulajdonsága, hogy keresztplatformos, és nagy hatékonysággal szinkronizál.

John McGinnis

Olvastam a 43. számot és az adatmentési ötletek közül kimaradt a spideroak:

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

Remek Ubuntu (és más Linux) támogatása van és a kliens nagyon jól konfigurálható. Nulla-tudás megközelítéssel működik, tehát a Spideroak cég és alkalmazottjai nem tudhatják meg a jelszavadat és nem törhetik fel a titkosítást az adataidon. Ez igazán megnyugtató.

Elnézést, hogy nincs időm megírni a tesztet, de kérlek, nézzétek meg. A 2GB-os fiók ingyenes és ha többet akarsz, van 100GB 100 USD-ért.

Nem állok kapcsolatban a Spideroakkal semmilyen formában

azon kívül, hogy elégedett felhasználójuk vagyok.

John Jaarsveld

Ronnie: *A Spideroak valóban igen népszerűnek tűnik, Paddy Landau is írt egy mailt ezzel kapcsolatban. Köszí, hogy felhívtátok rá a figyelmeinket!*

Greppelni, vagy nem greppelni

Olvastam a választ erre a kérdésre: Miért nem csinálja azt, amit akarok az `ls | grep *zip`?

Szeretnék egy másik választ adni. A magyarázat az, hogy a `*` azt jelenti, hogy az előző karakter nullaszor ismétlődik, de te egy karaktert sem adtál meg, úgyhogy üreset ad vissza. A megoldás:

```
ls | grep .*zip
```

(a `.` egy karaktert jelent, kivéve az újssort) vagy, felejtse el a grepet, és használja ezt:

```
ls *.zip
```

Gautham Pai

Üzleti ajánlat Önnek

Jó napot. Khaldoon Khalifa vagyok, az OCBC bank könyvelési osztályának igazgatója. Van egy \$2,300,000.00-os üzleti ajánlatom önnek bankunktól. Segítségére van szükségem eme üzleti projekt végrehajtására Malajzia és az Ön hazája között. Ha érdeklí, kérem tisztelettel, hogy keressen fel további információkért a személyes email címemen: (<nyissz!>).

Szívélyes üdvözlettel,
Mr. Khaldoon Khalifa

Ronnie: **Elég volt** a többmillió dolláros üzletekből! De olyan jóleső érzés, hogy több ezer ember elolvasta, milyen spamet kaptam.

Az okostelefonod nagy segítség (majdnem) minden esetben...



Modern Idő



Hölgyek és az Ubuntu

Írta Silvia Bindelli és Flavia Weisghizzi

Alig pár hónappal ezelőtt Olaszország nagy célt ért el az ingyenes és szabad nyílt forrású mozgalomban résztvevő nőkkel kapcsolatban egy új csoport, a `donne@softwarelibero.it` (a "donne" a "women" olasz megfelelője) megalapításával, amely összefogja a különböző nyílt forrású projektekben aktív nőket és férfiakat.

A csoport története bensőségesen kapcsolódik a Hölgyek és az Ubuntu projekthez.

Flavia Weisghizzi és Silvia Bindelli, mindketten a Hölgyek és az Ubuntu Csapat tagjai, 2009-ben találkoztak és olyan problémákról beszélgettek, amelyekkel a műszaki életben találkoztak és olyan lehetőségekről, amelyeket az Ubuntu közösség nyújtott nekik. Megállapították, hogy a nők bátorítását az Ubuntu projektekben való részvételre azokkal kell kezdeniük, akik hozzájuk legközelebb állnak.

Sok olasz ember kényelmetlennek érzi az idegen nyelven való beszélgetést, mert hiányzik a nyelvtudásban való magabiztosságuk, így egy angol nyelvű levelező-

listára, vagy egy IRC csatornába való írás elkezdését a részvétel további akadályának érezhetnék.

Ez az oka annak, hogy a Hölgyek és az Ubuntu Csapattal való egyetértésben és az Olasz LoCo Csapat tagjaival való megbeszélés után úgy döntöttek, hogy létrehozzák a Hölgyek és az Ubuntu Csapat helyi változatát, amely főleg az olasz nyelvű levelezőlista köré épül, ahol olaszra fordítják a nemzetközi csapat főbb híreit és híreket adnak a helyi eseményekről és kezdeményezésekről.

Néhány hónappal később tartották a DUCC-IT (Olasz Debian Ubuntu Közösségi Konferenciát), amely összegyűjtötte a két közösségből származó embereket és amelyen többek között Stefano Zacchiroli, a Debian Projekt jelenlegi vezetője is részt vett. A konferencia alatt találkozott Silvia és Flavia a Debian Projekttől érkező olasz nőekkel és megvitatták velük a nőknek a szabadsoftver-projektekben való alacsony részvételének okait. Ebből, és a közönséggel való vitából született egy olasz csoport létrehozásá-

nak ötlete, amely összegyűjti a szabad szoftverekben részt vevő nőket.

Néhány, a Fedora projektből érkező nő azonnal felajánlotta, hogy részt vesznek egy ilyen hálózatban és a disztribúciók közötti különbségek ellenére közös asztalhoz ülnek.

A projekt egy levelezőlistával született meg és az utolsó Linux Napon sok olasz városban elindult. Közös sajtóközleményt írtak és blogokon, közösségi hálózatokon és néhány magazinban tették közzé.

Jelenleg a projektnek van egy Wiki oldala a <http://www.fsugitalia.org/donne> címen és egy IRC csatornája (`#donne-softwarelibero`) a `freenode.net` hálózaton.

Néhányan megkérdőjelezték az erőfeszítések szükségességét, de a nőknek a nyílt forrású munkákba való bevonására vonatkozó adatok vitathatatlanok: úgy tűnik, hogy a FLOSS-ban dolgozók kevesebb, mint 5%-a nő, és ez a nőket nagy kisebbséggé teszi a szabad szoftverek világában.

A csoport célja, amely teljesen

független minden egyes kiadástól vagy projekttől, hogy olyan helyé váljon, ahol azok a nők (és persze férfiak is), akik részt vesznek a különböző szabadsoftveres projekteken, találkozhatnak, vitázhatnak, és bátoríthatják a nők részvételét beszélgetéseken, eseményeken, konferenciákon és bármilyen marketinges és promóciós kezdeményezést vállalhatnak.

Ezenkívül fontos elem a tennivalóink listáján az előadóink oktatása és támogatása, akik különböző tapasztalatokkal jönnek, hogy beszélhessenek magukról és prezentálhassák saját példáikat, hogy megmutassák: a nők sok mindent tudnak adni egymásnak és csak elég bátornak kell lenni ahhoz, hogy kipróbálják.





Hírek

- A következő néhány hétben láthatjuk majd a **BEEP** és az **Atom Zombie Smasher** Linuxra írt kiadását.
- Újra visszatértek! Annyit fizetsz, amennyit akarsz az 5 független játékért: **Braid**, **Cortex Command**, **Machinarium**, **Osmos** és a **Revenge Of The Titan**. Mindet áttekintjük a FCM következő számaiban!
- A **Trine**-t és a hamarosan érkező **Trine 2**-t kiadják Linuxra.

A Quake Live jelenleg több, mint egy éve elérhető és sok minden változott az indulása óta. A 29. számban megírt ismertetőm óta vissza szeretnék tekinteni a játékon végzett módosításokra, arra, ahogyan a közösség kialakult és néhányatokat meggyőzni arról, hogy visszatérjete a Quake Live-hoz - vagy első alkalommal kipróbáljátok!

Azoknak, akik nem tudják, mi a Quake Live, vagy sohasem játszottak vele, ez a Quake 3 szabadon

játszható verziója - amelyet ugyanazok az emberek fejlesztettek, az id software tagjai, amely bővült és továbbfejlődött. Megőrizték ugyanazt a nagyszerű Quake 3 tartalmat (térképek, modellek, játékmenet, fegyverek) és olyan modern játékszolgáltatásokat adtak hozzá, mint pl. játékpárner-kereső rendszer, eredmények, statisztikák és barátlis-ták. Elérhető Windows, Mac és Linux rendszereken.

Röviddel a Quake Live 2009. augusztusi Linuxos kiadása után az id software 2-3 hetente kis frissítéseket adott ki, amelyek hibajavításokat és a játék kiegyensúlyozásához szükséges változtatásokat tartalmaztak. Általában ez a norma szabadon játszható játékok esetén, de sokan új tartalmat akartak. Az id software a kezdetektől több, mint 20 térképet kínált 5 játékmódban, elég tartalommal lehetett játékot kezdeni és elég sok szerver és játékos volt az egymás elleni játékhoz. A Quake Live első éve alatt úgy tudtuk, hogy előfizetési szolgáltatás lesz a játék indításához.

Végül pontosan egy évvel a Qua-

ke Live elindítása után jött az előfizetési szolgáltatás. A Quake Live szabadon játszható oldala még elérhető hirdetésekkel támogatva és azzal a nagyszerű tartalommal adják ki, mint a Quake Live-ot. Az előfizetési szolgáltatásnak két szintje van, a Premium és a Pro, egyenként 1,59, illetve 3,18 Font/hó áron. Ezek az előfizetési szolgáltatások új térképeket és játékmódokat adnak hozzá hirdetések nélkül, saját klán létrehozásával és több statisztikát tesznek elérhetővé az egyes játékok után. Bár ezek a szolgáltatások nagy értéket nyújtanak a pénzért, lassan fogadta el a Quake Live közösség. A sok új térképpel és játékmóddal rendelkező Premium

Feature Comparison	STANDARD	PREMIUM	PRO
Access to Standard QUAKE LIVE arenas	✔	✔	✔
Access to Standard QUAKE LIVE game modes	✔	✔	✔
Over 40 different character models to choose from	✔	✔	✔
Practice and compete against automated bot players	✔	✔	✔
Skill matching to find your best challenge	✔	✔	✔
Rich career statistics	✔	✔	✔
Play on your choice of game servers all around the world	✔	✔	✔
Integrated internet chat with friends and competitors	✔	✔	✔
Customer Support	Forums Only	Full Support	Full Support
Join Clans	Up to 1	Up to 5	Up to 10
Extended Match History	28 Days	6 Months	1 Year
Access to QUAKE LIVE Premium arenas		✔	✔
An all new Freeze Tag game mode		✔	✔
Exclusive Awards		✔	✔
Create your own Clan		✔	✔
Regular content updates		✔	✔
Bypass pre-game advertisements		✔	✔
Bypass the site queue		✔	✔
Ability to start your own matches, specifying location, game type and exactly who you want to join			✔
Invite up to 3 friends with Standard level memberships to play with you on premium content			✔

szerver szinte üres. Az előfizetés előnye jelenleg a reklámoktól való megszabadulás. Azt hiszem, hogy a lassú elfogadás oka az, hogy a legtöbben boldogok, ha szabadon játszhatnak, míg néhányan, akik fizetni akarnak, a PayPal-t részesítik előnyben, amelyet az id software-nek hozzá kell még adnia a fizetési lehetőségekhez. Ha fontolgatjátok az előfizetési szolgáltatásra való upgrade-t, a Premiumot javaslom, mert a Pro nem nyújt sokkal többet.

Az id software játékhöz nyújtott támogatása egyre jobb lett, ahogy telt az év. Az ígért tartalomfrissítések egész jók lettek, mióta az előfizetéses szolgáltatást elindították. Ezeket a tartalomfrissítéseket 2-3 hetente kiadják, hibajavításokkal és egyensúlyozási módosításokkal érkeznek. Most vannak új térképek, eredmények, új szerveropciók és általános játék-fejlesztések. Minden egyes hétvégén van DevPick esemény, ahol több szervert úgy módosítanak, hogy felváltva új térképek és olyan játékmenet-javítások kerüljenek rájuk, mint pl. az alacsony nehézségi fokozat és a gyorsabb újratöltés. A Quake Live-nak növekvő közössége van a hivatalos fórumokon, amely a fejlesztőket bevonja azáltal, hogy hozzászólnak a javaslatokhoz és a támogató szálakhoz.

Amikor először írtam az ismertetőmet a Quake Live-ról, az egyik érdeklődési területem a játék jövőjét illetően a pro réteg volt. A Quake 3-at a sorozat legjobb játékának tartják, a profik is elfogadták és sok évig használták az E-Sports Ligákban. Aggódtam amiatt, hogy a Quake Live-ot mellőzni fogják a profi és fanatikus Quake-játékosok és továbbra is a Quake 3-mal játszanak, de tévedtem. A Quake Live

nagy találat lett ezen a téren, főleg az id software folyamatos támogatásának és annak köszönhetően, hogy a Quake 3 nagyszerű játékszolgáltatásait megtartva nagyon kiegyensúlyozott játék lett. A Quake Live-ot olyan versenyeken alkalmazzák, mint a QuakeCon, Intel Extreme Masters, ESL és a Dreamhack.

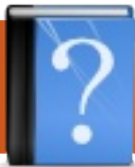
Sok Quake-klón létezik Linuxra és még a Quake 1-4 is natívan játszható, így miért játszanátok a Quake Live-val?! A kezdők számára ez a

Quake legjobb verzióján - a Quake 3-on - alapul és új szolgáltatásokkal frissítik és fejlesztik. A Quake 3 összes nagyszerű térképét, fegyverét és játékmenet-fejlesztését tartalmazza, de most modern játékfejlesztésekkel. A grafikát javították frissített textúrákkal, HDR-támogatással és anti-aliasinggal. Nagyon széleskörű statisztikai szolgáltatása van, minden lejátszott mérkőzés után részletes statisztikát ad. Az "Achievements" kedvenc új bővítmény lett a játékhoz, mióta a Microsoft hozzáadta az Xbox plat-

formjához. A Quake Live-nak hasonló rendszere van. A beépített klánrendszer sok online lövöldöző számára kötelező szolgáltatás lett, és a Quake Live-nak a legjobb a megvalósítása, amit valaha láttam. A barátok listája és a profiloldalak sokkal közösségibb oldalt adnak a Quake Live-hoz. Ezenfelül a Quake Live az egyetlen játék, amelyet az id software még aktívan támogat 2-3 hetenkénti frissítések kiadásával. Több térképet adtak a Quake Live-hoz, mint a Quake 3-hoz, beleértve az előző játékokból származó hivatalos Quake-térképeket és híres modderek térképeit is.

A Quake Live az egyik legjobb lövöldözős játék Linuxon, a nagyon csiszolt és széleskörű lövöldözésnek köszönhetően. Ez szabadon játszható, így ha mohó FPS fanok vagytok, csak rajta! Garantálom, hogy nem fogtok csalódní. A Quake Live-nak kiváló első éve volt, amely felülmúlta a várakozásomat. Biztos vagyok abban, hogy a Quake Live-nak kitűnő jövője lesz, hála az id támogatásának és a közösség meredeken növekvő méretének.





Kérdések és Válaszok

Írta Gord Campbell

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

K Van egy másik számítógéphez csatlakozó nyomtatóm az Ubuntu futtató hálózatomon. **"Megosztottam" a nyomtatót, de nem látom a hálózaton keresztül.**

V Ahhoz, hogy egy Linux megosztású nyomtatót hozzáadj, a nyomtatót megoszthatóként, a nyomtatószerver beállításait PEDIG Nyilvánosként kell beállítanod, és annyi felügyeleti jogot adj, amennyi szükséges.

K Hogyan tudom minimalizálni az alkalmazandó frissítések számát az Ubuntu telepítése után?

V Van egy napi build az Ubuntu 10.10-hez, amely minden frissítést tartalmaz: <http://cdimage.ubuntu.com/daily/current/>

K Amikor a számítógép felébred az alvó állapotból, nem szeretném, hogy jelszót kérjen.

V Menj a Rendszer > Beállítások > Képernyővédő-re. Kapcsold ki a "Képernyő zárolása, amikor a képernyővédő aktiválódik." opciót. A Rendszer > Beállítások > Energiagazdálkodás menüpontban pedig kapcsoljuk ki a "Képernyő zárolása a felfüggesztés gomb lenyomásakor" opciót.

K Hogyan találhatok olyan n-szabványt ismerő vezeték nélküli adaptert, amely működik Ubuntu alatt?

V Szemelj ki egy adaptert egy online kiskereskedő oldaláról, majd ellenőrizd ezen a honlapon: <http://linux-wless.passys.nl>

K Most telepítettem a 64-bites Ubuntu Maverick verziót. Próbáltam felcsatolni a HDX-1000 médiaszerveremet, de mindig azt az üzenetet kapom, hogy "a szerver elutasította a mount.nfs-hez való hozzáférést a ... felcsatolása során".

V (Köszönet xeddog-nak az Ubuntu Forums-ról!) Találtam egy listát az összes különböző paraméterről, amelyet megadhatunk az fstab egy adott bejegyzésénél, és ha hozzáadjuk a "nfsvers=3" paramétert, a sor így fog kinézni: `HDX-Server1:/share /media/HDX-Server1 nfs rw,rsi-ze=8192,wsiz=8192,intr,nfsvers=3`

K Szeretnék Ubuntu 10.10-re frissíteni, de a kiadási megjegyzések szerint "a Maverick-ben elérhető új Xorg 1.9 nem kompatibilis azokkal az nvidia-alapú chipsetekkel, melyek az (nvidia-96) és (nvidia-173) meghajtókat használják".

V (A Launchpad-ról) "Ebből a nem megbízható PPA-ból úgy tudod nem támogatott csomagokkal frissíteni a rendszeredet, ha hozzáadod a ppa:dajhorn/nvidia-96 sort a rendszered Szoftverforrásaihoz." A jelentés szerint a 96.43.19 meghajtó jól működik a Maverick verzióval.

K Éppen most telepítettem a 10.04 verziót egy 3 éves gépre, amelyet médiaszolgáltatóként használok egy új, 60" átmérőjű síkképernyőhöz. Szépen jelenik meg, de középről elmozdul balra a kép.

V A TV menüben található "automatikus igazítás" menüpont, középre igazítja a kijelzőt.

K Lecsukhatom úgy a laptopom tetejét, hogy továbbra is fusson a rendszer?

V A Beállítások > Energiagazdálkodás menüpontnak van olyan beállítása, hogy mit tegyen, ha a fedél zárva van. Állítsd ezt "üres képernyőre".

K Amikor megpróbálok beállítani a hangot a gépem a panelen lévő hangerő-szabályzóval, vagy a billentyűzetemen lévő

Kérdések és Válaszok

hangerő-szabályzó gombokkal, az módosítja a hangminőséget, de a hangerőt nem.

V Én kijavítottam, Először kiadtam ezt a parancsot:

```
gksudo gedit /etc/modprobe.d/alsa-base
```

Majd a szöveges fájlba beírtam ezt:

```
options snd-hda-intel  
model=gateway-m4
```

Elmentettem és újraindítottam a rendszert. Majd telepítettem a pulseaudio-equalizer csomagot.

K A webkamerám működött a 10.04 verzióban, de amikor frissítettem 10.10-re, a kernelmodul módosult és a meghajtó nem működött többé.

V Töltsd le a gspca-2.11.3.tar.gz tarballt a következő gspca honlapról: <http://moinejf.free.fr/>

Lehet, hogy a Synaptic-ben telepítened kell a build-essential csomagot.

Csomagold ki az állományt untarral, majd kövesd a tarballból származó útmutató utasításait:

Nyiss egy terminált és válts abba a könyvtárba, ahol a make fájl van. Majd:

```
make
```

```
sudo make install
```

Indítsd újra a rendszert az új modulok betöltéséhez. Futtasd a Cheese-t, hogy meggyőződj a működéséről.

K Ubuntu 10.10-em van, de nem tudok XP-munkacsoportot vagy gépet elérni. Mindkét irányban tudok pingelni, Ubuntu-ról Windows felé és vissza. Amikor megpróbálok megnyitni az XP-s munkacsoportot, a következő hibaüzenetet kapom: Nem lehet a helyet felcsatolni. A megosztási lista szerverről való lekérdezése sikertelen.

V Az "Unicasting" be volt kapcsolva a routerben, amikor kikapcsolom, minden működik.

K Éppen most tettem fel a 10.10-et a barátom laptopjára. A telepítés alatt mellőztem azt a kérdést, ahol megadjuk a rendszerindításhoz a belépési jelszót, mivel azt akartam, hogy a lehető legegyszerűbben tudja kipróbálni. Most nagyon szeretni, így gondoltam, ésszerű lenne belépési képernyőt rendelni az indításhoz. Hogyan tehetem meg?

V Menj a Rendszer > Adminisztráció > Bejelentkezési képernyő menüpontra és tiltsd le az automatikus bejelentkezést.

K Van egy külső USB-s merevlemezem. Törölök róla néhány GB-nyi adatot, de ha rákattintok a merevlemez Tulajdonságok opciójára, az elérhető tárhely nem jelenik meg. Kézi törlést végeztem a Lomtárból és a System Volume Information könyvtárakból, de a probléma még fennáll.

V Ezek Windows-os fogalmak. Nyisd meg a külső meghajtót Nautilus-ban, kattints jobb gombbal a

Kuka ikonra és válaszd a Kuka üritése menüpontot.

K Az Ubuntu 10.10 verzióval nem tudok DVD-t lejátszani.

V Nyiss meg a Kellékek menüpontban egy terminált és illeszd be a következő parancsot:

```
sudo /usr/share/doc/libdvdread4/install-css.sh
```

Ha a fájl nem található, használd a Synaptic-et a libdvdread4 telepítéséhez és próbáld újra a parancsot. Majd indítsd újra a rendszert és akkor biztosan tudni fogsz DVD-t lejátszani.

K Hogyan tudok .swf fájlokat lejátszani a Firefox-ban?

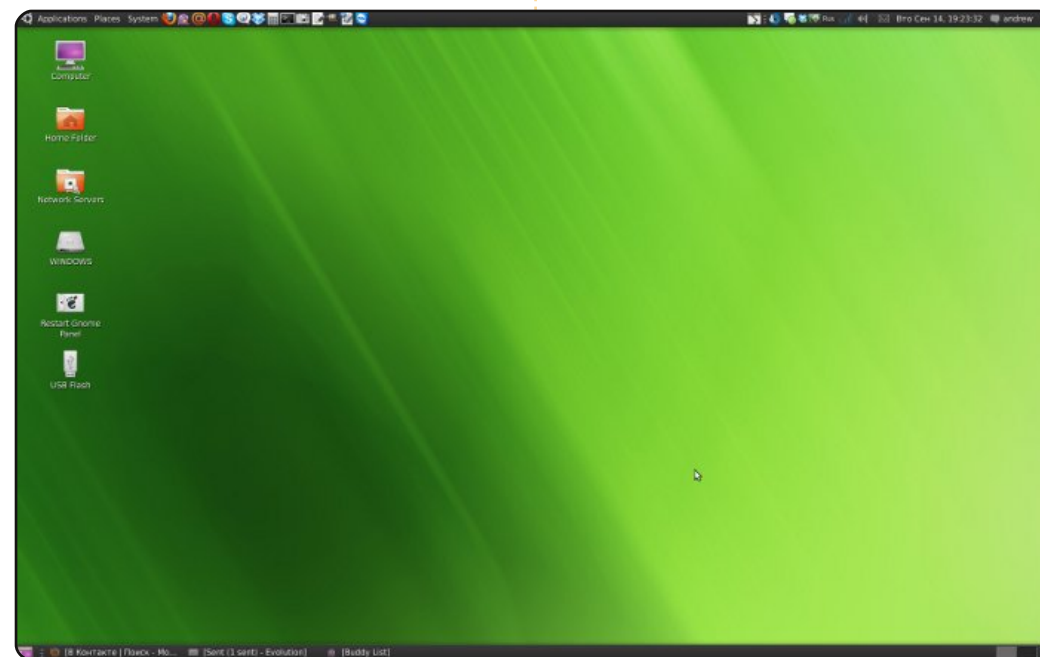
V Használd a Flash-Aid Firefox-bővítményt:

<https://addons.mozilla.org/en-US/firefox/addon/161939/>



Az én Desktopom

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



Ez az én 1440x900 asztalom az Ubuntu 10.04-en. Awn-t és Conky-t használok, hogy interaktív legyen az asztalom – amely a jobb oldalon mutatja az időjárást és a CPU statisztikát. Ha bármikor kapok egy e-mailt a Gmail postafiókomba, akkor a jobb oldalon felugró ablakban megjelenik a feladó, a tárgy és az üzenetek száma. A Twitter üzenetek, azokról akiket követek, megjelennek a jobb alsó sarokban megjelenő virtuális iPad-on. Amikor a Last.fm-et hallgatom Rythmbox-szal, megjelenik az album borítója, a szám címe, az előadó és az album a virtuális iPod-on a bal felső sarokban. A téma a Woody, Balanzan ikonokkal.

Christoph Roesch

A nevem Andrew, 13 éves vagyok. Ez az én Ubuntu Lucid asztalom. Az angol nyelvet használom (még csak tanulom, oroszul és ukránul beszélek), és a New Wave az alapértelmezett téma. Sajnos a nyomtatóm nem működik Ubuntu alatt. Így a Windows-t használom, mint alternatívát a nyomtatáshoz és a játékhöz.

Számítógép konfigurációja:

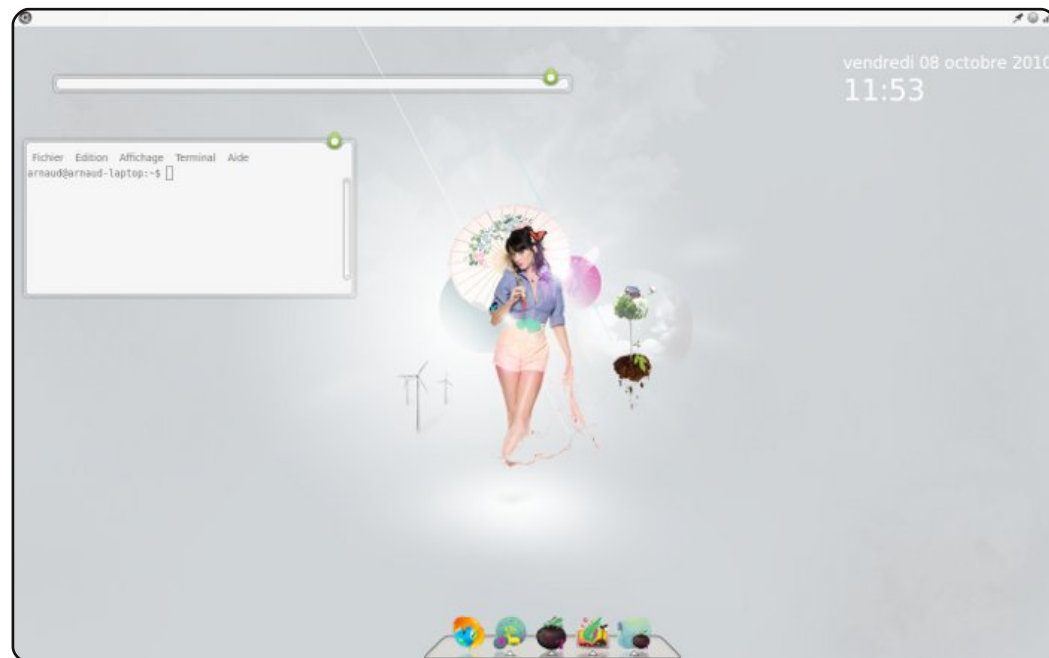
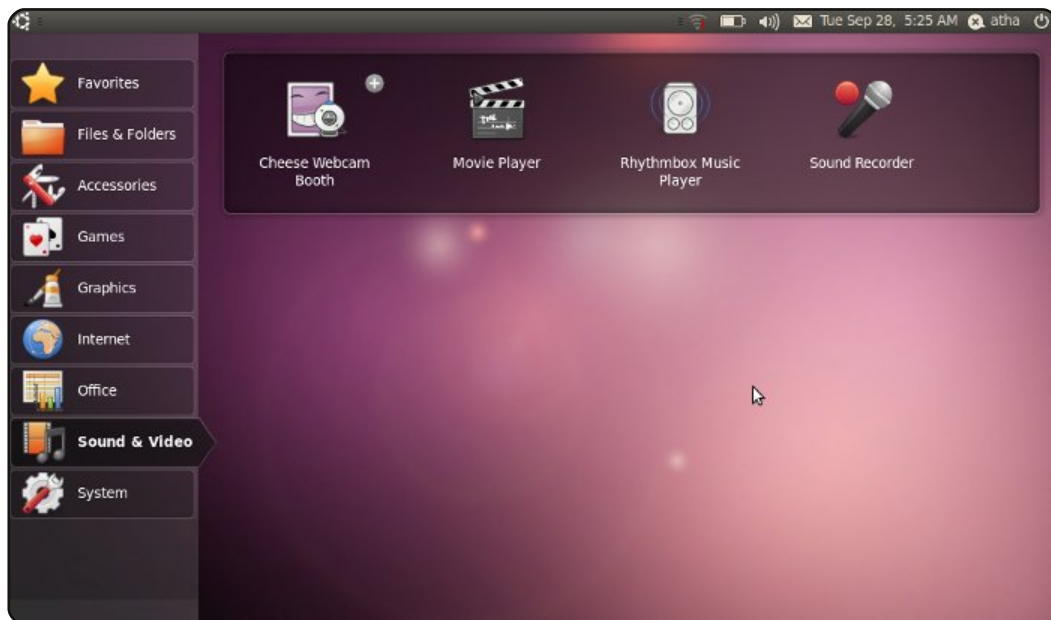
Intel Pentium 4 (CPU 3.20 GHz)

Memória (RAM): 512MB

Merevlemez (HDD): 160GB

Grafikus kártya: NVIDIA GeForce 9500GT (512 MB)

Andrew Bida



2000 óta használom Linuxot, több disztrót kipróbáltam, mint pl. Red Hat, Mandrake (most Mandriva) és az Ubuntu számos változata.

Íme egy képernyőkép az Ubuntu Netbookról. A gépem egy Acer Aspire One D255 Netbook, amelynek specifikációja: Intel Atom N550 processzor (kétfmagos) és 1GB RAM.

Üdvözlöt Batamból, Indonéziából!

Athailah



Ez az én Ubuntu 10.04-em, amely egy Acer Aspire 7730G laptopon fut. Testre szabtam az asztalom, amelyért köszönet a Gaia (www.gaia10.us) és a Artescitorio (artescritorio.com) oldalaknak.

A gépem konfigurációja:

- háttérkép: Az anyatermészet
- ikonok: Faenza
- Dock AWN: Gaia ikonok
- Conky: Egyszerű konfiguráció (csak a dátum és idő)
- Téma: GAIA Sprout

Szoftver és hardver jellemzők:

- Intel Core Duo processzor T5800 - 2 GHZ
- NVIDIA GeForce 9600M GS TurboCache
- 4 GB DDR2

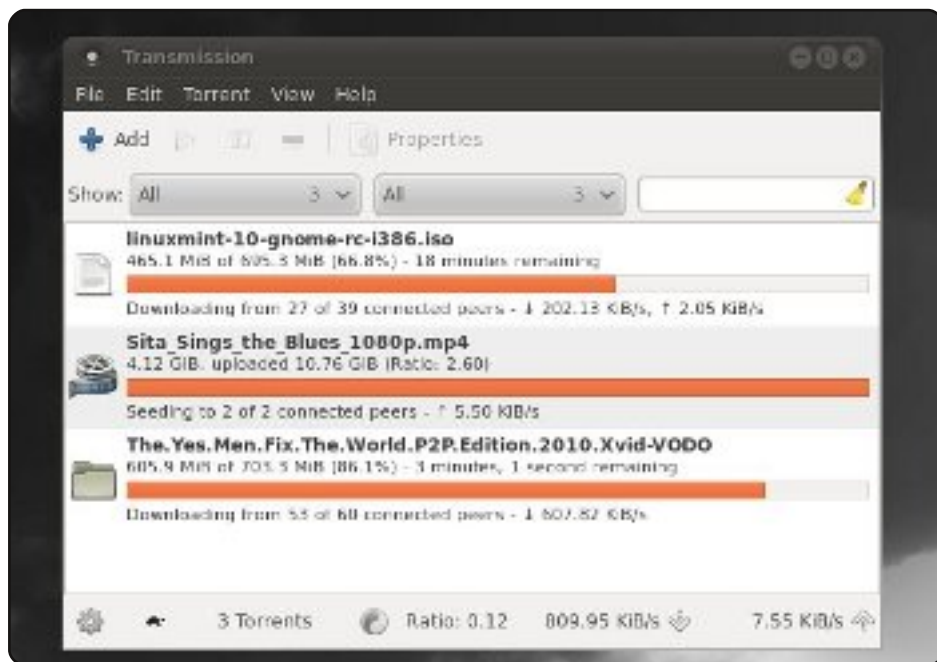
Arnaud Chen-yen-su

Transmission

Oldal: <http://www.transmissionbt.com/>

A Transmission az egyik legjobban ismert, szabad forrású torrent kliens. Valószínűleg a kompatibilitása (van GTK-s és QT-s GUI-ja is), sebessége, kis teljesítmény-igénye és a lényegretörő felülete miatt. Ahogy a fejlesztők is megjegyezték: "Az elsődleges célunk, hogy csak működjön." Támogatja a különböző beépülőket is, illetve van curses és grafikus felület nélküli változata is.

A Transmission előre telepítve érkezik az Ubuntuval. Mindenki más használhatja a **transmission** csomagot a universe tárolóból.

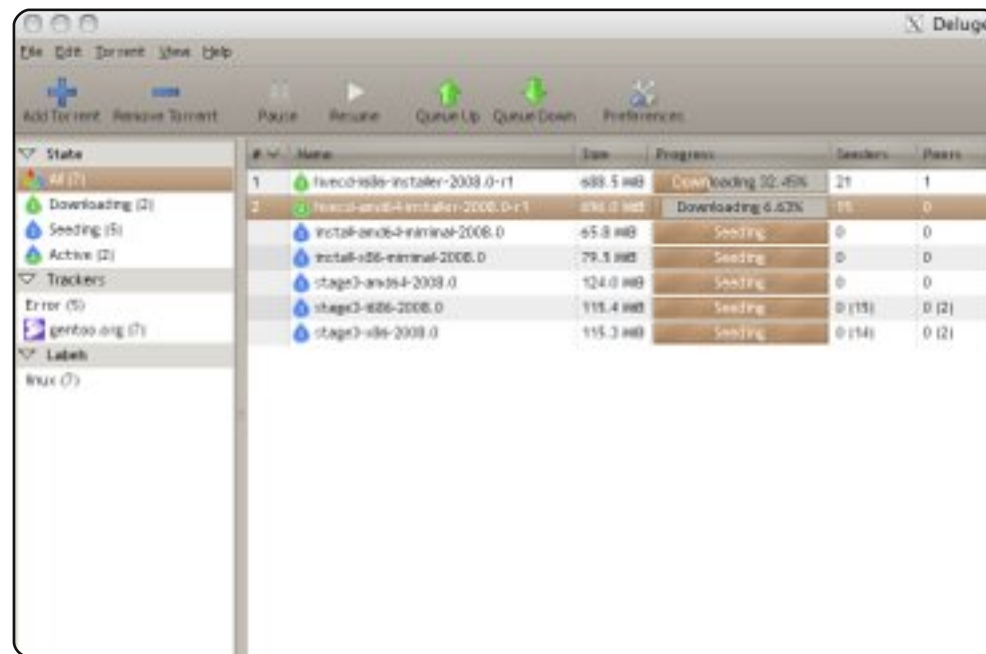


Deluge

Oldal: <http://deluge-torrent.org/>

Az egyik legjobban ismert Transmission alternatíva, a libtorrent alapú Deluge. Habár kétszer olyan gyors, kétszer annyi erőforrást is használ: egy kutató arra következtetett, hogy a Deluge kétszer annyi memória használatával tud kétszer olyan gyors lenni (megtekinthető: <http://url.fullcirclemagazine.org/f37031>). Támogatja a beépülőket és tartalmaz web- és terminál-alapú felületet is. És jól néz ki.

A Deluge telepítéséhez használd a **deluge** csomagot a universe tárolóból.

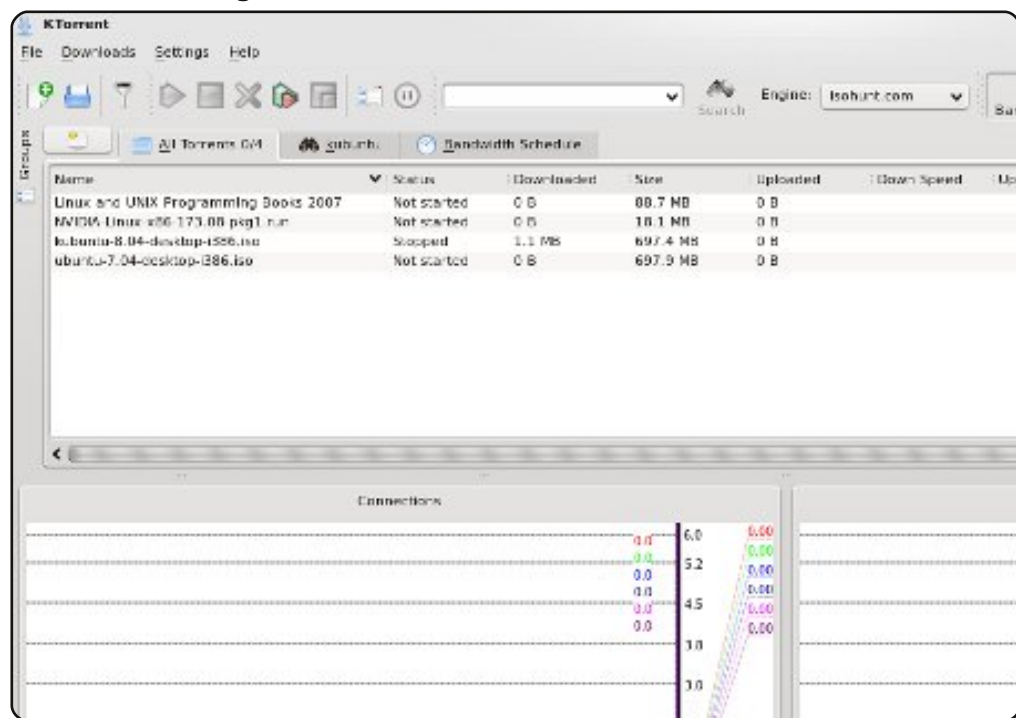


KTorrent

Oldal: <http://ktorrent.org/>

Ha KDE felhasználó vagy, az első megállód valószínűleg a KTorrent. Mint a legtöbb KDE alkalmazás, ez is jól integrálódik az asztali környezet többi részébe (ide értve a Kross támogatást és a beépített audio/video előnézetet). Alapértelmezetten olyan alapvető torrent funkciókkal rendelkezik, mint sávszélesség korlátozása, proxy-k vagy folyamatok sorbaállítása. A beépülők teszik azzá ami: a KTorrent támogatja a kiegészítők széles skáláját, ideértve weben keresztüli vezérlést, keresőmotort, UPnP port továbbítót és IP blokkolót.

A KTorrent a Kubuntuval együtt települ, mindenki más használja a **ktorrent** csomagot.

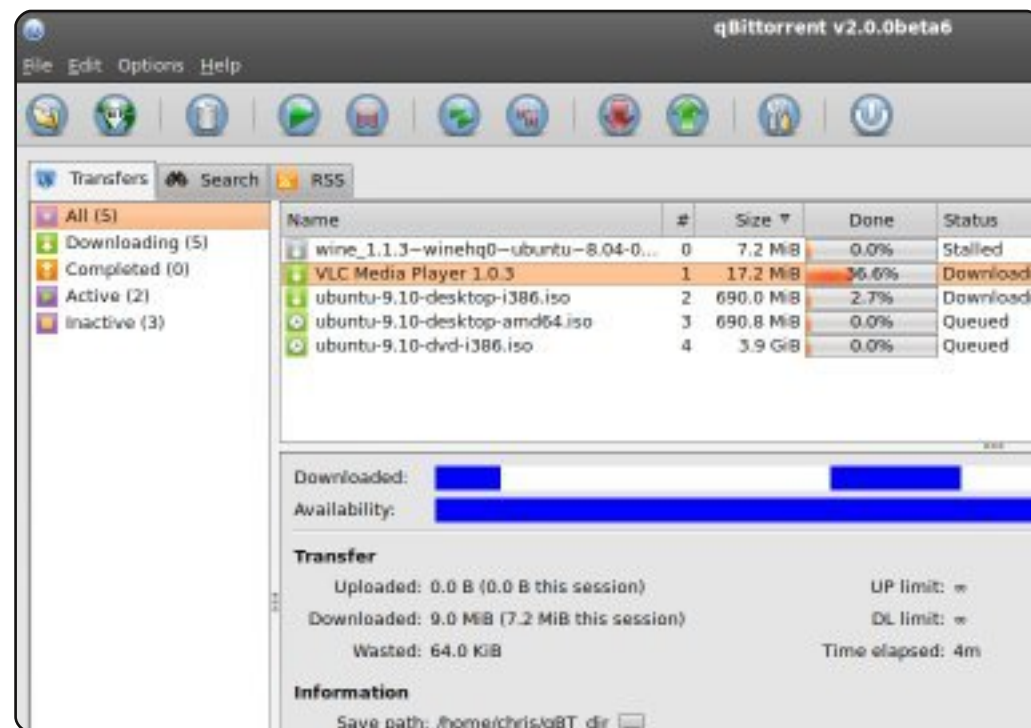


qBittorrent

Oldal: <http://qbittorrent.sourceforge.net/>

Ha nem tetszik a KTorrent vagy jobban szereted a tiszta Qt alkalmazásokat, adj egy esélyt Christopher Dumaz qBittorrent programjának. A népszerű uTorrent alapján készült, így a keresztapjához hasonlóan egyszerű, minimalista a felülete. E felület mögött olyan funkciók rejtőznek, mint a webes felület, IP szűrő, RSS feldolgozó és programozható keresőmotor funkció a torrent oldalakon való kereséshez.

A qBittorrent a **qbittorrent** csomag segítségével telepíthető a universe tárolóból.



rTorrent

Oldal: <http://libtorrent.rakshasa.no/>

Ha egy profi (vagy csak egy nagyon gyors, terminálban futó, csilivili gui nélküli) torrent klienst keresel, próbáld ki az rTorrentet. A libtorrent fejlesztői írták, amire a legtöbb itt bemutatott program is épül. Mint a legtöbb terminál alkalmazást, ezt is haladó felhasználóknak fejlesztették, szóval tele van érdekes funkciókkal és haladó teljesítmény fejlesztésekkel. Ha szereted az ncurses-t, talán szeretni fogod az rTorrentet is.

Az rTorrent telepítéséhez használd az **rtorrent** csomagot a universe tárolóból.

```
*** rTorrent 0.3
[AW]_Suzuka_v01_c00.zip
Torrent: Done      12.7 MiB Rate:  0.0 /
[AW]_IO_v08_c42.zip
Torrent: Done       9.0 MiB Rate:  0.0 /
Gakuen_Heaven_ch11[Yanime].zip
Torrent: Done       5.1 MiB Rate:  0.0 /
* Densha-Otoko_v01_c001_[APNM].rar
* Torrent: Done     12.4 MiB Rate:  0.0 /
*
[AW-Furinkazan]_D-ASH_v02_c16.zip
Torrent: Done       2.4 MiB Rate:  0.0 /
```



Az **Ubuntu UK podcastet** 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 mindenkinek szólunk a kezdő felhasználótól egészen a tapasztaltabb programozóig, a parancssortól a legújabb grafikus kezelőfelületig.

A műsort az Ubuntu UK közössége készíti, az adásra vonatkozik az Ubuntu Code of Conduct, 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

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

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

Véleményed vagy Linux-os tapasztalataidat ide küldd: letters@fullcirclemagazine.org

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

Kérdéseket a 'Kérdések és válaszok' rovatba ide küldd: questions@fullcirclemagazine.org

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

... vagy látogasd meg **fórumunkat**: www.fullcirclemagazine.org

A FULL CIRCLE-NEK SZÜKSÉGE VAN RÁD!

Egy magazin, ahogy a Full Circle is, nem magazin cikkek nélkül. Osszátok meg véleményeiteket, Desktopjaitokat és történeteiteket. Szükségünk van a Fókuszban rovatához játékok, programok és hardverek áttekintő leírására, a Hogyanok rovatban szereplő cikkekre (K/X/Ubuntu témával); ha bármilyen kérdésetek, javaslatotok van, nyugodtan küldjétek a következő címre: articles@fullcirclemagazine.org

Full Circle Csapat



Szerkesztő - Ronnie Tucker
ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmester - Rob Kerfia
admin@fullcirclemagazine.org

Kommunikációs felelős - Robert Clipsham
mrmonday@fullcirclemagazine.org

Podcast - Robert Catling
podcast@fullcirclemagazine.org

Fordítók:

Palotás Anna,
Csősz Krisztián,
Talabér Gergely,
Gusztin Rudolf,
Hélei Zoltán,
Tömösközi Máté Ferenc

Somogyi András,
Szabó Péter,
Kovács Roland,
Szente Sándor,
Takács László,

Korrektor:

Heim Tibor

Szerkesztő:

Kovács Róbert

Nagy köszönet a Canonicalnak és a fordítócsapatoknak világszerte, továbbá Thorsten Wilms-nek a jelenlegi Full Circle logóért.

45. szám cikkeinek leadási határideje:

2011. január 9, vasárnap

45. szám megjelenési ideje:

2011. január 28, péntek

